



Ozobots et initiation à la programmation

DÉCOUVRIR LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE À TRAVERS
L'UTILISATION D'UN ROBOT

Les enseignants des écoles REP+ de la circonscription HV2 ont bénéficié d'une journée de formation.

Les enseignants des autres écoles ont pu découvrir les robots et la programmation lors des animations pédagogiques autour des nouveaux programmes mathématiques.

Ce que disent les programmes:

- en maternelle :

EXPLORER LE MONDE : utiliser des objets numériques.

- en cycle 2 :

QUESTIONNER LE MONDE : mobiliser des objets numériques.

ESPACE ET GEOMETRIE: (se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères (coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements -> programmer les déplacements d'un robot)

- en cycle 3 :

SCIENCES ET TECHNOLOGIES: repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information (objets programmables)

ESPACE ET GEOMETRIE: (se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations (programmer les déplacements d'un robot)

Ecole maternelle Blanchot

Classes
de Mélanie Delage,
Véronique Dessagnes
et Sylvie Bodenez

TPS

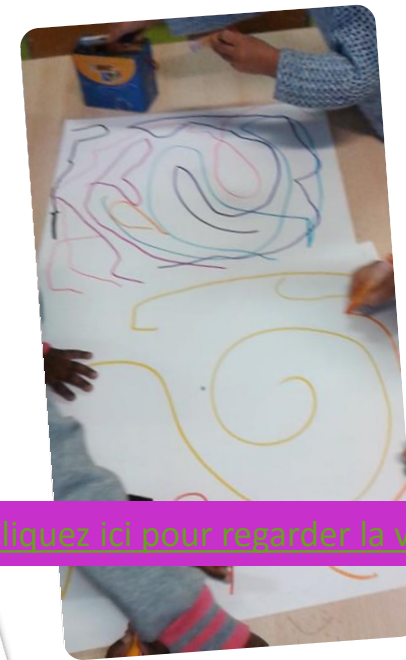
PS

MS



Qu'est-ce qu'un robot?

Tri d'images et discussions



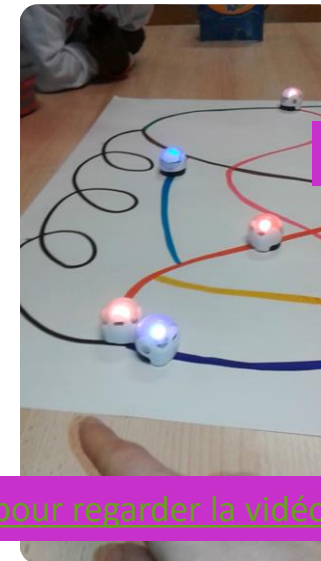
[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

Tracés libres de
« chemins » pour
qu'Ozobot se promène.

Tests des « chemins » :
Ozobot ne suit que les
plus épais.



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

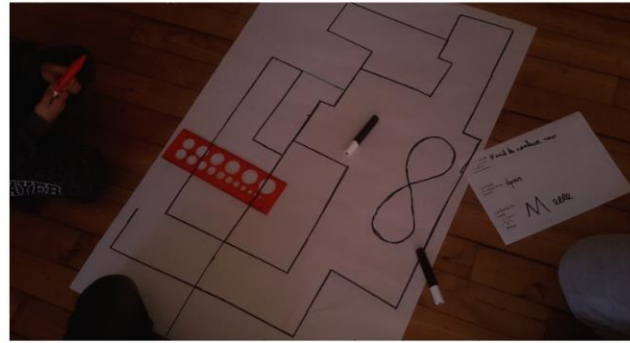
Observation d'Ozobot
sur des « chemins »
qu'Ozobot peut suivre.

Ecoles maternelle et élémentaire du Vigenal

Classes
de Marianne Fraisse
et de Sylvie Gayot

GS

CM1



Recherche des tracés suivis par Ozobot (par groupes de 3, CM1 et GS mélangés) : mise en avant de **l'épaisseur** des tracés, des **couleurs** qu'il suit, des couleurs qu'il prend, du **choix aléatoire** des déplacements lorsqu'il y a un carrefour).



