

Fiche d'activité

Dash

Conversions



Durée de l'activité : 1 séance

Élèves de troisième cycle

But de l'activité : Programmer Dash en pratiquant les concepts de conversions en mathématiques.

Matériel nécessaire

- Un robot Dash (par équipe/par élève)
- Une tablette/robot
- Application Blockly (Wonder workshop)

Étapes des activités

Conversions¹

1. Créer une liste de défis simples (au maximum 10 défis). Ex : Dash doit avancer de 0,3 m. ou Dash doit reculer d'une distance inférieure à 60 cm. [Voir cette liste.](#)
2. Former des équipes et distribuer une liste par équipe.
3. Demander aux élèves d'accomplir les défis les uns après les autres (en ajoutant des blocs) de sorte que Dash fasse un parcours complet.

Astuces

- Pendant l'activité, l'enseignant peut circuler pour aider les équipes qui sont en difficulté.
- Cette activité se déroule mieux dans un grand espace (comme un gymnase).
- Cette activité peut être réinvestie pour travailler d'autres notions (comme la mesure d'angles).

¹ © Charlotte Bélanger, membre eSTIME