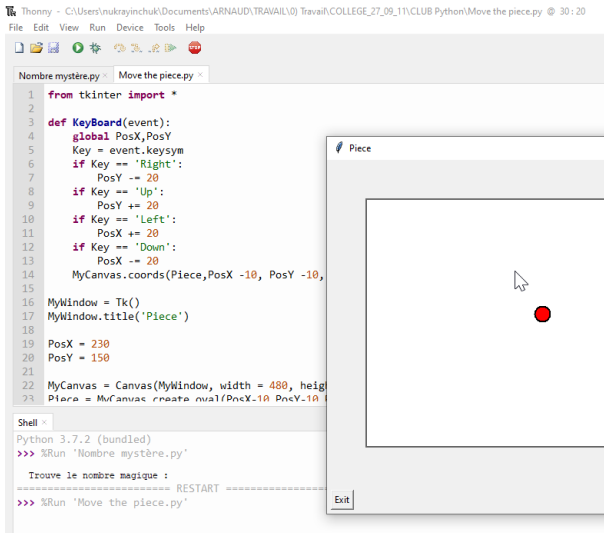


<p><b>Description :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Initiation au langage informatique « <b>Python</b> » ;</li> <li>➤ Création de petits jeux ;</li> <li>➤ Lien avec le logiciel « <b>Scratch</b> »</li> </ul> 
<p><b>Intérêts pédagogiques :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participer à <b>l'acquisition des compétences numériques</b> présentes dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture notamment dans le <b>domaine 2 : Communication et collaboration</b> et dans le <b>domaine 3 : Création de contenu</b> ;</li> <li>➤ Aider à <b>atteindre les attendus de fin de cycle 4 en mathématiques « Écrire, mettre au point, exécuter un programme »</b> ;</li> <li>➤ <b>Réinvestir les compétences mathématiques</b> dans des projets de programmation. Comprendre <b>l'importance de l'anglais</b> pour la maîtrise de la programmation ;</li> <li>➤ Initier et préparer les élèves à <b>un langage informatique le plus utilisé au lycée (Python)</b> mais également employé <b>dans le supérieur</b> et dans le <b>monde professionnel</b> ;</li> <li>➤ Répondre à une attente de beaucoup d'élèves qui manifestent le désir de « faire de l'informatique » dans leur <b>projet d'orientation</b>.</li> </ul>
<p><b>Public visé :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les élèves de 4<sup>ème</sup> et de 3<sup>ème</sup> ;</li> </ul>
<p><b>Fréquence :</b></p>	<p>Une séance par semaine : Le jeudi de 13h à 13h55 (1 semaine sur 2, pour l'instant, pour respecter le protocole sanitaire)</p>
<p><b>Lieu :</b></p>	<p>Salle pupitre</p>
<p><b>Animateur du club :</b></p>	<p>M. Bolle (Professeur de mathématiques)</p>