ใบงาน เรื่องส่วนประกอบของหน้าจอ Scratch

ชื่อ-สกุล.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1/.... เลขที่.....

คำสั่ง:ให้นักเรียนพิจารณาภาพหน้าจอโปรแกรม Scratch ด้านล่าง และเติมหมายเลขของส่วนประกอบให้ตรงกับหน้าที่ที่กำหนด

หน้าที่	ส่วนประกอบ	หน้าที่
1	เวที(Stage)	แสดงผลลัพธ์ ของโปรแกรม เช่น ตัวละครเคลื่อนที่,การแสดงฉาก
2	ตัวละคร(Sprite)	แสดงรายการตัวละครและใช้สำหรับเพิ่ม,ลบ,หรือจัดการตัวละคร
3	กลุ่มบล็อกคำสั่ง(Blocks Palette)	รวบรวมบล็อกคำสั่งต่างๆ ที่จัดเป็นหมวดหมู่ตามหน้าที่ เช่นการเคลื่อนที่,รูปแบบ,เสียง
4	พื้นที่เขียนโปรแกรม(Script Area)	เป็นพื้นที่สำหรับวางบล็อกคำสั่ง เพื่อสร้างสคริปต์ (ชุดคำสั่ง)ให้กับตัวละคร
5	ข้อมูลตัวละคร(Sprite info)	แสดงชื่อ,ตำแหน่ง(x,y) และทิศทางของตัวละครที่ถูกต้อง

คำถาม:

1.หากนักเรียนต้องการให้ “แมว Scratch” เดินไปข้างหน้า นักเรียนจะต้องลากบล็อกคำสั่งไปวางที่บริเวณหมายเลขใด?

2.หากโปรแกรมที่เขียนเสร็จแล้วเริ่มทำงานผลลัพธ์ของโปรแกรมจะแสดงที่บริเวณหมายเลขใด?

3.หากนักเรียนต้องการทราบว่าขณะนี้ตัวละครของนักเรียนกำลังหันหน้าไปทางทิศใด จะสามารถตรวจสอบได้ที่ส่วนประกอบหมายเลขใด?

LIVEWORKSHEETS