Idées de situations qui posent un problème à résoudre  
3PP

|  |  |
| --- | --- |
| **TITRE** | : POKEMON GO |
|  |  |
| **Modules abordés** | : Thème C - Grandeurs et mesures |
|  |  |
| **MISE EN SITUATION** | : Voir le sujet |
| **DURÉE** | : 2 séances d'une heure |
| **CAPACITES VISEES**  **CONNAISSANCES** | : Utiliser un rapport de réduction ou d’agrandissement (architecture, maquettes), l’échelle d’une carte.  Utiliser un système d’information géographique (cadastre, géoportail, etc.) pour déterminer une mesure de longueur ou d’aire ; comparer à une mesure faite directement à l’écran.  : Comprendre l'effet d'un déplacement, d'un agrandissement ou d'une réduction sur les longueurs, les aires, les volumes ou les angles. |
| **ATTITUDES**  **Formes possibles de l’activité** | : Le goût de chercher et de raisonner ; la rigueur et la précision, l’esprit critique face vis-à-vis de l’information disponible.  : En classe entière pour la première séance. En groupe pour la seconde (si on utilise Google map, Mappy ou autre) |
|  |  |
| **MATÉRIEL** | : Calculatrices; Ordinateur ou carte. |

**situation-problème**

**Compétences travaillées**

|  |  |
| --- | --- |
| Chercher  *Domaines du socle : 2, 4* | **Q.1** Repérer sur la carte l'emplacement du Pokémon |
| **Q.2** Repérer le conseil général du Loiret sur le trajet |
| **Q.3** Repérer l'orientation de la boussole |
| Modéliser  *Domaine du socle : 1, 2, 4* | - |
| Représenter  *Domaine du socle : 1, 5* | - |
| Raisonner  *Domaine du socle : 2, 3, 4* | **Q.5** Mener une investigation afin de déterminer la distance souhaitée |
| Calculer  *Domaines du socle : 4* | **Q.6** Indiquer les calculs nécessaires |
| Communiquer  *Domaines du socle : 1, 3* | **Q.3** Justifier de l'utilisation de la boussole pour déterminer l'orientation |
| **Q.4** Expliquer que l'écran ne présente aucune indication de longueurs |
| **Q.5** Expliquer à l'oral ou à l'écrit le protocole |
| **Q.6** Expliquer la démarche |
| **Q.7** Répondre à la problématique |