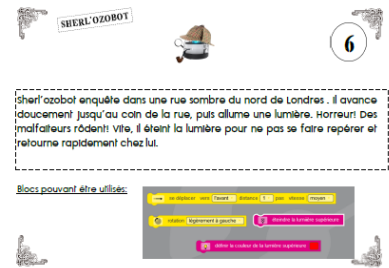


SHERL'OZOBOT - Fiche 2.6

Objectif notionnel

Découverte de la robotique et de la programmation.



Objectifs pédagogiques

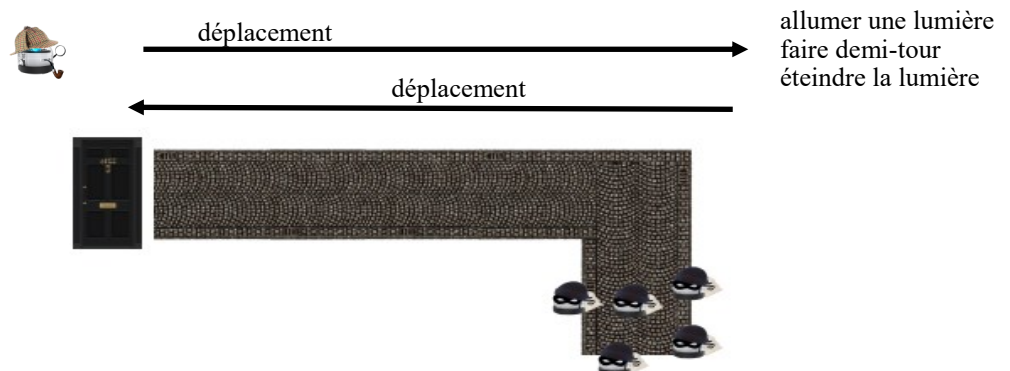
- Observer et anticiper.
- Approche de la démarche scientifique: réfléchir et résoudre des problèmes : faire des essais, des constats et en déduire des conclusions (déductions) – Reasonner et faire des déductions.
- Donner son point de vue et l'argumenter.
- Expliquer, questionner, proposer des solutions.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

Progression proposée

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

On propose de coder Sherl'ozobot en combinant des déplacements et une action sur la lumière.

Le demi-tour peut s'effectuer grâce à deux rotations consécutives dans le même sens.



Le déplacement se fait sur la fiche jointe, le robot se déplaçant sur la route pavée.

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

