

SHERL'OZOBOT - Fiche 2.4

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) – 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.
- Utiliser le bloc « répéter » qui permet de créer des boucles.

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

On propose d'utiliser le bloc « répéter » et donc de créer une boucle dans le programme. En se rappelant du défi précédent, on remarque que l'enchaînement « déplacement/rotation » est répété 3 fois à l'identique. Pour éviter cette répétition et limiter le nombre de ligne de codage, le bloc « répéter » est nécessaire.

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:

