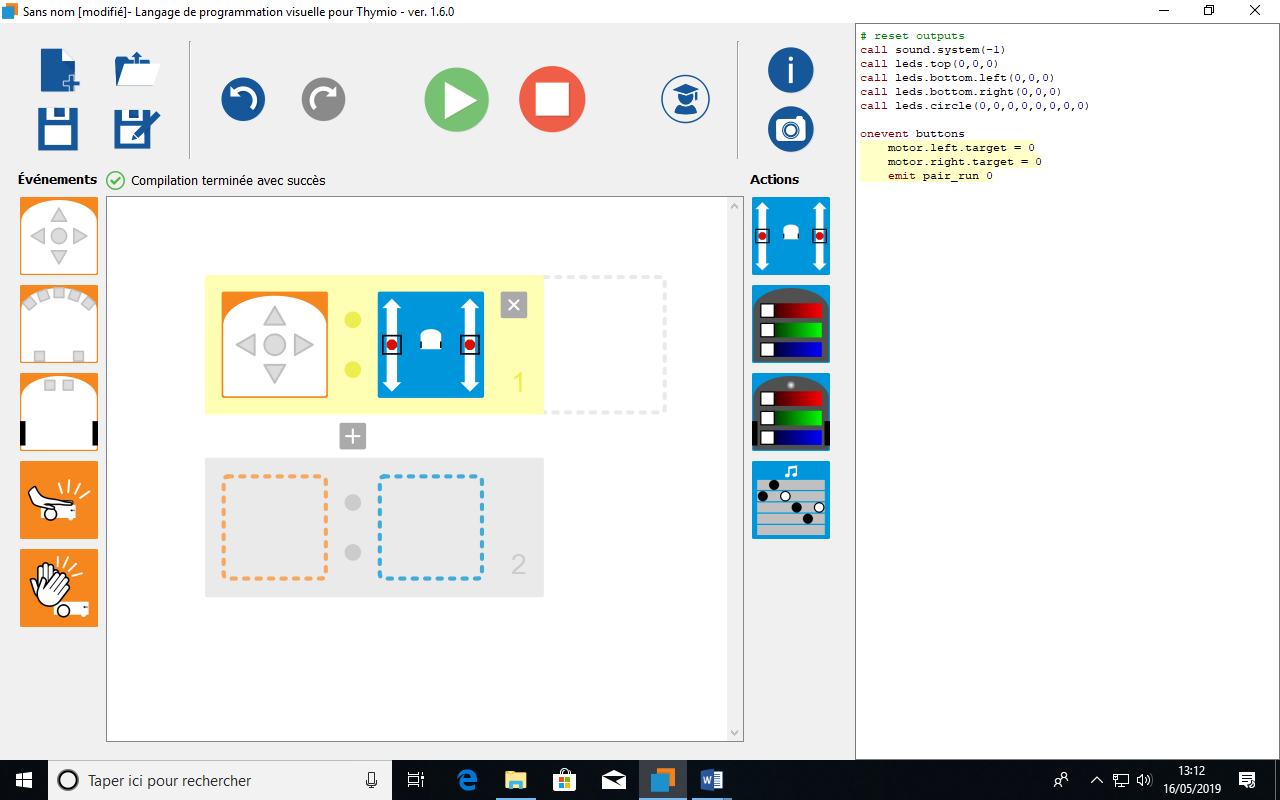
**Séance 2 Découverte du logiciel ASEBA VPL pour Thymio**

