

## Robot Cozmo

**Lieu :**

**Durée :** 15 mn

**Public :** à partir de 7 ans

**Public maximum conseillé :**

**Animateur :** nécessaire

**Objectifs :** Robot éducatif qui réagit, et interagit avec son environnement, en jouant avec vous grâce à ses 3 cubes lumineux qui l'accompagnent.

Chaque jeu découvert en sa compagnie vous permet d'en découvrir d'autres et plus Cozmo s'amuse et plus il développe ses capacités.

Ce petit robot est bardé de capteurs et d'applications en tout genre. Non seulement Cozmo est capable de reconnaître les visages et d'adapter ses réactions en conséquence, mais il peut également apprendre une infinité de nouvelles activités.

Via son [application CodeLab](#) compatible iOS et Android, vous allez pouvoir programmer Cozmo en utilisant les modes Sandbox et Constructeur, 2 interfaces de programmation visuelle basée sur Scratch :

- Le mode Sandbox vous permet de faire vos premiers pas de programmeur : assemblez des blocs d'action, d'émotion ou de réaction dans l'ordre souhaité pour définir le comportement de votre robot. Ces différentes séquences vous permettent de contrôler les mouvements, les actions et les réactions de Cozmo, ou de créer un événement à vivre avec votre compagnon.
- Le mode constructeur vous fait accéder aux fonctions supérieures de Cozmo. Vous pourrez ainsi établir des programmes plus complexes, des enchaînements d'actions, ou donner à Cozmo la possibilité d'enregistrer certaines données, telles que le score de votre dernier jeu.

Cozmo s'impose donc comme un véritable robot pédagogique, à utiliser de la primaire jusqu'en école d'ingénieur pour ses innombrables possibilités de développement.

### Spécifications techniques du robot :

- Autonomie : 90 minutes
- Temps de charge : moins de 10 minutes
- **Contenu du coffret :**
- 1 robot Cozmo
- 1 chargeur (adaptateur USB non fourni)
- 3 cubes
- accompagné d'une **Mini tablette Apple**

## Procédure :

- Sortir Cozmo et les trois cubes de son coffret
- S'assurer que le robot est correctement chargé :
  - brancher le chargeur sur le port USB d'un ordinateur
  - Y placer le Cozmo en faisant attention que le contact se fasse avec les plots de charge.
- Allumer la mini tablette (code de démarrage 2675)
  - Aller sur l'application Cozmo
  - Connecter la tablette avec le robot
  - Laissez vous guider dans les différents menus que vous propose l'application
- pour aller plus loin :
  - <https://www.generationrobots.com/fr/402885-robot-cozmo-pour-l-education.html>

