



Parcours Ozobot vs banquise

1 : Je découvre comment fonctionne Ozobot

Compétences visées cycle 2

Mathématiques : Espace et géométrie

EG1 (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

Questionner le monde : l'espace et le temps

ESPT1 Se repérer dans l'espace et le représenter

ESPT2 Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

Questionner le monde : vivant/matière/objet

VM07 Commencer à s'approprier un environnement numérique



Français

LO3 Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

EDL7 Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).

1/ Découvre librement le robot Ozobot à partir de ces 4 parcours.

Que constates -tu ?

Programmer avec le robot Ozobot
Parcours 1

Programmer avec le robot Ozobot
Parcours 2

Programmer avec le robot Ozobot
Parcours 3

Programmer avec le robot Ozobot
Parcours 4

2/Je créé un parcours à l'aide de feutres et je teste les comportements du robot observés dans la phase 1





Parcours Ozobot vs banquise

2 : Je cherche les différents codes possibles pour programmer Ozobot

Compétences visées cycle 2

Mathématiques : Espace et géométrie

EG1 (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

Questionner le monde : l'espace et le temps

ESPT1 Se repérer dans l'espace et le représenter

ESPT2 Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

Questionner le monde : vivant/matière/objet

VM07 Commencer à s'approprier un environnement numérique



Français

LO3 Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

EDL7 Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).

A l'aide des 4 parcours, trouve les différents codes qui permettent de programmer Ozobot.

Programmer avec le robot Ozobot.
Parcours 1

Programmer avec le robot Ozobot.
Parcours 2

Programmer avec le robot Ozobot.
Parcours 3

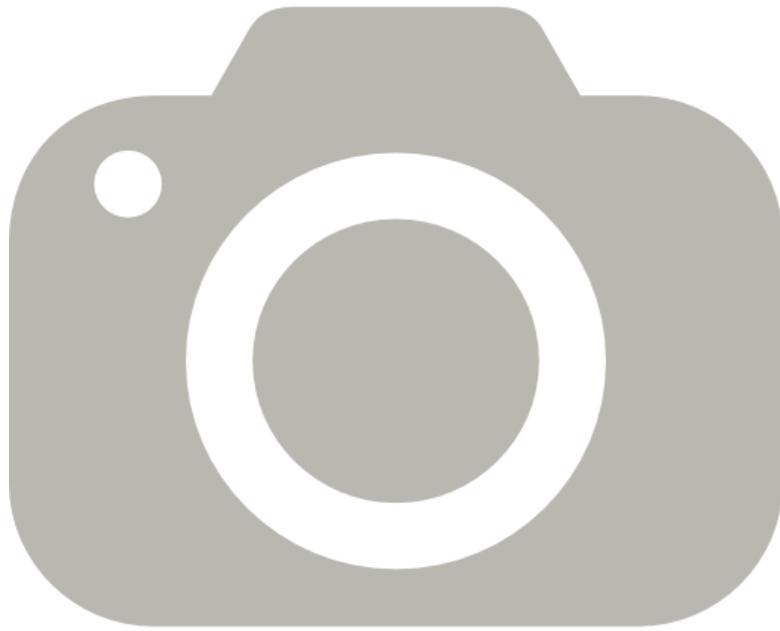
Programmer avec le robot Ozobot.
Parcours 4

Parcours 1	Vitesse

Parcours 2	Couleur

Parcours 3 et 4	Direction

Tester les codes dans une production personnelle





Parcours Ozobot vs banquise

3 : Je programme Ozobot sur un parcours donné

Compétences visées cycle 2

Mathématiques : Espace et géométrie

EG1 (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

Questionner le monde : l'espace et le temps

ESPT1 Se repérer dans l'espace et le représenter

ESPT2 Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

Questionner le monde : vivant/matière/objet

VM07 Commencer à s'approprier un environnement numérique



Français

LO3 Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

EDL7 Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).

Pioche une carte « igloo » et programme Ozobot pour qu'il se rende à l'endroit indiqué. (Colorie et place les cartes-code sur le parcours ou colle des gommettes au bon endroit.)

Coder un parcours donné
Programmer avec le robot Ozobot

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Parcours Ozobot vs banqueise



4 : **Défi** Créer un jeu de programmation sous forme de parcours sur le thème de la banqueise



Obtenu le : _____

Compétences visées cycle 2

Mathématiques : Espace et géométrie

EG1 (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations :

- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.

Questionner le monde : l'espace et le temps

ESPT1 Se repérer dans l'espace et le représenter

ESPT2 Situer un lieu sur une carte, ou sur un écran informatique

Questionner le monde : vivant/matière/objet

VM07 Commencer à s'approprier un environnement numérique



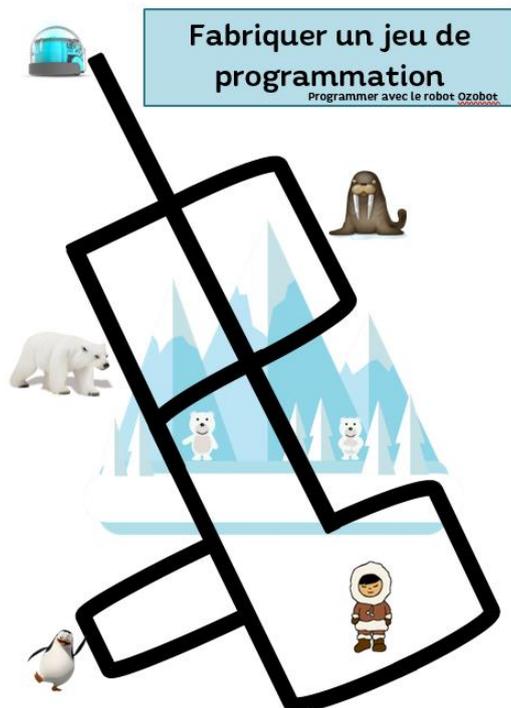
Français

LO3 Collaborer avec ses camarades et participer à des échanges dans des situations diversifiées.

EDL7 Enrichir son répertoire de mots, les mémoriser et les réutiliser (Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)).

Choisis un défi :

Défi 1 Fabrique les cartes manquantes pour pouvoir jouer à ce nouveau jeu. Les cartes doivent avoir la correction au verso



Défi 2 : Créer un jeu de programmation sous forme de parcours sur le thème de la banquise

