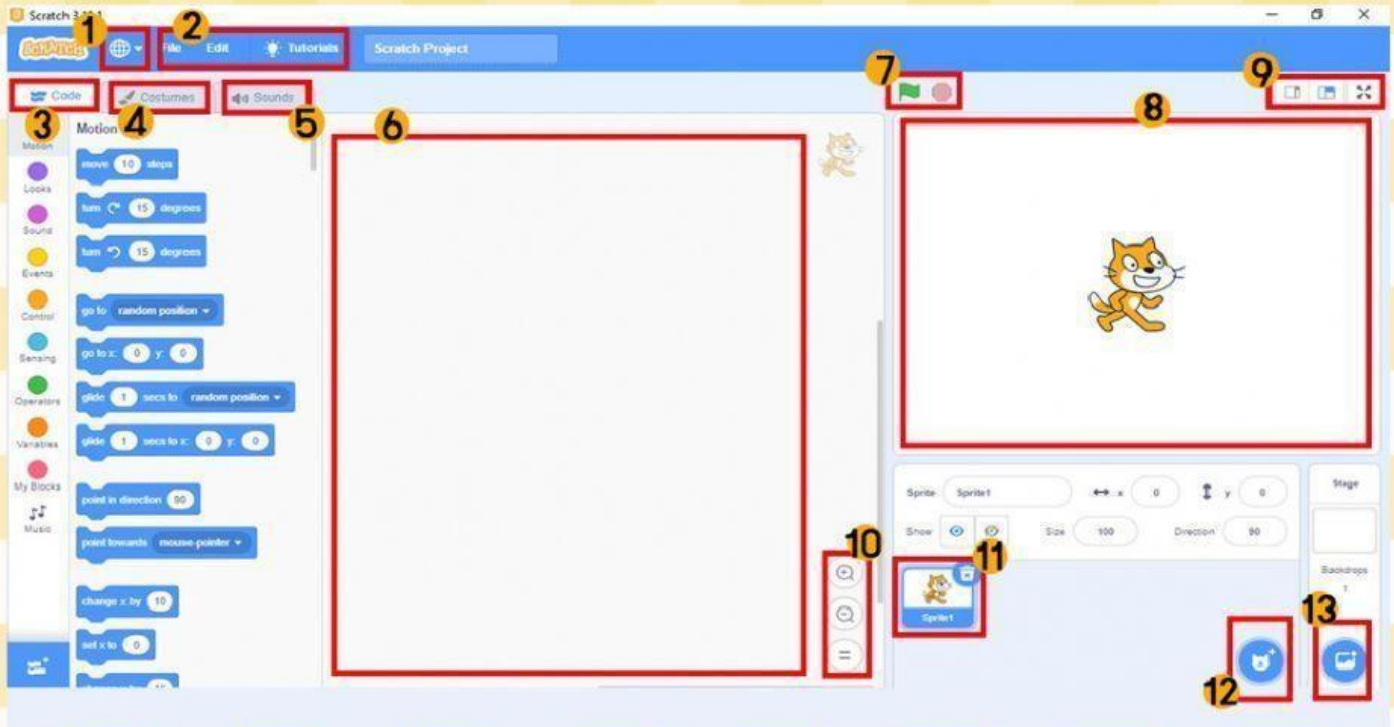


ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน

ส่วนประกอบของโปรแกรม SCRATCH

ให้นักเรียนเลือกหมายเลขไปใส่ช่องหน้าที่ของส่วนต่างๆของโปรแกรม scratch ให้ถูกต้อง



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

● เวทีแสดงผล

● แท็บรวบรวมโค้ดคำสั่ง

● เพิ่มตัวละคร

● แถบเมนู

● ปุ่มเปลี่ยนภาษา

● เพิ่มฉากหลัง

● ปุ่มเริ่มและหยุด

● แท็บปรับแต่งและจัดการเสียง

● ปุ่มควบคุมการแสดงผลของโปรแกรม

● ตัวละครและวัตถุที่นำเข้า

● แท็บปรับแต่งตัวละครและฉากหลัง

● ปุ่มย่อ-ขยายพื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง

● พื้นที่สำหรับวางโค้ดคำสั่ง