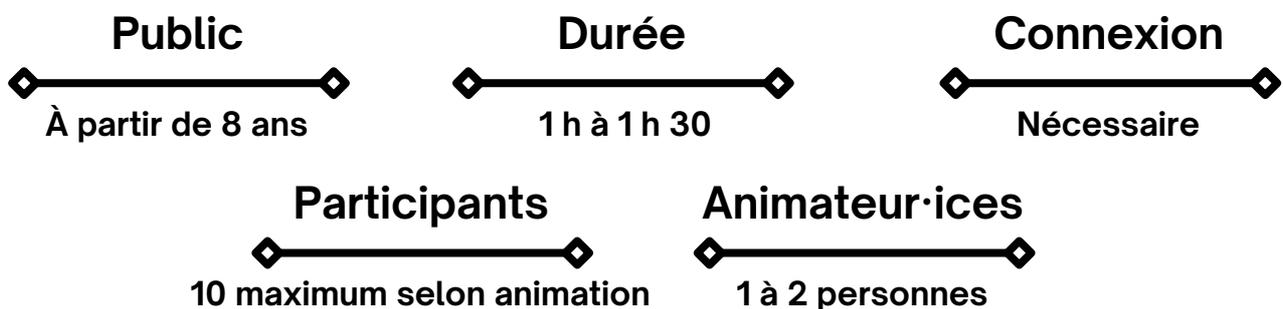


OHBOT



Matériel

- 1 robot Ohbot
- 1 guide de démarrage
- 1 application à télécharger via ce lien :
<https://apps.microsoft.com/store/detail/ohbot/9PMNNRJ2KB3S?hl=fr-fr&gl=fr&ocid=badge&rtc=1>
- Fiche "Création de fausse information"

Présentation

Avec Ohbot, faites découvrir la programmation de manière ludique et intuitive ! Le robot se programme avec une version de Scratch simplifiée via un logiciel à télécharger : Ohbot.

Pour apprendre à utiliser les blocs, rendez-vous sur :
<https://community.ohbot.co.uk/ohbothelp/helpFrancais21.html>

Objectifs

- S'initier à la programmation
- Anticiper et vérifier un résultat
- Savoir expliquer et corriger une erreur
- Travailler en groupe

À SAVOIR

Le logiciel Ohbot peut parfois s'éteindre lorsqu'il y a trop de programmes exécutés en même temps. Pensez à bien enregistrer votre progression.

ANIMATION 1 : CRÉATION D'UNE FAUSSE INFORMATION ET LECTURE PAR OHBOT

1- Demandez aux participants de créer une fausse information sur un thème précis ou libre. Cela se fera sur ordinateur si vous en disposez, ou sur papier. Référez-vous à la fiche activité fournie avec Ohbot.

30 min

2- Après la création de la fausse information, demandez aux participants de rentrer leur texte dans le logiciel Ohbot préalablement ouvert sur le code suivant :



Cela permet de prouver aux participants que ce que dit un robot, une machine, un ordinateur n'est pas nécessairement vrai.

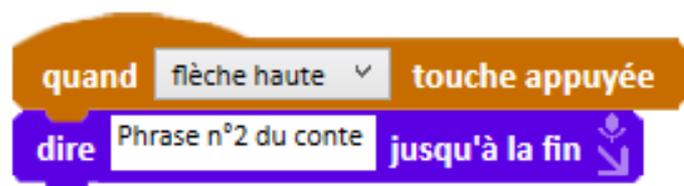
30 min

3- Une fois fait, vous pouvez montrer aux participants différents moyens de lutter contre la désinformation, leur montrer comment bien rechercher l'information et vérifier sa véracité. Vous pouvez vous appuyer sur un ou plusieurs livres présents avec Ohbot ou dans votre fonds.

ANIMATION 2 : L'HEURE DU CONTE AVEC L'AMI OHBOT

1- Programmez au préalable Ohbot afin qu'il dise les phrases que vous souhaitez. Si vous voulez lui faire dire plusieurs phrases à des moments différents, utilisez d'autres blocs de code comme dans l'exemple suivant :

30 min



2- Une fois mis en place, lisez simplement votre histoire et cliquez sur la touche voulue afin de faire parler Ohbot. N'oubliez pas de cliquer sur le drapeau vert pour faire bouger ses lèvres.



Rappel :

Le drapeau vert permet de démarrer votre programme.

Le bouton rouge permet de stopper votre programme.

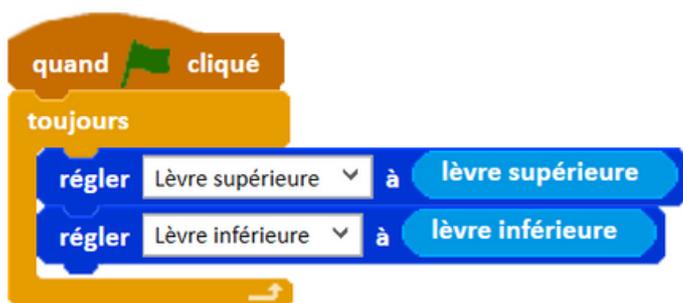
ANIMATION 3 : ATELIER POÈMES

1- Pour programmer Ohbot afin qu'il dise les phrases que vous souhaitez, utilisez l'exemple suivant :
10 min



3- Après la création du poème, demandez aux participants d'écrire leur texte dans l'encart prévu à cet effet dans le logiciel Ohbot.
20 min

4- Lancez le programme pour qu'Ohbot lise les différents poèmes.
10 min



2- Demandez aux participants de créer un poème ou un haïku sur une thématique donnée en ayant au préalable expliqué sa définition et leurs méthodes d'écriture. Pour cela vous pouvez utiliser notre mallette "Jeux poétiques".
40 min