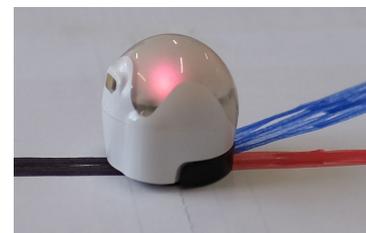


# Un projet robots en classe de GS

Classe de GS d'Anne Laffargue, école maternelle Henri Dès, Notre Dame d'Oé

## 3ème séance : Programmer Ozobot

→ Ce projet est extrait des document [« Idée de séquences ozobot en GS »](#) et [« Ozobot un robot suiveur de ligne et programmable »](#) du site tice87, académie de Limoges



### Compétences :

#### Représenter l'espace

- Être capable d'utiliser les marqueurs spatiaux adaptés (gauche, droite, tout droit)
- Être capable de réaliser un trajet

#### Utiliser des outils numériques

Utiliser un objet numérique et lui transmettre un ordre en utilisant un code couleur

### Objectifs :

- Comprendre que le robot répond à des ordres par un code couleur
- Créer des pictogrammes (commun à la classe) pour comprendre le code couleur

## Déroulement

### Phase d'observation et de présentation du problème

#### 1) Se remémorer ce que l'on avait observé avec les boucles

Collectif 5 à 10 min

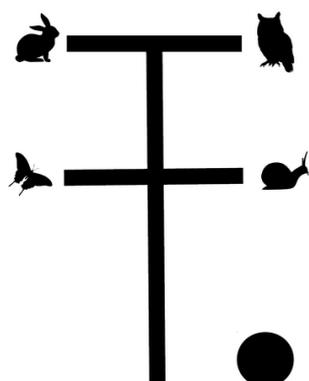
Montrer de nouveau le comportement d'Ozobot.

« Le robot est perdu, il ne suit pas les boucles, il n'aime pas les boucles, il fait ce qu'il veut »

#### 2) Présenter un nouveau problème avec un croisement simple

Par groupe de 2 - 10 min

- fiche annexe 1 et 2 : Tester Ozobot sur le trajet 6 fois et relever sa destination



Fiche 1 - Tests

Essais				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
Total				

#### Matériel par groupe :

- 1 Ozobot
- fiche 1 (format A4)
- 1 tableau de la fiche 2

### 3) Mise en commun des tests

Collectif 10 min

Afficher les fiches 2 au tableau : Est-ce que Ozobot fait la même chose à chaque fois, dans le même ordre ?

→ Ozobot va où il veut (une fois à gauche, une fois à droite, une fois tout droit...), évoquer le caractère aléatoire.

Problématique : « Comment faire pour dire au robot où il doit aller ? »

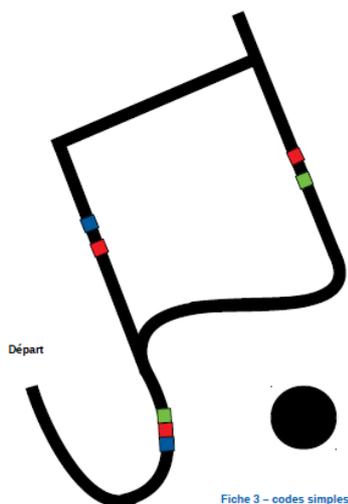
Réponses attendues : *il faut faire des panneaux comme sur la route, il faut lui dire,...*

## Phase d'expérimentation et de réinvestissement

### 1) Découverte des codes simples

Par groupe de 2 - 10 min

- Présentation des fiches 3 : Que voit-on sur cette fiche ? Faire tester à Ozobot le parcours 3 fois.
- Fait-il toujours la même chose ? Pourquoi, que se passe-t-il ? Réponses attendues : *c'est la suite de (le code) couleurs qui donne un ordre à Ozobot : aller à droite, aller à gauche, aller tout droit*



Code Couleur	Ordre

Fiche 4 - codes simples

Matériel par groupe :  
- 1 Ozobot  
- fiche 3 (format A4)  
- 1 tableau de la fiche 4

### 2) Créer un pictogrammes pour chaque code couleurs

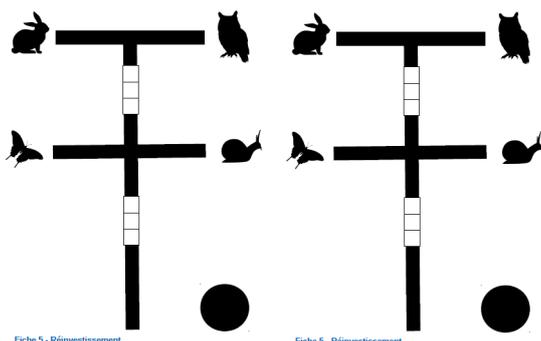
Par groupe de 2 - 10 min

Présentation fiche 4 : *Pour chaque code couleurs vous devez trouver un pictogramme (un dessin très simple) qui vous permettra de vous rappelez ce que ce code veut dire.*

### 3) Réinvestissement - Trouver les codes

Par groupe de 2 - 10 min

Retour sur la première situation avec le problème des croisements : *Compléter les fiches avec le (les) bon(s) code(s) pour qu'Ozobot trouve chaque animal.*



Matériel par groupe :  
- 1 Ozobot  
- 2 exemplaires fiches 5 en double (format A4)  
- 4 feutres de couleur : bleu, noir, rouge, vert