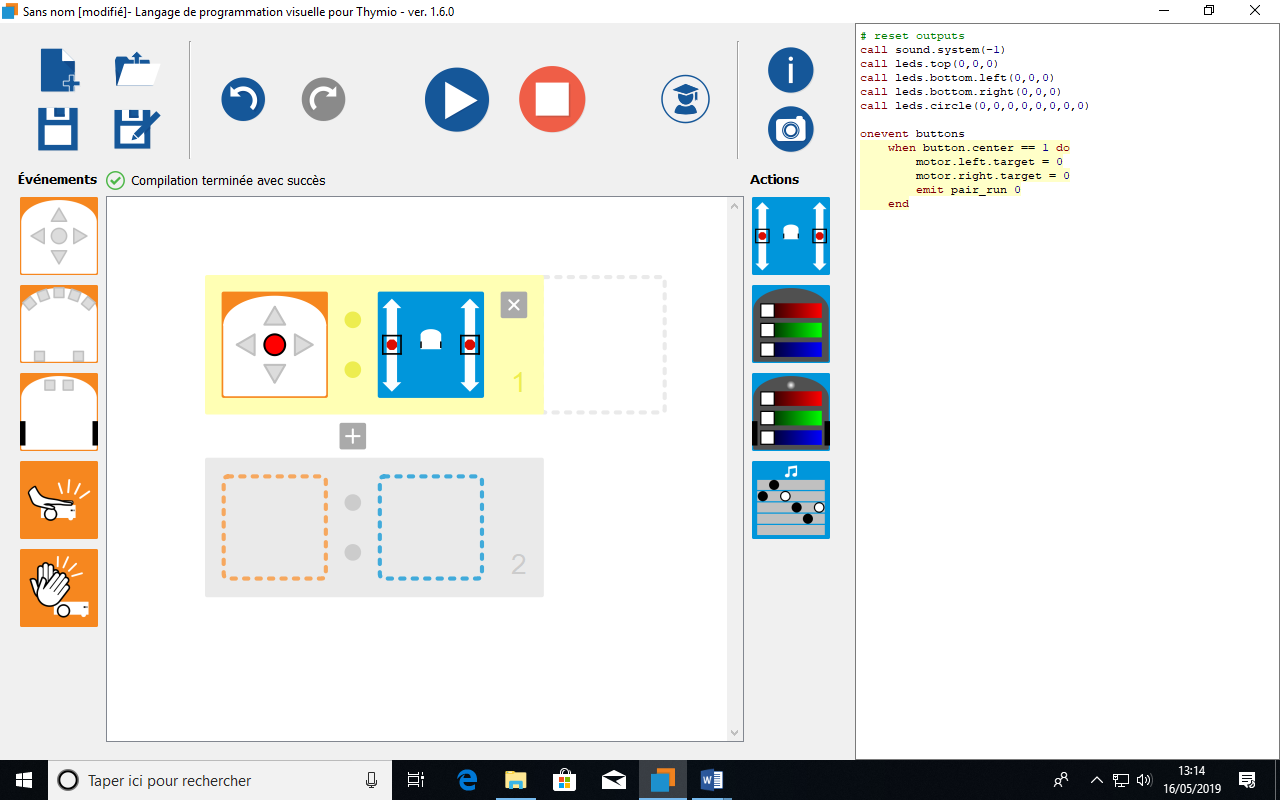
**Défi 1 : faire bouger Thymio**

* Expliquer les 2 couleurs : evènements et action
  + La carte évènement déclenche une action
* Demander aux élèves de placer les deux premiers blocs : il ne se passe rien.



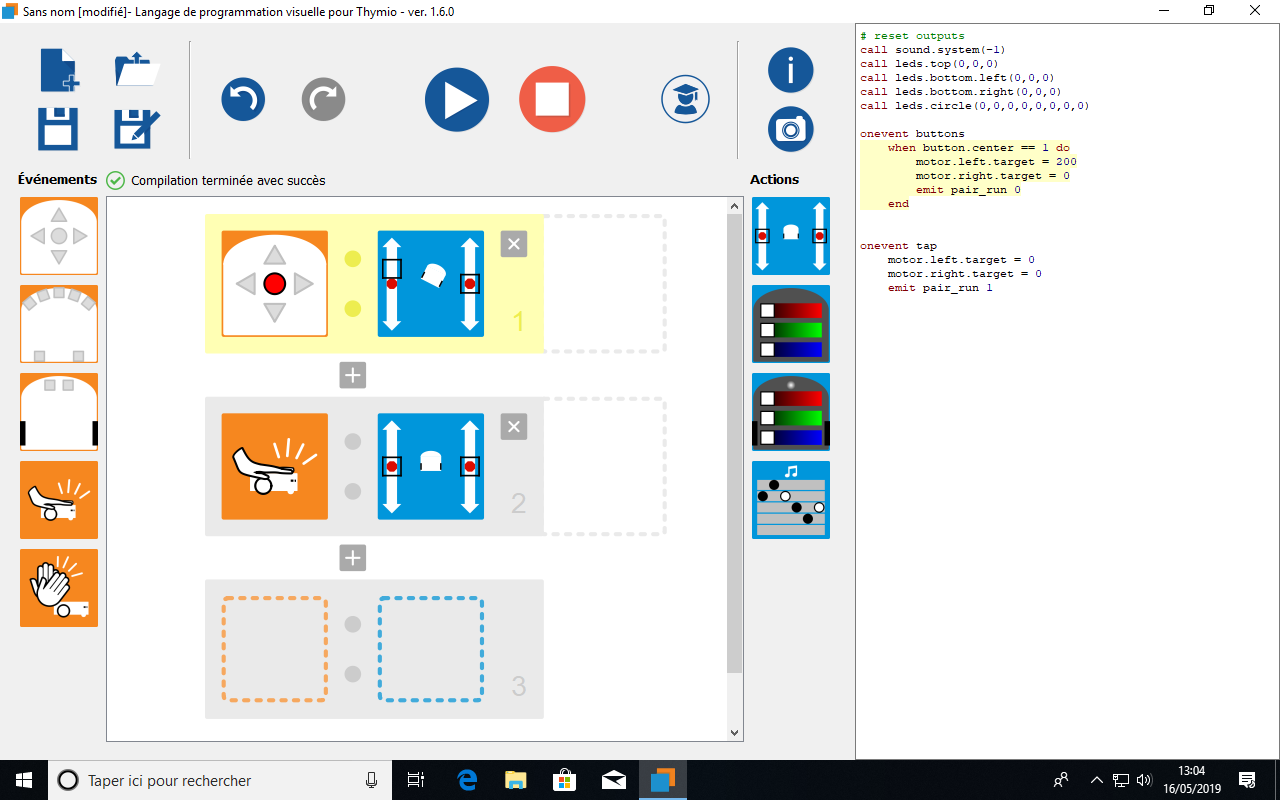
Pour valider les ordres, il faut cliquer sur la flèche verte : il ne se passe toujours rien.

