

1, 2, 3, codez ! - Activités cycle 1 - Séance 2.1: Découvrir le robot Thymio

Résumé	Les élèves découvrent le robot Thymio, et apprennent par eux-mêmes à le manipuler.
Notions	« Robot » <ul style="list-style-type: none"> Un robot peut effectuer des actions : bouger, produire un son, émettre de la lumière...
Matériel	Par groupe : <ul style="list-style-type: none"> Un Thymio, dont les batteries ont été préalablement chargées Par élève : <ul style="list-style-type: none"> 2 feuilles A4 Pour l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 8 Affiche A2 ou poster
Lexique	Thymio
Durée :	2 fois 30 min

Situation déclenchante

L'enseignant demande à la classe entière de définir ce qu'est un « robot ». Pour aider à la verbalisation, il distribue une feuille A4 à chaque élève, en donnant pour consigne de dessiner un robot. Au bout d'un quart d'heure, les dessins sont affichés au tableau, et discutés tous ensemble. L'enseignant prépare également l'affiche qui servira à résumer les caractéristiques de ces robots.

Le premier constat est la forme générale des robots : les robots imaginés par les élèves sont presque toujours humanoïdes, anguleux, pleins de voyants lumineux et de boutons. Ils sont souvent énormes, se déplacent avec des jambes, des roues ou des chenilles, mais on peut tout de même les classer en deux groupes :

- Les robots guerriers : armés de lames, de fusils, de canons, d'arbalètes, de lasers, ils détruisent tout sur leur passage.
- Les robots utilitaires : ils nettoient, voyagent, dansent, réparent les voitures, cuisinent ...

L'enseignant remplit au fur et à mesure l'affiche : utilité des robots, moyens de locomotion, formes, tailles, outils, etc. Elle servira en fin de séquence à mieux définir ce qu'est, au final, un robot.



Classe de Grande Section d'Anna Halatchev (Paris)

Expérimentation : découvrir Thymio (par groupes)

Cette seconde moitié de séance peut se dérouler à la suite directe de la précédente, ou un autre jour, en fonction de l'état de concentration des élèves.

L'enseignant divise la classe en plusieurs groupes, et les installe autour de grandes surfaces planes (le sol de la classe, des grandes tables, etc.). Il distribue ensuite à chaque groupe un robot éteint. Il présente « le robot Thymio », et demande aux élèves de le découvrir.

L'enseignant laisse les enfants explorer Thymio en complète autonomie. Ils découvrent vite que celui-ci doit être allumé pour fonctionner (dans le cas contraire, leur demander d'appuyer 3 secondes sur le bouton central), et qu'il peut se déplacer, faire de la musique et changer de couleur.

Mise en commun

À la fin de l'activité, les élèves expliquent comment ils ont fait pour allumer Thymio. Ils expliquent également comment, avec les flèches présentes sur le dessus de son capot, ils ont pu le faire changer de couleur, le faire émettre des sons. Ils décrivent enfin comment ils ont appris à éteindre leur Thymio.

Note pédagogique :

- La [Fiche 8](#) est destinée à l'enseignant : elle récapitule les commandes, capteurs, actionneurs et résume les différents modes de fonctionnement du robot Thymio.

Conclusion et traces écrites

La classe synthétise collectivement ce qui a été appris au cours de cette séance :

- Thymio s'allume et s'éteint grâce au bouton central
- Thymio peut changer de couleur
- Thymio peut émettre des sons

Sur la feuille A4, les élèves dessinent alors leur Thymio.



À gauche : classe de Grande Section de Caroline Fayard (Paris) ;
à droite : classe de Grande Section d'Anna Halatchev (Paris)

Note pédagogique :

Le dessin du Thymio est peut-être le premier dessin d'observation réalisé par les élèves. Certains ont des difficultés pour décider de l'angle de représentation, d'autres se lancent tout de suite. Beaucoup de dessins sont très construits, avec des détails. Dessiner incite à une observation fine : Comment sont placés les boutons ? Comment qualifier la forme avec des mots ? Etc. Les compétences mobilisées sont nombreuses.

