

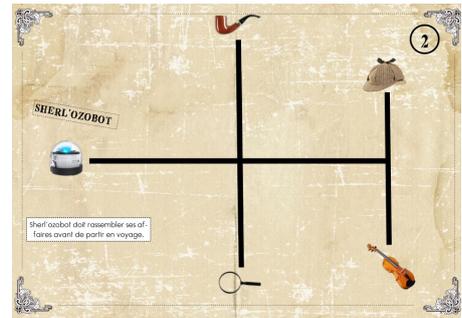
SHERL'OZOBOT - Fiche 2

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) – Raisonner 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 ce mode, le robot se met à suivre n'importe quelle ligne, de manière aléatoire, sans code couleur à disposition. La fiche 2 met en évidence cette caractéristique.

Possibilité de construire un tableau pour comptabiliser les « destinations » du robot sur 10 essais.

| |  |  |  |  |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| 4. | | | | |
| 5. | | | | |
| 6. | | | | |
| 7. | | | | |
| 8. | | | | |
| 9. | | | | |
| 10. | | | | |
| Total | | | | |

Nécessité d'un code de programmation pour donner des instructions au robot.