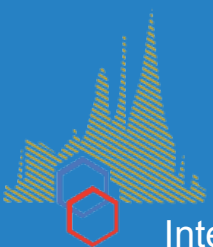




# ROBOTIQUE



**LYCÉE FRANÇAIS**  
International de Bangkok

ÉTABLISSEMENT  
CONVENTIONNÉ



**aefe**

Agence pour  
l'enseignement français  
à l'étranger

Activités Extra-scolaires (AES)

## CONTACT

- 📍 498, Soi Ramkhamhaeng 39  
(Thep Leela 1) Wangthonglang  
Bangkok 10310
- ☎ +66 (0) 8 6 612 5706
- 🌐 [www.lfib.ac.th](http://www.lfib.ac.th)
- ✉ [aes@lfib.ac.th](mailto:aes@lfib.ac.th)

Pour plus d'informations, veuillez consulter  
le site internet du LFIB.

For more information, please visit the LFIB  
website.

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาเข้าไปในเว็บไซต์  
ของ LFIB.



@LFIBofficial



@LFIBinfo



Animateur | Teacher | อาจารย์



M. Michel COLLIN,  
Professeur au LFIB,  
Maitrise des Sciences en  
Informatique (Metz  
université – France)



Niveaux | Levels | ชั้นเรียน



du CE2 au CM2  
(from 3rd Grade to 5th Grade)

Langue | Language | ภาษา



Français | French | ฝรั่งเศส 

Prix | Pricing | ราคา



330 THB / Session (1h)

# DESCRIPTIF DESCRIPTION

## รายละเอียด

### N° de séance Activités dans la séance

#### 1 (Sans ordinateur):

- Découverte du robot THYMIO (capteurs, modes, etc)
- Respect du matériel
- Prise en main par les élèves

#### 2 à 7 (Sans ordinateur):

- Défi A1 : le calligraphe
- Défi A2 : Tir au but
- Défi A3 : L'aventurier
- Défi A4 : l'araignée
- Défi A5 : le serveur
- Défi A6 : le domestique
- Défi A7 : le copiste
- Défi A8 : l'imprimeur à l'écoute
- Défi A9 : A l'envers (moonwalker)

#### 8 (Avec ordinateur):

- Découverte de l'interaction avec l'ordinateur ; programmation « basique »

#### 9 à 16 (Avec ordinateur):

- Défi B1 : le peintre de lumière
- Défi B2 : le chien de garde
- Défi B3 : la tête de mule
- Défi B4 : le bon conducteur
- Défi B5 : le caméléon
- Défi B6 : le mélomane
- Défi B7 : le pilote
- Défi B8 : le chamboule-tout
- Défi B9 : les yeux dans le dos
- Défi B10 : le buzzer
- Défi B11 : le télégraphe

#### 17 (Avec ordinateur):

- Découverte du mode de programmation « avancée » avec la notion d'état

#### 18 à 29 (Avec ordinateur):

- Défi C1 : Changement de couleur
- Défi C2 : le freinage en douceur
- Défi C3 : les fléchettes
- Défi C4 : le bouton aux 5 couleurs
- Défi C5 : le danseur
- Défi C6 : l'ambulance
- Défi C7 : le funambule
- Défi C8 : le petit poucet
- Défi C9 : le télégraphe automatique
- Défi C10 : le balayeur fou
- Défi C11 : le bulldozer

#### Remarques :

- A chaque séance, la fiche individuelle de suivi sera mise à jour
- Chaque élève va à son rythme et tous les défis ne seront pas nécessairement couverts par tous les élèves

### Session number Activities in the session

#### 1 (without computer):

- Discovery of the THYMIO robot (sensors, modes, etc.)
- Respect for equipment
- Teaching in hand by the students

#### 2 to 7 (without computer):

- Challenge A1: the calligrapher
- Challenge A2: Shooting on goal
- Challenge A3: The adventurer
- A4 challenge: the spider
- Challenge A5: the server
- Challenge A6: the servant
- Challenge A7: the copyist
- A8 challenge: the printer listening
- Challenge A9: Upside down (moonwalker)

