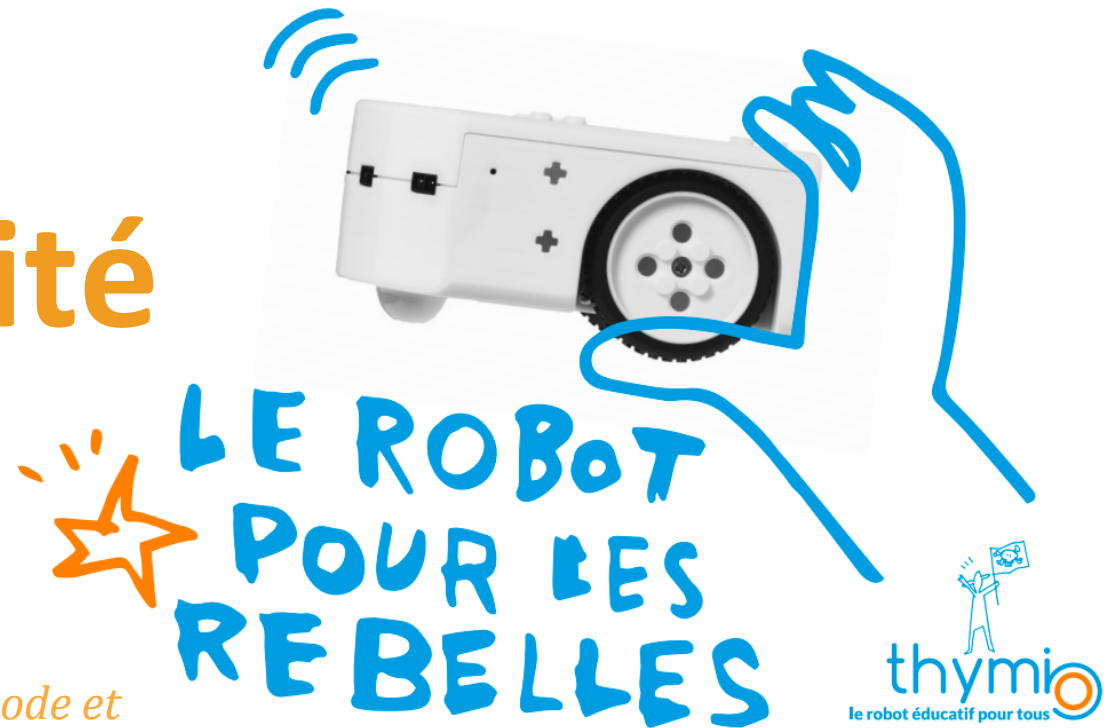


# Guide d'activité THYMIO

*Une valise pour soutenir l'apprentissage du code et développer un esprit logique avec les plus jeunes.*



FRÉQUENCE  
ÉCOLES

20  
15

[www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)  
Informations 04 72 98 38 32  
[infos@frequence-ecoles.org](mailto:infos@frequence-ecoles.org)

# Un guide d'activités THYMIO pour intervenir

Thymio est un petit robot suisse, issu de la recherche en robotique. Il nous entend, sent quand on le touche, voit les distances, suit des pistes, mesure des températures, et réagit en fonction du programme qui l'anime.

## Quelques mots sur le dispositif

Thymio est préprogrammé avec 6 comportements pour découvrir ses capteurs et actionneurs. On peut également le programmer grâce à une interface graphique et textuelle, accessible aux plus jeunes. Et comme ses créateurs ont pensé à tout, il peut aussi être intégré dans une construction en Legos techniques

## SOMMAIRE DU GUIDE

**Page 3** - Pourquoi mener des ateliers robotiques, programmation et code ?

**Page 4** - Conseils d'utilisation en fonction du contexte

**Page 5** - Les activités et leurs objectifs d'apprentissage

**Page 6 à 11** - Le mode d'emploi en détails

**Page 12 à 32** - Les activités en détails

**Page 33 à 39** - Annexes

**Page 39** - À propos et crédits

## Intérêts pédagogiques du dispositif

> Comprendre que les machines fonctionnent avec de l'énergie, des capteurs, des actionneurs et des programmes

> Comprendre que les machines fonctionnent avec des algorithmes, et que les mouvements sont prévus à l'avance

> Être capable d'observer de manière scientifique pour en tirer des conclusions

> Programmer un robot pour de vrai

> Comprendre ce qu'est un "bug" et apprendre à les identifier pour ensuite les résoudre

# Ce que contient la valise Thymio...

## Cette valise contient :

- Un guide d'activité
- Le livre LES ROBOTS - Fleurus
- 1 piste loutre roulée
- 5 Thymios
- 1 hub
- 5 cables USB <> micro USB
- L'équipe de construction Lego (42023)



# Pourquoi mener des ateliers robotiques, programmation et code ?

## Le code, la programmation et les automatismes font désormais partie de notre quotidien.

Ces dernières années, l'homme est parvenu à concevoir des machines qui font ce qu'elles n'avaient jamais encore été capables de faire : comprendre, parler, entendre, voir, répondre, écrire.

**Nombreux sont les exemples :** Voitures qui se conduisent toutes seules, douches qui détectent des cellules cancéreuses ou anomalies cardiaques, robots pour assister les personnes âgées dans leur quotidien, vérifier la prise de médicaments, la nourriture et alerter en cas de problème...

### Pourquoi le code et la robotique ?

**Apprendre à coder, ce n'est pas simplement apprendre à coder.** Apprendre à coder, c'est apprendre à comprendre les machines qui nous entourent. **C'est avoir les capacités de transformer des idées minuscules ou des idées farfelues en un véritable projet.**

C'est prendre des idées très complexes, et les réduire en une série d'idées très simples. C'est travailler ensemble pour construire des solutions à nos problèmes.

### Nés dans l'ère numérique

Aujourd'hui, on pourrait croire que les enfants, et les jeunes plus généralement sont très à l'aise avec cette technologie car ils possèdent, utilisent, et consomment ces loisirs.

**Cependant qu'en est-il lorsqu'il s'agit de prendre en main et de manipuler ces nouveaux outils pour créer ou s'exprimer ? Qu'en est-il lorsqu'ils sont face à un problème technique ?**



# Conseils d'utilisation en fonction du contexte

Les ateliers Thymio ont été conçus pour différents usages dans des contextes éducatifs diversifiés. Le livret propose un fonctionnement par activités numérotées. Ci contre, nous vous recommandons certaines activités en fonction de votre contexte d'utilisation.

## PÉRISCOLAIRE

Pour travailler avec Thymio, il est préférable de ne pas dépasser un groupe de 12 enfants afin que chacun puisse réellement manipuler.

## SCOLAIRE

En classe, pour travailler avec Thymio, l'idéal est de diviser la classe en deux groupes, qui manipulent chacun leur tour. Un groupe d'élèves travaille en autonomie pendant que l'enseignant travaille dans une autre salle avec les élèves qui manipulent Thymio. Les discussions sur les robots peuvent avoir lieu avec la classe entière.

**Dans les deux cas, il est préférable de mener Thymio dans une salle polyvalente, à même le sol ou de pousser les tables et chaises pour avoir de la place.**

## PUBLICS VISÉS

- > Tous les enfants de 6 à 13 ans.
- > Les CP, CE1, CE2, CM1 et CM2 en élémentaire.

### Les activités recommandées pour le périscolaire



+ projet de groupe

### Les activités recommandées pour le scolaire



**ATTENTION : Pensez bien à charger les robots en amont.**



# Les activités et leurs objectifs d'apprentissage

Activité 1	Activité 2	Activité 3	Activité 4	Activité 5	Activité 6	Activité 7	Activité 8	Activité 9	Activité 10	Activité 11	Activité 12	Activité 13	Activité 14	Projet de groupe	
															<b>Comprendre</b> les notions d'algorithme et programme
															Utiliser un <b>nouveau langage</b> pour <b>créer un programme</b> et le <b>tester</b> sur le robot
															<b>Analyser</b> un programme ou un comportement pour <b>anticiper</b> les actions d'un robot
															<b>Résoudre</b> un problème, débogger un programme
															Accroître sa <b>culture</b> , sa <b>curiosité</b> et son <b>esprit critique</b> à l'égard des robots
															<b>Travailler</b> en équipe, collaborer



# Mode d'emploi

## Sommaire Mode d'Emploi

**Pages 8 et 9** - Découvrir le matériel

**Page 10** - Les capteurs

**Page 11** - Les actuateurs et autres éléments

**Page 12** - Les comportements pré-programmés

**Pages 13, 14 et 15** - Programmer Thymio - Installer et lancer Aseba Studio

**Page 16** - Programmer Thymio - Les boutons de la barre d'outils

**Pages 17 et 18** - Programmer Thymio - Explication des blocs

**Pages 19, 20 et 21** - Programmer Thymio - Mode avancé

## Le vocabulaire à connaître

### > Thymio

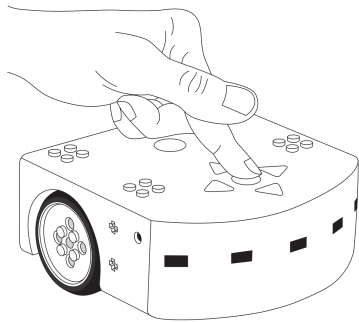
C'est le nom de ce robot blanc avec deux roues, qui s'allume et fait du bruit et est truffé de capteurs.

### > Aseba

C'est le logiciel qui permet de programmer Thymio, soit par programmation visuelle (Visual Programming Language ou VPL), soit en tapant des lignes de code.

### > Programme

C'est un ensemble d'instructions qui dit à une machine comment agir. Le programme de Thymio lui dit comment rouler, s'allumer, ou faire du bruit, en fonction de ce qu'il voit à l'aide de ses capteurs.



### Allumer et éteindre le robot

Pour allumer le robot, il suffit d'appuyer et de maintenir le doigt sur le rond qui se trouve au centre des flèches jusqu'à ce que le robot émette un son et devienne vert. Cela prend quelques secondes.

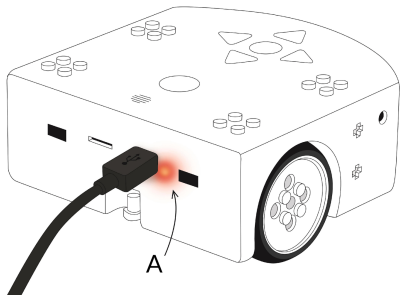
Pour éteindre le robot, il suffit de maintenir le doigt sur le rond central quelques secondes jusqu'à ce que le robot joue une mélodie et s'éteigne complètement.

### Recharger Thymio

Pour recharger Thymio, il suffit de le brancher à un ordinateur avec le câble micro-USB fourni dans la valise. Si vous disposez d'un chargeur USB mural standard, par exemple pour votre téléphone portable, vous pouvez y connecter Thymio pour le charger. La charge sera d'ailleurs plus rapide. Pour charger plusieurs Thymios à la fois, vous pouvez utiliser le hub qui se trouve dans la valise.

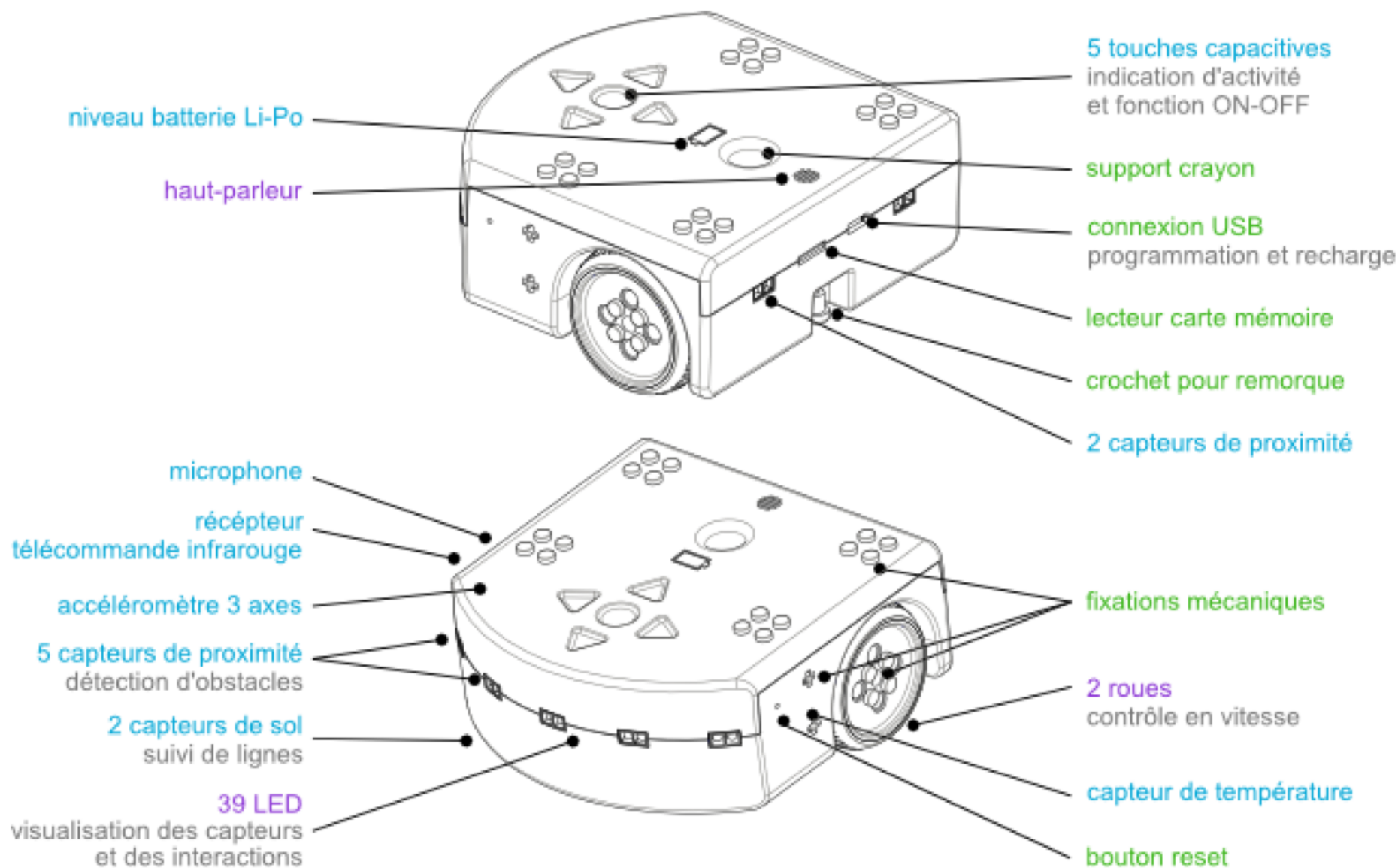
De plus, si votre Thymio ne s'allume plus même en le branchant à un ordinateur, le brancher à un chargeur mural peut le réanimer.

Lorsque Thymio est en charge, une lumière rouge s'allume près du port USB, comme sur (A). S'il est allumé, les LED d'indication du niveau de batterie clignotera. Vous pouvez charger Thymio lorsqu'il est allumé ou éteint. Lorsque Thymio est chargé, une lumière bleue s'allume près du port USB.



## Découvrir le matériel





actuators

sensors

support

## Découvrir le matériel

# Les capteurs

Un capteur est un dispositif qui transforme l'état d'une grandeur physique observée (comme la température, la distance, la luminosité, le débit, le niveau, la pression, le son) en une mesure utilisable. Il permet donc d'acquérir des données, des nombres, comme une amplitude de courant ou de tension, une hauteur de mercure pour un thermomètre, ou encore une distance de déviation d'une bulle pour un niveau.

Tout capteur doit être associé à un contrôleur pour pouvoir donner une information manipulable : par exemple dans le cas d'un capteur de distance à infrarouges, le capteur envoie un faisceau infrarouge, et détecte la réflexion de ce faisceau par un objet. Il faut alors qu'un petit contrôleur calcule le temps qu'a mis le faisceau à être réfléchi pour pouvoir déterminer la distance à laquelle se trouve l'objet.

## Cinq touches capacitives

Ces capteurs capacitifs sentent quand on les touche. Pas besoin d'appuyer, c'est tactile.

## Cinq capteurs de proximité avant

Ils émettent de la lumière infra rouge en mesurant combien de lumière leur est réfléchi. Si un objet se trouve dans l'axe de la lumière infra rouge, il réfléchit cette lumière. Ils permettent à Thymio de mesurer la distance à un obstacle qui se trouve devant lui, en face de lui ou sur les côtés.

## Deux capteurs de proximité arrière

Ils émettent de la lumière infra rouge en mesurant combien de lumière leur est réfléchi. Si un objet se trouve dans l'axe de la lumière infra rouge, il réfléchit cette lumière. Ils permettent à Thymio de mesurer la distance à un obstacle qui se trouve derrière lui.

## Deux capteurs de sol

Ils fonctionnent comme les autres capteurs de distance. Ils permettent à Thymio de mesurer à quelle distance il se trouve du sol, et par exemple de s'arrêter au bord d'une table. Ils lui permettent aussi de suivre des lignes !

## Un capteur de température

Un thermomètre électronique qui permet à Thymio de mesurer la température qu'il fait.

## Un accéléromètre à 3 axes

Pour savoir dans quelle position Thymio se trouve.

## Un récepteur de commande infrarouge

Pour recevoir les messages envoyés par la télécommande.

## Un microphone

Il permet à Thymio de percevoir les sons.

## Les actuators

Un actuateur, ou actionneur, est un dispositif d'une machine (moteur, vérin, speaker, lampe, etc.) qui permet à une machine de transformer l'énergie qui lui est fournie en un phénomène physique utilisable. Un actionneur exécute les ordres qui lui sont envoyés par la partie commande de la machine.

### Un haut parleur

Comme une enceinte, le haut parleur permet à Thymio de faire du bruit ou de la musique.

