

# ACTIVITÉ A-18

## Codage débranché avec Paper Thymio 3D

Voir Fiches d'activité: A-18 P1 ... 3

Source: **Serena Bignamini**



### LES OBJECTIFS DIDACTIQUES

- Comprendre comment un robot se déplace en fonction de commandes de données.
- Comprendre ce qu'est le code dans la programmation informatique.
- Internaliser les principes de base du codage.

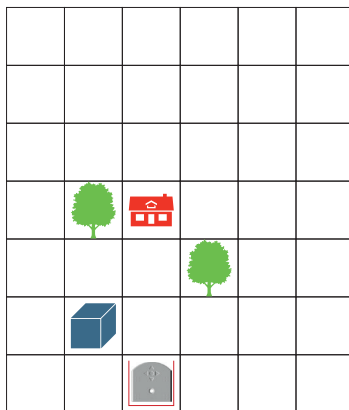
### Préparation et matériel nécessaire

- Paper Thymio 3D.
- Cartes de codage débranchées - Onglet d'activités A-18 P1 et P2.
- Pistes de codage Paper Thymio 3D débranché - Onglet d'activités A-18 et P3.
- Tableau d'affichage d'environ 1m x1m ou plus.
- Marqueurs et ciseaux.

### Description et déroulement de l'activité

Après avoir introduit le thème du codage débranché et quelques concepts de base comme on le voit à la page 30, vous pouvez utiliser les cartes de la fiche d'activité A-18-P1, P2 pour permettre aux élèves d'expérimenter une approche ludique du codage.

Divisez la classe au minimum en 2 équipes, chacune devant avoir une carte d'au moins 1m x1m sur laquelle elles dessineront une grille comme celle de l'image ci-contre.



#### A Préparation de l'activité



#### B Objets ou silhouettes portés ou créé par l'enseignant



#### C Activité Programme

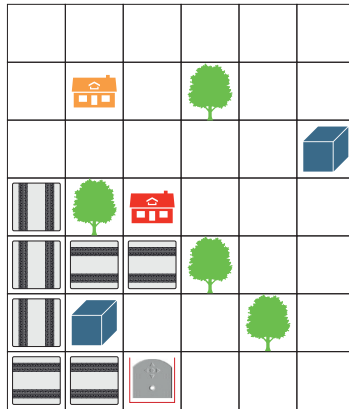


# Codage débranché avec Paper Thymio 3D

Chaque équipe doit également avoir un Paper Thymio 3D, un jeu de cartes que vous pouvez trouver dans la fiche d'activité A-18-P1, P2 et une quinzaine de traces de roues de Thymio qui peuvent être photocopiées à partir de la carte d'activité A-18-P3.

Laissez chaque équipe inventer un itinéraire sur le tableau avec Paper Thymio 3D et placez les cartes avec les instructions dans l'ordre de l'itinéraire, en les empilant dans un jeu en commençant par la première instruction jusqu'à la dernière (la carte la plus haute du jeu est la première commande).

Une fois cela fait, les équipes échangeront les cartes choisies qui décrivent le chemin et, sur la base des instructions données, elles devront reproduire le chemin pensé par l'autre équipe sur le tableau en laissant une trace sur chaque case traversée par Thymio. À la fin du cours, vous pourrez vérifier avec toute la classe si le parcours a été fait correctement en suivant les instructions données par les cartes.



**A** Préparation de l'activité



**B** Objets ou silhouettes portés ou créé par l'enseignant



**C** Activité Programme

