

2. hodina: Križovatka

Cieľ: Medzipredmetové vzťahy – dopravná výchova.

Prostredie programu Baltík 4 .NET, práca v interaktívnom režime. Čaruj predmet, odčaruj ho, zmena programu.

Úloha:

Urob križovatku so semaformi, autami, bicyklom, okolím. Dbaj na správne postavené semafony.

U1-2

