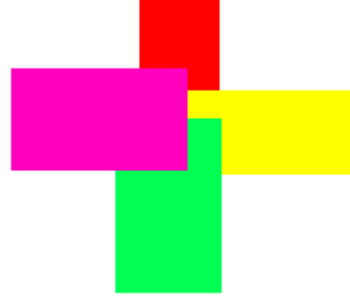


الوضعية الأولى (08 ن):



- افتح Scratch ثم احذف القط.
- استعمل الريشة لرسم شكل مثل:
- أضف اللبنة التي تجعل الشكل
 - يدور إلى اليمين
 - ينتظر 0.1 ثانية
 - يغير تأثير اللون بمقدار 40
- أضف اللبنة التي تجعل اللبنة الثلاث السابقة تتكرر باستمرار
- أضف لبنة العلم الأخضر.

الوضعية الثانية (12 ن): الطفل لمتجول



- افتح Scratch مرة ثانية دون غلق الأول، ثم احذف القط.
- اضف من المجلد People الكائن الذي اسمه: boy4-walking-a
- انتقل إلى منطقة التحكم واختر تبويب المظاهر.
- استعمل الزر "استيراد" لإضافة المظاهر الأربعة الأخرى لنفس الكائن.
- انتقل إلى تبويب المقاطع البرمجية.
- اضف المقطع البرمجي الذي يجعل الطفل:
 - يمشي من حافة إلى حافة (الارتداد)
 - بسرعة متوسطة
 - دون توقف.
 - دون أن ينقلب على رأسه عندما يصل إلى الحافة