



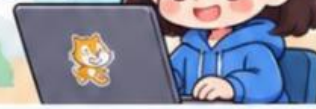
ใบงานออนไลน์

วิชาวิทยาการคำนวณ ป.4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์โปรแกรมด้วย Scratch

เรื่อง พิกัด คำสั่งการเคลื่อนที่ คำสั่ง Pen และการติดักโปรแกรม

ชื่อ-สกุล : _____



เรียนรู้
คิดเป็น
สร้างสรรค์
ด้วย Scratch

1 กรอกข้อมูลของคุณ

กรณกรอกชื่อ-สกุลของนักเรียน



ชื่อ-สกุล : _____

2 เลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Single Choice)

1. ข้อใดคือโปรแกรมที่ใช้สร้างเกมและสื่อการสอนอย่าง Scratch ?

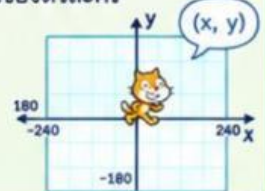
- ☐ A. Microsoft Word
☐ B. Scratch
☐ C. Paint
☐ D. PowerPoint



4 เลือกคำตอบจากรายการ (Select)

3. คำสั่งใดใช้สำหรับกำหนดตำแหน่งเริ่มต้นของตัวละครบนเวที (Stage)

เลือกคำตอบ...



3 เลือกคำตอบที่ถูกต้องได้หลายข้อ (Checkboxes)

2. คำสั่งใน Scratch ต่อไปนี้ ข้อใดใช้สำหรับ "การเคลื่อนที่" ของตัวละคร (เลือกได้หลายข้อ)

- ☐ A. move 10 steps
☐ B. turn 15 degrees
☐ C. go to x: 0 y: 0
☐ D. say Hello!

5 ลากบล็อกคำสั่ง Scratch (Drag)

5. ลากบล็อกคำสั่งทางด้านซ้าย ไปวางในช่องว่างด้านขวาให้ถูกต้อง

move 10 steps

→

turn 15 degrees

→

go to x: 0 y: 0

→

6 วางบล็อกคำสั่งให้ถูกตำแหน่ง (Drop)

6. จงวางบล็อกคำสั่งให้เรียงลำดับการทำงานเพื่อให้ตัวละครเดินไปข้างหน้า 100 ก้าว

when clicked

move 100 steps

say Hello! for 2 seconds

1. _____

2. _____

3. _____

7 จับคู่คำสั่งกับหน้าที่ (Join)

7. จงลากเส้นจับคู่คำสั่งกับหน้าที่ให้ถูกต้อง

move 10 steps

•

•

สั่งให้ปากกา

turn 15 degrees

•

•

สั่งให้ปากกาขึ้น

pen down

•

•

หมุนตัวละคร

pen up

•

•

เคลื่อนที่ไปข้างหน้า

8 ค้นหาคำศัพท์ (Word Search)

8. ค้นหาคำศัพท์เกี่ยวกับ Scratch ในตารางด้านล่าง

S	C	R	A	T	C	H	P
พ	ก	ด	ด	ว	น	ป	ร
เ	ล	อ	น	ที่	บ	ล	ก
ป	า	ก	า	G	A	M	E
ดี	บ	ก	โ	บ	ม	ม	ม
ส	ค	ริ	ป	ด	ว	p	X

คำที่ต้องหา

- Scratch
- พิกัด
- เคลื่อนที่
- ปากกา
- บล็อก
- ติดัก
- โปรแกรม
- เวที

9 เขียนอธิบายการแก้ไขข้อผิดพลาด (Open Answer)

9. ถ้าตัวละครไม่เดินตามคำสั่งที่เขียนไว้ อาจเกิดจากสาเหตุใดได้บ้าง และจะแก้ไขอย่างไร



10 ข้อความสั้น ๆ (Simple Text)

10. เติมข้อความลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

การติดักโปรแกรม หมายถึง _____
เพื่อให้โปรแกรมทำงานได้ถูกต้อง

เก่งมาก
เลย!



คิด • ลอง • แก้ไข • สร้างสรรค์

