

## SHERL'OZOBOT - Fiche 2.1

### Objectif notionnel

Découverte de la robotique et de la programmation.

### Objectifs pédagogiques

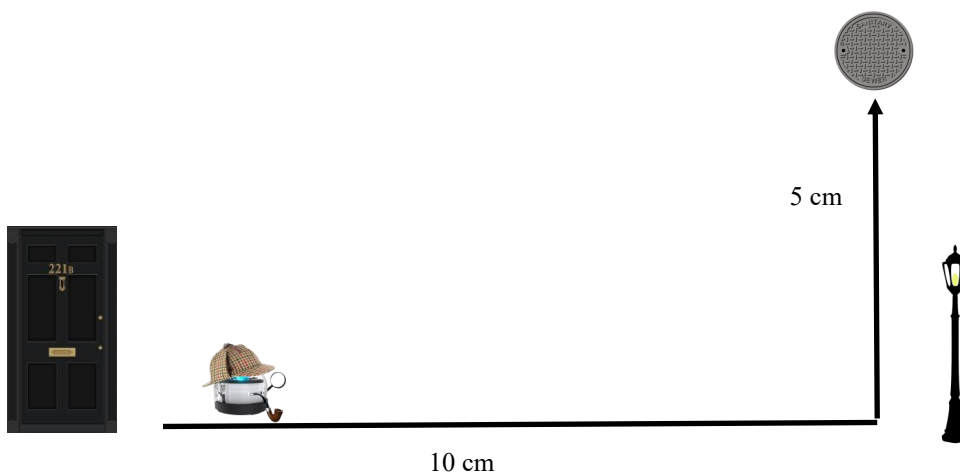
- Observer et anticiper.
- Approche de la démarche scientifique: réfléchir et résoudre des problèmes : faire des essais, des constats et en déduire des conclusions (déductions) – Raisonner et faire des déductions.
- Donner son point de vue et l'argumenter.
- Expliquer, questionner, proposer des solutions.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

### Progression proposée

- Utiliser le logiciel de codage par blocs Ozoblockly.
- Utiliser les blocs de déplacements simples.

Un déplacement est proposé. Il faut le coder à l'aide du logiciel Ozoblockly en agencant les blocs proposés dans le bon ordre et avec les informations adéquates.

Les petites étiquettes « porte », « lampadaire » et « plaque d'égoût » sont à découper et servent de repères pour le déplacement.



Sur Ozoblockly, il est possible de coder le déplacement demandé de la façon suivante par exemple:

