



ใบงาน : องค์ประกอบของ SCRATCH

วิชาวิทยาการคำนวณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ชื่อ-สกุล

ชั้น

เลขที่

1 จับคู่ข้อความกับส่วนประกอบของ Scratch ให้ถูกต้อง

1 เวที (Stage)

2 สไปรต์ (Sprite)

3 บล็อกคำสั่ง (Blocks)

4 พื้นที่เขียนโปรแกรม (Scripts Area)

5 คลังสไปรต์ (Sprite Library)

ก พื้นที่สำหรับลากบล็อกคำสั่งมาประกอบกันเพื่อสั่งให้สไปรต์ทำงาน

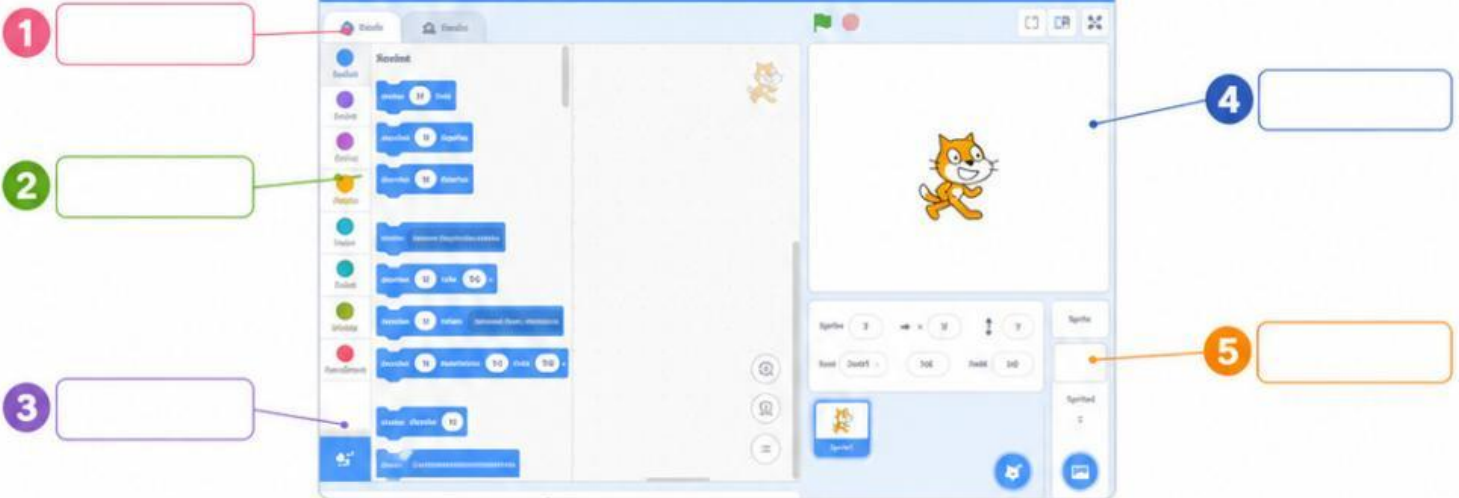
ข ตัวละครหรือวัตถุที่เรานำมาใช้ในงานสามารถเลือกหรือสร้างเองได้

ค พื้นที่แสดงผลการทำงานของโปรเจกต์

ง กลุ่มคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้ควบคุมการทำงานของสไปรต์

จ ที่เก็บสไปรต์เพิ่มเติมที่สามารถเลือกมาใช้ในโปรเจกต์

2 เติมหมายเลขให้ตรงกับส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Scratch



3 ดูปีกคำสั่งด้านล่าง แล้วเลือกชื่อประเภทของบล็อกให้ถูกต้อง (ลากคำตอบไปวาง)

การเคลื่อนไหว

รูปลักษณ์

เสียง

เหตุการณ์

ควบคุม

ตัวดำเนินการ

ตัวแปร

move 10 steps

say Hello! for 2 seconds

play sound Meow until done

when clicked

wait 1 seconds

pick random 1 to 10

set score to 0



สนุกกับการเขียนโปรแกรมด้วย

LIVEWORKSHEETS

