

Atelier

Niveau d'enseignement :

Enseignement primaire (5^{ème} et 6^{ème}) et secondaire

Porteur du projet :

Anne Cornut et Benoit Naveau, La Maison des Maths et du Numérique

Contact : benoitnaveau@live.be

Titre de l'atelier :

Code ta route avec Ozobot

Objectif poursuivi ou intérêt de l'outil

- L'interdisciplinarité entre robotique, physique et mathématiques permet de créer un robot qui suit une ligne,
- Informatique :
 - Utilisation des codes visuels pour programmer le robot.
 - Manipulation de la tablette
- Précision dans le dessin du code
- Variation de support (papier et numérique) dont montrer que le numérique apporte de la précision
- Résolution de problèmes

Descriptif de l'outil/la pratique/le dispositif :

1. Présentation d'Ozobot et l'utilité des robots dans le quotidien
2. Création d'un chemin avec marqueurs de couleurs et réaliser par 4 un circuit
3. Observation du fonctionnement d'Ozobot
4. Test de choix de directions pour déterminer un moyen de l'obliger à effectuer des actions
5. Création de chemins avec des codes couleurs définis
6. Utilisation de l'application pour réaliser des challenges avec les codes couleurs
7. Prolongements possibles avec des défis sur le programme Ozoblockly (style Scratch) pour découvrir toutes les possibilités d'Ozobot