

# Przekaż tylko potrzebne

O1-K1 / Lekcja 4 z 8

## 1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Przed przesłaniem sprawdź cel, odbiorców i to, czy treść jest im potrzebna.

W porcie opowieści

Załoga potrzebuje godziny startu, a nie każdej wiadomości z rozmowy organizatorów.

Przygotowane karty

- | A: Start regat w niedzielę o 11.
- | B: Roboczy żart o kapeluszu organizatora.
- | C: Nowa ekipa pyta, kiedy przyjąć.

Zobacz jeden przykład

A odpowiada na pytanie C. Żart B nie pomaga ustalić startu.

Angielski (dla chętnych): stop = zatrzymaj się, think = pomyśl. Użyj przy pasującej karcie.



## Przekaż tylko potrzebne

O1-K1 / Lekcja 4 z 8

### 2 Teraz Ty

Wybierz kartę do wysłania ekipie. Powiedz, w czym pomoże.

Powiedz, narysuj lub napisz. Możesz poprosić o zapisanie odpowiedzi.

### 3 Sprawdź w nowej sytuacji

Koledze brakuje numeru zadania. Czy musi dostać całą historię czatu?