



Séquence : Découvrir et programmer Ozobot en cycle 3

Véronique Lamblin et Anne-Marie Zunzunegui, École de La Butte, Besançon, groupe APIC (Apprendre la Pensée Informatique Collaborative), INSPE de l'académie de Besançon, laboratoire ELLIADD, Université de Franche-Comté, Novembre 2021.









Inspirée de : l'« Alphabet de l'Informatique avec Ozobot » du laboratoire LIP6 ; et « [Les contes d'Ozobot](#) » de La main à la pâte - Gardanne - Bouches-du-Rhône - DANE avril 2017.

Objectifs de la séquence

- Travailler sur les représentations des robots
- Découvrir un robot particulier : Ozobot, le décrire (capteurs, effecteurs), explorer son comportement et ses possibilités
- Apprendre à programmer le robot pour résoudre un problème (défis)

	Déroulement	
Séance 1	Qu'est-ce que Ozobot ? <ul style="list-style-type: none">- Recueillir les représentations initiales sur ce qu'est un robot- Découvrir le robot Ozobot	1h00min
Séance 2	Peut-on prédire le chemin d'Ozobot ? <ul style="list-style-type: none">- Faire des hypothèses, les tester- Comprendre que Ozobot est un robot qui a des déplacements aléatoires devant une intersection	1h10min
Séance 3	Peut-on donner des instructions à Ozobot ? <ul style="list-style-type: none">- Découvrir les codes Ozobot- Utiliser les codes Ozobot pour programmer le robot	1h20min
Séance 4	Ozobot a-t-il de la mémoire ? <ul style="list-style-type: none">- Faire des hypothèses et les vérifier- Connaître les caractéristiques de la mémoire d'Ozobot	2h00min
Séance 5	Synthèse générale <ul style="list-style-type: none">- Généraliser et définir un robot- Comparer l'évolution de ses représentations initiales	1h20min
Séance 6	Les circuits défis <ul style="list-style-type: none">- Réinvestir ce qui a été appris concernant le fonctionnement d'Ozobot- Trouver une stratégie qui permet au robot de réussir le défi : rejoindre la case arrivée- Choisir à bon escient les codes- Avoir une vue d'ensemble du circuit, anticiper sur le comportement du robot	2h00min

Pictogrammes utilisés sur les fiches

 étapes	 échanges / discussion collective
 durée de l'activité	 modalité de travail en groupes
 matériel nécessaire	 temps de recherche
 consignes orales de l'enseignant	 point de vigilance