### Trente neuf LED

Situées dessus, dessous, et à proximité, les LED de Thymio peuvent s'allumer de toutes les couleurs.

### Deux roues

Animées par deux moteurs à vitesse variable, ces deux roues permettent à Thymio d'avancer, de reculer et de tourner.

## Les autres éléments

### La connexion USB

On branche Thymio sur ce port micro USB pour le recharger ou bien pour le brancher à l'ordinateur et le programmer.

### Le lecteur de carte mémoire

Avec une carte microSD, il est possible d'utiliser d'autres sons pour Thymio (en format .wav), que ce soit des sons, de la musique ou des mots. Il est également possible de sauvegarder des données internes sur la carte.

**Attention :** Toutes les cartes micro SD ne fonctionnent pas avec Thymio. Choisissez de préférence une carte SD (et non SDHC ou SDXC), plutôt lente ("speed class" 2 ou 4), de petite capacité.

### Le crochet pour remorque

Un crochet qui permet à Thymio de se transformer en locomotive ou autre.

### Support crayon

On peut glisser un feutre dans ce trou pour dessiner avec Thymio.

Avec un peu d'imagination et d'ingéniosité, on peut tracer toutes sortes de formes géométriques.



### Bouton reset

Si Thymio charge mal ou s'il se comporte de manière anormale, vous pouvez le RESETER en appuyant longtemps sur ce bouton. Laissez le ensuite charger deux heures.

### Niveau de batterie Li-Po

Cet indicateur permet de savoir si le robot est chargé.

## Les actuators et autres éléments

## Les 6 comportements pré-programmés

Ces comportements sont toujours présents dans le robot. Pour en choisir un, démarrez le robot et sélectionnez une couleur grâce aux boutons flèches, le bouton central permettant de démarrer le comportement. Ensuite, le bouton central permet de revenir au menu de sélection des comportements.

### Jaune : explorateur



En jaune, Thymio explore doucement le monde tout en évitant les obstacles.

### Bleu clair : inspecteur



En bleu clair, Thymio suit une piste.  
La piste doit être au minimum de 4cm de large et avoir un contraste élevé (idéal en noir sur blanc).

### Vert : amical



En vert, Thymio est amical. Il peut suivre une main ou un objet à une certaine distance. Si on s'approche trop, il reculera. Il s'arrête quand il est dans le vide.

### Bleu foncé : attentif



En bleu foncé, Thymio réagit au son. On peut commander le robot avec des clappements de main.  
1 clap > il tourne ou avance tout droit.  
2 claps > marche / arrêt.  
3 claps > il fait un cercle

### Rouge : peureux



En rouge, Thymio fait du bruit quand on le touche, il nous fuit et sonne l'alarme quand il est coincé. Il sait quand il est en l'air et montre la direction de la gravité avec ses LED du dessus

### Rose : obéissant



En rose, Thymio suit les ordres donnés par les boutons tactiles sur son dos ou par une télécommande.  
Si on appuie plusieurs fois sur le bouton haut, Thymio accélère.

## Les comportements pré-programmés

# Installer Aseba Studio

## À propos d'Aseba

Pour programmer Thymio, vous devez d'abord télécharger gratuitement Aseba. Aseba est un ensemble d'outils open source qui permet aux novices de programmer facilement et efficacement Thymio. Il est donc très adapté au milieu éducatif.

## Démarrer le logiciel de programmation visuelle (VPL)

Pour démarrer le VPL, branchez Thymio à votre ordinateur à l'aide du câble USB. Vous pouvez ensuite lancer le VPL de deux façons différentes.

**Méthode A** > Lancer Thymio VPL

Cliquez sur l'icône suivante :



Le programme s'ouvre automatiquement si votre robot est connecté. Sur la droite de la fenêtre, on peut voir le code texte qui correspond au code visuel s'écrire automatiquement.

**Méthode B** > Lancer Aseba Studio

Cliquez sur l'icône suivante :



Cela lance Aseba Studio, le logiciel utilisé pour programmer Thymio en mode texte.

Cliquez ensuite en bas à gauche de la fenêtre sur "charger VPL"



names	values
event.source	1
▶ event.args	(32)
button.backward	0
button.left	0
button.center	0
button.forward	0
button.right	0
▶ prox.horizontal	(7)
prox.comm.rx	0
prox.comm.tx	0
▶ prox.ground.ambient	(2)
▶ prox.ground.reflected	(2)
▶ prox.ground.delta	(2)

Filter:

Native Functions

Local Events

Local Tools

  Launch VPL

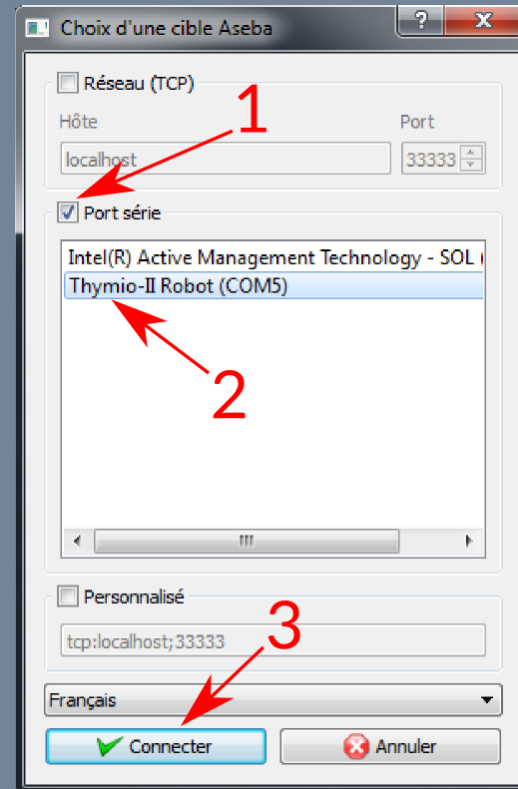
## Programmer Thymio - Installer et lancer Aseba Studio

## Si Thymio n'est pas connecté ?

Si Thymio n'est pas connecté lorsque vous lancez un de ces programmes, ou si vous lancez Aseba Studio (pas la version "pour Thymio"), vous verrez s'afficher la fenêtre de choix de robot ci contre.

Connectez Thymio et cliquez sur:

1. Serial port (Si Thymio est connecté par USB)
2. Thymio-II Robot
3. Connecter



Programmer Thymio - Installer et lancer Aseba Studio

## Programmer Thymio avec le logiciel de VPL

La programmation visuelle est un des composants d'Aseba. Cet environnement VPL (pour Visual Programming Language) a été conçu pour programmer Thymio facilement avec des images. On écrit un programme en assemblant des paires de blocs d'événement et d'action. La fenêtre ressemble à l'image ci-contre.

Voici le détail de ses éléments :

### La barre d'outils (1)

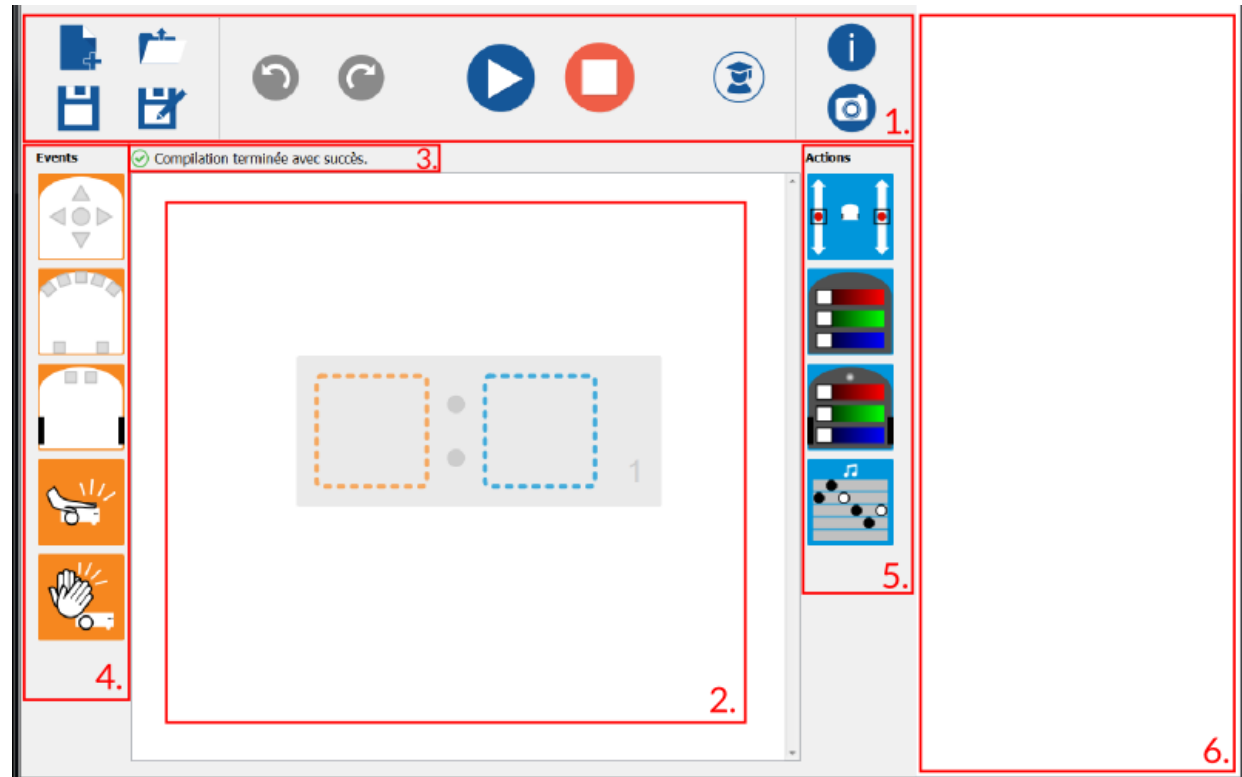
contient les boutons pour ouvrir et sauvegarder des fichiers, lancer ou arrêter l'exécution du programme, et changer de mode d'édition.

### Le programme (2)

Cette zone est dédiée à la construction du programme. Le programme sert au robot à savoir comment se comporter.

### Le compilateur (3)

Cette ligne indique si les paires événement-action du programme sont correctes et complètes.



### Les blocs d'événements (4)

déterminent *quand* le robot doit démarrer une action. Ces blocs peuvent être ajoutés au programme en cliquant dessus ou en les glissant sur le carré orange qui apparaît dans le programme.

### Les blocs d'action (5)

Ces blocs déterminent *comment* le robot doit réagir.

### Le programme texte (6)



Si vous lancez directement le VPL, le programme texte correspondant au programme graphique est généré automatiquement dans cette zone.

## Programmer Thymio - Installer et lancer Aseba Studio

## Assembler des paires

On programme en associant des blocs **événement** à des blocs **action**.

Par exemple, une paire composée d'un événement bouton et d'une action moteurs vous permettra de faire avancer le robot lorsque son bouton est pressé.

Plusieurs paires d'instructions peuvent être assemblées les unes en dessous des autres : cliquez sur  pour ajouter une nouvelle paire vide, et sur  pour effacer une paire. Une fois le programme créé, il doit être chargé dans le robot en cliquant sur le bouton play.

Pour résumer, les étapes de la programmation visuelle sont:

- > Déposer un bloc événement sur la gauche de la paire événement-action
- > Déposer un ou plusieurs blocs action sur la droite de la paire événement-action
- > Répéter 1 et 2 jusqu'à ce que le programme soit complet
- > Cliquer sur le bouton *charger et exécuter* et voir si le robot se comporte comme prévu

## Les boutons de la barre d'outils



### **nouveau**

Ce bouton ouvre une nouvelle page vierge dans l'éditeur.



### **ouvrir**

Ce bouton ouvre un fichier existant.



### **enregistrer / enregistrer sous**

Ce bouton enregistre le programme dans le fichier courant ou externe.



### **screenshot**

Ce bouton permet de prendre une capture d'écran du programme VPL.



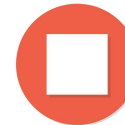
### **information**

Ce bouton charge cette page de documentation de référence.



### **charger et exécuter**

Ce bouton charge et exécute le programme dans le robot.



### **arrêter**

Ce bouton arrête le robot. Une fois qu'on arrête le robot, il faut cliquer à nouveau sur *charger et exécuter* pour redémarrer le programme.



### **mode avancé**

Ce bouton permet de passer dans le mode d'édition avancé. Le mode avancé fournit des fonctionnalités additionnelles.



## Blocs événements



### boutons

Cet événement s'active lorsque un ou plusieurs boutons sont touchés. Pour chaque bouton, gris signifie ignorer le bouton, rouge indique que le bouton doit être touché. Si tous les boutons sont ignorés, cet événement s'active périodiquement 20 fois par seconde.



### capteurs de distance horizontaux

Cet événement se déclenche lorsque le robot détecte un objet proche ou loin du robot (max 8-12 cm). Pour ces capteurs, le gris signifie que le capteur n'est pas pris en compte; blanc signifie que l'objet est proche; noir signifie que l'objet est détecté mais pas proche du robot. Si tous les capteurs ne sont pas pris en compte (tous gris), cet événement sera lancé automatiquement 10 fois par seconde.



### capteur de distance au sol

Cet événement se déclenche lorsque le robot voit un sol sombre ou clair. Il mesure la quantité de lumière réfléchiée par le sol. S'il n'y a pas de sol, il n'y a pas de réflexion. Pour ces capteurs, gris signifie que le capteur n'est pas pris en compte; blanc signifie que le sol est clair; noir signifie que le sol est sombre. Si tous les capteurs ne sont pas pris en compte (tous gris), cet événement sera lancé automatiquement 10 fois par seconde.



### détection de choc

Cet événement s'active lorsque le robot détecte un choc (ex. si on tape dessus).



### Timer écoulé

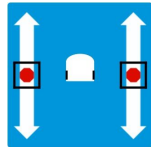
Cet événement se déclenche lorsque le compte à rebours arrive à zéro.



### détection de claquement

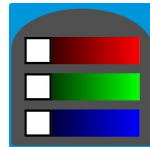
Cet événement s'active lorsque le robot détecte un fort bruit comme un claquement de main à proximité.

## Blocs action



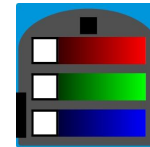
### moteurs

Cette action définit la vitesse des moteurs gauche et droite (et donc des roues).



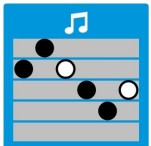
### couleur du haut

Cette action définit la couleur du haut du robot en un mélange de rouge, vert et bleu (RGB).



### couleur du bas

Cette action définit la couleur du bas du robot en un mélange de rouge, vert et bleu (RGB).



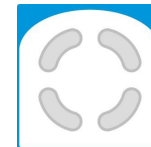
### musique

Cette action joue une mélodie de 6 notes définies par l'utilisateur. Pour chaque note, sa hauteur dépend de sa position verticale. Un point blanc produit une note qui dure deux fois plus longtemps qu'un point noir. Pour définir une note, cliquez sur la barre où vous voulez qu'elle apparaisse. Un clic sur un point le change de blanc à noir et vice-versa.



### Timer

Cette action permet de démarrer un compte à rebours de 0 à 4 secondes, défini par l'utilisateur en cliquant sur l'horloge. Lorsque le compte à rebours arrive à zéro, un événement "Timer écoulé" est déclenché.



### régler la variable d'état

Cette action règle l'état à 4 bit du robot. Gris signifie laisser la valeur actuelle; blanc signifie mettre l'état à 0; jaune signifie mettre l'état à 1.

## Le mode avancé



Cliquer sur le bouton **mode avancé** dans la barre d'outils permet de construire des

programmes avec un **état interne**.

Cela permet également d'utiliser des versions avancées de certains blocs ainsi que de nouveaux blocs.

### Qu'est-ce que l'état interne ?

Vous savez que les ordinateurs fonctionnent avec des bits, n'est-ce pas ? Mais qu'est-ce qu'un bit ? Un bit est une unité qui ne peut prendre que deux valeurs : 0 ou 1. Les bits ont plein d'utilisations possibles ! Par exemple, on peut se servir d'un bit pour dire « 1 = allumé et 0 = éteint », ou alors pour dire « 1 = porte ouverte et 0 = porte fermée », etc. Avec Thymio, on dispose de 4 bits, aussi appelés « états interne » qui peuvent prendre la valeur 1 ou la valeur 0.



**Des LED internes placées sur le dos de Thymio**, montrent la valeur des états internes. Quand un état est à 1 il est allumé, alors que quand l'état est à 0, il est éteint.



Dans le logiciel de VPL :  
**orange = 1 = allumé**  
**blanc = 0 = éteint**  
**gris = pas pris en compte**

### Utilisation en programmation

L'action du robot dépend à la fois de l'événement et de l'état du robot ; par exemple :

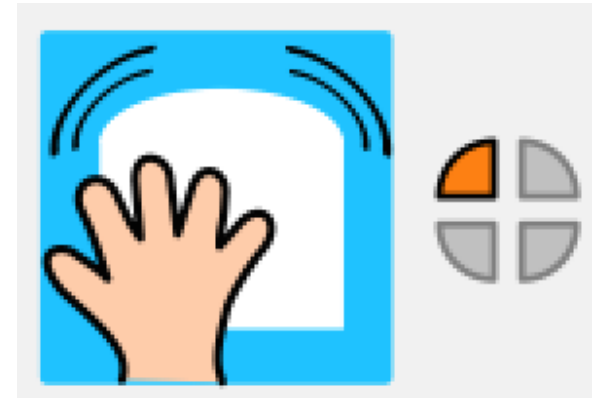
> **On clique des mains et le robot est dans l'état 0**

→ allumer le robot en bleu

> **On clique des mains et le robot est dans l'état 1**

→ allumer le robot en rouge

Quatre boutons semblables se rajoutent à droite de chaque bloc événement dans chaque paire événement-action.