Il faut préciser l’évènement : cliquer sur le rond central, il devient rouge : quand j’appuie sur le rond, l’action demandée se déclenche.



Essayer : il ne se passe toujours car l’action demandée (avancer) doit être précisée en bougeant les curseurs gauche et droite, correspondant aux 2 roues de Thymio.

Déplacer un curseur et observer : Thymio tourne en rond.



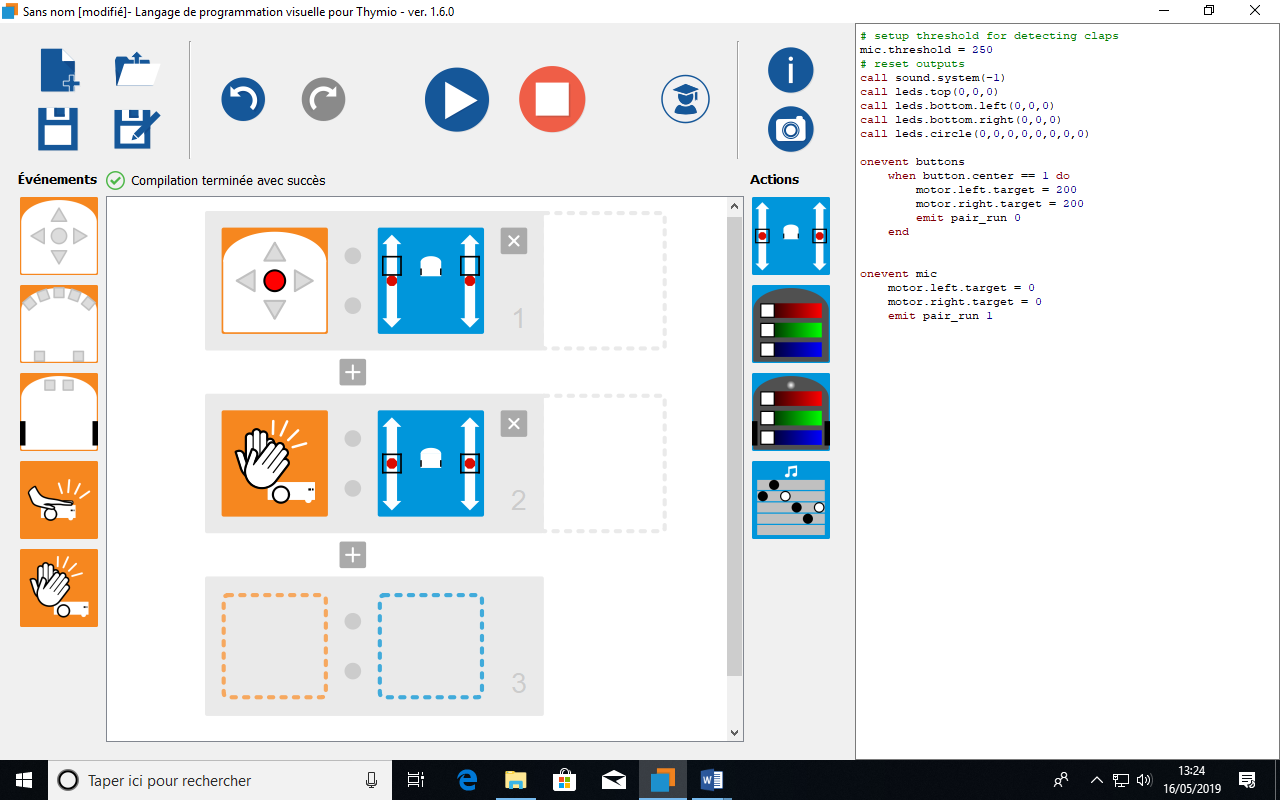
Pour arrêter Thymio, cliquer sur le carré rouge.

