

Les classes de mots dans le GN avec le robot Dash et le tapis



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

Durée de l'activité

- Environ 2 heures

Cycle visé par l'activité

- 2^e cycle

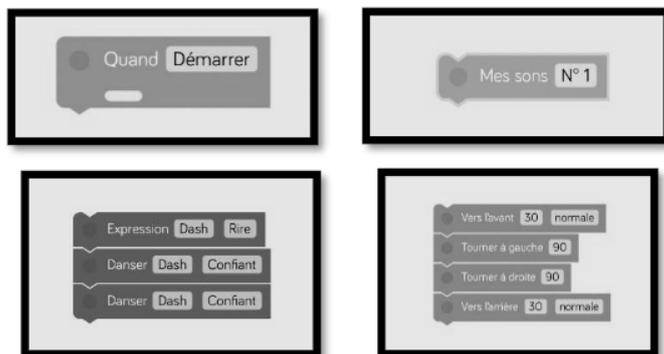
Préalables à l'activité

- Avoir branché les robots
- Avoir déjà initié les élèves au robot Dash et à l'application Blockly.
- Connaître les classes de mots suivantes (déterminant, nom, adjectif)
- Connaître et identifier les mots receveurs d'accord dans un groupe du nom
- Connaître les règles d'accord du déterminant et de l'adjectif avec le nom dans un GN.

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, différentes combinaisons de classes de mots qui composent un GN vues au 2^e cycle. Vous pouvez en mettre le nombre désiré.

Exemples : D+N+Adj. (f.s.) / D+N (f.p.) / D+Adj.+N+ Adj. (m.s.) / etc.

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



Étape 2

-**Présenter le projet** aux élèves. **Annoncer l'intention pédagogique** qui est de réaliser une programmation afin que Dash se déplace sur 4 combinaisons de classes de mots différentes. Les élèves doivent donc apporter des précisions à 4 GN de leur choix du tapis selon les classes de mots qui sont entre parenthèses ainsi que le genre et le nombre inscrits dans la case.

*Aide-mémoire des contraintes pour les élèves

Étape 3

-**Faire des équipes** de deux élèves. Ils devront par la suite décider quelles combinaisons ils désirent préciser et faire dire à Dash.

Étape 4

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

a) Avoir 4 combinaisons différentes dans leur programmation.

b) Dash devra dire le groupe du nom qu'ils ont décidé de préciser lorsqu'il arrive sur la case.

c) Autre contrainte possible :

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

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

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 combinaisons choisies.

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.

-Vous pouvez filmer vos élèves pendant leurs essais. Ils apprécient revoir leurs performances et/ou les montrer à leurs parents via Seesaw par exemple.

Exemples du projet :

<https://youtube.com/shorts/00w-i4XjrFY?feature=share>

Idées de prolongements pédagogiques

-Inscrire différents GN et Dash doit les analyser et mentionner le genre et le nombre de ce groupe du nom.

Exemple : La petite fille, les hommes cultivés, ...

-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.