**Ces boutons fonctionnent comme des filtres :**

- > lorsque le bouton est gris, le bit est ignoré
- > lorsqu'il est orange, le bit doit être à 1 pour que l'événement s'active ;
- > lorsque le bouton est blanc, le bit doit être à 0 pour que l'événement s'active.

## Le mode avancé

### - suite

L'exemple ci-contre allume le robot en rouge ou bleu lorsqu'il détecte un clappement de mains, en fonction de son état.

**Avec les deux premières lignes de ce programme, on peut changer la valeur de la variable en haut à gauche avec les boutons tactiles du robot.**

Lorsqu'on appuie sur la flèche de gauche, l'état est à 0, et quand on appuie sur la flèche de droite, l'état passe à 1.

Avec les deux dernières lignes de ce programme, on gère ce qu'il se passe lorsque le robot entend un fort bruit de claquement :

> **soit l'état est à 0**, et donc le robot s'allume en bleu

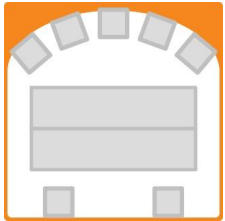
> **soit l'état est à 1**, et donc le robot s'allume en rouge.



## Programmer Thymio - Mode avancé

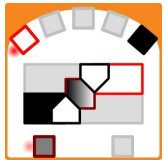
## Version avancée de certains blocs

Les blocs suivants possèdent des versions avancées. Ils sont similaires à leur version de base mais permettent de faire plus de choses.



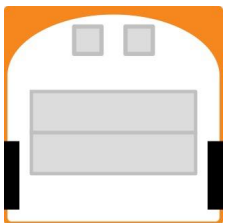
### capteurs de distance horizontaux

En plus des caractéristiques du mode de base, ce bloc événement permet de détecter des objets proches, mais pas trop. Cela ajoute une zone de détection. De plus, il est possible de régler les seuils de détection (voir exemple ci-dessous).



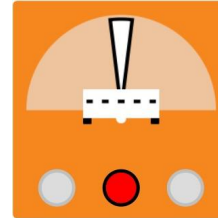
### exemple

La barre du haut permet de régler le seuil des objets *proches*, alors que la barre du bas permet de régler le seuil des objets *lointains*. La zone entre ces deux seuil est la fameuse zone de détection supplémentaire.



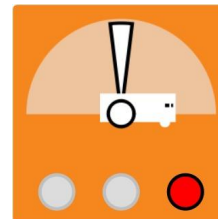
### capteurs de distance horizontaux (exemple)

La barre du haut permet de régler le seuil des objets *proches*, alors que la barre du bas permet de régler le seuil des objets *lointains*. La zone entre ces deux seuil est la fameuse zone de détection supplémentaire.



### Inclinaison gauche/droite (tilt)

Cet événement se déclenche en fonction de l'inclinaison gauche ou droite de Thymio. Par défaut, les actions correspondantes seront lancées si le robot est à plat. Vous pouvez régler l'orientation en déplaçant le triangle blanc au-dessus de Thymio.



### Inclinaison avant/arrière (pitch)

Cet événement fonctionne de façon similaire à l'inclinaison gauche/droite mais cette fois-ci pour l'inclinaison avant ou arrière du robot.



15 min



en groupe



discussion

# Activité 1

## Qu'est-ce qu'un robot ?

### Objectifs

- > Comprendre ce qu'est un robot
- > Comprendre à quoi sert un robot

Pour cette activité, vous pouvez vous servir du livre « LES ROBOTS », qui se trouve dans la valise.

Vous pouvez vous adresser à tout le groupe pour entamer une discussion sur les robots.

Cette activité vise à introduire le travail sur les robots que vous êtes sur le point d'entreprendre avec vos élèves. Il est important de s'interroger sur les robots, ce qu'ils sont, à quoi ils servent et pourquoi ils existent.

### ETAPE 1 : QUELS ROBOTS CONNAISSEZ-VOUS ?

Dans un premier temps, demandez aux enfants de lister les robots qu'ils connaissent : que ce soit dans les films, les dessins animés, les jeux vidéo ou dans la vraie vie... a plupart des enfants connaissent au moins un robot ! Vous pouvez trouver des exemples de robots dans le livre « LES ROBOTS » pour illustrer les propos des enfants, ou bien leur faire découvrir d'autres robots.



*Optimus Prime, la star issue de la série de films Transformers*



*Le robot aspirateur, exemple de robot du quotidien généralement connu par les enfants.*

# Activité 1 - suite

## Qu'est-ce qu'un robot ?

### ÉTAPE 2 : À QUOI SERT UN ROBOT ?

Faites un petit sondage dans l'assemblée pour savoir, selon eux, à quoi sert un robot. Une fois que chacun s'est exprimé, passez aux explications. Le terme « robot » vient du tchèque « robota » qui signifie « travail, besogne, corvée ». Le robot est une machine créée par l'homme pour accomplir des tâches.

Elles peuvent être :

> **Dangereuses** - Il existe des robots qui sont capables de soulever des charges très lourdes, d'éteindre les incendies, ou de manipuler des déchets nucléaires.

> **Répétitives** - Par exemple, les robots aspirateurs permettent de se décharger de cette tâche répétitive.

> **Pénibles** - Pour les manipulations très précises, ou les tâches qui impliquent des conditions désagréables, on utilise parfois des robots pour nous remplacer.

**Impossibles** - C'est le cas par exemple de l'espace où l'on envoie des robots pour faire des choses que l'humain ne pourrait pas faire.



### ÉTAPE 3 : CE QU'IL FAUT RETENIR AU SUJET DES ROBOTS

**Demandez aux enfants d'essayer de définir en trois mots un robot, histoire de vérifier qu'ils ont bien compris sa fonction.**

Finalement, un robot, c'est quoi ? Un robot, c'est une machine qui accomplit automatiquement des tâches. Il a un programme qui lui dit ce qu'il doit faire, et il lui faut de l'énergie pour fonctionner.



15 min



en groupe



manipulation

## Activité 2

### Découvrir Thymio

#### Objectifs

- > Découvrir par soi-même les éléments du robot (capteurs, actionneurs, mémoire)
- > Comprendre que les couleurs sont associées à des comportements

**Pour cette activité, munissez vous de tous les Thymios qui sont dans la valise.**

Répartissez les élèves en petits groupes, avec un Thymio par groupe, l'idéal étant d'avoir un Thymio pour deux enfants.

#### 1ÈRE ÉTAPE : INTRODUCTION

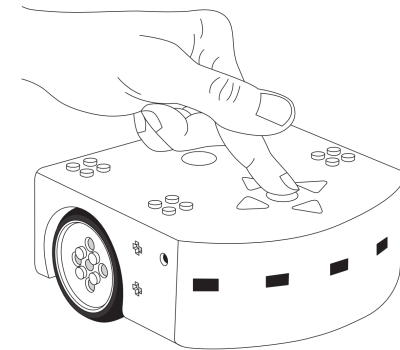
Commencez par poser tous les robots sur la table et présentez Thymio aux enfants.

**Thymio est un petit robot qui peut rouler, s'allumer et faire du son. Il sent quand on le touche, nous entend, voit les distance, peut suivre des pistes, et il peut aussi mesurer la température.**

Il peut s'allumer de 6 couleurs différentes. Chaque couleur correspond à un comportement.

#### 2ÈME ÉTAPE : MANIPULATION

Laissez les enfants manipuler librement, en veillant bien que chacun puisse toucher, tester. Questionnez-les : qu'est-ce que Thymio peut ressentir ? Qu'est-ce qu'il peut faire ? Il est intéressant que les enfants essayent de comprendre par eux même ce que fait le robot pour chacune des couleurs, ce qui fera l'objet de l'activité 4.



#### Comment faire ?

Pour allumer ou éteindre le robot, il suffit d'appuyer et de maintenir le doigt sur le rond qui se trouve au centre des flèches. Cela prend quelques secondes. Pour choisir un comportement, il suffit de démarrer le robot et de sélectionner une couleur grâce aux boutons flèches, le bouton central permettant de démarrer le comportement. Lorsque le comportement est actif, le bouton central permet de revenir au menu de sélection des comportements.





20 min



en groupe



discussion

# Activité 3

## Comment fonctionnent les robots ?

### Objectifs

- > Se questionner sur les méthodes d'information des robots
- > Faire l'analogie entre le robot et l'homme
- > Se familiariser avec la notion de capteur

Pour cette activité, vous pouvez vous servir du livre « LES ROBOTS » pour illustrer vos propos.

**Vous pouvez vous adresser à tout le groupe pour entamer une discussion sur les robots.**

### L'ANALOGIE DES 5 SENS

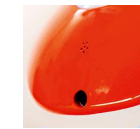
Pour comprendre la notion de capteur, il est intéressant de parler des « sens ». Comment un robot fait-il pour voir ? Qu'est-ce qui lui sert d'yeux ? D'oreilles ? Comment sait-il où il se trouve pour ne pas se prendre un mur ?

**En bref : comment les robots perçoivent-ils le monde qui les entoure ?**



Les « yeux » du robot sont des caméras. Comme les humains, les robots ont besoin d'au moins deux caméras s'ils veulent voir en 3 dimensions. On peut imaginer que les yeux de certains robots peuvent voir plus de choses que nos yeux, en captant même les longueurs d'ondes invisibles pour les hommes.

Mais les robots peuvent avoir de nombreux autres capteurs : des micros leur permettent d'entendre, ils peuvent mesurer les distances grâce à des **capteurs photoélectriques**, capter la lumière et le champ magnétique qui les entourent, et une série de capteurs comme des niveaux et des accéléromètres leur permettent d'avoir conscience de la position des différentes parties de leur corps : c'est ce qu'on appelle la proprioception.



Quant au toucher, ils utilisent ce qu'on appelle des **interfaces haptiques**, qui mesurent la pression qui s'exerce sur leurs doigts, quand ils en ont : lorsque la pression est plus forte, ils sentent qu'ils touchent quelque chose.

# Activité 3 - suite

## Comment fonctionnent les robots ?

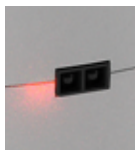
### QUELS CAPTEURS POUR THYMIO ?

Maintenant que vous avez fait le tour des capteurs, interrogez les enfants sur les capteurs de Thymios.

#### > pour entendre

Thymio a un micro. On ne le voit pas car il est caché à l'intérieur.

#### > pour voir



Thymio n'a pas vraiment des yeux.

Il peut seulement voir les distances, c'est à dire qu'il pourra savoir s'il se trouve plutôt près ou plutôt loin d'un mur, d'une personne, etc. Attention, ce ne sont pas des yeux comme les nôtres : ils ne mesurent que la distance. Par exemple, Thymio ne pourrait pas savoir si un mur est de couleur rouge ou bien de couleur verte, ou bien reconnaître quelqu'un.

#### > pour ne pas tomber quand il arrive vers un trou

Thymio peut mesurer la distance qui se trouve entre le sol et lui. C'est à dire que s'il arrive au bord d'une table, il peut voir que la distance est beaucoup plus grande et décider de s'arrêter, s'il est programmer pour.

#### > pour sentir qu'on le touche

Thymio a 5 touches sur le dessus qui sont tactiles.

#### > pour mesurer la température

Thymio a un Thermomètre dans son ventre. On ne peut pas le voir, mais il mesure la température qu'il fait dans la pièce.

#### > pour savoir s'il est penché ou posé à plat

Thymio a un accéléromètre. C'est un petit appareil qui lui permet de savoir dans quelle position il est posé.

Il s'agit ici de faire comprendre aux enfants que chez les robots rien n'est naturel, et qu'ils ont besoin d'un petit outil pour sentir chacune de ces choses. Par exemple s'ils n'ont pas de caméras, ils ne peuvent pas voir !

### ET SON CERVEAU ALORS ?

Finissez l'activité en demandant aux enfants ce qui sert à Thymio de cerveau. *Comment fait-il pour réfléchir, pour réagir ? Tout cela est géré par son programme.* Vous pouvez ici introduire la notion de programme sans trop la détailler, car les enfants la comprendront en manipulant lors des activités suivantes.



30 min



en groupe



documents  
à imprimer



manipulation

# Activité 4

## Les comportements pré-programmés

### Objectifs

- > Décrire ce qui est observé
- > Nommer un comportement observé
- > Trouver les éléments du robot qui ont un impact sur son comportement

Pour cette activité, munissez vous de tous les Thymios qui sont dans la valise.

Répartissez les élèves en petits groupes, avec un Thymio par groupe, l'idéal étant d'avoir un Thymio pour deux enfants.

**Il s'agit ici de découvrir les programmes pré-enregistrés dans le robot.**

### 1ÈRE ÉTAPE : QUELQUES EXPLICATIONS

Expliquez qu'il existe des programmes pré-enregistrés dans Thymio, que les flèches servent à faire défiler les comportements et que le bouton rond sert à valider.

**Chacun de ces programmes correspond à un comportement :** amical, peureux, explorateur, obéissant, attentif, inspecteur.

### 2ÈME ÉTAPE : MANIPULATION

Demandez maintenant aux enfants de se munir d'un Thymio, et d'essayer de comprendre les comportements vert, jaune, rouge et violet dans un premier temps. Que fait Thymio ? Par exemple s'il fuit, c'est qu'il est peureux.

### Note pour l'animateur :

*Si les comportements semblent ne pas fonctionner, vérifier que la surface sur laquelle est le Thymio est suffisamment claire. Un test : lancez le comportement jaune, si Thymio n'avance pas, c'est que la surface n'est pas assez claire. Les comportements bleu ciel et bleu foncé ne sont pas à trouver car ils nécessitent respectivement du matériel et un environnement calme.*

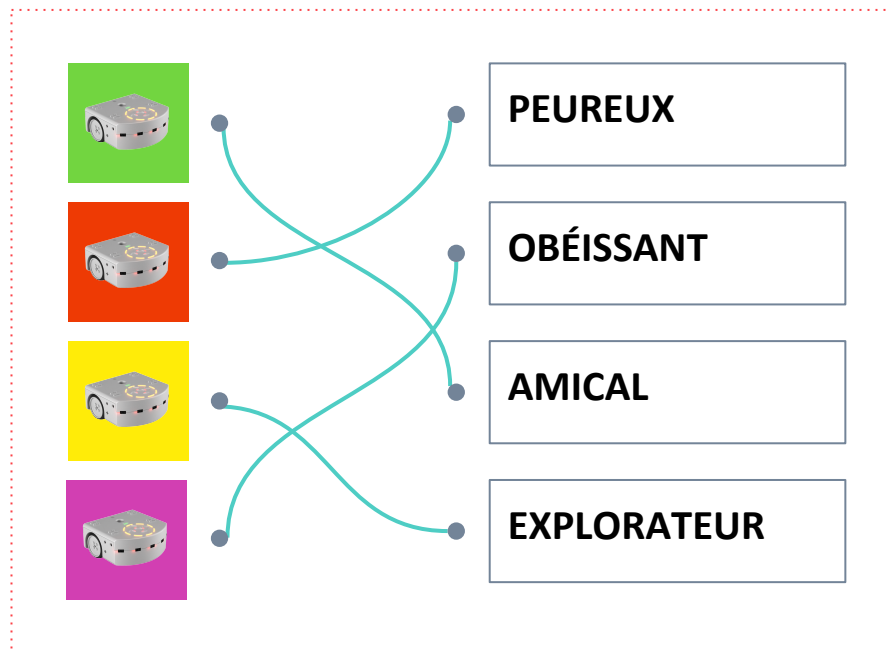
# Activité 4 - suite

## Les comportements pré-programmés

### 3ÈME ÉTAPE : FORMALISATION

Une fois la manipulation de Thymio bien avancée, faites un petit jeu. Demandez aux enfants de deviner quel est le nom de chaque comportement. Les enfants doivent associer les couleurs aux comportements. Pour les aider, on leur a donné un indice.

CORRECTION





30 min



en groupe



documents  
à imprimer



manipulation

# Activité 5

## “SI Thymio ... ALORS il ...”

### Objectifs

- > Établir des relations de cause à effet
- > Aborder le paradigme de la programmation événementielle

Pour cette activité, munissez vous de **tous les Thymios** qui sont dans la valise. Vous aurez également besoin d'imprimer un **exemplaire par élève** de la fiche de travail « **Annexe 2** - Établir des relations de cause à effet ».

Répartissez les élèves en petits groupes, avec un Thymio par groupe, l'idéal étant d'avoir un Thymio pour deux enfants.

### 1ÈRE ÉTAPE : « THYMIO SI... ALORS ... QUIZZ »

En groupes, lancez un petit jeu. L'un des enfant, le présentateur du jeu « Thymio quizz », tient la fiche « SI ... ALORS ... ». Il est le seul à pouvoir la lire et doit la cacher des autres. Il pose des devinettes aux autres enfants.

#### Commencez par le comportement vert.

Le présentateur pose la première question : « Si Thymio détecte un objet devant lui ... », ou s'il reformule : « que fait Thymio lorsqu'il détecte un objet devant lui ? ».

Pour le comportement vert, les enfants ont 4 choix de réponses :

- > il tourne à gauche
- > il tourne à droite
- > il avance
- > il s'arrête

(cf : schéma page suivante)

Une fois que le(s) autre(s) enfants ont testé chacune des possibilités pour trouver la réponse ils peuvent relier les points sur la fiche et passer à la question suivante. L'objectif est de remplir toute la fiche !

#### Ce travail permet aux enfants d'aller vers la programmation conditionnelle de Thymio.

Ces comportements sont programmés avec une logique de la cause à effet : « SI Thymio voit / entend / sent ALORS il roule / fait du bruit / s'allume ». Chaque comportement de Thymio correspond à un ensemble d'instructions conditionnelles. Sur la fiche que les enfants remplissent, on peut presque retrouver toutes les instructions du programme qui correspond au comportement.