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

Programmer Ozobot avec des **codes couleur** : choix du bon code et **placement** de celui-ci au bon endroit.



Prolongement : les GS réalisent un parcours en motricité que les CM1 doivent ensuite réaliser en programmant Ozobot grâce au logiciel en ligne [ozoblockly](https://ozoblockly.com).

Ecole primaire Descartes

Classes
de Catherine Jude
et Marie Maurille

CE1- CE2

CM1- CM2



Dessine-moi un robot:
émergence des
représentations initiales



Recherche des tracés suivis par Ozobot : mise en avant de l'épaisseur des tracés, des couleurs qu'il suit, des couleurs qu'il prend, du choix aléatoire des déplacements lorsqu'il y a un carrefour.

Ecole primaire Descartes

Classes
de Catherine Jude
et Marie Maurille

CE1- CE2

CM1- CM2



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

Programmer Ozobot sur un ordinateur : utilisation du logiciel en ligne [ozoblockly](https://ozoblockly.com).



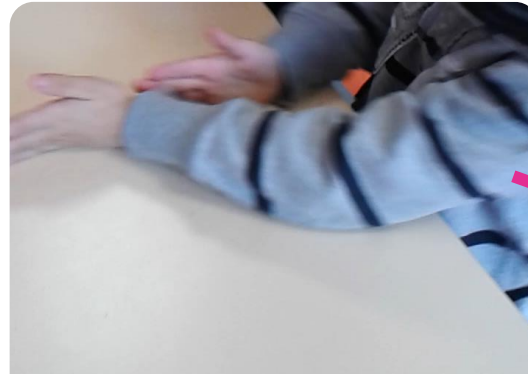
[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

➡ **Prolongement** : activités autonomes dans la classe sur [ozoblockly games](https://ozoblockly.com/games)

Ecole élémentaire Blanchot

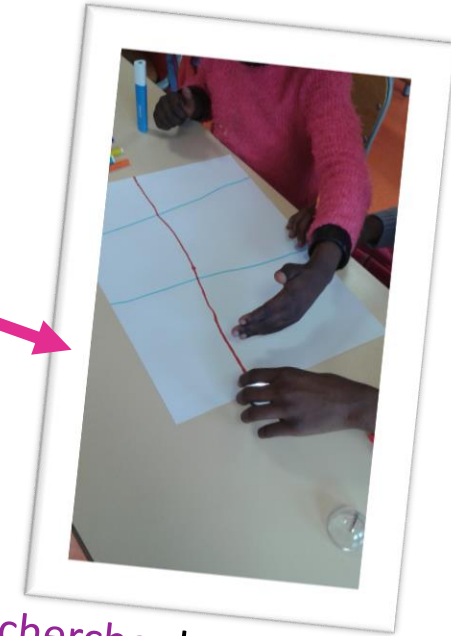
Classe de Sandrine Neuvic

CP

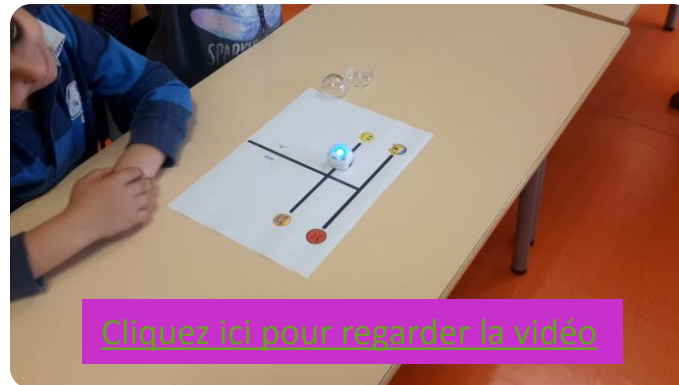


[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

Découverte du robot :
comment se déplace-t-il?



Recherche des bons tracés.



[Cliquez ici pour regarder la vidéo](#)

Observation du choix aléatoire
des déplacements d'ozobot.

Utilisation des codes couleurs pour
programmer les déplacements
d'Ozobot et travail sur des activités
débranchées.

