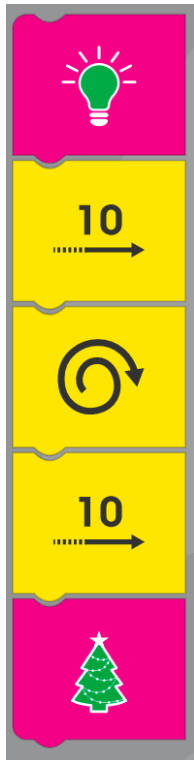


Activité 1

Que va faire Ozobot ?



1 2 3 4 5



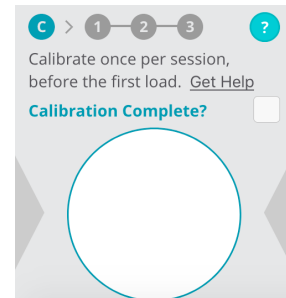
Traduis ce programme.

Calibrer Ozobot



J'appuie deux secondes sur le bouton marche d'Ozobot.

Il clignote en blanc et je le pose sur la zone de calibration.

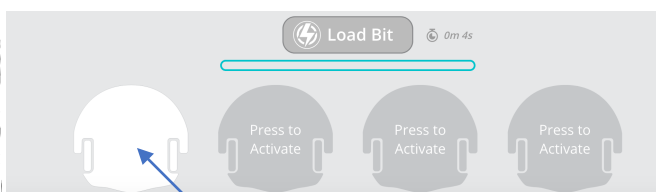


Lorsqu'il clignote en vert, il est calibré.

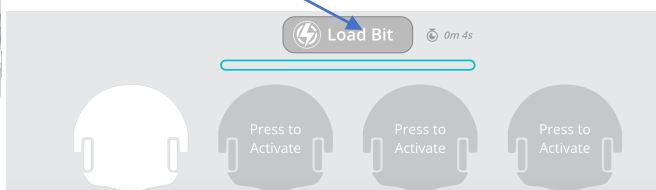
Charger le programme dans Ozobot



On met Ozobot en marche et on le



pose sur la zone blanche. Puis on clique sur le bouton LOAD BIT



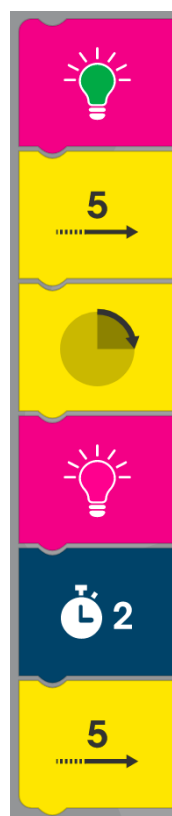
Attention, il faut bien attendre la fin pour lancer le programme d'Ozobot (deux pressions sur le bouton MARCHE)

Activité 2

Que va faire Ozobot ?



1 2 3 4 5



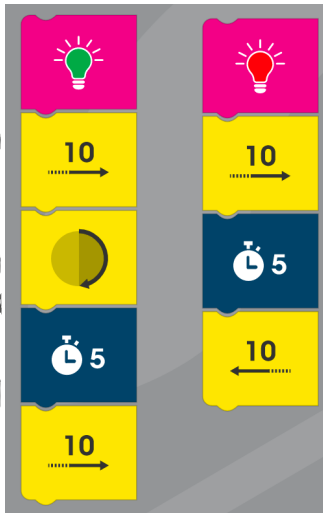
Traduis ce programme.

Activité 3



Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



Compare ces deux programmes.

Explique en français ce que va faire Ozobot dans ces deux cas.

Activité 4



Ozobot zig zag ?

1 2 3 4 5

Programme Ozobot pour qu'il s'allume en bleu, qu'il roule vite pendant 20 pas et qu'il termine sa course par un zigzag en vert

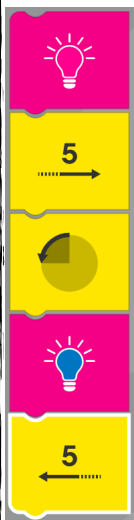


Activité 5



Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



Vrai ou faux ?

