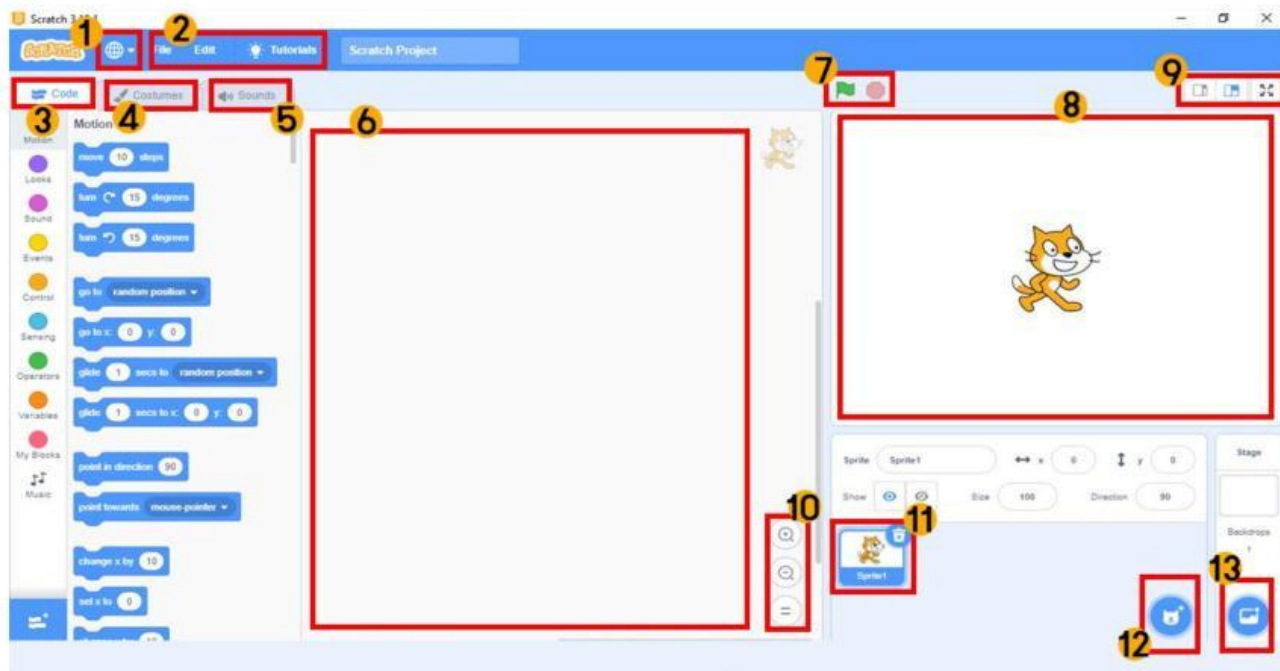


ชื่อ-นามสกุลห้อง ม.1/..... เลขที่

ใบกิจกรรม เรื่อง มารู้จัก Scratch กันเถอะ

1. เปิดโปรแกรม Scratch จะปรากฏหน้าต่างเว็บ ให้ใส่หมายเลขให้สัมพันธ์กับรายละเอียด



หมายเลข..... คือ เปลี่ยนภาษา ซึ่งมีให้เลือกถึง 64 ภาษาด้วยกัน

หมายเลข..... คือ เว็บไซต์แสดงผล

หมายเลข..... คือ นำเข้าภาพพื้นหลัง

หมายเลข..... คือ คำสั่งการจัดการเกี่ยวกับเสียง เช่นการปรับแต่งเสียง การบันทึกเสียง
การลบ การตัดเสียง

หมายเลข..... คือ ตัวละคร รูปพื้นหลัง รูปภาพ หรือวัตถุที่เรานำเข้ามา

หมายเลข..... คือ ปุ่มการแสดงผล การปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงผลของโปรแกรม scratch

หมายเลข..... คือ นำเข้าตัวละคร

หมายเลข..... คือ หมวดหมู่บล็อกโค้ดคำสั่ง ที่ภายในถูกบรรจุคำสั่งย่อย ๆ เอาไว้

หมายเลข..... คือ เมนูบันทึก เมนูเรียกเปิดงานเก่า เมนูแก้ไข และเมนูตัวอย่างชิ้นงานของคนอื่น
ที่ได้สร้างไว้

