

الاسم: الصف:

الهدف: أن يميز الطالب أجزاء واجهة برنامج Scratch.

ضع الأجزاء التالية في مكانها المناسب:

- 1- تشغيل العمل
- 2- توقيف العمل
- 3- حذف الكائن
- 4- مسرح المشروع
- 5- عمود التعليمات
- 6- الكائن/ الشخصية
- 7- تغيير اللغة
- 8- خلفية المشروع
- 9- متطقة التحكم
- 10- تصغير الكائن

