

# Les différents signes dans les mots avec Dash

## (1<sup>er</sup> cycle)



*Les activités présentées dans ce document ont comme intention pédagogique de développer les compétences des élèves avec le système orthographique en écriture plus précisément dans l'identification des différents signes : accent aigu, accent grave, accent circonflexe, tréma, cédille, trait d'union et espace.*

### Durée de l'activité

- Environ 2 heures

### Préalables à l'activité

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

### Truc de gestion de classe

Si la gestion de classe vous inquiète pendant l'activité de robotique, il serait possible de faire l'activité avec seulement la moitié de vos élèves. Vous pourriez mettre l'autre moitié en travail autonome. Vous auriez donc moins d'équipes à gérer 😊

## Matériel nécessaire

- Robot Dash Wonder Workshop
- Tablette
- Tapis blanc pour Dash & Cue Wonder Workshop
- Crayon effaçable à sec

## Étapes de réalisation

### Étape 1

-**Préparer votre tapis** à l'avance en dessinant, avec un crayon effaçable à sec, différents mots comme sur mon modèle.



## Étape 2

-**Présenter l'activité** aux élèves. **Annoncer l'intention pédagogique** en leur annonçant qu'ils devront :

a) Identifier les différents signes (*accent aigu, accent grave, accent circonflexe, tréma, cédille, trait d'union et espace*) dans les mots qui sont inscrits sur le tapis.

b) **réaliser une programmation** dans laquelle Dash devra aller sur un mot comprenant chaque signe.

## Étape 3

-**Faire des équipes** de deux élèves (ou 1 robot par élève si vous en avez suffisamment)

## Étape 4

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

*\*Les élèves doivent toujours renommer le projet qu'ils créent. S'ils ne le renomment pas, le projet ne s'enregistre pas et ils ne pourront revenir y travailler ultérieurement. [Renommer un projet dans Blockly](#)*

## Étape 5

-Les élèves **analysent les mots** qui sont inscrits sur le tapis. Ils doivent mettre dans leur programmation un mot par signe (7 mots en tout).

-Dans leur programmation, ils devront également **ajouter un enregistrement** à chaque arrêt en disant quel est le nom du signe sur le mot.

*\*Lorsque les élèves testent, cela crée une « affluence » près du tapis. Je vous propose donc d'ajouter une case départ à chaque extrémité du tapis, afin que les équipes soient dispersées et que les élèves n'aient pas trop à attendre pour exécuter leur programmation.*

### Étape 6

-Ils **programment Dash** en fonction des signes qu'ils auront identifiés sur les mots et choisis.

- a) Choisir 7 mots (1 mot par signe) pour réaliser leur programmation.
- b) Partir d'une des **cases départ** identifiées sur le tapis.
- c) Sur chacune des cases (4 en tout dans cette activité), les élèves devront faire dire à Dash le « nom » du signe.

### Étape 7

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

-Lorsqu'elles ont réussi la programmation, **les équipes vous présentent leur parcours.**

### Idées de prolongements pédagogiques

- Leur demander d'ajouter plus de mots dans leur programmation.
- Prendre tous les mots du tapis.
- Faire faire une danse à Dash lorsque le robot arrive à la fin du parcours.
- Ajouter les contraintes de votre choix ou différencier les contraintes en fonctions de vos élèves.

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

Voici un document pour vous aider à le faire.

### Quelques pistes d'observations pédagogiques

**-Compétence du PFEQ :** Écrire des textes variés / Section orthographe d'usage / Le système orthographique / Les lettres et les signes / Identifier les différents signes : accent aigu, accent grave, accent circonflexe, tréma, cédille, trait d'union et espace

**-Compétences transversales d'ordre intellectuel** (exploiter l'information, exercer son jugement critique, utilisation de

stratégies efficaces et variées, reconnaissance des éléments de réussite et de difficulté, formulation de solutions plausibles et imaginatives)

**-Compétence transversale d'ordre méthodologique** (se donner des méthodes de travail efficaces, exploiter les TIC, comprendre le fonctionnement d'un appareil numérique et des communications, concevoir et développer un programme informatique)

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