مشروع الوحدة الثانية: العمل مع البرمجة

**عزيزتي الطالبة**: بالاستعانة بكتابك المدرسي الموجود في منصة مدرستي أو في منصة عين،

افتحي برنامج scratch من خلال التطبيق في جهازك أو من خلال الموقع الإلكتروني في قوقل، وقومي تنفيذ المهمة التالية:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **الدرجة المستحقة** | **الدرجة**  **المطلوبة** | **المهمة الأولى** |
|  | 1 | افتحي برنامج scratch من خلال التطبيق في جهازك أو من خلال الموقع الإلكتروني في قوقل.  قومي بإنشاء برنامج يجعل أحد الحيوانات يعرف باسمه وصوته مع تطبيق المهارات التالية: |
|  | 1 | اختيار خلفية للمنصة |
|  | 1 | حذف الكائن الافتراضي |
|  | 1 | إضافة كائن جديد "إحدى صور الحيوانات المتوفرة في سكراتش" |
|  | 1 | استخدام لبنة التحدث " قل " ويذكر الكائن اسمه مثلا أنا الحصان |
|  | 1 | استخدام لبنة الحركة " تحرك " لينتقل الكائن من يسار المنصة إلى يمينها |
|  | 2 | استخدام لبنة الصوت " شغل الصوت " لنسمع صوت الكائن من الأصوات المتوفرة في سكراتش |
|  | 1 | استخدام لبنة الحركة " استدر " لجعل الكائن يدور باتجاه عقارب الساعة أو عكسها. |
|  | 1 | احفظي العمل باسمك وارسليه للمعلمة عبر أحد وسائل التواصل |