

# Analyser des groupes du nom avec le robot Dash et le tapis



*Les activités présentées dans ce document ont comme intention pédagogique de développer les compétences des élèves dans les règles d'accord dans le groupe du nom.*

## **Durée de l'activité**

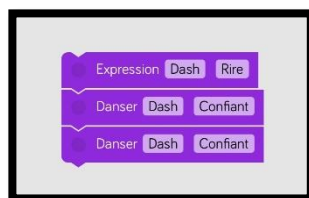
- Environ 2 heures

## **Préalable à l'activité**

- Avoir branché les robots
- Avoir déjà initié les élèves au robot Dash et à l'application Blockly.

## **Matériel nécessaire**

- Robot Dash Wonder Workshop
- Tablette
- Tapis blanc pour Dash & Cue Wonder Workshop (si vous en possédez un)
- Papier et crayon pour prendre des notes
- Crayon effaçable à sec
- Blocs de commandes des catégories suivantes seront nécessaires mais seront à modifier!



## Étapes de réalisation

### Étape 1

-**Préparer votre tapis** à l'avance en écrivant, avec un crayon effaçable à sec, des groupes du nom ayant différents genre et nombre. Vous pouvez en mettre le nombre désiré.

Exemples : le bon légume, mes trois petits ballons, une jolie dame,  
...

Proposition : Mettre 2 GN (f.s), 2 GN (m.s), 2 GN (f.p) et 2 GN (m.p).

*\*Déterminer une case précise sur le tableau sur laquelle les équipes débiteront leur parcours.*

### Étape 2

-**Présenter le projet** aux élèves. **Annoncer l'intention pédagogique** qui est de trouver le genre et le nombre des groupes du nom inscrits sur le tapis en programmant Dash afin qu'ils se déplacent sur ceux-ci. Dans leur programmation, ils devront avoir un GN de chaque genre et nombre. (1 GN féminin singulier, 1 GN féminin pluriel, 1 GN masculin singulier et 1 GN masculin pluriel)

### Étape 3

-**Faire des équipes** de deux élèves. Ils devront par la suite décider quels groupes du nom Dash analysera dans leur programmation.

### Étape 4

-**Annoncer les contraintes** qui devront être respectées dans leur programmation. Vous pouvez modifier les contraintes à votre guise!

a) Avoir 4 groupes du nom différents dans leur programmation (1 GN féminin singulier, 1 GN féminin pluriel, 1 GN masculin singulier et 1 GN masculin pluriel)

b) Dash devra dire le groupe le genre et le nombre des GN choisis par les élèves.

c) Autres contraintes possibles :

-Faire dire à Dash le noyau de ce groupe du nom.

-Ajout d'une danse ou autre à la fin de leur programmation

\*[Aide-mémoire](#) pour les élèves

### Étape 5

-Les élèves devront **planifier le trajet** de Dash sur papier avant de pouvoir essayer leur programmation.

### Étape 6

-Les élèves **connectent leur robot** avec leur tablette.

### Étape 7

-Ils **programment Dash** en fonction des groupes du nom choisis.

### Étape 8

-Lorsqu'elles sont prêtes, les différentes équipes **testent leur programmation** sur le tapis. Si nécessaire, ils peuvent apporter des ajustements à leur programmation et tenter à nouveau de réussir leur parcours.

**Exemple du projet :**

[https://youtube.com/shorts/3DUg\\_g6VTWU?feature=share](https://youtube.com/shorts/3DUg_g6VTWU?feature=share)

### **Idées de prolongements pédagogiques**

-Inscrire des combinaisons de classes de mots différentes sur le tapis.

Exemple : (D+N+Adj) + ( F.S.) et l'élève doit inventer un groupe du nom respectant le genre et le nombre ainsi que la position des mots.

-Inscrire des combinaisons de genre et de nombre (f.s), (m.s), ... sur les cases du tapis et les élèves doivent inventer des groupes du nom.

-Ajouter des contraintes.

### **Quelques pistes d'observations pédagogiques**

-**Développement des stratégies cognitives et métacognitives** (ex : décomposition et organisation de structures complexes et de suites logiques, ...)

-**résolution de problèmes** (utilisation de stratégies efficaces et variées, reconnaissance des éléments de réussite et de difficulté, formulation de solutions plausibles et imaginatives)

-**collaboration** (reconnaissance des besoins de l'autre, attitudes et comportements adaptés, engagement dans la réalisation d'un travail d'équipe s'il y a lieu)

-**pensée critique** (Formulation adéquate de l'enjeu, remise en question)

-**pensée informatique** (comprendre le fonctionnement d'un appareil numérique et des communications, concevoir et développer un programme informatique, comprendre la logique d'un algorithme)

-...

**Vous aimeriez conserver des traces du travail de vos élèves?**

Voici un document pour vous aider à le faire.