

Un Ozobot par groupe - papier et feutres larges - annexes imprimées

RÉSUMÉ

Le Centre pilote "La main à la pâte" de Gardanne (13, Bouches du Rhône) propose une séquence pédagogique en robotique pédagogique avec Ozobot pour le cycle 2.

L'intérêt pédagogique d'Ozobot réside dans la possibilité de le programmer. par l'intermédiaire de codes de couleurs (programmation événementielle SI... ALORS). L'élève trace des lignes en utilisant un feutre ou un marqueur large. La programmation se fait par l'intermédiaire de codes de couleurs de deux ou trois sections contiguës sur le chemin tracé.

COMPÉTENCES PRINCIPALES TRAVAILLÉES

- Émettre des hypothèses, les formuler, les tester (démarche scientifique).
- Se situer dans l'espace.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES MISES EN OEUVRE

Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions

DOMAINE DISCIPLINAIRE PRINCIPAL

Mathématiques - Initiation au codage et repérage dans l'espace.

MODALITÉS

Activité de découverte autour d'un thème proposé au FabEcole.

DÉROULEMENT

Destinée à des élèves de cycle 2, cette séquence est prévue pour être réalisée en lien avec un travail autour des contes, mais peut être utilisée pour toute autre histoire, liberté est laissée à l'enseignant de l'adapter en fonction des projets de sa classe.

POINTS DE VIGILANCE PARTICULIERS

Pour une utilisation optimale penser à étalonner l'ozobot avant de l'utiliser.

LIENS VERS LES RESSOURCES PRÉSENTÉES

[Les contes d'Ozobot](#)

https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_10509810/fr/les-contes-d-ozobot