



# 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