Ozobot va s'allumer en rose, rouler pendant 5 pas, faire un quart de tour sur la gauche, passer en bleu et tourner et avancer pendant 5 pas.

Le programme correspond-il à l'explication ?

Activité 6



Ozobot fait la fête

1 2 3 4 5

Programme Ozobot pour qu'il s'allume en vert, qu'il roule pendant 5 pas, qu'il s'allume ensuite en bleu, qu'il tourne un peu à gauche, qu'il roule encore pendant 5 pas, et qu'il termine par un feu d'artifice !

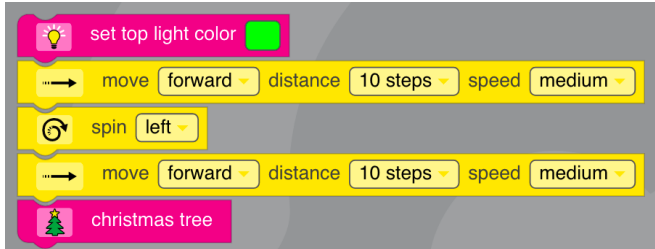


Activité 7



Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



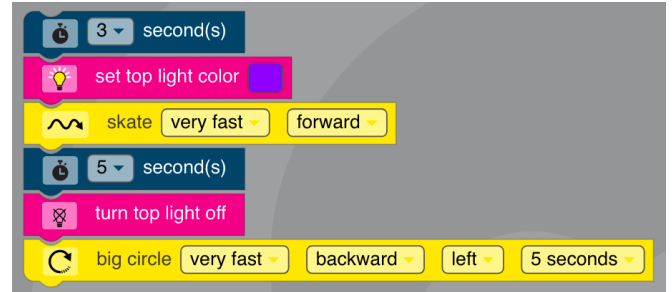
Traduis ce programme.

Activité 8



Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



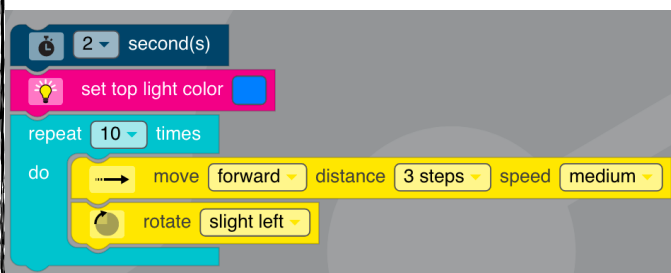
Traduis ce programme.

Activité 9

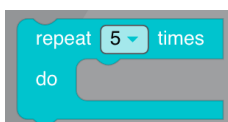


Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



Traduis ce programme.
A quoi sert la boucle bleu clair ?



Activité 10



Ozobot géomètre (1)

1 2 3 4 5

Programme Ozobot pour qu'il dessine un carré de 10 pas de côté.

Attention, ton programme ne doit contenir que 3 blocs !



Activité 11



Ozobot aime les pistes de danse !

1 2 3 4 5



Programme Ozobot pour qu'il exécute 10 fois la même chorégraphie

comprenant boucles, toupies, zigzag et marches arrière



Activité 12



Ozobot géomètre (2)

1 2 3 4 5

Programme Ozobot pour qu'il dessine un rectangle. Il doit être d'une couleur sur le côté long et d'un autre sur le côté court.

Lorsqu'Ozobot a complété son rectangle, il doit faire la toupie avec une autre couleur.