Ecole primaire Raoul Dautry

Classe
de Jean-Philippe Serre

CE1

CE2

En amont, une séance menée par le maître sur les représentations initiales des élèves sur ce qu'est un robot.

4 ateliers de découverte de la programmation (en rotation sur 2 séances)



Découverte de l'application TUXBOT

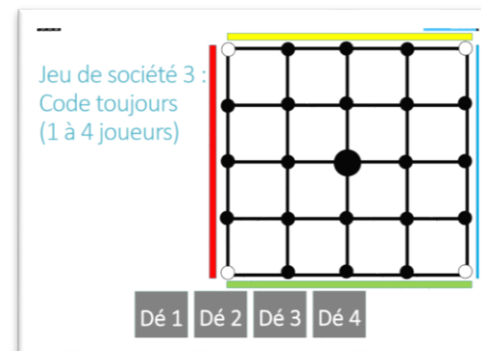
Voir le vidéo [ICI](#)



Programmer un déplacement

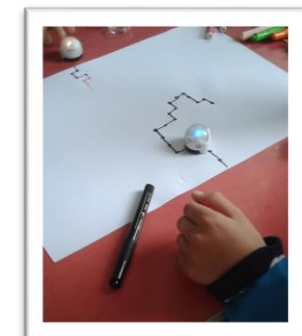
(activité « débranchée »)

Voir le vidéo [ICI](#)



Jeu de programmation

Imprimer le fichier [ICI](#)



Découverte d'un robot : Ozobot

Voir le vidéo [ICI](#)

Ecole élémentaire Jean Montalat

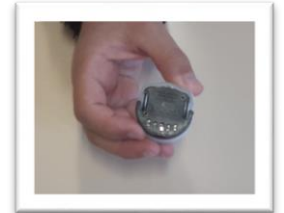
Classe
d'Adeline Tardieu

CM1

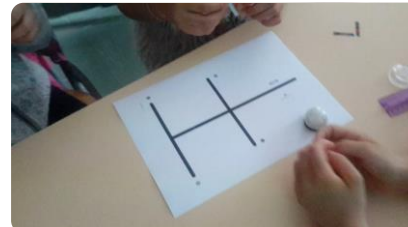
Séance 1 : découverte d'Ozobot, robot suiveur de lignes



Vidéo découverte déplacement libre du robot [ICI](#)
Vidéo recherche du bon tracé [ICI](#) et [LÀ](#)



Séance 2 : programmation d'Ozobot avec des codes couleur



[Pour voir la vidéo cliquez ici](#)



[Pour voir la vidéo cliquez ici](#)

Séance 3 : programmer ozobot avec un ordinateur

[\(Oboblockly / Ozoblockly games\)](#)



Ecole élémentaire Le Vigenal

Classe
de Nathalie Robert

CM1

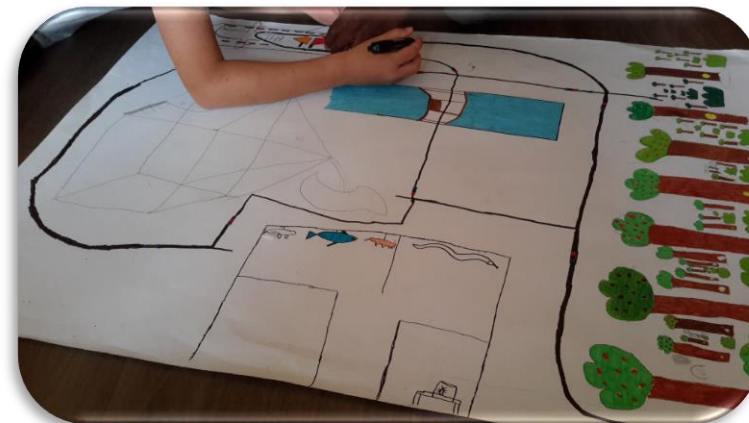
En collaboration avec
Marie-Paule Lapaquette
CPC HV2

Séance 1 : découverte d'Ozobot

Découverte ou re-découverte (une partie des élèves avaient été initiée l'année précédente par l'intervention de Catherine Prunet, EATICE) du fonctionnement d'Ozobot :

- Robot suiveur de lignes
- Programmation de déplacements à l'aide de codes couleur

Séance 2 : programmer les déplacements d'Ozobot selon le schéma narratif de La reine des fourmis a disparu de Frédéric Bernard et François Roca



Réalisation des décors des lieux de l'histoire par petits groupes, tracés du parcours, recherche de codes couleur au service de l'histoire, placement des codes.

