

Animation Ozobots 8-12 ans

Description	Jouer avec des petits robots qui suivent vos parcours dessinés aux feutres
Concept	S'initier à la logique de programmation de manière ludique
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">• On allume le robot pour qu'il suive un tracé• On laisse les enfants expérimenter• On introduit les codes couleur
Fil rouge	
Support	
Matériel	Des Ozobots ; des marqueurs noirs, rouges, bleus, verts (les marqueurs officiels marchent le mieux car ils ont pile la bonne épaisseur. Mais des marqueurs standards dont on a biseauté la pointe peuvent aussi marcher si on manque de feutre officiel (surtout les noirs)) ; des ciseaux ; du scotch ; du papier blanc ; les stickers repositionnable avec les codes ; la feuille avec les codes couleurs (voir plus bas).

Étiquette	progression peda numerique ozobot
Dispositif	Intervention de 2-3h
Outil	Ozobot
Enjeu	Éducation au code
Lien	
Pré-requis	Pas de pré-requis
Contributeur	Thomas Depasse
Media	

Déroulé

- **Discussion sur la programmation, les robots...**

Faire émerger ce qu'ils connaissent du sujets, ce que ça leur évoque.
On peut s'appuyer sur [ce déroulé](#) pour cette partie.

- **Possibilité de faire une petite introduction avec le [Jeu du Robot Idiot](#)**

Pour comprendre la logique de programmation

- **On joue avec les robots !**

- On sort les robots
- On les allume et on dessine quelques tracés simples. On donne les robots aux enfants et on les laisse comprendre comment ça marche. On leur demande de définir avec leurs mots ce que sont ces robots, comment ils fonctionnent.
- On peut raconter une petite histoire. Soit en laissant les enfants l'inventer soit en leur en racontant une. Par exemple : ce sont des petits robots qui suivent des tracés parce que, enfants, ils avaient perdus leurs parents et le seul moyen de les retrouver était de suivre la trace d'huile qu'ils laissaient derrière eux. Aujourd'hui ils ont gardé cette habitude et ce sont devenu les meilleurs robots-suiveurs-de-ligne du monde !
- On laisse les enfants expérimenter, faire leurs propres tracés, voir comment ça marche.
- Une fois qu'ils on vu comment le robot suivait les lignes, on peut introduire les codes couleurs qu'on aura préalablement imprimé pour qu'ils puissent les recopier :



- On peut demander aux jeunes de faire un tracé où le robot effectue une pause ou leur demander de commander au robot d'aller plus vite.

- **Le concours artistique !**

- On sélectionne quelques quelques codes qu'on présente comme des "figures imposées" (comme pour une épreuve de patinage artistique par exemple).
- On demande aux jeunes de dessiner un grand tracé (abstrait ou figuratif) sur une feuille A3 en y intégrant ces "figures"
- Après 45min environ, on peut procéder au "passage devant le jury" où les enfants présentent leur parcours et les différentes figures.
- On peut mettre un "10" symbolique à chacun 😊

- **Temps d'échange**

Demander aux jeunes ce qu'ils ont compris des fonctionnements du robot, ce qu'ils ont remarqué, s'ils ont aimé, ce qu'ils imaginent comme utilisation dans la vie de tous les jours pour des robots comme les Ozobots.