

Temat: **Programowanie w języku Logo – sytuacje warunkowe i tworzenie animacji 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.

Dla ucznia:

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

POWODZENIA