Ecole élémentaire Le Vigenal

Classe
de Nathalie Robert

CM1

En collaboration avec
Marie-Paule Lapaquette
CPC HV2

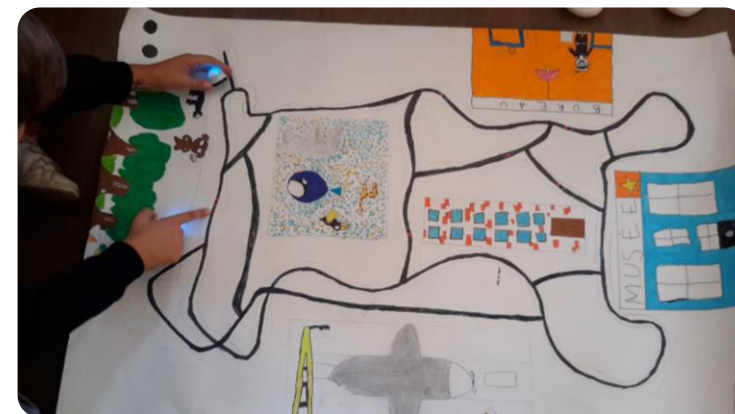
Séance 3 : validation des parcours



[Pour voir la vidéo cliquez ici](#)

Ajustement des parcours.

Mutualisation des réalisations en collectif.

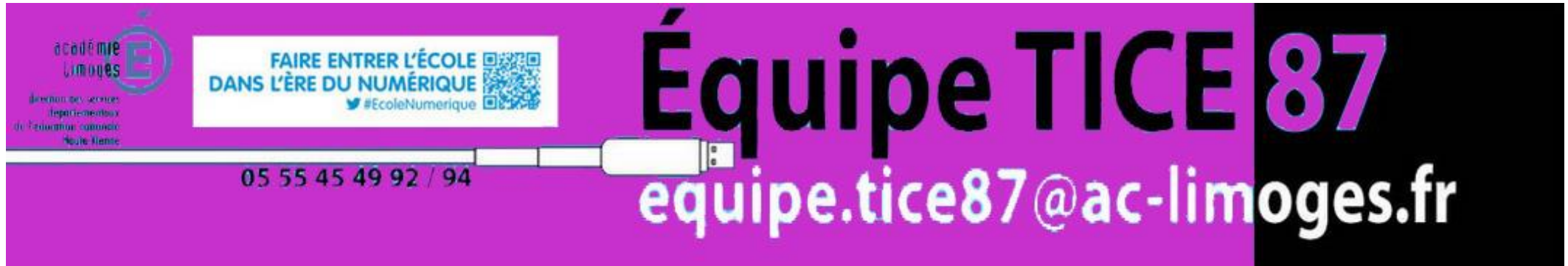


[Pour voir la vidéo cliquez ici](#)

Claire GINER, EATICE HV2

Point Tice

62, quai Saint Martial, 87000 LIMOGES

A horizontal banner with a purple background. On the left, there is a logo for 'académie Limoges' with a stylized 'E' and the text 'direction des services départementaux de l'éducation nationale Haute-Nouvelle'. Next to it is a white box containing the text 'FAIRE ENTRER L'ÉCOLE DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE' and a QR code. Below this box is the phone number '05 55 45 49 92 / 94'. To the right of the QR code is a USB cable graphic. Further right, the text 'Équipe TICE 87' is written in large, bold letters, with '87' in purple. Below this, the email address 'equipe.tice87@ac-limoges.fr' is written in white. The rightmost part of the banner has a black background.

académie
Limoges

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Haute-Nouvelle

FAIRE ENTRER L'ÉCOLE
DANS L'ÈRE DU NUMÉRIQUE
#EcoleNumerique

05 55 45 49 92 / 94

Équipe TICE 87

equipe.tice87@ac-limoges.fr