



الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام Scratch.

الدرس الأول: الرسم باستخدام القلم.

اختراري الإجابة الصحيحة:

1- أداة في Scratch تترك خطأً كلما تنقل الكائن من مكان إلى آخر:

القلم	الكائن الرسومي	لوحة التحكم	لينة الوسم
-------	----------------	-------------	------------

2- لوحة القلم في Scratch:

Pen	Sensing	Data	Motion
-----	---------	------	--------

معلمة المادة: رحمة الخزام

الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.