

Tablica bez domysłów

O2-K10 / Lekcja 4 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Zadanie potrzebuje wykonawcy, stanu i kryterium ukończenia.

W porcie opowieści

Na papierowej tablicy klubu są trzy wpisy.

Przygotowane karty

A: Legenda - Mira - w trakcie - gotowa, gdy wszystkie znaki mają podpis.

B: Mapa - ktoś robi.

C: Test - gotowe, sprawdzono dojście do sali.

Zobacz jeden przykład

A pozwala ustalić osobę, stan i warunek końca.

Angielski (dla chętnych): to do = do zrobienia, done = zrobione. Użyj przy pasującej karcie.



Tablica bez domysłów

O2-K10 / Lekcja 4 z 8

2 Teraz Ty

Wskaż, kto robi legendę.

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

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Czy sam napis „prawie gotowe” mówi, co zostało?