

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

1 séance

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

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 lis, comprends et j'apprends la leçon - G10 - §II) SE DEPLACER SUR UN PLAN OU SUR UNE CARTE

☐ Je dois savoir décrire des déplacements (EG 112) ☐ Je dois savoir exécuter des déplacements (EG 113)

Vidéo n°2

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)