

Temat: Programowanie w języku Logo – powtarzanie poleceń i stosowanie procedur.

Cz.2

Cele lekcji:

Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne.

Dla ucznia:

<https://www.youtube.com/watch?v=SQHgti0ugg>

<https://www.youtube.com/watch?v=huwGczu6S9Q>