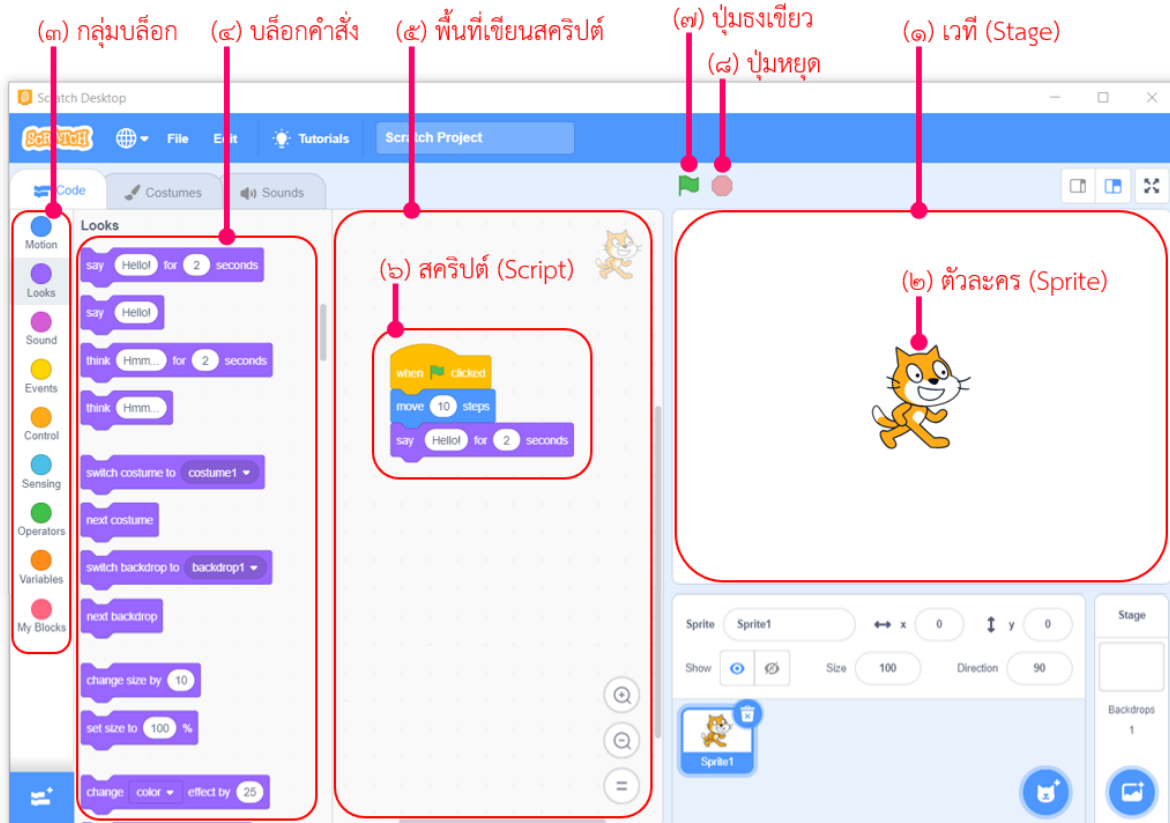


ใบงาน 1 สวัสดิ์ Scratch

เปิดโปรแกรม Scratch Desktop โดยดับเบิลคลิกที่ ไอคอน  และทำดังต่อไปนี้

1. ศึกษาส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Scratch ดังนี้



- (1) เวที เป็นพื้นที่สำหรับแสดงผลการทำงาน
- (2) ตัวละคร เป็นภาพคน สัตว์ หรือสิ่งของ ที่จะทำงานตามคำสั่งที่กำหนด
- (3) กลุ่มบล็อก เป็นกลุ่มของบล็อกคำสั่งที่จัดแบ่งตามลักษณะการทำงาน
- (4) บล็อกคำสั่ง เป็นคำสั่งสำหรับตัวละครและเวที
- (5) พื้นที่เขียนสคริปต์ เป็นบริเวณที่วางสคริปต์หรือโปรแกรม
- (6) สคริปต์ หรือโปรแกรม เป็นชุดของบล็อกคำสั่งที่นำมาวางเรียงต่อกันเพื่อสั่งให้ตัวละครหรือเวทีทำงานตามที่กำหนด
- (7) ธงเขียว เป็นคำสั่งสำหรับแสดงผลการทำงานของสคริปต์ที่เขียนขึ้น
- (8) หยุด เป็นคำสั่งสำหรับหยุดการทำงาน

2. โยงเส้นจับคู่ระหว่างการทำงาน กับส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม scratch ที่สัมพันธ์กัน

การทำงาน	ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Scratch	
(1) ใช้เมื่อต้องการให้โปรแกรมเริ่มต้นทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> เวที
(2) คำสั่งที่สั่งให้ตัวละครทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> ตัวละคร
(3) ชุดคำสั่งที่เรียงต่อกันเพื่อสั่งให้ตัวละครทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> กลุ่มบล็อก
(4) พื้นที่แสดงผลการทำงานของโปรแกรม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> บล็อกคำสั่ง
(5) คน สัตว์ สิ่งของ ที่ใช้แสดงการทำงานตามคำสั่ง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> สคริปต์
(6) บล็อกคำสั่งที่จัดหมวดหมู่ไว้แยกสีตามการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> ธงเขียว (green flag)

3. ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน เพื่อตอบคำถามต่อไปนี้ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)

3.1 โปรแกรม Scratch ใช้สร้างชิ้นงานอะไรได้บ้าง

- เกม นิทาน ภาพเคลื่อนไหว

3.2 ชิ้นงานที่สร้างด้วยโปรแกรม scratch เรียกว่าอะไร

- โปรเจกต์ project ตัวละคร

3.3 ชุดคำสั่งข้อใดที่เมื่อคลิกธงเขียวแล้วตัวละครแมวจะแสดงเสียงทันที

