

## SHERL'OZOBOT - Fiche 4

### Objectif notionnel

Découverte de la robotique et de la programmation.

### Objectifs pédagogiques

- Observer et anticiper.
- Approche de la démarche scientifique: réfléchir et résoudre des problèmes : faire des essais, des constats et en déduire des conclusions (déductions) – Reasonner et faire des déductions.
- Donner son point de vue et l'argumenter.
- Expliquer, questionner, proposer des solutions.
- Écouter les idées des autres pour en tenir compte.

### Progression proposée

- Découverte de l'objet Ozobot
- Les comportements de Ozobot selon les codes couleurs.

Le mode suiveur de ligne sur papier :

Dans cette fiche, le robot suit une ligne mais celle-ci est interrompue: il faut donc sauter d'une ligne à l'autre en s'affranchissant du tracé.

Les codes proposés permettent de sauter d'une ligne à l'autre. Il y a trois façons de sauter: sauter à droite, sauter à gauche, sauter tout droit.

**Attention au sens :** la lecture du code doit de faire dans le sens de déplacement du robot.

Les codes Bleu-Rouge en bout de ligne permettent au robot de faire demi-tour.

