



Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3

Collège

Lycée

Grand public

DÉCOUVERTE DE LA PROGRAMMATION

Transformez votre espace en salle de programmation avec notre atelier dédié aux robots Thymio ou au logiciel Scratch. Idéal pour stimuler la capacité à résoudre un défi tout en s'amusant !

Activités

- Expérimentation de la programmation par blocs, avec au choix :
 - les robots Thymio
 - le logiciel Scratch

Modalités d'animation

- Capacité d'accueil : 12 enfants maximum (ou en demi-classe)
- Atelier de 1h30

Objectifs pédagogiques

- Familiariser les participants avec les notions de programmation, telles que les algorithmes, les boucles, les conditions.
- Identifier et résoudre des problèmes ou des défis en programmant des séquences d'actions pour les robots Thymio
- Encourager la créativité des participants

À fournir par la structure

- Salle équipée de tables, de chaises et de plusieurs prises électriques
- Maîtrise de la lecture obligatoire
- Savoir utiliser un clavier et une souris