**Motion**

Kelompok **Motion** berisi kelompok kode untuk melakukan pergerakan objek. Seperti maju, mundur, berputar, memantul saat menyentuh tepi dll

**Looks**

Kelompok **Looks** berisi kelompok kode untuk melakukan perubahan pada wujud objek. Sepertu warba kostum, ukuran, transparansi dll

**Events**

Kelompok **Events** berisi kelompok kode untuk melakukan kejadian. Blok-blok kode dalam events biasanya digunakan sebagai pemicu jalannya sebuah program, misalkan saat objek diklik, saat green flag di klik, saat tombol spasi di klik, dan lain lain.

**Control**

Kelompok **Control** berisi kelompok kode untuk melakukan pengulangan kode, pemilihan kondisi, pengaturan timing dan lain lain.

**Sensing**

Kelompok **Sensing** berisi kelompok kode untuk sensor objek, misalkan sentuhan objek, jarak objek, tombol yang di tekan, dan lain lain.

**Operators**

Kelompok **Operators** berisi kelompok kode untuk penggunaan operator. Seperti operator aritmetika, logika, perbandingan dll

**Variable**

Kelompok **Variable** adalah kelompok kode untuk penggunaan variable. Variabel adalah sebuah tempat untuk menyimpan data. Scratch mendukung 2 jenis penyimpanan data yaitu Tunggal dan Jamak

**My Blocks**

**My Blocks** adalah bagian dimana kita dapat membuat blok sendiri sesuai kebutuhan tertentu. Konsep My Blocks di Scratch mirip dengan penggunaan fungsi di Bahasa Pemrogamman pada umumnya.