

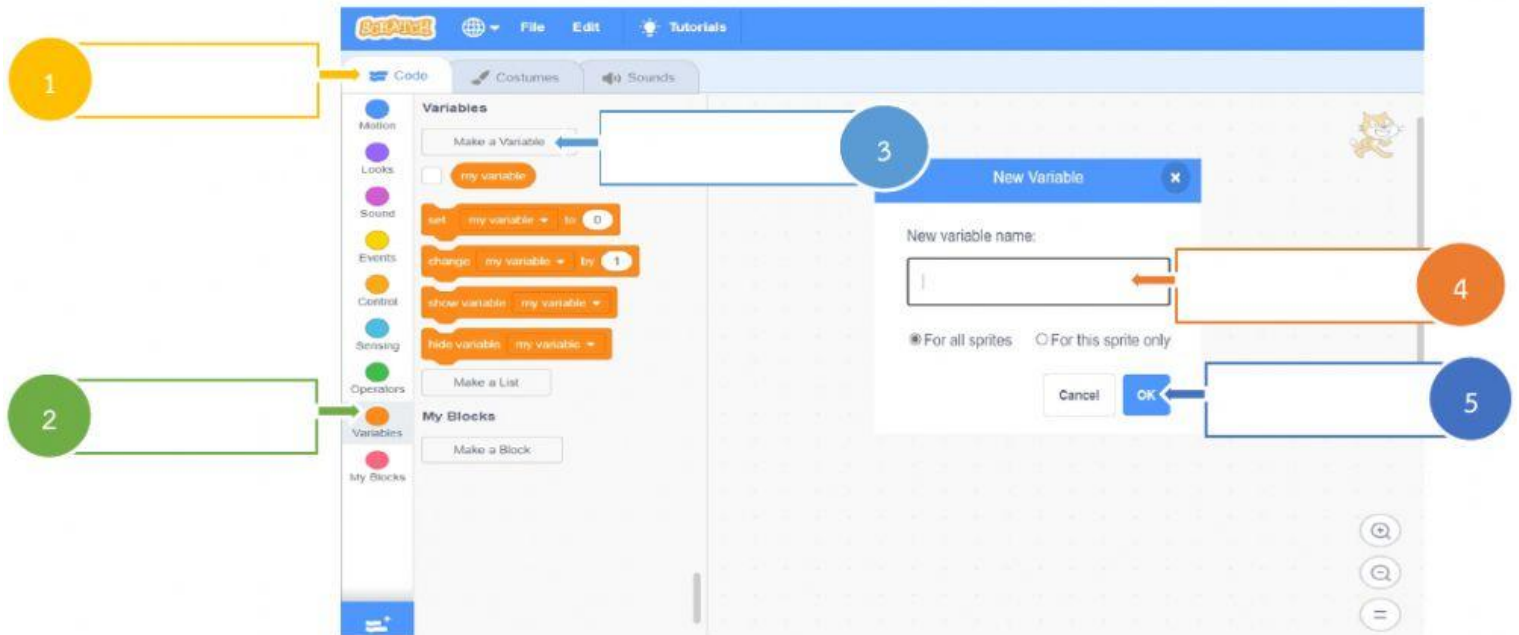
ใบงาน

เรื่อง คำสั่งโปรแกรม Scratch และการสร้างตัวแปร (Variables)

ชื่อ-สกุล..... ชั้น ม.1/..... เลขที่.....

1. ให้นักเรียนนำ ข้อความขั้นตอนการสร้างตัวแปร ที่กำหนดให้เติมลงในช่องว่าง ให้ถูกต้อง

ตกลง	สร้างตัวแปรใหม่
บล็อกคำสั่งตัวแปร	เมนู Code
ตั้งชื่อตัวแปร	



2. ให้นักเรียน ลากตัวเลือกที่กำหนดให้ เติมลงในช่องว่าง ให้ถูกต้อง

เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 10 ก้าว	ตำแหน่งจุดเริ่มต้นของตัวละคร
เริ่มต้นการเขียนโปรแกรม	แสดงคำพูด
หมุนตามเข็มนาฬิกา 15 องศา	

1.



หน้าที่ของคำสั่ง คือ

2.



หน้าที่ของคำสั่ง คือ

3.



หน้าที่ของคำสั่ง คือ

4.



หน้าที่ของคำสั่ง คือ

5.



หน้าที่ของคำสั่ง คือ