หมายเลข..... คือ พื้นที่ในการวางบล็อกคำสั่ง

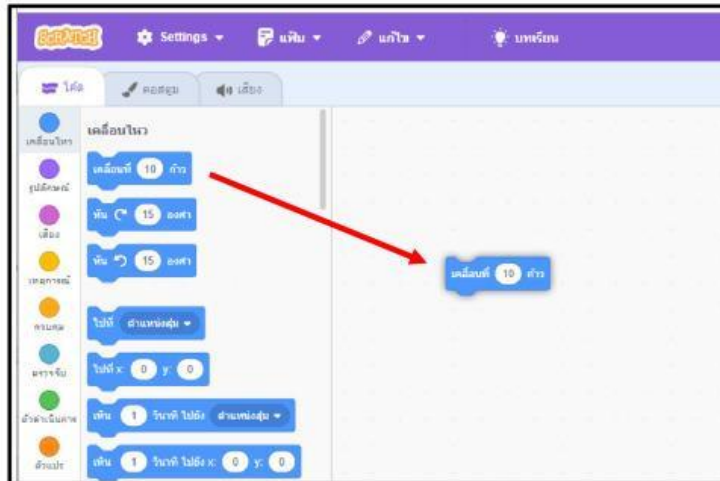
หมายเลข..... คือ ปรับแต่งแก้ไขตัวละคร หรือพื้นหลังที่เราเลือก

หมายเลข..... คือ ปุ่มย่อ ขยาย กึ่งกลางพื้นที่วางบล็อกคำสั่ง

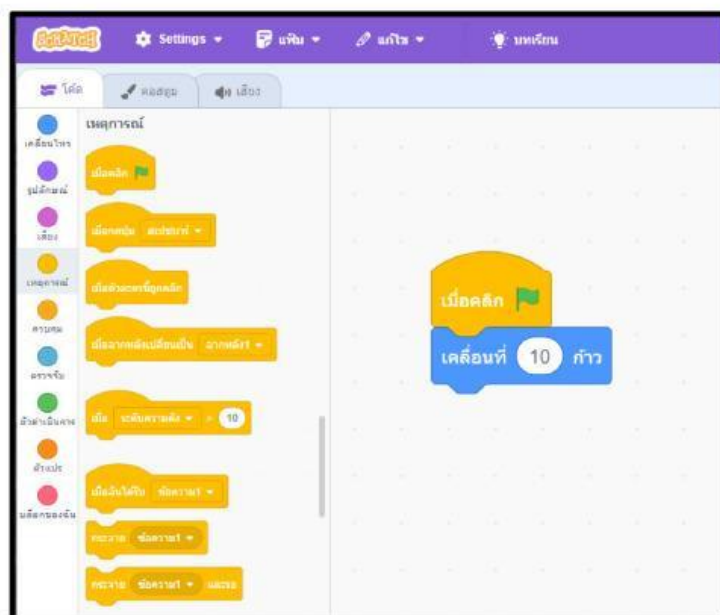
หมายเลข..... คือ ปุ่มสั่งให้โปรแกรมทำงานและสั่งให้โปรแกรมหยุดทำงาน

- เมื่อสร้างโปรเจกต์ใหม่ โดยคลิกเมนู แฟ้ม > ใหม่ จะได้ตัวละครแมวหนึ่งตัวบนเวทีว่างเปล่า ตัวละครแมวนี้มีชื่อว่า.....
- เขียนสคริปต์ให้ตัวละครแมวเดิน 10 หน่วย โดยทำตามขั้นตอนดังนี้

3.1 คลิกกลุ่มบล็อก เคลื่อนไหว แล้วลากบล็อก  ไปวางบนพื้นที่เขียนสคริปต์



3.2 คลิกกลุ่มบล็อก เหตุการณ์ แล้วลากบล็อก 

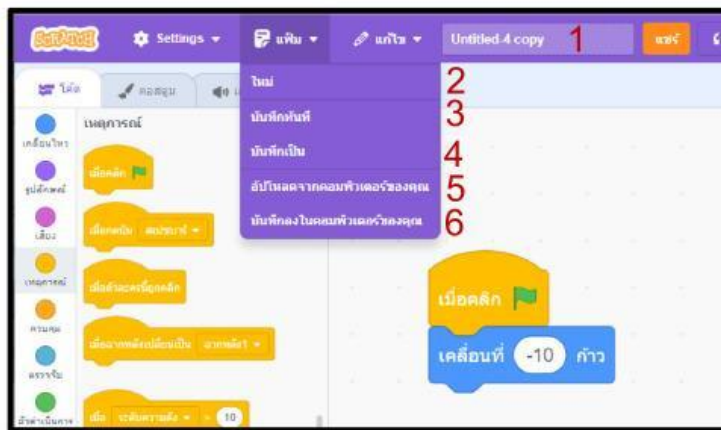


คลิก  ที่มุมขวาบนของเวที ปรากฏผลลัพธ์ คือ.....

3.3 ถ้าต้องการให้ตัวละครแมวเดินถอยหลังจะอย่างไร

.....

4. บันทึกโปรเจกต์ที่ทำออนไลน์ชื่อ scratch01 ดังนี้



4.1 พิมพ์ชื่อ scratch01 ในช่องหมายเลข

4.2 คลิกปุ่ม แฟ้ม >