



Initiation à la programmation avec le robot "Ozobot"

publié le 24/06/2022

Technologie 6e

« Ozobot » est un petit robot capable de tourner à gauche et à droite, avancer, reculer, accélérer et ralentir mais aussi détecter des lignes et des couleurs .

Le robot « Ozobot » suit les lignes tracées avec des feutres.

Les séquences de couleur insérées dans la trajectoire sont interprétées comme des codes, ils vont commander sa trajectoire et son comportement.

Cette approche ludique permet d'introduire très simplement la notion de projet, de codage et d'algorithmique auprès des élèves, sans leur faire écrire une seule ligne de code et sans avoir à maîtriser des logiciels complexes.

Une fois les compétences de base maîtrisées, les élèves peuvent apprendre à programmer avec le logiciel « Ozoblockly ».

Le logiciel repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour les aider à créer et à raisonner.

Portfolio



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.