

แบบฝึกหัด รู้จักกับหน้าต่าง scratch

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำที่อยู่ในกรอบ เติมคำในช่องว่างของหน้าต่างโปรแกรม scratch ให้ถูกต้อง

ฉากหลัง	บล็อกคำสั่ง	ขยายหน้าจอ	ปุ่มเริ่มใช้	ตัวละคร
พื้นที่เขียนโค้ด	ปุ่มหยุด	ปุ่มเสียง	ตกแต่งสีตัวละคร	ตั้งชื่อตัวละคร

