

SHERL'OZOBOT - Fiche 6

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 va devoir s'arrêter derrière le mur afin de se cacher des voleurs. Puis, il va ensuite pouvoir reprendre son chemin.

Le premier code proposé permet l'arrêt du robot pendant 3 secondes. Il repartira ensuite.

Les deux codes suivants ne sont pas donnés car les élèves les connaissent déjà: ils ont déjà été rencontrés dans les fiches précédentes.

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

