مشروع الوحدة الثانية: البرمجة في سكراتش

**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 الكائن يمشي مع تطبيق المهارات التالية |
|  | 1 | اختيار خلفية للمنصة1 |
|  | 1 | حذف الكائن الافتراضي |
|  | 1 | إضافة كائن جديد "إحدى صور الحيوانات المتوفرة في سكراتش" |
|  | 1 | إضافة مظاهر الكائن الجديد |
|  | 1 | استخدام إحدى لبنات الأحداث |
|  | 1 | استخدام إحدى لبنات التكرار |
|  | 1 | استخدام إحدى لبنات الهيئة " المظهر تحديدا" |
|  | 1 | إضافة لبنة "شغل الصوت" |
|  | 1 | احفظي العمل باسمك وارسليه للمعلمة عبر أحد وسائل التواصل |