

# Pack 25

## Informatique - tennis de table

<b>88</b>	<b>Coder avec Python3</b>	
<b>Descriptif</b>	Apprendre, en partant des bases, la manipulation de chaînes de caractères et de bibliothèques de fonctions permettant de réaliser des applications graphiques et sonores	
<b>Objectif(s)</b>	Utiliser le langage de programmation Python Apprendre à coder Développer des capacités et s'entraîner à s'exprimer autrement Transposer d'un langage dans un autre Créer du contenu numérique Apprendre à résoudre des problèmes Mobiliser une pensée critique	
<b>Coût et/ou matériel incombant à l'élève</b>		

<b>130</b>	<b>Apprendre l'anglais lié à l'informatique</b>	
<b>Descriptif</b>		
<b>Objectif(s)</b>		
<b>Coût et/ou matériel incombant à l'élève</b>		

<b>27</b>	<b>Maîtrise du tennis de table</b>	
<b>Descriptif</b>	Améliorer les différentes techniques propres à la discipline par des exercices individuels ou collectifs	
<b>Objectif(s)</b>	Prendre confiance en soi Développer des compétences de coordination des mouvements Apprendre à respecter les consignes Apprendre à se concentrer Organiser un tournoi	
<b>Coût et/ou matériel incombant à l'élève</b>	Tenue adaptée à la pratique d'un sport. Éventuellement une raquette.	

<b>11</b>	<b>Initiation à l'infographie</b>	
<b>Descriptif</b>	Découvrir l'infographie (atelier pour les élèves qui n'ont pas ou pas eu AC info en 3 <sup>ème</sup> ) Apprendre à améliorer, transformer, créer des photos ou des dessins à l'aide de l'outil informatique	
<b>Objectif(s)</b>	Améliorer la maîtrise de l'outil informatique Découvrir des notions d'esthétisme, de design, de graphisme Se sensibiliser à l'art numérique	
<b>Coût et/ou matériel incombant à l'élève</b>		

<b>49</b>	<b>Dactylographie</b>	
<b>Descriptif</b>	Apprendre à taper à l'aveugle	
<b>Objectif(s)</b>	Travailler la psychomotricité fine Travailler la coordination Arriver à taper à l'aveugle Etre plus performant dans le travail scolaire	
<b>Coût et/ou matériel incombant à l'élève</b>		