

Un outil pédagogique ludique permettant d'apprendre les principes de base de la programmation avec un petit robot mobile.

Le principe est de lui faire faire des mouvements spécifiques grâce à des cartons de circuits colorés ou en dessinant sur une page blanche, où chaque zone colorée génère un mouvement ; l'idée est alors de créer une suite de mouvements spécifiques sur un circuit complet.

2 modèles : Bit (dès 6 ans) et Bot (dès 9 ans, avec plus de fonctionnalités)

Public Cible

Ozobot s'adresse avant-tout aux enfants dès 6 ans (selon les modèles). Malgré son aspect ludique et sa prise en main facile, les adultes peuvent également s'amuser à essayer un parcours. Les principes de bases de l'apprentissage de la programmation peuvent intéresser tous les âges.

Forces

La principale force d'Ozobot est sa simplicité de prise en main et son aspect ludique, lui permettant d'être pris en main par tous.

Faiblesses

Le prix du matériel (dès 144€ pour le kit débutant Bit) + peu de personnes en même temps sur un même robot.



Exemple de robot dans un circuit