

### *Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)*

Temat lekcji: Projekt w pięciu krokach.

1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
    - a. Środowisko Logomocja
    - b. Polecenia sterujące żółciem
    - c. Pojęcie procedury
  2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności posiadać:
    - a. Umiejętność uruchomienia programu Logomocja
    - b. Umiejętność algorytmicznego myślenia przy sterowaniu żółciem
    - c. Umiejętność tworzenia procedury
  3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
    - a. Przeczytanie tematu z podręcznika na kolejną lekcję, wysłanie odpowiedzi na pytania
  4. Informację o materiałach, z których mogą korzystać uczniowie:
    - a. Podręcznik: Informatyka dla klasy 6, wyd. MiGra
-

## ***Część II: Pomoce do zajęć***

***Przeczytaj z podręcznika od strony 100 do strony 104 i odpowiedz na pytania na platformie Teams w zespole Informatyka\_6b, kanał grupa2:***

1. W jaki sposób wstawić żółwia nr 2 i żółwia nr 3?
2. Co wykonuje polecenie **słuchaj wszystkie**?
3. W jaki sposób wstawić przycisk?
4. Do czego służy **powtórz**?