

# QUE VA FAIRE THYMIO ?

Activité n°4

## Contexte de la séance

Les enfants ont appris à programmer différentes actions et suites d'action avec Thymio via le logiciel ASEBA.

## Objectif de la séance

> Renforcer la compréhension du langage d'Aseba en faisant de la "traduction de programmes"

## Matériel nécessaire

- Un ordinateur ou une tablette (ou un smartphone) avec accès à internet

## Déroulement

**1/** Avec votre enfant, cliquez [sur ce lien](https://goo.gl/forms/C5gqCzm9fQGvj4i52) (ou rendez-vous à cette adresse : <https://goo.gl/forms/C5gqCzm9fQGvj4i52> ) pour ouvrir le quizz en ligne.

**2/** Au vu des images de cartes disposées (correspondant à un programme sur le logiciel Aseba utilisé en classe pour programmer Thymio), demandez à votre enfant d'imaginer ce que va faire Thymio.

