مدرسة أم هانئ الابتدائية للبنات

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس الابتدائي

الوحدة الثانية: برمجة لعبة باستخدام Scratch.

الدرس الأول: الرسم باستخدام القلم.

اختاري الإجابة الصحيحة:

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

القلم	الكائن الرسومي	لوحة التحكم	لبِنة الوسم

2- لوحة القلم في Scratch:

Motion	Data	Sensing	Pen

معلمة المادة: رحمة الخزام

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

LIVEWORKSHEETS