#### 8 (with computer):

- Discovery of the interaction with the computer; "basic" programming

#### 9 to 16 (with computer):

- Challenge B1: the painter of light
- Challenge B2: the watchdog
- Challenge B3: the mule's head
- Challenge B4: the right driver
- Challenge B5: the chameleon
- Challenge B6: the music lover
- Challenge B7: the pilot
- Challenge B8: the mess
- Challenge B9: eyes behind your back
- Challenge B10: the buzzer
- Challenge B11: the telegraph

#### 17 (with computer):

- Discovery of the "advanced" programming mode with the notion of state

#### 18 to 29 (with computer):

- Challenge C1: Color change
- Challenge C2: smooth braking
- Challenge C3: darts
- C4 challenge: the 5-color button
- C5 challenge: the dancer
- C6 challenge: the ambulance
- C7 challenge: the tightrope walker
- C8 challenge: the little thumb
- C9 challenge: the automatic telegraph
- C10 challenge: the crazy sweeper
- C11 challenge: the bulldozer

#### Notes:

- At each session, the individual follow-up sheet will be updated
- Each student goes at their own pace and not all challenges will necessarily be covered by all pupils

### หมายเลขเซสชัน กิจกรรมในเซสชัน

#### 1 (ไม่มีคอมพิวเตอร์)

- การค้นพบหุ่นยนต์ THYMIO (เซ็นเซอร์ โหมด ฯลฯ)
- เคารพอุปกรณ์
- สอนโดยนักเรียน

#### 2 ถึง 7 (ไม่มีคอมพิวเตอร์)

- Challenge A1: นักคัดลายมือ
- Challenge A2: การยิงประตู
- Challenge A3: นักผจญภัย
- A4 ความท้าทาย: แมงมุม
- Challenge A5: เซิร์ฟเวอร์
- Challenge A6: คนรับใช้
- Challenge A7: ผู้คัดลอก
- A8 ท้าทาย: เครื่องพิมพ์ฟัง
- Challenge A9: กลิ้งหัว (moonwalker)

#### 8 (พร้อมคอมพิวเตอร์)

- ค้นพบปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรม "พื้นฐาน"

#### 9 ถึง 16 (พร้อมคอมพิวเตอร์)

- Challenge B1: จิตรกรแห่งแสง
- Challenge B2: สุนัขเฝ้าบ้าน
- Challenge B3: หัวล้อ
- Challenge B4: นักแข่งที่โซ่
- Challenge B5: กังกา
- Challenge B6: คนรักเสียงเพลง
- Challenge B7: นักบิน
- Challenge B8: ความยุ่งเหยิง
- Challenge B9: ตาไปข้างหน้าของคุณ
- Challenge B10: เสียงกริ่ง
- Challenge B11: โทรเลข

#### 17 (พร้อมคอมพิวเตอร์)

- การค้นพบโหมดการเขียนโปรแกรม "ขั้นสูง" ด้วยแนวคิดของสถานะ

#### 18 ถึง 29 (พร้อมคอมพิวเตอร์)

- Challenge C1: การเปลี่ยนสี
- Challenge C2: เมรอกอย่างนุ่มนวล
- Challenge C3: ลูกดก
- C4 ท้าทาย: ปุ่ม 5 สี
- C5 ความท้าทาย: นักเต้น
- C6 ความท้าทาย: รถพยาบาล
- C7 ท้าทาย: นักไต่เชือก
- C8 challenge: นิ้วโป้ง
- C9 ท้าทาย: โทรเลขอัตโนมัติ
- C10 ความท้าทาย: นักกวาดที่บ้าคลั่ง
- C11 ความท้าทาย: รถปราบดิน

#### หมายเหตุ:

- ในแต่ละเซสชัน เอกสารติดตามผลส่วนบุคคลจะได้รับอัปเดต
- นักเรียนแต่ละคนจะไปตามจังหวะของตนเองและไม่ใช่ว่าทุกความท้าทายที่ทุกคนจะต้องครอบคลุม

#### ลูกศิษย์