

บทที่ 2 โปรแกรมเล่นสนุก

เรื่อง รู้จักโปรแกรม Scratch

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

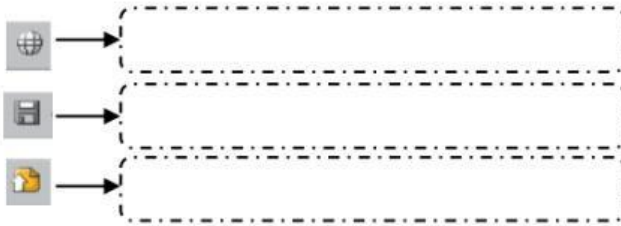
มาตรฐานที่ ว4.2

ตัวชี้วัด ว4.2ป.4/2

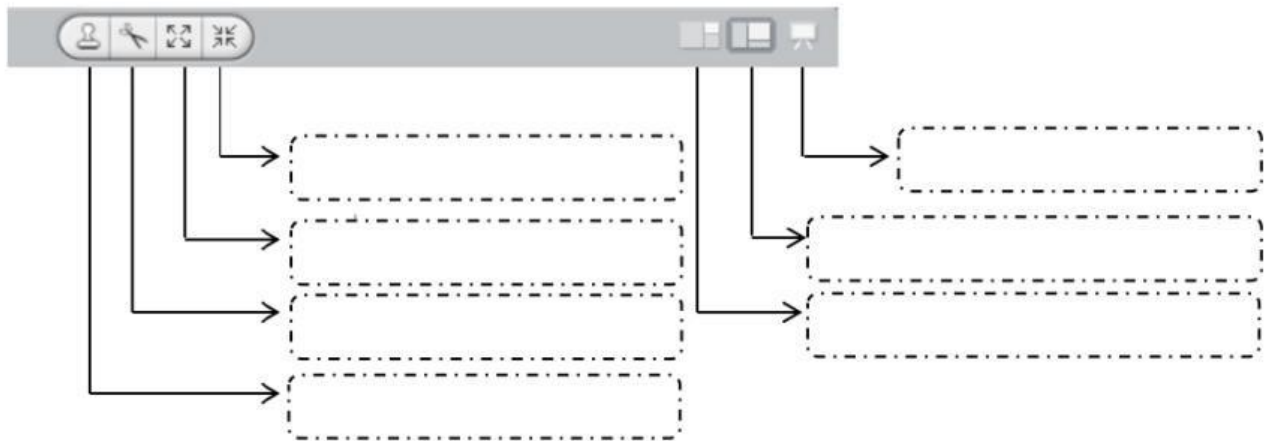
ให้นักเรียนเติมหน้าที่ของไอคอนต่างๆบนแถบเครื่องมือ โปรแกรม Scratch

1 แถบเมนูเครื่องมือ

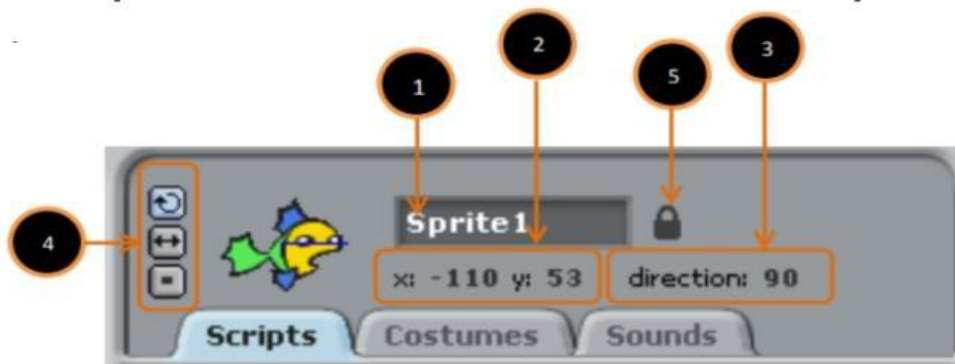
SCRATCH โฟล์ด แก้วใบ แบริ่ ข่ายเหลือ



2 เครื่องมือเวที (Stage Toolbar)



ให้นักเรียนเติมข้อมูลตัวละครจากโปรแกรมตัวอย่าง ลงในตารางให้สมบูรณ์



หมายเลข	ข้อมูล	รายละเอียดข้อมูลตัวละคร
1	ชื่อตัวละคร	
2	ตำแหน่งบนเวที	
3	ทิศทางการเคลื่อนที่	
4	รูปแบบการหมุนของตัวละคร มี 3 ลักษณะ	
5	การลากตัวละครในโหมดนำเสนอหรือบนเว็บไซต์	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....