projet souris sur la toile

Comprendre et exécuter les consignes données par l’écran.

Comprendre les termes, les relations souris/écran/clavier. Maîtriser les actions. Copier avec modèle. Attendre son tour en observant. Corriger ses erreurs. Respecter les règles.

Dialoguer “Si je….alors…” “Quand je….alors”

“ On ne doit pas accorder sa confiance à quelqu’un qui ne sourit jamais”

Henry de Montherlant