Dans l'activité suivante, on verra comment retranscrire ce « programme » dans le logiciel Aseba pour programmer Thymio.

# Activité 5 - suite




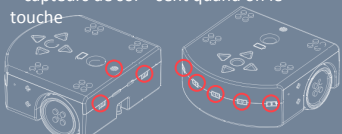

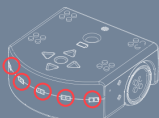


“Si Thymio ... alors il ...”



## 2ÈME ÉTAPE : QUELS CAPTEURS ?

Pour finir cette activité et vérifier que les enfants ont bien saisi la notion de capteur, demandez leur maintenant de remplir la dernière case du tableau. Sur le dessin de Thymio, ils doivent entourer les capteurs qui sont utilisés dans ce comportement. Par exemple pour le comportement violet, les capteurs de distance ne sont pas utilisés puisque Thymio ne réagit pas lorsqu'on s'en approche. Seule l'interaction avec les capteurs tactiles ont un effet sur le comportement de Thymio.

### CORRECTION

 <b>AMICAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● s'il détecte un objet devant lui</li> <li>● s'il détecte un objet à droite</li> <li>● s'il arrive au bord d'une table</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● il tourne à gauche</li> <li>● il tourne à droite</li> <li>● il avance</li> <li>● il s'arrête</li> </ul>	<b>Capteurs utilisés pour ce comportement</b> Tous les capteurs de distance à l'avant de Thymio 
 <b>PEUREUX</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● s'il détecte un objet devant lui</li> <li>● s'il détecte un objet à droite</li> <li>● si on tapote son dos</li> <li>● s'il détecte un objet derrière lui</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● il recule</li> <li>● il avance</li> <li>● il tourne à droite</li> <li>● il recule à gauche</li> <li>● il fait du bruit</li> </ul>	+ capteurs de sol + sent quand on le touche 
 <b>EXPLORATEUR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● s'il détecte un objet devant lui</li> <li>● s'il détecte un objet à droite</li> <li>● s'il détecte un objet à gauche</li> <li>● s'il détecte un objet derrière lui</li> <li>● s'il arrive au bord d'une table</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● il recule</li> <li>● il s'arrête</li> <li>● il tourne à gauche</li> <li>● il tourne à droite</li> <li>● il ne fait rien</li> </ul>	+ capteurs de sol 
 <b>OBÉISSANT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● si on appuie sur la flèche avant</li> <li>● si on appuie sur la flèche arrière</li> <li>● si on appuie sur la flèche de droite</li> <li>● si on appuie sur la flèche de gauche</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● il avance</li> <li>● il recule</li> <li>● il tourne à gauche</li> <li>● il tourne à droite</li> <li>● il ne fait rien</li> </ul>	Seules les touches capacitatives sont utilisées 



40 min



en groupe



documents  
à imprimer



manipulation

# Activité 6

## Programmer Thymio - Découverte

### Objectifs

- > Se familiariser avec l'interface du logiciel
- > Comprendre les bases du langage de programmation visuelle
- > Créer un programme sur l'ordinateur et le tester sur le robot

Demandez aux enfants de faire des groupes de deux. Chaque groupe a besoin :

- d'un Thymio
- d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- d'un câble USB A <> mini USB B

Vous pouvez accompagner cette activité de la fiche « **Annexe 3** - Et si on programmait ? »

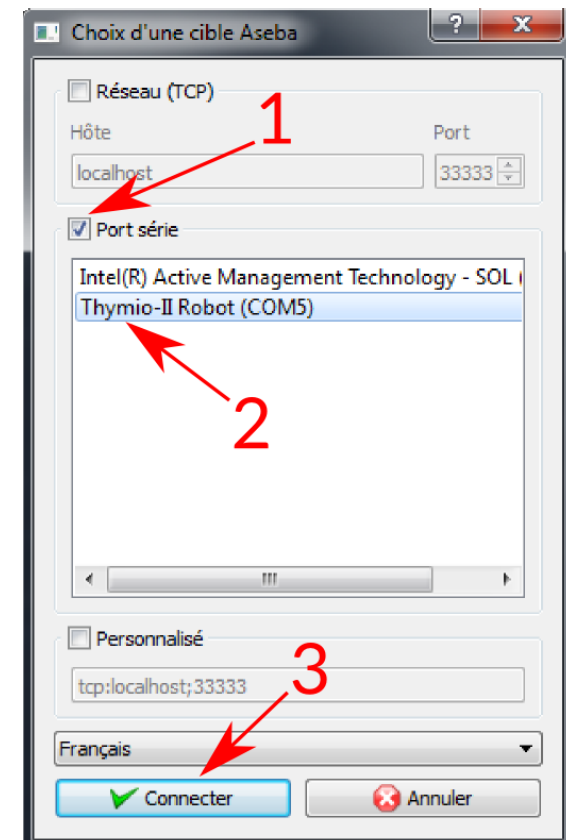
### 1ÈRE ÉTAPE : BONJOUR ASEBA

Pour commencer, demandez aux enfants de lancer le logiciel Aseba Studio.

Ils verront alors s'afficher la fenêtre de choix de robot, illustrée ci-contre.

Ils doivent connecter Thymio et cliquer dans la case « Serial port » ou « Port Série » (1), puis choisir la ligne « Thymio-II Robot » (2), et enfin cliquer sur « Connecter » (3).

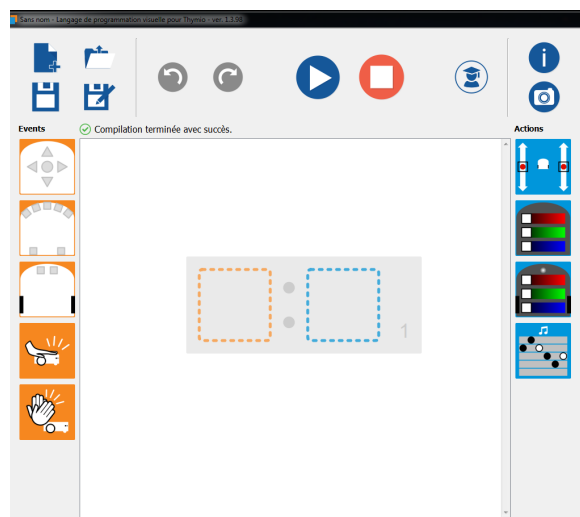
Une fois qu'Aseba est ouvert, cherchez le bouton « Charger VPL » (4) en bas à gauche de la fenêtre.



# Activité 6 - Suite

## Programmer Thymio - Découverte

Une fois le VPL d'Aseba lancé, hormis les différences de versions de logiciel peu importantes, la fenêtre ressemble à l'image ci-dessous.



### **Note pour l'animateur :**

*Vous trouverez des explications détaillées sur le fonctionnement du VPL d'Aseba Studio ainsi que sur chacun des blocs dans la partie mode d'emploi, pages 10 à 16 de ce guide.*

On retrouve à **gauche** tous les **événements**, tous les « **SI** », respectivement de haut en bas :

- « lorsqu'on appuie sur un bouton »
- « lorsqu'un capteur voit quelque chose »
- « lorsque les capteurs du dessous voient quelque chose »
- « lorsqu'on touche Thymio »
- « lorsqu'on fait du bruit près de Thymio » .

À **droite**, on retrouve toutes les **actions**, tous les « **ALORS** », respectivement de haut en bas :

- « Thymio avance / recule / tourne »
- « le dessus de Thymio s'allume »
- « le dessous de Thymio s'allume »
- « Thymio joue une musique »

### **2ÈME ÉTAPE : ON PROGRAMME**

Expliquez aux enfants que pour programmer Thymio, il suffit de mettre côte à côte une carte prise dans la barre verticale de gauche et une carte prise dans la barre verticale de droite.

Une fois qu'on a fini d'écrire son programme, il faut appuyer sur « play » pour lancer le programme. Quand on veut arrêter le programme de tourner, on peut appuyer sur « stop ».



Laissez les enfants manipuler le logiciel, et faire quelques programmes. Assurez-vous que les enfants testent les instructions qu'ils écrivent en appuyant sur « play » de temps en temps.

**Questionnez les groupes un par un sur le sens de leur programme : « à quoi ce bloc sert-il ? », « du coup, que fait ce programme ? ».**



# Activité 6 - Suite

## Programmer Thymio - Découverte

### 3ÈME ÉTAPE : UN DERNIER DÉFI ET C'EST FINI!

Pour clore cette première séance de programmation, demandez aux enfants d'essayer de reproduire le comportement violet. **C'est à dire créer les instructions suivantes :**

Thymio est touché > il s'allume en violet

On appuie sur la flèche du haut > il avance

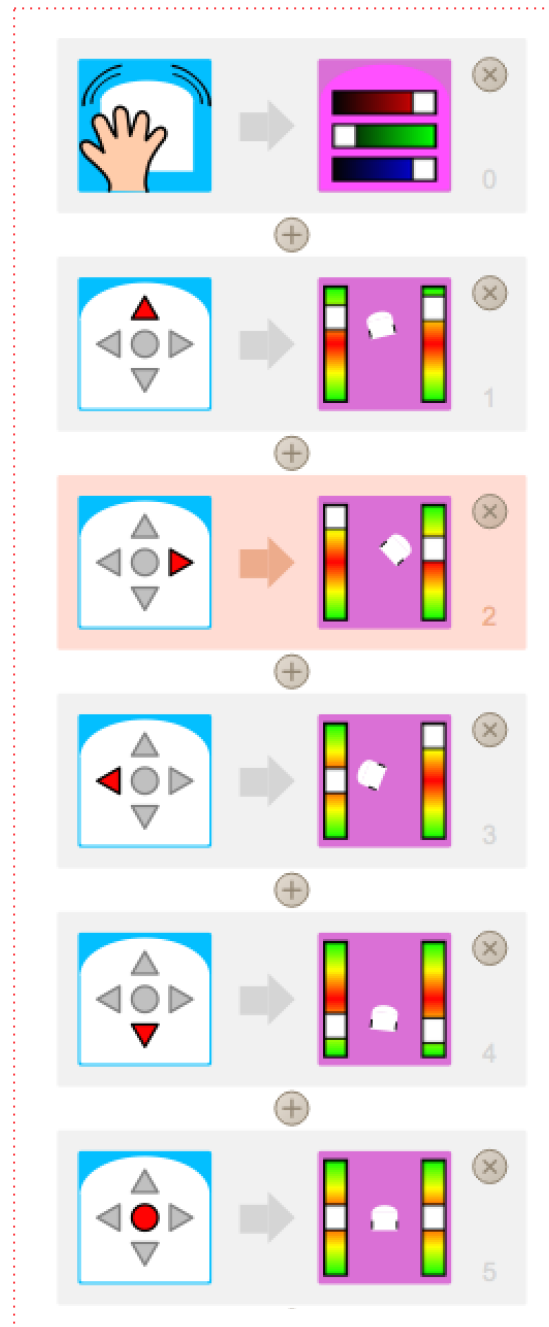
On appuie sur la flèche droite > il tourne à droite

On appuie sur la flèche de gauche > il tourne à gauche

On appuie sur la flèche du bas > il recule

On appuie sur le rond au centre > il s'arrête

**La correction pour le comportement violet est donnée ci-contre.**





40 min



en groupe



manipulation



jeu

# Activité 7

## Programmer Thymio - Défis

### Objectif

- > Programmer Thymio dans un but précis
- > Créer un programme comportant plusieurs instructions

Demandez aux enfants de faire des groupes de deux. Chaque groupe a besoin :

- > d'un Thymio
- > d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- > d'un câble USB A <> mini USB B.
- > d'un exemplaire de la fiche « **Annexe 4** - Carte de référence VPL »

### 1ÈRE ÉTAPE : PRÉSENTATION DU JEU

Demandez aux enfants de lancer le logiciel Aseba Studio en autonomie. Une fois le logiciel lancé, organisez un grand jeu. Vous proposerez des défis aux élèves, comme par exemple « Thymio doit s'allumer en rouge quand on le touche ».

L'équipe qui arrivera le plus vite à réaliser ce programme gagnera des points. Vous pouvez distribuer des points intermédiaires aux élèves qui font avancer la réflexion du groupe. Chaque groupe possède un exemplaire de la carte de référence VPL pour l'aider dans sa réflexion.

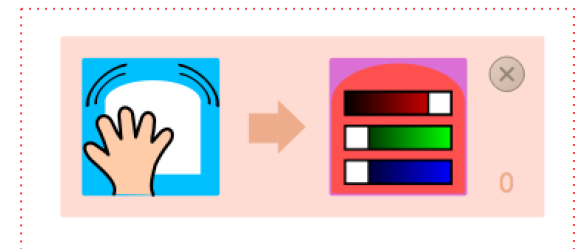
**N'oubliez pas** : chaque carte peut avoir besoin de réglages. Il faut préciser quels capteurs on veut utiliser, ou bien dans quelle direction on veut que les roues aillent, ou encore de quelle couleur on souhaite que Thymio s'allume.

### 2ÈME ÉTAPE : À L'ACTION !

Voilà les défis que vous pouvez proposer et leur correction respective.

#### > Thymio s'allume en rouge quand on le touche

Un premier défi facile pour s'échauffer ! On doit ici réaliser le programme : « Si Thymio est touché, ALORS il s'allume en rouge. ». On peut décider la couleur dont va s'allumer Thymio en faisant glisser les petits sliders RVB (Rouge, Vert, Bleu) de gauche à droite. La carte prend la couleur qui est générée par nos réglages des sliders.

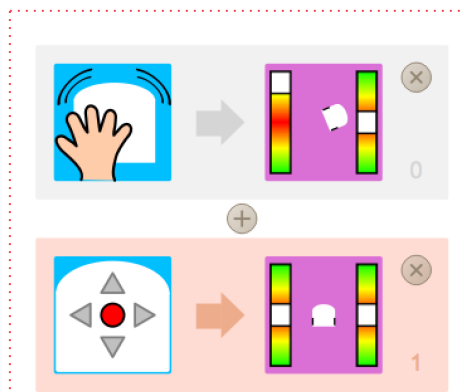


# Activité 7 - Suite

## Programmer Thymio - Défis

### > Le chien qui se mord la queue

Quand on appuie sur un bouton, Thymio tourne en rond sans s'arrêter.



Sur la correction ci-dessus, on a ajouté un moyen d'arrêter les roues de Thymio en disant :

« si on appuie sur le bouton du milieu, alors les roues sont à l'arrêt ». Car si personne ne dit à Thymio comment s'arrêter, il ne sait pas le faire tout seul !

### > La disco bowl !

Thymio peut s'allumer de toutes les couleurs.

**Indice** : on le transforme en lampe disco en associant chaque capteur à une couleur.

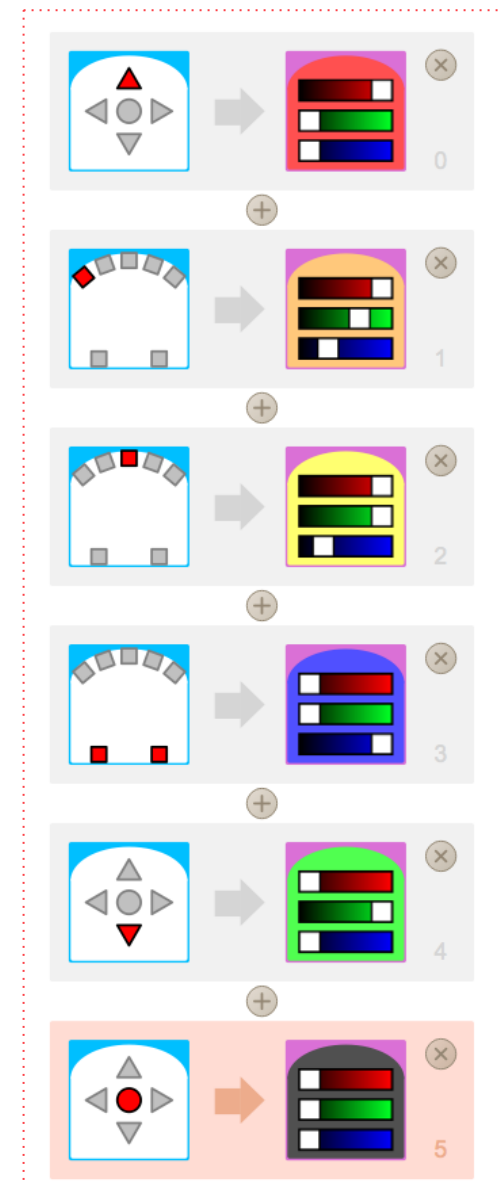
**Il s'agit ici d'associer chaque capteur à une couleur.** Avec les 3 sliders RGB, tout est possible !

#### Rappel sur les capteurs :

Les capteurs peuvent être programmés pour trois états différents :

- > en rouge, l'évènement est déclenché si le capteur voit un objet proche
- > en blanc, l'évènement est déclenché si le capteur voit un objet loin
- > en gris, le capteur ne déclenche jamais l'évènement

**Ici aussi, on peut donner des points en plus aux équipes qui ont pensé à ajouter une instruction qui permet d'éteindre Thymio, comme à la dernière ligne de notre correction ci-contre.**



# Activité 7 - Suite

## Programmer Thymio - Défis

### > Le bord du gouffre

Thymio fonce ! Mais quand il arrive au bord du vide, il s'arrête.

**Indice** : on peut faire le test au bord d'une table.

Sur la correction ci-contre, on a ajouté le fait que Thymio s'allume en vert lorsqu'il rencontre le vide.