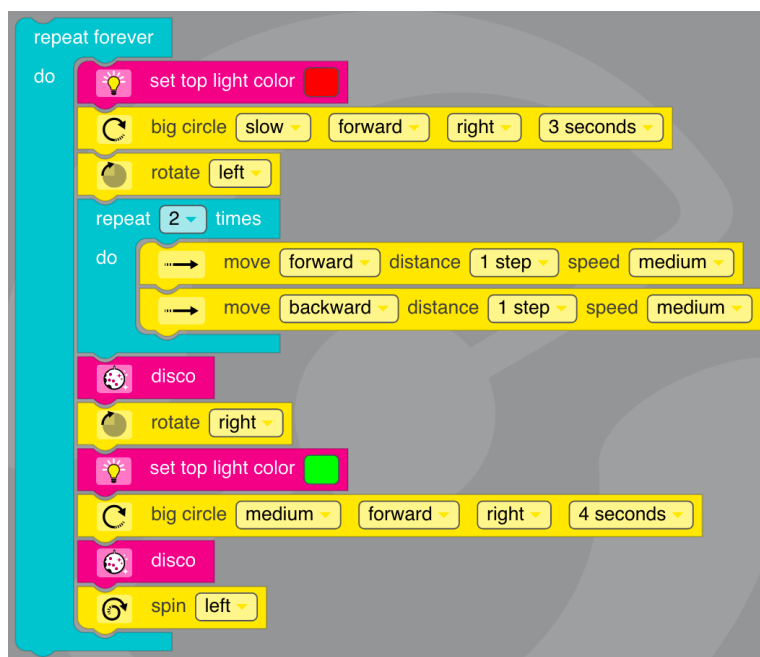


Activité 13



Que va faire Ozobot ?

1 2 3 4 5



- Quand Ozobot va-t-il s'arrêter ?
- Combien y a t-il de boucles ?
- Comment surnommerais-tu ce programme ?

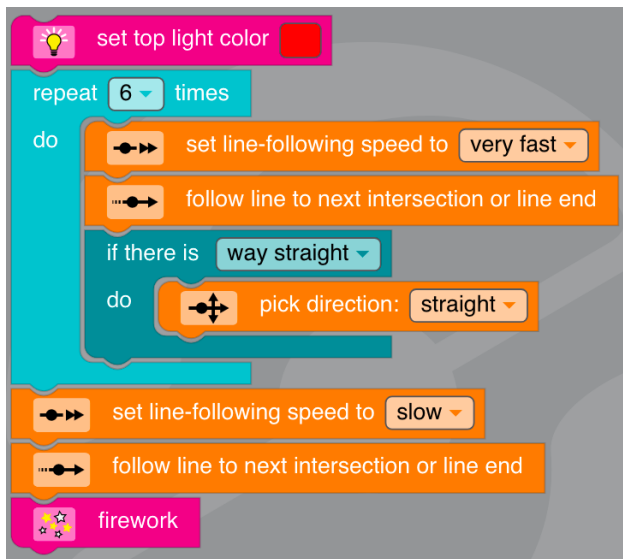
Lis bien le programme.

Réponds aux questions avant de tester Ozobot



Ozobot se prend pour une voiture de course

1 2 3 4 5



Utilise la piste  « circuit de voiture » pour tester le programme.

Ozobot doit suivre le circuit en allant tout droit aux intersections.

Qu'est-ce qui a changé dans ce programme ?

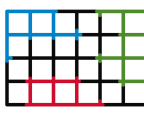
Qu'indiquent les blocs de couleur orange ?

Traduis le programme.

Pourquoi la boucle indique-t-elle 6 fois ?



Ozobot en voit de toutes les couleurs

Utilise la feuille « grille-couleur »  pour utiliser le programme.

- Programme Ozobot pour qu'il se balade sur la grille en allant où il veut.
- Programme Ozobot pour qu'il se balade sur la grille en allant où il veut et en prenant la couleur de la ligne.
- Programme Ozobot pour qu'il se balade sur la grille en allant où il veut et en prenant la couleur de la ligne mais lorsqu'il rencontre la ligne rouge, il rebrousse chemin.