Essayer tous les déplacements possibles en modifiant les curseurs.

* Comment faire aller Thymio en ligne droite ?
* Comment modifier sa vitesse ?

**Défi 2 : Thymio doit s’arrêter sans utiliser la touche rouge.**

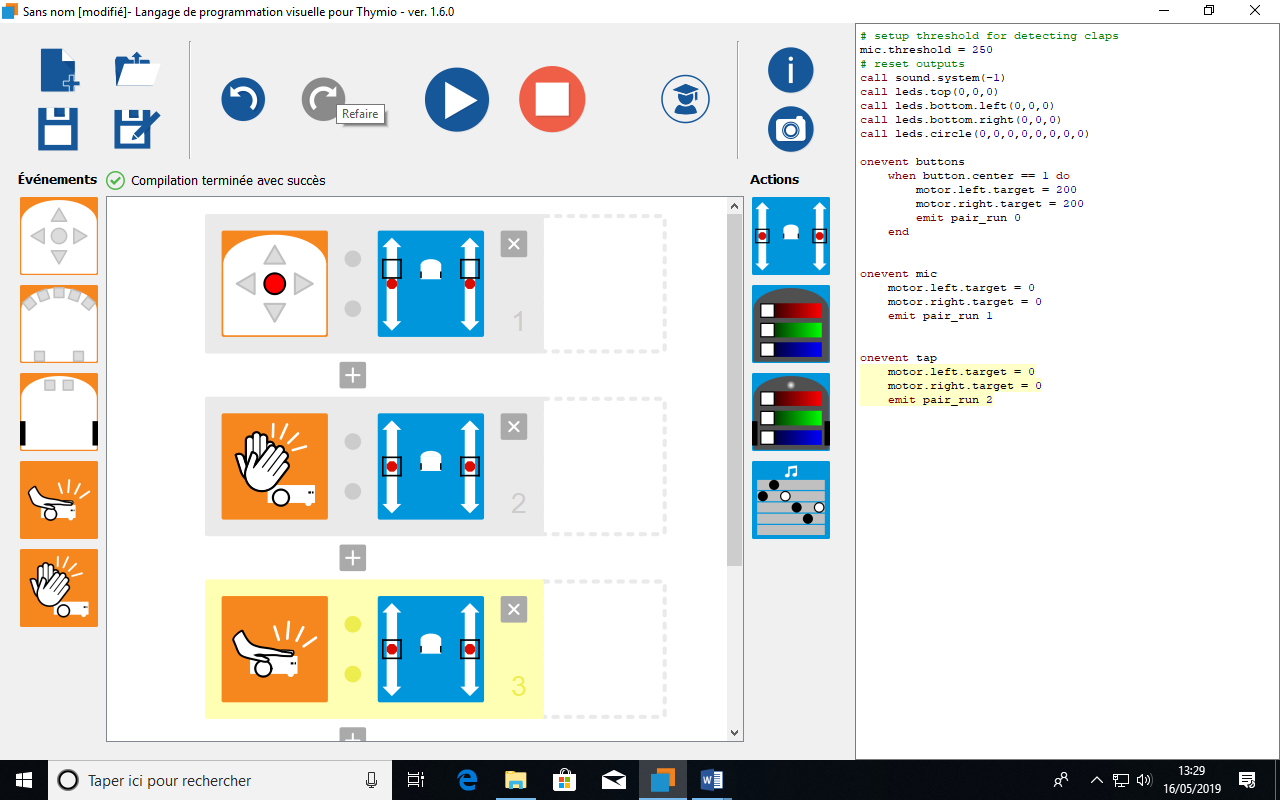
* Faire avancer Thymio.
* Montrer les deux évènements :



Thymio réagit quand on tape dans les mains.

Thymio réagit quand on tape dessus.

Programmer Thymio pour qu’il avance et qu’il s’arrête de l’une ou l’autre façon.



**Défi 3 : Contourner un obstacle**