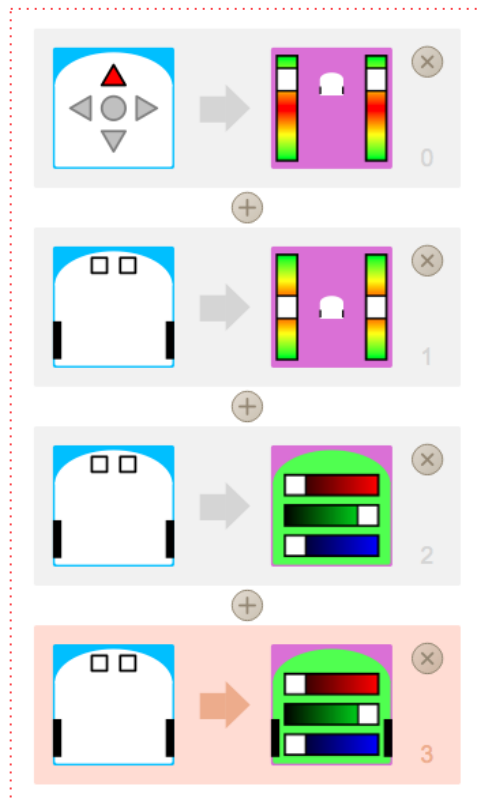
Cela permet de montrer qu'on peut utiliser le **même évènement déclencheur pour provoquer plusieurs actions**.

**Ici, lorsque les capteurs du dessous voient une grande distance, cela provoque en même temps :**

- > l'arrêt des roues
- > l'allumage du dessus de Thymio en vert
- > l'allumage du dessous de Thymio en vert

### **Note pour l'animateur :**

*Ce défi est une bonne occasion pour aborder les notions d'instructions concourantes et incompatibles.*

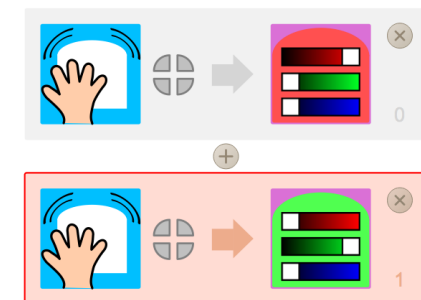


Avec le programme que l'on vient de créer, on a trois instructions concourantes, déclenchées par le même évènement

**“SI Thymio sent un choc” :**

- > ALORS il s'arrête
- > ALORS il s'allume en vert dessus
- > ALORS il s'allume en vert dessous

**À l'inverse, imaginons que l'on ait le programme suivant :**



On dit que ces deux instructions sont incompatibles : lorsque Thymio ressent un choc, il est censé s'allumer à la fois en rouge et en vert. *Comment saura-t-il ce qu'il doit faire ?*



15 min



en groupe



discussion

# Activité 8

## Les autres robots et les robots dans le futur

### Objectif

- > Prendre du recul sur le rôle des robots dans notre quotidien
- > Consolider les éléments caractéristiques d'un robot (capteur, décider et agir)

Pour cette activité, vous pouvez vous servir du livre « LES ROBOT » pour illustrer vos propos. **Rangez les Thymios et adressez vous à tout le groupe pour entamer une discussion sur les robots.**

*Quels sont les robots du passé, du présent et du futur ?* Nombreux sont les exemples de robots dans le monde qui est le notre, qu'ils soient réels ou imaginés.

### VRAI ROBOT OU ROBOT IMAGINAIRE ?

Dans un premier temps, munissez vous de ce guide d'activités et montrez aux enfants les robots de l'« **Annexe 5** - Robots réels et imaginaires ».

#### Lancez un débat :

*Ces robots sont ils réels ou bien imaginaires ? Si ces robots existent en vrai, comment fonctionnent-ils ? Que peuvent-ils faire ? Qui les a programmés ? Comment fonctionnent les robots imaginaires ? Qui les a programmés ? Qu'est-ce qui est impossible chez eux ?*

**Voici quelques éléments de réponse à glisser dans la discussion.**

### LES VRAIS ROBOTS

#### Robot aspirateur

Le robot aspirateur ainsi que d'autres robots domestiques sont apparus en 2009 sur le marché (balayeur, repasseur, tondeuse à gazon robotisée, etc.). Ce robot peut se repérer dans l'espace pour être autonome, aspirer, et aller se ranger avant de s'éteindre.

#### Robot NAO

NAO est un petit robot humanoïde, ce qui veut dire qu'il a été conçu pour ressembler à un humain : il a un corps, une tête, deux bras et deux jambes.

# Activité 8

## Les autres robots et les robots dans le futur

Il est capable de marcher, de danser, de reconnaître des personnes et de faire la conversation, même si celle là est limitée. Il sait quand il est fatigué, c'est à dire lorsqu'il n'a plus de batterie et il va alors s'asseoir avant de s'endormir.

### Robot Asimo

Asimo est un robot crée uniquement pour la recherche. Il peut utiliser tous ses doigts avec un capteur tactile sur la paume et un déclencheur de force incorporé dans chaque doigt.

Cela lui permet par exemple de prendre une bouteille d'eau dans ses mains et d'en dévisser le bouchon. Il peut aussi reconnaître des objets et des personnes.

### Robot Kodomoroid

Ce robot est destiné à ressembler fidèlement aux humains : c'est ce qu'on appelle un androïde. Les Kodomoroid seraient capables de parler avec les visiteurs des musées de manière très ... « naturelle » !

**De manière générale, plus un robot semble similaire à la race humaine, et plus ses imperfections paraissent monstrueuses. C'est pour cela que cet androïde vous mettra peut-être mal à l'aise.**

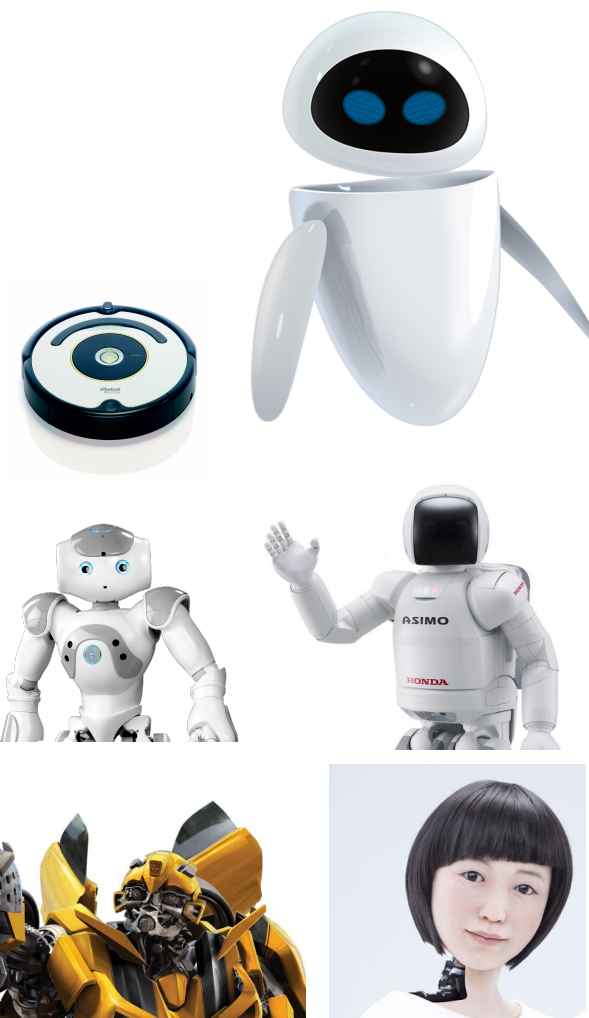
### LES IMAGINAIRES

#### Bumblebee

Bumblebee est un personnage de l'univers de fiction des Transformers. Ce qu'il y a d'étrange avec les Transformers, c'est qu'on ne sait pas qui les a programmés !

#### Eve dans Wall-E

Eve, pour Evaluatrice de la Végétation Extraterrestre, est un personnage du film d'animation Wall-E. Dans le film, c'est un robot nouvelle génération programmé par les humains pour trouver des preuves de vie sur la planète Terre.



# Activité 8 - Suite

## Les autres robots et les robots dans le futur



### POSSIBLE OU PAS POSSIBLE ?

Pour cet exercice, demandez aux enfants ce qu'ils pensent de ces robots. Parcourez aléatoirement la liste et demandez aux enfants de dire s'ils pensent que l'homme peut ou pourra réaliser ces robots.

#### > Les voitures qui conduisent toutes seules

En fait, elles sont presque prêtes ! Avec les satellites, on peut suivre la position d'une voiture et son programme lui suffit à la diriger. Elle est truffée de capteurs pour pouvoir éviter les obstacles, se placer sur la route, et s'arrêter en cas d'urgence.

#### > Les robots pour surveiller les maisons et appeler la police s'il y a des voleurs

Ces robots sont déjà présents dans les maisons. Pour l'instant, les systèmes sont aujourd'hui des caméras et un « cerveau », détaché. Malgré tout, on peut très bien imaginer qu'un robot fera le tour de la maison pour détecter les anomalies.

#### > Les robots pour aider les personnes âgées à manger ou à prendre leurs médicaments

Ces robots arrivent à grands pas dans les maisons de retraite. Les robots Romeo et NAO ont été développés en partie par les Japonais qui cherchent à résoudre des problématiques liées à une population vieillissante.

#### > Les robots pour tuer des gens

Un robot fait ce qu'on lui demande, il obéit seulement à la manière dont il est programmé. Si un jour, quelqu'un décide de programmer un robot pour tirer dès qu'il reconnaît quelqu'un, il sera possible que les robots tuent des gens.

**À retenir :** « L'avantage des robots, c'est qu'ils font tout ce qu'on leur dit de faire. L'inconvénient avec les robots, c'est qu'ils font tout ce qu'on leur dit de faire ».

#### > Les robots pour analyser nos émotions et trouver des solutions à nos problèmes

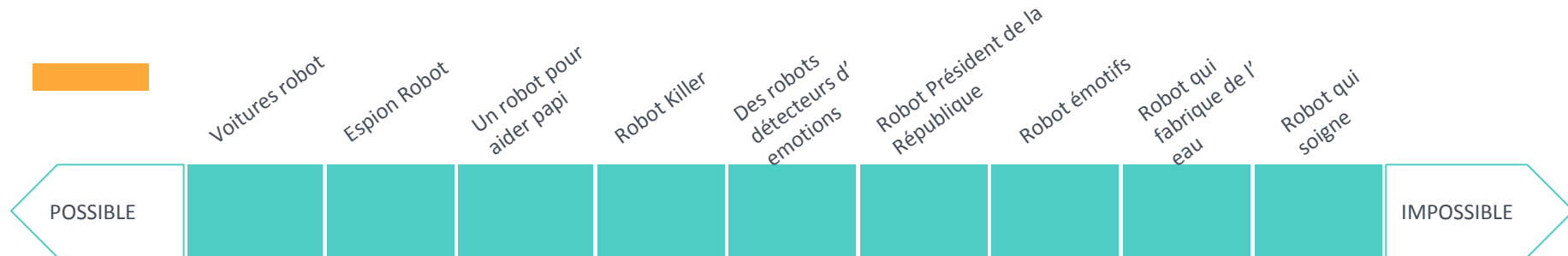
Cet exemple est intéressant car il questionne sur l'émotion. Qu'est-ce qu'une émotion ? Comment est-il possible de la détecter avec des capteurs ? On peut facilement mesurer la température, le rythme cardiaque, même le débit des flux nerveux d'un être humain. Mais sait-on reconnaître les émotions ? Pour ces robots, disons « peut-être... ».

#### > Les robots qui font de la politique

Pour faire de la politique, il faut avoir des opinions. Dans un futur très lointain, les robots auront peut-être des opinions, mais personnellement, je ne crois pas que je serai toujours parmi vous !

# Activité 8 - Suite

## Les autres robots et les robots dans le futur



### > Les robots qui aiment ou détestent des gens

Même chose, pour aimer, il faut avoir des émotions. On pourra toujours programmer un robot pour qu'il dise des choses gentilles et qu'il offre de l'affection. Mais de là à ce qu'il ressente des émotions, on ne sait pas faire, et on ne voit pas comment faire.

### > Les robots qui créent de l'eau pour les gens qui meurent de soif

Comment un robot créerait-il de l'eau ? Malgré tous les progrès de la technologie ces dernières années, il paraît difficile de créer de l'eau à partir de rien.

### > Les robots qui soignent tout le monde tout de suite

Ici aussi, on se questionne sur une caractéristique humaine : qu'est-ce que la guérison ? Peut-on tout guérir ? Qu'est-ce que la cicatrisation ? Peut-on l'accélérer. Des questions passionnantes autour d'un robot qu'on ne pense pas voir avant au moins une centaine d'années (au moins).

### LES ROBOTS DU FUTUR

**Et parce qu'on aime cette réflexion, voilà quelques pistes de réflexion possibles.**

Comment résoudre ces problèmes ?

- > Les personnes âgées qui sont seules
- > Les problèmes de santé
- > La sécurité
- > Les tâches ménagères
- > Les cartables trop lourds à l'école
- > Les facteurs pendant la canicule

Pensez aux fonctionnalités du robot, puis détaillez les capteurs nécessaires, les actionneurs qu'on peut utiliser, et les programmes qu'il va falloir réaliser.





40 min



en groupe



manipulation

# Activité 9

## Programmer Thymio - Aller plus loin

### Objectifs

- > Programmer Thymio dans un but précis
- > Se familiariser avec la programmation avancée

### Demandez aux enfants de faire des groupes de deux. Chaque groupe a besoin :

- > d'un Thymio
- > d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- > d'un câble USB A <> mini USB B.
- > d'un exemplaire de la fiche « **Annexe 6** - Carte de référence VPL »

### 1ÈRE ÉTAPE : PRÉSENTATION DU JEU

Demandez aux enfants de lancer le logiciel Aseba Studio en autonomie. Comme dans l'activité 7, vous proposez des défis aux élèves. L'équipe qui arrivera le plus vite à réaliser ce programme gagnera des points. Vous pouvez distribuer des points intermédiaires aux élèves qui font avancer la réflexion du groupe.

**Avec ces défis, on introduit l'utilisation du Timer et du mode de programmation avancé du VPL.**

### 2ÈME ÉTAPE : À VOS CLAVIERS !

**Voilà les défis que vous pouvez proposer et leur correction respective.**

Ces défis permettent de découvrir le timer. Suggérez aux enfants d'utiliser le timer, en expliquant que l'action "timer" de droite déclenche l'évènement "timer écoulé" à gauche. On peut régler le délai sur le timer action.



Évènement  
Timer écoulé

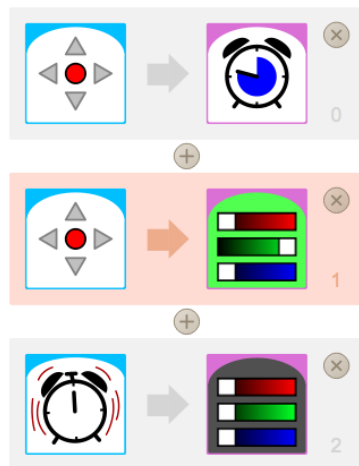


Action  
Timer écoulé

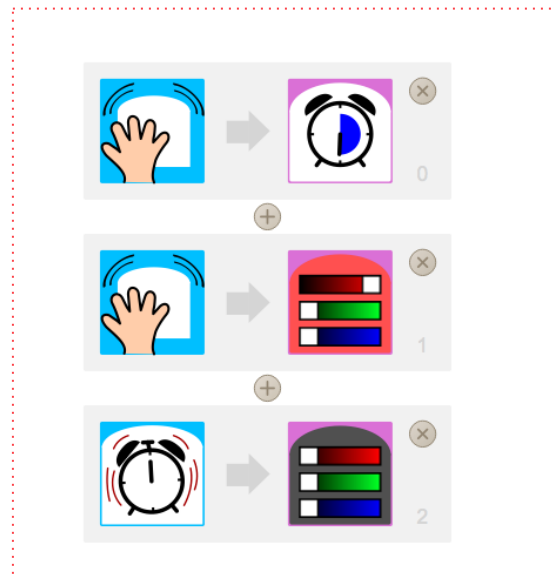
# Activité 9 - Suite

## Programmer Thymio - Aller plus loin

> **Thymio s'allume en vert 5 secondes après qu'on ait appuyé sur le bouton rond**  
**Indice** : il faut utiliser la carte avec le réveil dessus. **Voici la correction** :



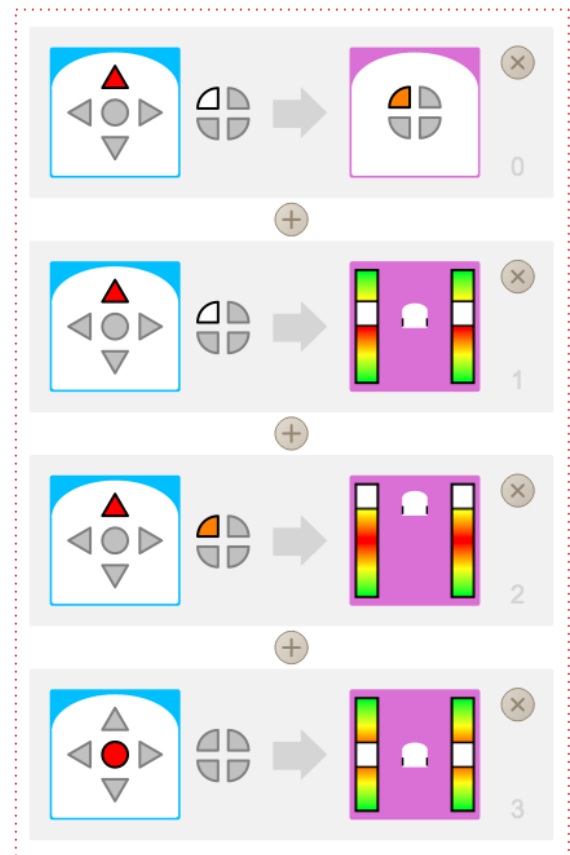
> **Si Thymio détecte un choc, il devient rouge pendant 3 secondes puis redevient vert**  
Ici, il faut un évènement qui permet d'allumer Thymio en rouge, puis un qui permet de l'allumer en vert une fois que le Timer s'est écoulé (cf. correction ci-contre).



