

CLASSE DE Découvertes PLANNING TYPE 5 JOURS/4 NUITS

NOM DU CENTRE

THÈME DU SEJOUR



Domaine d'Auzole

Apprendre à Programmer

JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5
Arrivée Installation Découverte du centre	9h-10h30 Atelier Programmation : découverte de scratch 11h-12h30 Atelier débranché: comment se faire comprendre par ordinateur	9h-10h30 Atelier programmation : Déplacer un objet 11h-12h30 Atelier débranché : réaliser une mosaïque	9h-10h30 Atelier programmation : Mise en place d'obstacle 11h-12h30 Atelier débranché : Qu'est ce qu'un algorithme	9h-10h30 Atelier programmation : Comptage des points 11h-12h30 Atelier débranché : Atelier débranché : Qu'est ce que l'IA ?
PN tiré du sac	DEJEUNER			
14h- 15h30 Atelier Débranché : le Pixel 11h-12h30 Découverte des langages de programmation	14h- 15h30 Atelier programmation : planter le décor sur scratch 16h – 17h30 Atelier débranché: comment se faire comprendre par ordinateur	Rallye photo	14h- 15h30 Atelier programmation : Mise en place d'obstacle suite 16h – 17h30 Atelier débranché: comment se faire comprendre par ordinateur	Visionnage Départ
DÎNER				
VEILLÉES complémentaires selon avancée du projet				