

Popraw jedną rzecz

O4-K2 / Lekcja 6 z 8

1 Poznaj sytuację

Poznaj zasadę

Zmiana jednego wymagania ułatwia porównanie wyników. Nie daje jednak pewności, że wszystko inne pozostanie identyczne.

W porcie opowieści

Redagujesz fikcyjne polecenie do bajki.

Przygotowane karty

- | A: Polecenie 1: opisz przygodę piratki.
- | B: Wynik 1: długi opis z trudnymi słowami.
- | C: Jedna poprawka: użyj krótkich zdań dla dzieci 8-9 lat.

Zobacz jeden przykład

C zmienia wymaganie języka; potem porównam zrozumiałość obu wyników.

Angielski (dla chętnych): Try a clearer instruction - spróbuj jaśniejszego polecenia. Użyj przy pasującej karcie.



Popraw jedną rzecz

O4-K2 / Lekcja 6 z 8

2 Teraz Ty

Dodaj do A prośbę o krótkie zdania.

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

3 Sprawdź w nowej sytuacji

Instrukcja jest dobra, ale za długa. Jaki jeden wymóg dopiszesz?

