

## ӨЗ ОЙЫНЫМ

ІЗДЕН, ОРЫНДА!

Күшікті сүйекке апаратын тиімді жолды көрсет.

1

2

3



ОЙЛАН, ЖАЗ!

Ойын программалау ортасында қолданылатын түстерге сәйкес блоктардың атауларын сәйкестендір.

| Түстер | Блоктар          |
|--------|------------------|
|        | ○ ДЫБЫС          |
|        | ○ ҚОЗҒАЛЫС       |
|        | ○ СЫРТҚЫ КӨРІНІС |
|        | ○ ОПЕРАТОР       |

Түстер

Блоктар

○ СЕЗУ

○ АЙНЫМАЛЫЛАР

○ ОҚИҒАЛАР

○ МЕНІҢ БЛОКТАРЫМ

ЖАСЫРЫН СӨЗДІ ТАП!

Әрбір суреттің бірінші әрпін пайдаланып, сөз құрастыр.








“Бас бармақ” арқылы қорытындыла!

| Тапсырмаларды орындау жеңіл әрі қызықты болды | Тапсырмаларды орындауда қиындықтар туындады | Тапсырмаларды орындай алмадым |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------|
| <input type="text"/>                          | <input type="text"/>                        | <input type="text"/>          |

LIVEWORKSHEETS