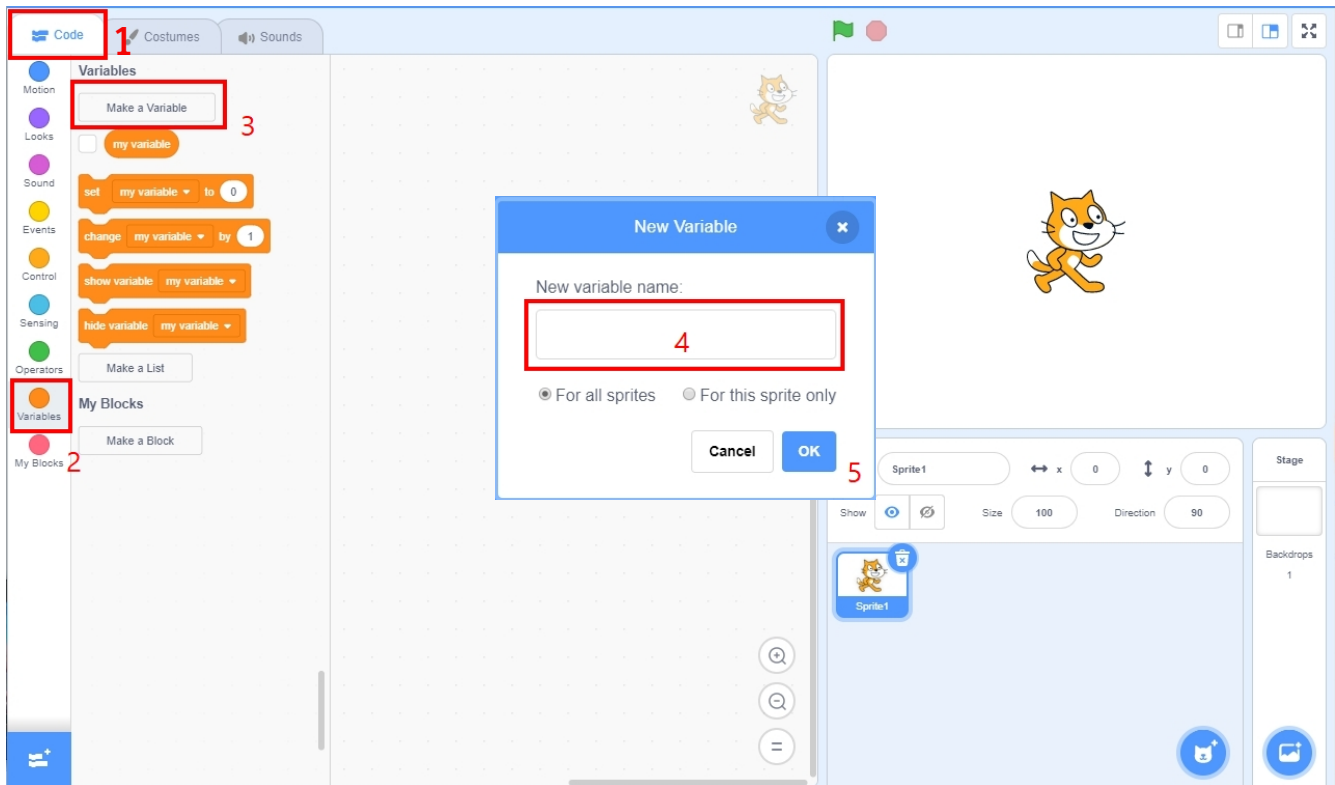


กิจกรรมที่ 3.2 ตัวแปรความรู้



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเปิดโปรแกรม Scratch แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. จงเติมลำดับขั้นตอนการสร้างตัวแปร



หมายเลข 1 คือ.....

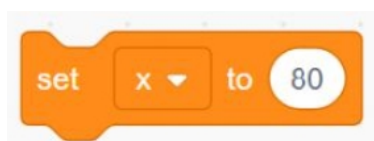
หมายเลข 2 คือ.....

หมายเลข 3 คือ.....

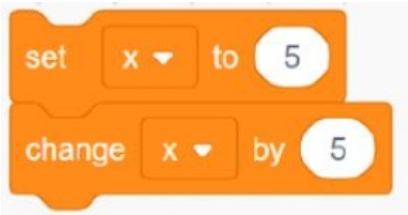
หมายเลข 4 คือ.....

หมายเลข 5 คือ.....

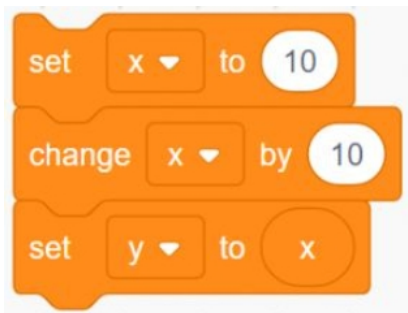
2. พิจารณาล็อกคำสั่งต่อไปนี้แล้วตอบคำถาม



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
กำหนดค่าตัวแปร..... เท่ากับ.....	x มีค่า เท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> กำหนดค่าตัวแปร.....เท่ากับ..... เพิ่มค่าตัวแปร.....จำนวน.....หน่วย 	<p>x มีค่าเท่ากับ.....</p>



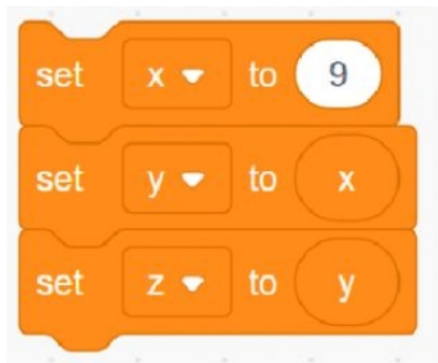
คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> กำหนดค่าตัวแปร.....เท่ากับ y+1 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ.....



คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ.....
คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ.....
คำอธิบาย	ผลการทำงาน
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> x มีค่าเท่ากับ..... y มีค่าเท่ากับ..... z มีค่าเท่ากับ.....