> **Thymio accélère quand on appuie deux fois de suite sur le bouton haut**

C'est ici que les ennuis commencent. Dans un premier temps, laissez les enfants réfléchir et tester. Une fois qu'ils sont coincés, donnez leur un indice : pour ce défi, il faut utiliser le mode avancé.

Laissez les enfants tester et essayer de comprendre, puis présentez leur la correction ci-dessous en détaillant son explication en vous aidant de la partie du mode d'emploi qui traite du mode avancé.





40 min



en groupe



manipulation

# Activité 10

## Programmer un parcours d'obstacles

### Objectif

> Programmer Thymio dans un but précis avec des " SI ... ALORS "

#### Demandez aux enfants de faire des groupes de deux.

Chaque groupe a besoin :

- > d'un Thymio
- > d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- > d'un câble USB A <> mini USB B.
- > d'un exemplaire de la fiche « **Annexe 6** - Carte de référence VPL »

Ici, il faut inventer un algorithme pour éviter les obstacles. Cet exercice est plus complexe car une ou deux instructions ne suffisent pas pour le parcours d'obstacle : c'est la combinaison de plusieurs instructions qui fait que le programme va fonctionner.

Dans un premier temps, expliquez le challenge aux élèves : ils doivent faire un programme qui permet à Thymio de se déplacer entre des obstacles sans se coincer, comme pour le comportement jaune ou explorateur.

Laissez-les réfléchir au programme. Pour construire un tel algorithme, il faut faire le détail de chacune des tâches ou conditions.

### UN COUP DE POUCE

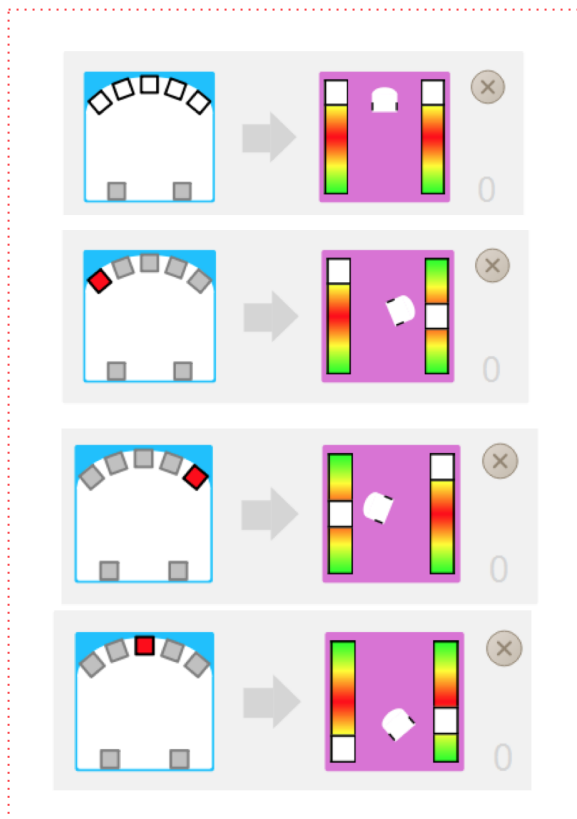
Si besoin, vous pouvez donner un peu d'aide aux élèves en leur donnant le cahier des charges suivant :

- > Créer une instruction pour que **Thymio avance s'il ne détecte rien** avec ses capteurs de devant
- > Ajouter une instruction pour que **Thymio tourne à droite lorsqu'il détecte quelque chose à gauche**
- > Ajouter une instruction pour que **Thymio tourne à gauche lorsqu'il détecte quelque chose à droite**
- > Ajouter une instruction pour que **Thymio recule légèrement en tournant un peu s'il détecte quelque chose devant lui.**
- > Ajouter des instructions pour que **Thymio s'allume en rouge quand il détecte un obstacle et en vert sinon** (facultatif)

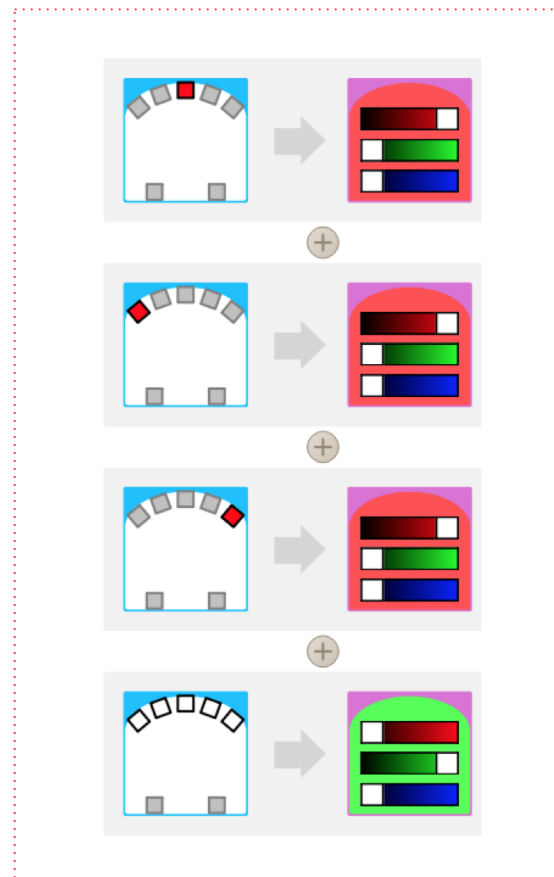
# Activité 10 - Suite

## Programmer un parcours d'obstacles

Bien que plusieurs corrections soient possibles, nous vous en proposons une :



**Facultatif :** Thymio s'allume en rouge s'il rencontre un obstacle, en vert sinon.



**Note pour l'animateur :**

*Pour une séance réussie, il faut que les enfants puissent tester un grand nombre de fois leur programme, et le debugger petit à petit.*



40 min



en groupe



manipulation

# Activité 11

## Programmer un suivi de piste

### Objectif

- > Programmer Thymio dans un but précis avec des problématiques de distance ou de temps
- > Résoudre un problème

Pour cette activité, munissez-vous de la piste « loutre » qui se trouve dans la valise.

Demandez aux enfants de faire des groupes de trois. Chaque groupe a besoin :

- > d'un Thymio
- > d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- > d'un câble USB A <> mini USB B.
- > d'un exemplaire de la fiche « **Annexe 6** - Carte de référence VPL »

### CONCEVOIR

Dans un premier temps, laissez les Thymios et les ordinateurs à l'écart. Commencez par présenter leur défi aux enfants : ils doivent programmer Thymio pour qu'il se déplace sur la piste noire.

Demandez aux enfants de **réfléchir en groupe** à leur programme **pendant 5 minutes**, puis d'expliquer à la classe comment ils vont programmer Thymio pour réaliser le défi.

**Ici, les manières de procéder sont multiples :**

> On peut par exemple choisir d'utiliser le programme de parcours d'obstacles en plaçant des obstacles de façon judicieuse sur la piste.

> **On pourrait aussi imaginer que tout se règle avec le Timer** : on dira à Thymio d'avancer un peu, puis de tourner pendant un certain temps, etc.

> **On peut aussi décider de diriger Thymio** grâce à ses touches tactiles.

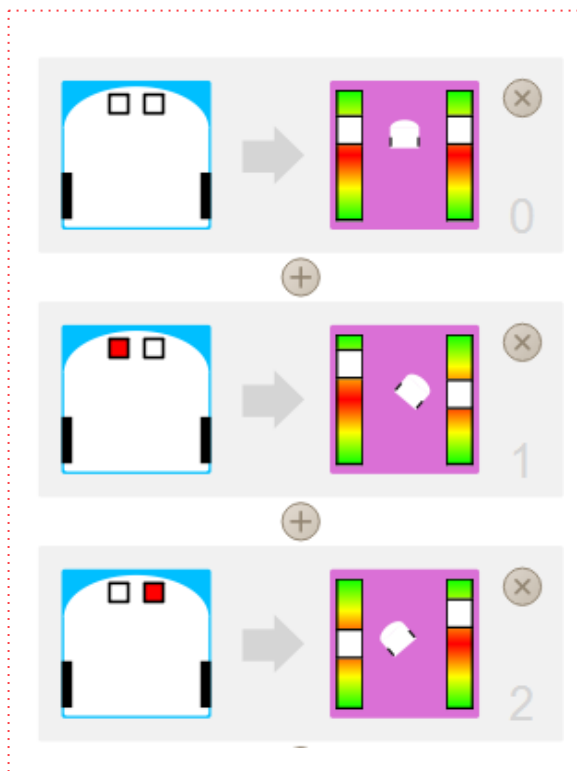
> Enfin, **on peut utiliser les capteurs de sol pour regarder la couleur du papier** qui se trouve en dessous de nous. Sachant que la couleur noir absorbe toutes les longueurs d'onde, le signal infrarouges émis par le capteur de distance ne sera pas réfléchi. La distance sera donc perçue par Thymio comme étant infinie, c'est à dire très loin.

# Activité 11 - Suite

## Programmer un suivi de piste

### PROGRAMMER

Bien que plusieurs corrections soient possibles, nous vous en proposons une :



### SYNTHÈSE

Laissez les élèves voir la programmation des autres groupes. Demandez leur alors de trouver quelle programme est le plus adapté en leur demandant de justifier leur choix.

**Dans cette situation, la meilleure programmation est celle qui utilise le moins d'instructions**

« SI ... ALORS ... ».

Avec ce genre de programmation, Thymio doit être attentif à tout instant à ce qui se passe sur tous ses capteurs. Plus il y a d'instructions, et plus il y a de possibilités possibles pour Thymio d'être stimulé. Et plus on est stimulé, plus on se fatigue !

Pour les robots, la « meilleure » programmation est souvent celle qui est la **plus rapide**, la **moins coûteuse en énergie**, ou bien la **plus sûre**. Ici, on va prôner l'économie d'énergie !



30 min



en groupe



manipulation

# Activité 12

## Transformer Thymio avec des LEGOS®

### Objectif

- > Stimuler sa créativité
- > Résoudre des problèmes

Pour cet activité, vous aurez besoin des Thymios, des LEGO® technics et des ordinateurs si vos élèves souhaitent travailler sur des projets qui requièrent de la programmation.

Thymio est un robot qui sait faire plein de choses, mais cela ne s'arrête pas là : avez-vous remarqué les prises LEGO® présentes sur son dos et ses roues ?

On peut y attacher des LEGO® et réaliser des robots : qui sont jolis, qui savent faire d'autres choses, qui peuvent résoudre d'autres problèmes.

Vous pouvez vous inspirer des exemples de projets disponibles sur le site internet de Thymio (<https://www.thymio.org>).

Nous avons choisi quelques exemples de projets qui nous paraissent intéressants, que vous pouvez retrouver en "Annexe 6 - Exemples de projets avec Thymio". Montrez ces projets aux enfants pour les inspirer et laissez-les créer leur propre projet.

### **Note pour l'animateur :**

*Cet activité peut être étendue sur plusieurs séances si certains élèves ont beaucoup d'idées. Il est possible que certains enfants ne souhaitent pas utiliser les LEGO®. Dans la mesure où ils ont d'autres idées pour transformer ou augmenter Thymio, laissez-les s'exprimer et faites place à la créativité !*



20 min



en groupe



manipulation

# Activité 13

## Découverte de la programmation textuelle - Découverte

### Objectif

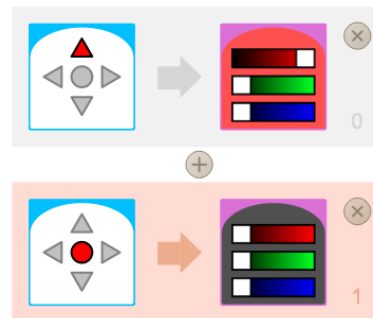
> Faire le lien entre la programmation VPL et le code textuel

Demandez aux enfants de faire des groupes de deux. Chaque groupe a besoin :  
> d'un Thymio  
> d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé  
> d'un câble USB A <> mini USB B

Les élèves vont créer un programme simple en VPL et regarder le code textuel généré automatiquement. Ils essayent de faire du lien entre les instructions écrites en VPL et les instructions textuelles.

### PROGRAMMER ? FACILE !

Dans un premier temps, demandez aux enfants de faire un programme simple :  
> Lorsqu'on appuie sur le bouton du haut, Thymio s'allume en rouge  
> Lorsqu'on appuie sur le bouton du centre, Thymio s'éteint



### BEURK ! DU CODE !

Une fois le programme terminé, demandez aux enfants de regarder la fenêtre principale d'Aseba Studio.

On peut y trouver la traduction en langage textuel du code qu'ils viennent d'écrire avec le VPL :

“

### onevent buttons

```
if button.forward == 1
then call leds.top(32,0,0)
end
```

```
if button.center == 1
then call leds.top(0,0,0)
end
```

”



# Activité 13 - Suite

## Découverte de la programmation textuelle - Découverte

Les élèves essaient de déchiffrer le code. Vous pouvez les aider en utilisant le petit lexique du code de la page suivante.

### Note pour l'animateur :

Tout cela peut vous sembler effrayant, mais voyez plutôt l'attitude des enfants. Eux qui n'ont pas d'appréhension sur ce qu'est le code peuvent voir cet exercice comme une petite énigme intéressante. Déchiffrer ce bout de code, c'est comme être capable de déchiffrer du morse, de décrypter des messages codés.

Expliquez aux enfants que ce bout de code correspond au programme qu'ils ont écrit avec les images. Ce texte, c'est la manière dont on traduit le programme écrit en image dans un langage que le robot Thymio pourra comprendre.

**On retrouve tout ce qu'on a programmé plus haut, et en voici le détail :**

« **if button.forward == 1** »

Dans ce bout de code, on voit le mot « button », qui veut dire « bouton », et « forward », qui veut dire « avant ». Sachant que l'on a dit « si on appuie sur le bouton avant » dans notre programme,



on peut en déduire que ce bout de code est celui qui traduit l'image ci-contre.

« **then call leds.top(32,0,0)** »

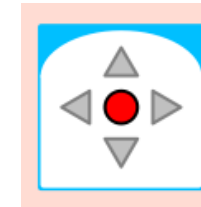


Dans ce bout de code, on peut reconnaître le mot « leds », pour LED ou diode électro lumineuse, et le mot

« top » qui veut dire « dessus ».

Avec cette image, on a demandé à Thymio de s'allumer, en disant « alors le dessus de Thymio s'allume en rouge ».

« **if button.center == 1** »



Dans ce bout de code, on retrouve le mot « button » qui veut dire « bouton », et le mot « center » qui veut dire « centre ».

Ce bout de code traduit donc « si on appuie sur le bouton du centre ».

« **then call leds.top(0,0,0)** »



On a déjà vu ce bout de code plus haut. Ici, la seule différence, c'est qu'au lieu d'avoir 32 dans la parenthèse, on retrouve 0.

# Activité 13

## Découverte de la programmation textuelle - Découverte

### PETIT LEXIQUE DU CODE

“on” lorsque  
“event” évènement  
“button” bouton  
“if” si  
“then” alors  
“end” fin  
“forward” en avant  
“backward” en arrière  
“center” centre  
“right” droite  
“left” gauche  
“top” haut  
“bottom” bas  
“motor” moteur  
“sound” son

C  
O  
D  
E

### DIGRESSONS SUR UNE FONCTION

En fait, **leds.top()** est une **fonction** qui permet d'**allumer les LED du dessus** de Thymio. On dit qu'elle prend comme « **argument** » trois valeurs : l'intensité des LED rouges, l'intensité des LED vertes, et l'intensité des LED bleues.

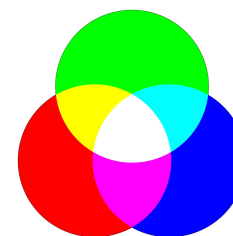
Dans notre premier exemple, on avait **leds.top(32,0,0)** : on voulait que la lampe rouge s'allume avec une intensité de 32, et que les lampes vertes et bleues s'allument avec une intensité de 0, autrement dit ne s'allument pas.

#### Note pour l'animateur

*Pour décrire les couleurs de manière numérique, une des méthodes consiste à voir une couleur comme la somme de trois couleurs : rouge, vert et bleu (RGB en anglais pour Red Green Blue).*

En mélangeant ces trois couleurs, on peut créer toutes les couleurs que l'on veut ! Par exemple pour faire du violet, on peut utiliser le code **rgb(9,4,13)** : on met assez de rouge, un tout petit peu de vert, et beaucoup de bleu !

Vous pouvez vous dire : du rouge plus du bleu, ça ne fait pas du marron ? Vous avez tout à fait raison : lorsqu'on fait de la peinture, on fait des mélanges de couleur qu'on appelle **soustractifs**. Mais lorsqu'on travaille avec la lumière, on fait des mélanges **additifs**.



Soustractif  
RGB



Additif  
CMY



20 min



en groupe



manipulation

# Activité 14

## Découverte de la programmation textuelle - Écrire des commandes

### Objectif

> Apprendre à lire et à éditer du code textuel

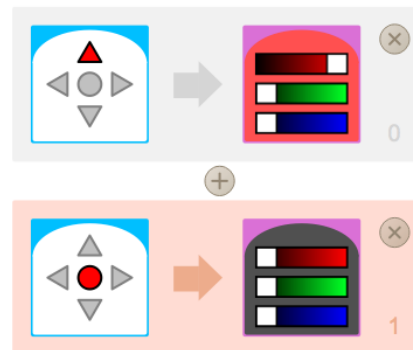
Demandez aux enfants de faire des groupes de deux. Chaque groupe a besoin :

- > d'un Thymio
- > d'un ordinateur avec le logiciel Aseba installé
- > d'un câble USB A <> mini USB B

Ici, les élèves créent un programme simple en VPL et regardent le code textuel généré automatiquement. Une fois qu'ils arrivent à se repérer dans ce code textuel, ils tentent de l'éditer et voient le résultat en testant directement sur le robot Thymio.

