

## SHERL'OZOBOT - Fiche 2.3

### 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.

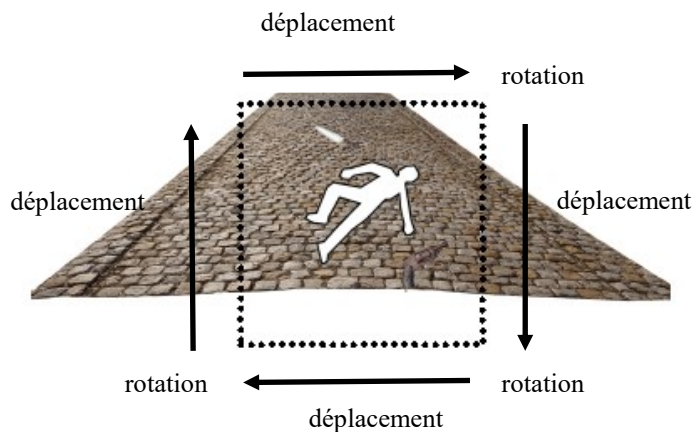
### Progression proposée

- Utiliser le logiciel de codage par blocs Ozoblockly.
- Utiliser les blocs de déplacements et d'actions simples.

Sherl'ozobot doit effectuer un déplacement qui prendra la forme d'un carré.

Il faut donc coder un déplacement de longueur donnée (10 cm) pour le premier côté du carré puis une rotation vers la droite. On répète ce codage pour le deuxième, troisième et quatrième côté. L'ensemble prendra la forme d'un carré.

Le déplacement se fait sur la fiche jointe, le robot se déplaçant sur les pointillés, autour de la scène de crime.



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

