

## 1ère partie : SE REPERER SUR UN PLAN OU UNE CARTE

Je découvre :  Sur la feuille de leçon, je complète le « Cherchons » p 172 (196)

1 séance

## Je lis, comprends et j'apprends la leçon - G10 - § I) SE REPERER SUR UN PLAN OU UNE CARTE

Je dois savoir me repérer sur une carte ou un plan (EG.111)

Vidéo n°1

Je m'entraîne :  ex 1 p 173 (197)  ex 2  ex 3  ex 4  ex 5  ex 6  ex 7  ex 8

Je corrige mon travail au fur et à mesure et je suis le smiley qui convient ...



Je regarde la vidéo n°1 et je revois les exercices

## 2ème partie : SE DEPLACER SUR UN PLAN OU UNE CARTE

2 séances

Je découvre :  « Cherchons » p 174 (198)

Je me déplace sur une carte :  ex 10 p 175 (199)  ex 11 p 175 (199)  ex 19 p 176 (200)

Je corrige mon travail au fur et à mesure et je suis le smiley qui convient ...



Je regarde la vidéo n°2 et je revois les exercices

Je me déplace sur un diagramme :  ex 20 p 177 (201)

Je corrige mon travail au fur et à mesure et je suis le smiley qui convient ...



Je demande de l'aide

Je me déplace sur une carte :  ex 22 p 177 (201)  ex 25 p 177 (201)

Je corrige mon travail au fur et à mesure et je suis le smiley qui convient ...



Je regarde la vidéo n°2 et je revois les exercices

Je suis prêt pour le contrôle n°1 de ce chapitre, je le demande à mon professeur ...

## 3ème partie : PROGRAMMER LES DEPLACEMENTS D'UN ROBOT

4 séances

## Je lis, comprends et j'apprends la leçon - G10 - §III) PROGRAMMER UN ROBOT

Je dois savoir programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran (EG131)

Vidéo n°3

Je découvre le logiciel « Scratch » :  livret

Je demande de l'aide

Je suis prêt pour le contrôle n°2 de ce chapitre, je le demande à mon professeur ...

Je vais plus loin ... :  ex 23 p 177 (201)  ex 24 p 178 (202)