### 1ÈRE ÉTAPE : PROGRAMMATION VPL

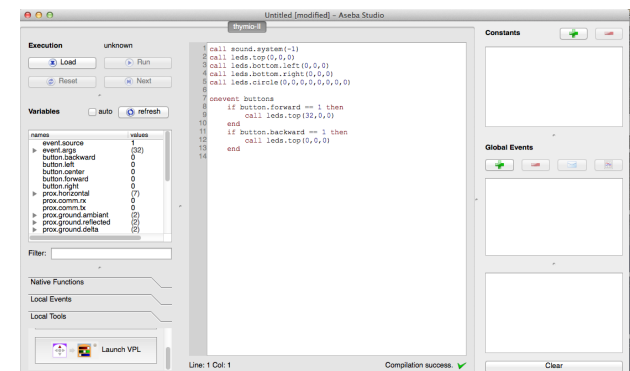
Dans un premier temps, demandez aux enfants de reproduire le programme simple de la séance précédente :



- > Lorsqu'on appuie sur le bouton du haut, Thymio s'allume en rouge
- > Lorsqu'on appuie sur le bouton du centre, Thymio s'éteint

### 2ÈME ÉTAPE : ON CODE !

Demandez maintenant aux enfants de fermer la fenêtre du logiciel VPL. Ils se retrouvent sur la fenêtre principale d'Aseba Studio, avec leur code écrit sous forme textuelle.



# Activité 14

## Découverte de la programmation textuelle - Écrire des commandes

On y retrouve le code :

“

**onevent buttons**

```
if button.forward == 1
then call leds.top(32,0,0)
end
```

```
if button.center == 1
then call leds.top(0,0,0)
end
```

”

Demandez leur ensuite de changer la couleur dont Thymio va s'allumer : c'est à dire de changer les valeurs au sein de la fonction `leds.top(32,0,0)`. Ils peuvent par exemple écrire à la place `leds.top(32,32,0)`. Une fois le programme édité.

Demandez aux enfants de « charger » leur programme dans le robot Thymio en appuyant sur « load », puis de lancer le programme en appuyant sur « run ».



S'ils ont inscrit `leds.top(32,32,0)`, ils pourront voir que Thymio s'allume en jaune lorsqu'on appuie sur le bouton du haut : ils ont donc modifié un programme et vu les résultats de leurs modifications en direct.

Laissez-les manipuler ce programme. Pour les élèves qui avancent vite, vous pouvez suggérer l'utilisation de l'« **Annexe 7** - Documentation du langage de Thymio ».

# Réalisez un projet de groupe



**Si vous avez été très inspirés par l'activité 12 et par la transformation de Thymio avec plus de matériel, vous pouvez créer un projet avec votre groupe.**

Pour encadrer votre projet, nous vous proposons ici les étapes de travail suivantes avec vos élèves.

## > Réaliser un cahier des charges

Définissez votre projet dans les détails : à quoi sert notre robot ? Que sait-il faire ? Que a-t-il falloir lui apprendre ? Comment valoriser ce projet ? Si cette étape est difficile à franchir avec votre classe, vous pouvez décider de vous appuyer sur l'un des projets expliqués en ligne sur le site de Thymio.

**Veillez alors à ce que la construction du robot et des ressources nécessaires soient détaillés, et que le programme soit disponible.**

## > Définissez les tâches en détail

Faites la liste de toutes les tâches qui sont nécessaires à la réalisation de ce projet. Y'aura-t-il besoin de faire de l'art plastique ? De construire des choses ? D'emprunter du matériel ? De programmer le robot ? Peut-on programmer Thymio uniquement avec le VPL ou a-t-on besoin de la programmation textuelle ?

## > Répartissez les tâches

Répartissez les tâches par affinité. Tous sont ingénieurs, mais il peut y avoir une équipe artistique, une équipe de programmeurs, une équipe de logistique qui s'occupe de trouver le matériel et les ressources nécessaires, et une équipe medias qui va s'occuper de créer le contenu qui permettra de mettre ce projet en ligne sur le site de Thymio.

## > À l'action

Laissez chaque équipe travailler en autonomie, en veillant à leur apporter les clés sur des sujets qui pourraient les bloquer.

## > On débrief !

Finis ou pas, réussi ou pas, l'important sur un projet c'est d'en discuter. Demandez vous si tout a fonctionné comme vous l'aviez pensé dans le cahier des charges. Quels problèmes avez-vous rencontré ? Comment auriez-vous pu prévoir ou pallier à ces problèmes ?

### **Note pour l'animateur :**

*Il existe une grande communauté d'enseignants et d'animateurs qui travaillent avec Thymio. Ils créent de la ressource pédagogique, partagent sur leur expériences en classe, et détaillent le déroulement de leurs projets. Rendez-vous sur le site de Thymio dans l'onglet « Communauté ».*



# ANNEXES

## Sommaire des annexes

**Annexe 1** - Donner un nom à chaque comportement

**Annexe 2** - Établir des relations de cause à effet

**Annexe 3** - Et si on programmait ?

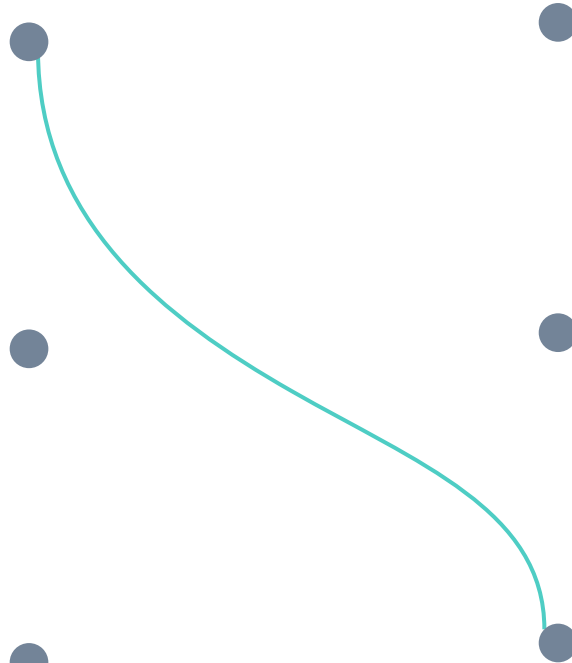
**Annexe 4** - Carte de référence VPL

**Annexe 5** - Robots réels et imaginaires

**Annexe 6** - Exemples de projets avec Thymio

**Annexe 7** - Documentation du langage de Thymio

Relie chaque couleur à son nom comme sur l'exemple



## PEUREUX

**Indice** : quand il est coincé, Thymio sonne l'alarme

## OBÉISSANT

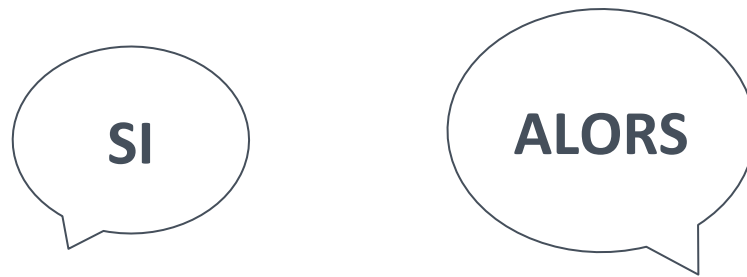
**Indice** : Thymio change de direction lorsqu'on touche les flèches


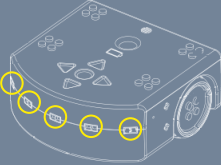

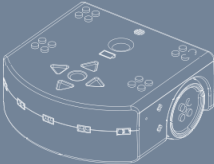

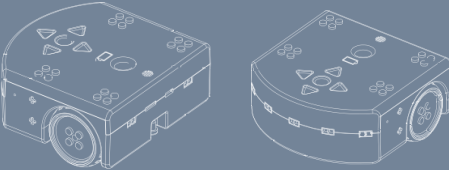

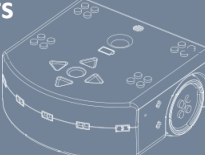
## AMICAL

**Indice** : quand Thymio détecte une main devant lui, il la suit

## EXPLORATEUR

**Indice** : Thymio avance tout seul jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle



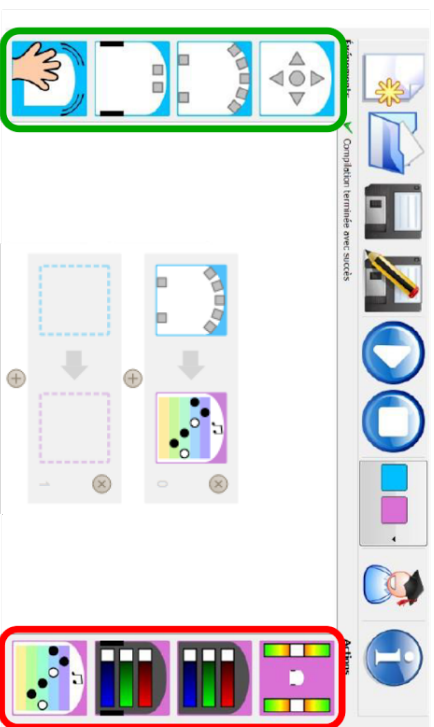
 <p><b>AMICAL</b></p>	<p>s'il détecte un objet devant lui ●</p> <p>s'il détecte un objet à droite ●</p> <p>s'il arrive au bord d'une table ●</p>	<p>● il tourne à gauche</p> <p>● il tourne à droite</p> <p>● il avance</p> <p>● il s'arrête</p>	<p><b>Capteurs utilisés pour ce comportement</b></p> <p>Tous les capteurs de distance à l'avant de Thymio</p> 
 <p><b>PEUREUX</b></p>	<p>s'il détecte un objet devant lui ●</p> <p>s'il détecte un objet à droite ●</p> <p>si on tapote son dos ●</p> <p>s'il détecte un objet derrière lui ●</p>	<p>● il recule</p> <p>● il avance</p> <p>● il tourne à droite</p> <p>● il recule à gauche</p> <p>● il fait du bruit</p>	<p><b>Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement</b></p> 
 <p><b>EXPLORATEUR</b></p>	<p>s'il détecte un objet devant lui ●</p> <p>s'il détecte un objet à droite ●</p> <p>s'il détecte un objet à gauche ●</p> <p>s'il détecte un objet derrière lui ●</p> <p>s'il arrive au bord d'une table ●</p>	<p>● il recule</p> <p>● il s'arrête</p> <p>● il tourne à gauche</p> <p>● il tourne à droite</p> <p>● il ne fait rien</p>	<p><b>Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement</b></p> 
 <p><b>OBEISSANT</b></p>	<p>si on appuie sur la flèche avant ●</p> <p>si on appuie sur la flèche arrière ●</p> <p>si on appuie sur la flèche de droite ●</p> <p>si on appuie sur la flèche de gauche ●</p>	<p>● il avance</p> <p>● il recule</p> <p>● il tourne à gauche</p> <p>● il tourne à droite</p> <p>● il ne fait rien</p>	<p><b>Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement</b></p> 

T



## Trouve les bonnes réponses et entoure-les

Pour cela, tu peux créer le programme ci-dessous, avec deux cartes au centre

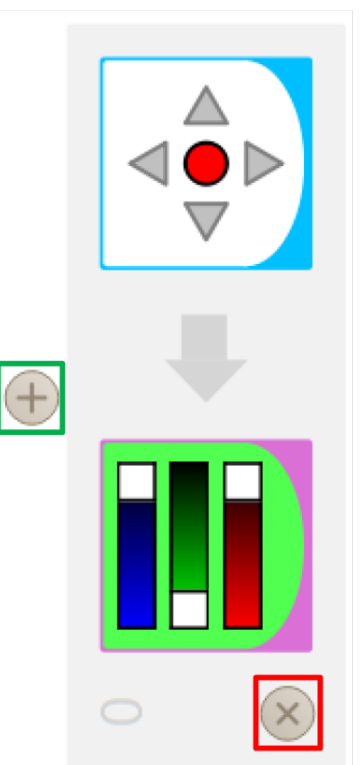


Le bouton  sert à : *Démarrer le programme*    *Arrêter le programme*

Le bouton  sert à : *Démarrer le programme*    *Arrêter le programme*

Les images dans le cadre en vert concernent les : *Actions*    *Capteurs*

Les images dans le cadre en rouge concernent les : *Actions*    *Capteurs*



Le bouton « + » encadré en vert sert à : *Supprimer un ordre*    *Ajouter un ordre*

Le bouton « x » encadré en rouge sert à : *Supprimer un ordre*    *Ajouter un ordre*

# Carte de référence VPL

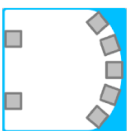
## Événements

### Boutons touchés



gris: ignore le bouton, rouge: doit être touché

### Détecteurs d'obstacle



gris: ignore, rouge: objet proche, blanc: objet loin

### Détecteurs de sol



gris: ignore, rouge: sol, blanc: pas de sol

### Robot tapé



Le robot a reçu un choc.

### Claquement de main



Le robot a entendu un fort bruit.

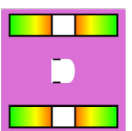
### Temps écoulé



Le temps du minuteur est écoulé.

## Actions

### Vitesse des moteurs



Défini la vitesse des moteurs et roues gauches et droites.

### Couleur du haut



Colore le haut avec un mélange de rouge, vert et bleu.

### Couleur du bas



Colore le bas avec un mélange de rouge, vert et bleu.

### Jouer une musique



Choisir la hauteur, blanche deux fois la durée de noire.

### Démarrer un minuteur



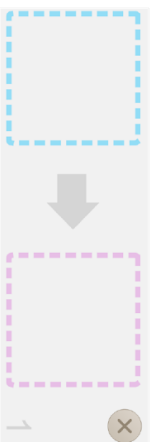
Un événement temps écoulé se produira après un temps.

### Défini l'état du robot



Défini les 4 bits de l'état interne du robot.

## Construire votre programme



Glissez/déposez des événements dans le carré gauche, des actions dans le carré droite.

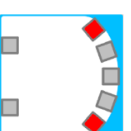
Lorsque l'événement se produit, le robot fait l'action.

## Les capteurs sont combinés avec ET dans un événement



Si deux capteurs sont sélectionnés, les deux conditions doivent être vraies pour que l'événement se produise.

Gauche **et** droite doivent être touchés/avoir un objet à proximité.





