

Fiche d'activité

Dash

• Robot Bowling



Durée de l'activité : 1 séance

Élèves de deuxième cycle

But de l'activité : Contrôler dash avec des actions, dans un jeu structuré.



Matériel nécessaire

- Un robot Dash (par équipe/par élève)
- Une tablette/robot
- Application Blockly (Wonder workshop)
- Objets pouvant rappeler une quille¹.

Étapes de l'activité

Robot Bowling

Imaginez que Dash est une boule de bowling et programmez-le pour faire tomber un ensemble de « quilles ».

1. Désigner une piste de bowling quelque part dans votre classe et marquez la « ligne de départ » avec, exemple, un ruban adhésif.
2. Mettre en place des « quilles » dans un motif triangulaire (ou tout modèle que vous souhaitez) à environ 8-10 pieds de la ligne de départ.
3. Programmez Dash en utilisant Blockly, pour créer une séquence de commandes qui enverra le robot dans la voie pour frapper les « quilles » (une chance par essai).
4. Chorégraphier définitivement une danse de robot victorieux après avoir fait un abat!

1. ¹ Bouteilles d'eau vides ou rouleaux de papier essuie-tout en carton feront l'affaire.