الوحدة الثانية :برمجة لعبة باستخدام scratch **الدرس 1:الرسم باستخدام القلم**

السؤال الأول : اكتب تعريف لبنة القلم

.....

.....

.....

السؤال الثاني : اكمل التعريف التالي:

القلم هو..... في scratch تترك .....وراء الكائن كلما تنقل من .....

لآخر.

السؤال الثالث : اكمل التعريف بالاستعانة بالكلمات التالية:

خطاً - أداة - مكان - القلم

القلم هو..... في scratch تترك .....وراء الكائن كلما تنقل من .....

لآخر.

LIVEWORKSHEETS