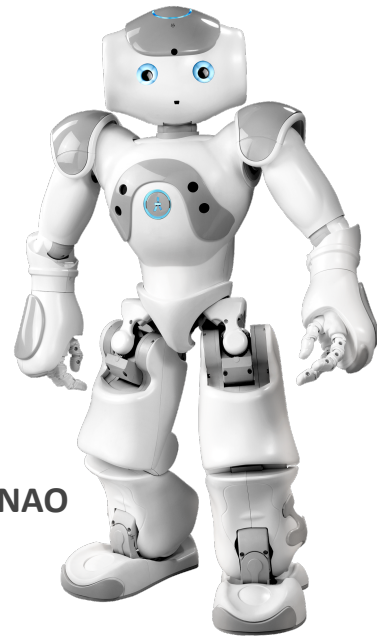
Asimo



Bumblebee



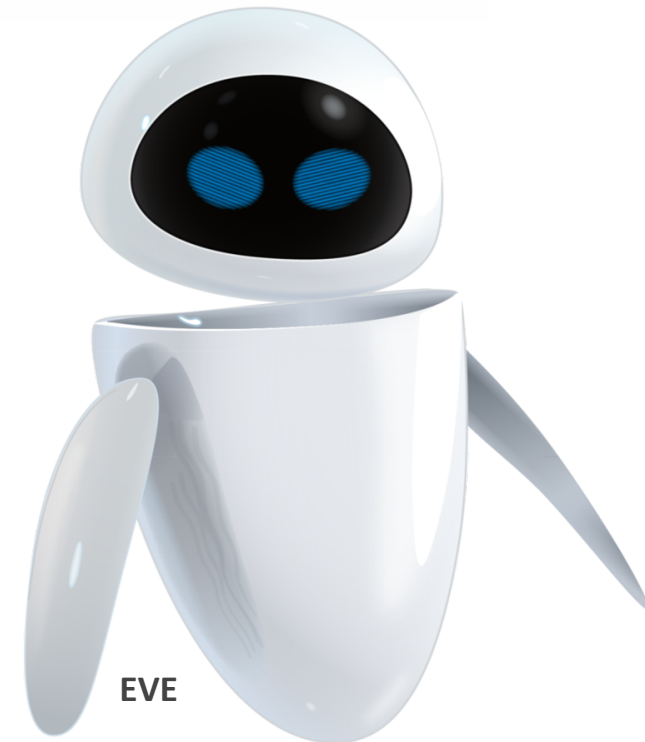
Robot Aspirateur



NAO

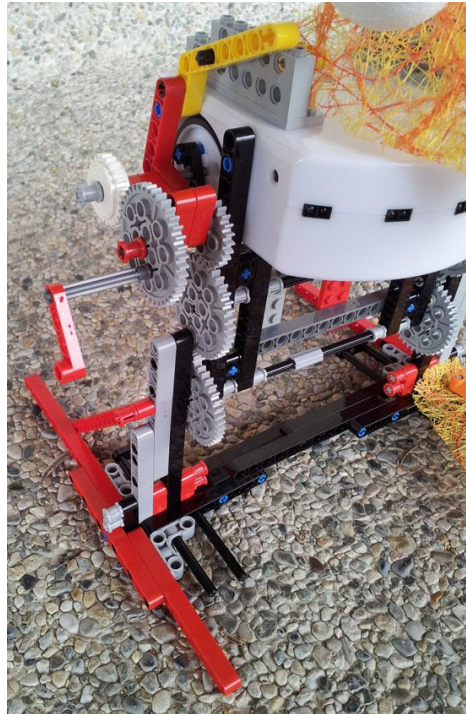


Kodomoroid



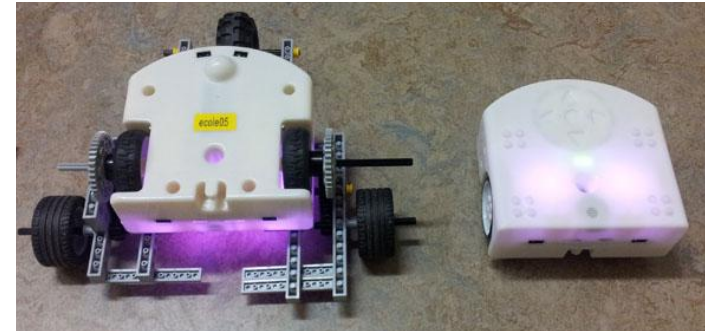
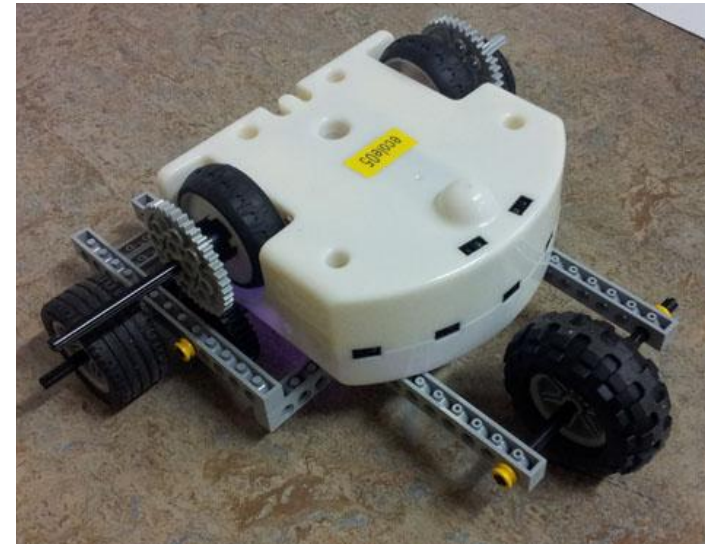
EVE

## SANS PROGRAMMATION



### L'oiseau qui marche

**Voici un oiseau marcheur.** Vu que les oiseaux normalement volent, il marche lentement ! Le mécanisme fonctionne dans le mode obéissant, sans besoin de programmation spécifique.

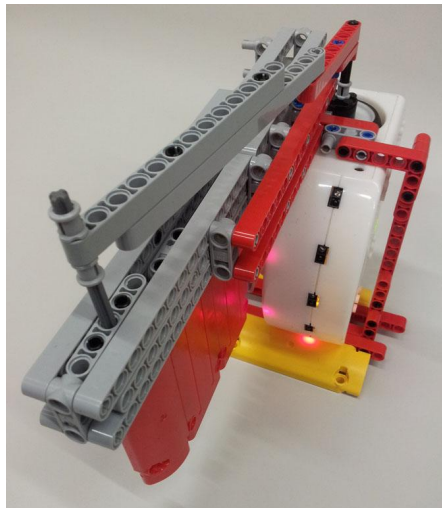
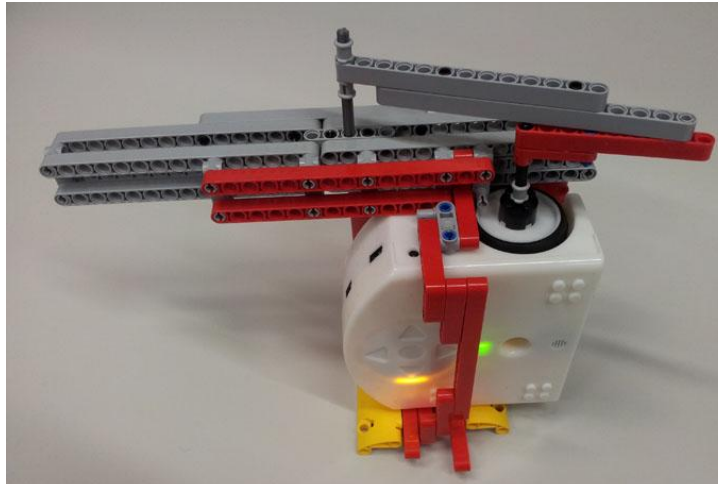


### Thymio ultrarapide

Cette construction utilise un mode de base (L'obéissant, mauve) mais va plus vite qu'un Thymio II de base grâce à une multiplication de vitesse entre les roues du Thymio II et les roues au sol.

Avec un tel système on peut faire des courses entre le robot obéissant et le robot obéissant augmenté

## AVEC PROGRAMMATION



### La porte automatique

Une construction assez simple dont la programmation pose question. La structure est basée sur un rail auquel une porte coulissante est suspendue. Thymio actionne la porte par une roue sur laquelle il y a un levier, lié à la porte par une barre.



### Grue avec structure parallèle

Il s'agit d'une grue avec une structure parallèle: les deux moteurs se trouvent sur Thymio et actionnent deux leviers qui sont reliés au bout pour y accrocher la pince. **Le déplacement des leviers est assuré par les deux roues de Thymio par l'utilisation de réducteurs à vis sans fin qui génèrent un mouvement linéaire et font bouger un levier.**

Un système permet même de savoir dans quelle position se trouve le levier.

La réalisation de ce projet, le code nécessaire et une vidéo de cette grue en fonctionnement sont disponibles sur le site internet de [Thymio](#).



# Variables[indices]

## Événements

## Fonctions

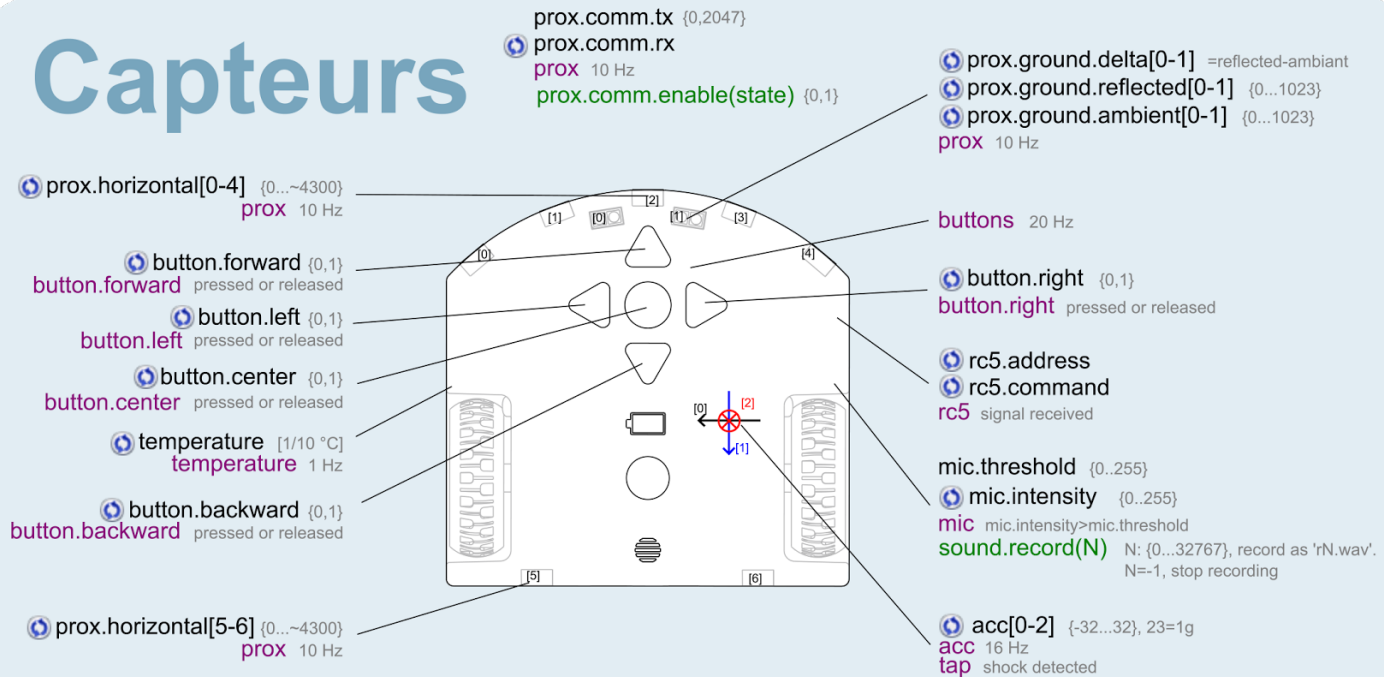
explication,  
condition ou fréquence

de l'événement,  
{plage de valeurs}  
[unité]

variable mise à jour  
automatiquement

timer.period[0-1] [ms]  
timer0 every timer.period[0] ms  
timer1 every timer.period[1] ms

# Capteurs



leds.prox.h(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}

leds.buttons(led0, led1, led2, led3) {0...32}

leds.circle(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}

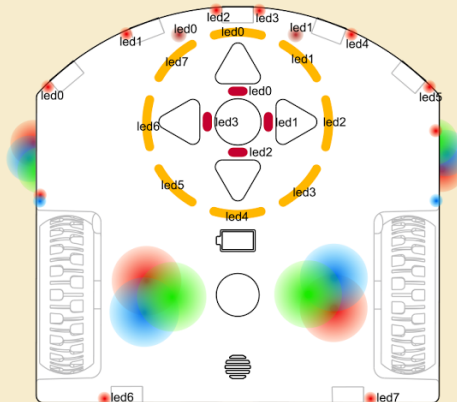
leds.bottom.left(red, green, blue) {0...32}

leds.temperature(red, blue) {0...32}

motor.left.target desired speed {-500...500}, 500 = ~20 cm/s  
motor.left.speed actual speed  
motor.left.pwm motor command  
motor 100 Hz

leds.top(red, green, blue) {0...32}

leds.prox.h(led0, led1, led2, led3, led4, led5, led6, led7) {0...32}



leds.prox.v(led0, led1) {0...32}

leds.rc(led) {0...32}

leds.bottom.right(red, green, blue) {0...32}

leds.sound(led) {0...32}

motor.right.target desired speed {-500...500}, 500 = ~20 cm/s  
motor.right.speed actual speed  
motor.right.pwm motor command  
motor 100 Hz

sound.finished a sound finished playing  
sound.system(N) N: {0...7}, play system sound N. N=-1, stop playing  
sound.freq(Hz,ds) [Hz],[1/60 s]  
sound.wave(wave[142]) change primary wave, wave[] : {-128...127}  
sound.play(N) N: {0...32767}, play 'pN.wav'. N=-1, stop playing  
sound.replay(N) N: {0...32767}, replay 'rN.wav'. N=-1, stop playing

# Actuateurs

# À PROPOS, CRÉDITS

## QUI SOMMES-NOUS ?

**Fréquence écoles** est une association reconnue d'intérêt général qui développe l'éducation aux médias numériques en France.

Avec la création de valise pédagogique autour du code et de la programmation, **Fréquence écoles souhaite :**

- > **Appuyer le développement d'une offre de formation "culture numérique"** pour les acteurs éducatifs intervenant lors des temps périscolaires
- > **Créer des équipements, clefs en mains, complets** favorisant l'autonomie des professionnels de l'éducation.
- > **Construire des passerelles pertinentes entre les différents temps de l'éducation** autour de l'éducation au numérique.

## DES QUESTIONS , NOUS CONTACTER ?

Si vous avez des questions, des remarques et des soucis dans le cadre de l'utilisation de cette valise, nous souhaiterions vous entendre. N'hésitez pas à nous contacter :

[infos@frequence-ecoles.org](mailto:infos@frequence-ecoles.org)

04 72 98 38 32

**Retrouvez des documents traduits**, les derniers retours des utilisateurs, sur le site de Fréquence écoles

[www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)

## EN SAVOIR PLUS SUR THYMIO

Thymio a été développé dans le cadre d'une collaboration entre l'EPFL, l'écal, et l'association Mosyba contribue a son développement et sa production.

Il est destinés à rendre la programmation et la robotique accessibles et ludiques.

**Afin d'aller plus loin dans la découverte de Thymio, rendez-vous sur le site ressource :**

[www.thymio.org](http://www.thymio.org)

## CRÉDITS

**Production :** Fréquence écoles

**Réalisation :** Julie Borgeot / Dorie Bruyas de Fréquence écoles

**Crédits image :** studio KO / J.Borgeot

## LICENCE DE CE GUIDE

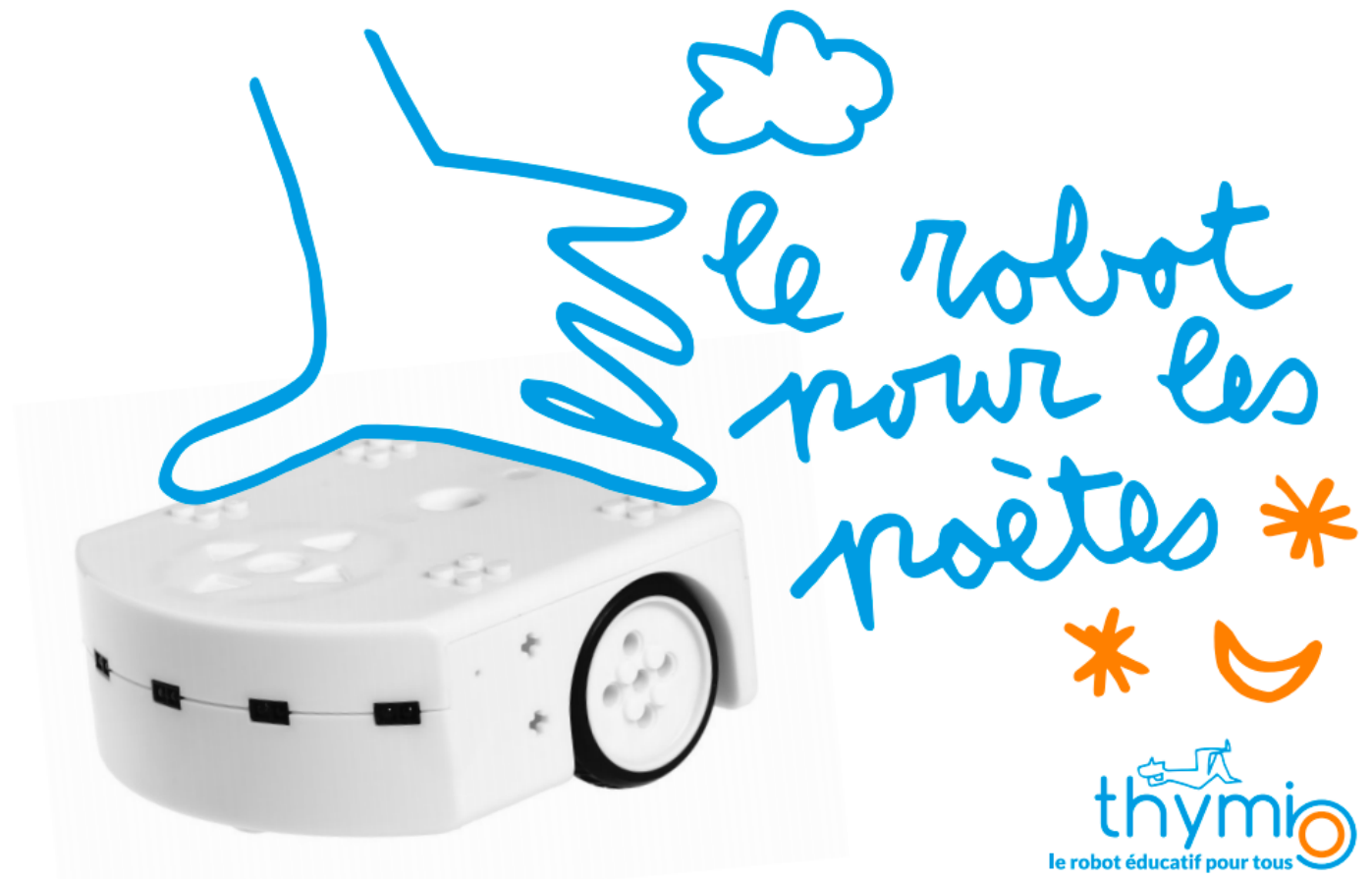
Suivant une licence proposée par *Creative Commons* nous mettons la rédaction de cette publication à disposition du public.

**Vous êtes donc libres de copier, de modifier et de distribuer ce travail, selon les conditions suivantes.**

> **Attribution :** Vous devez citer les auteurs de sa conception, sans pour autant suggérer qu'ils approuvent votre utilisation.

> **Partage à l'identique :** Si vous reproduisez, diffusez, modifiez cette publication, vous le ferez sous les mêmes conditions ou alors vous demanderez l'autorisation préalable des auteurs.





## Guide d'activité THYMIO

*Une valise pour soutenir l'apprentissage du code et développer un esprit logique avec les plus jeunes.*

**FRÉQUENCE** 20  
**ÉCOLES** 15

[www.frequence-ecoles.org](http://www.frequence-ecoles.org)  
Informations 04 72 98 38 32  
[infos@frequence-ecoles.org](mailto:infos@frequence-ecoles.org)