

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 osiąść:
 - 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**?