

S'approprier le robot Dash avec nos élèves



Les activités présentées dans ce document ont pour but l'appropriation du robot Dash et l'application Blockly avant de faire vivre différentes activités plus complexes aux élèves.

Durée de l'activité

- Environ 2 heures

Préalable à l'activité

- Avoir branché les robots

Matériel nécessaire

- Robot Dash Wonder Workshop
- Tablette
- TNI
- Tapis blanc pour Dash & Cue Wonder Workshop (si vous en possédez un)

Étapes de réalisation

Étape 1

-**Présenter le robot** Dash aux élèves ainsi que le **tapis** si vous en avez un. Leur faire écouter la [vidéo explicative](#) des parties du robot.

Étape 2

- **Présentation de la vidéo** reliée à la [connexion de Dash](#) avec la tablette avec l'application Blockly au TNI.

Étape 3

-**Présentation** de la [vidéo des blocs de commandes](#) de l'application Blockly au TNI.

Étape 4

-**Remettre un robot** à chaque élève idéalement ou les placer en équipe de deux.

Étape 5

-Faire faire la **connexion** d'un robot avec leur tablette.

Étape 6

-[Cartes à tâches avec Dash/niveau débutant](#)

Idées de prolongements pédagogiques

-Activité de représentation de nombres avec le tapis (document à venir)

-Faire réaliser aux élèves les **activités d'initiation** avec Blockly de Julie Robidoux/CP CSS des Chênes

https://drive.google.com/file/d/10TSn571PWwarG2xpEr6VhEf7XV-fX_0Z/view?usp=sharing

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)

-...