



Leçon A – Tâche finale

Donner des directions

Pour la tâche finale, tu vas créer un parcours pour faire de la géolocalisation dans ton école ou ta communauté. Au choix, il faut créer un parcours où il y a des éléments à collectionner ou des sites particuliers à visiter. Choisis un point de rencontre final.

Tu vas ensuite coder tes directions dans *Scratch* si le temps le permet et tu as accès à la technologie.

Utilise le tableau pour planifier tes idées.

Situation	Pour encourager l'exercice physique et l'exploration de ton quartier, tu participes à une activité de géolocalisation (exemple : Pokémon Go). Avec ton groupe, tu crées un parcours et tu dois donner des directions à ton équipe. Il y a plusieurs éléments à collectionner avant d'arriver à la rencontre finale.
Point de rencontre final:	
Éléments à collectionner et/ou sites à visiter sur le parcours	1. 2. 3.
Vocabulaire utile:	

Par exemple :

Situation	Tu dois retourner un livre à la bibliothèque. Donne des instructions pour ramasser le livre dans un casier et continuer le chemin pour le déposer à la bibliothèque.
Point de rencontre final:	La bibliothèque
Éléments à collectionner et/ou sites à visiter sur le parcours	1. Chercher un livre dans un casier
Vocabulaire utile:	Avancer, tourner, prendre, marcher, arriver d'abord, ensuite, et, puis et enfin