

Ateliers Numériques

4 à 14 ans

Ateliers découvertes pour les centres de loisirs,
mairies et collectivités



ROBOTIQUE ET CODAGE LUDIQUE

Porquoi Kidigeek est-il la meilleure alternative au sein de votre structure éducative ?

KIDIGEEK a été créée en 2021, après la pandémie. La créativité de la fondatrice et son désir de contribuer à l'éducation scolaire et d'améliorer les compétences dans les activités STEAM ont été sa principale priorité au fil des ans.

Nous sommes spécialistes de la robotique, de l'animation et du codage pour les écoliers de 4 à 14 ans. Dans nos ateliers numériques, les enfants apprennent la robotique, la programmation, le développement d'applications, la conception 3D, entre autres activités STEAM.

Les cours sont dispensés sous forme d'activités periscolaires, d'activités dans le cadre du programme scolaire ou pendant les vacances scolaires, soit en français ou en anglais.



Founder / CEO

À qui s'adressent nos ateliers ?

Les ateliers s'adressent aux enfants des classes maternelles, élémentaires et collège.

Les ateliers de maternelle s'adressent aux enfants de 4 à 6 ans. La méthodologie que nous utilisons avec nos petits est la formule « sans écran ». Ils réaliseront des activités STEAM où ils pourront manipuler différents robots en utilisant des commandes pour donner des instructions à leurs robots, sans avoir besoin d'un ordinateur ou d'une tablette.

Les ateliers d'élémentaire s'adressent aux enfants de 6 à 12 ans. Notre pédagogie est très diversifiée, puisque les enfants apprendront les bases de la robotique, en construisant et en programmant leur robot. Le niveau de difficulté est progressif dans notre programme conçu spécialement pour eux, futurs ingénieurs ou intéressés par la Tech.

Les ateliers du collège s'adressent aux élèves de 12 à 14 ans. Les élèves approfondiront les connaissances en robotique, de codage et STEAM. Apprendre les bases de la robotique et de la programmation, introduction au développement web, Utilisation de microcontrôleurs comme Arduino ou Raspberry Pi, et introduction à la programmation en Python, font notamment partie de notre offre éducative.



CATALOGUE ACTIVITÉS

Conçu pour les enfants d'âge
préscolaire

Moyenne
Section, Grande
Section

ATELIERS DECOUVERTE (Les bases de la robotique)

Ces ateliers sont ouverts aux enfants de 4 à 6 ans, où ils seront accompagnés d'un animateur pendant 1h30 pour les guider sur le chemin de la robotique.

Ces ateliers traitent des bases de la robotique et peuvent être animés séparément ou combinés : la mécanique, l'électricité, l'électronique, la programmation.

1. Séance Robot/pas Robot

Les enfants apprendront à faire la différence entre un robot et un humain. Nous clarifierons la notion de robot à l'aide d'exemples tirés du monde d'aujourd'hui.



2. Découvrons le robot Matatalab

Les enfants découvriront le robot et pourront allumer et d'éteindre le robot, repérer le sens d'avancement du robot, définir la distance maximale de portée du signal.



3. Sais-tu simplifier un programme ? Viens relever le défi

Le robot doit être programmé pour dessiner des figures géométriques et réaliser des parcours pour collecter des pions sur un damier.



4. Coding like ABC

Précision et concentration ! Les petits geeks deviendront horlogers pour comprendre la relation entre la taille des engrenages et la vitesse de rotation ou encore la puissance.

5. Coder et inventer un déplacement

Les enfants traceront leur propre itinéraire du point A au point B. En grand groupe puis par groupe devant chaque espace quadrillé.



6. Coder, déplacer le robot

Maîtriser les fonctions, démarrer, avancer, reculer, effacer du robot et pivoter à droite à gauche.

- Comment atteindre la couleur jaune?
- Comment reculer et revenir à la couleur rose si je suis au vert?

7. Monstre des codeurs

Nous allons affronter un monstre qui adore les énigmes et les codes. Êtes-vous prêts à devenir de super codeurs et à le vaincre ?



8. Identifier les figures géométriques

Les enfants identifient les figures géométriques et les couleurs, et tendront à ordonner leur robot pour avoir une figure géométrique et une couleur spécifique.



9. Aide maman dinosaure à retrouver son bébé dinosaure

Les élèves doivent coder leur robot et aider maman dinosaure à retrouver son bébé dinosaure. Il y aura des obstacles que maman dinosaure devra surmonter pour retrouver son bébé.



10. La danse du rob

Observez la danse du robot et repérez le moment où il fait une pause. En groupes ou individuellement, les enfants utilisent les cartes pour créer une séquence de danse.



11. Hello 1,2,3



Les élèves sauront que le robot 123 est un appareil mécanique qui peut effectuer une action lorsqu'il est programmé par un humain.



12. Additionner avec le robot 123

Les élèves comprendront comment les valeurs d'une équation d'addition peuvent être représentées et résolues à l'aide d'une droite numérique.

Comment représenter l'opération d'addition à l'aide du robot 123 sur une droite numérique.

13. Coder le robot 123 afin de relever un défi.

Les élèves comprendront comment un langage de programmation est un ensemble de règles dans lesquelles des symboles représentent des actions. Par exemple, le symbole de la flèche sur le bouton « Déplacer » permet au robot 123 d'avancer d'une longueur de robot.



14. Coder et nettoyer

Les élèves coderont leurs 123 robots pour aider à « nettoyer une pièce » dans le laboratoire.

CATALOGUE ACTIVITÉS

Conçu pour les enfants
élémentaires

CP, CE1, CE2,
CM1, CM2



KIDIGEEK

ROBOTIQUE ET CODAGE LUDIQUE

ATELIERS DECOUVERTE (Les bases de la robotique)

Ces ateliers sont ouverts aux enfants de 7 à 12 ans, où ils seront accompagnés d'un animateur pendant 1h30 pour les guider sur le chemin de la robotique.

Ces ateliers traitent des bases de la robotique et peuvent être animés séparément ou combinés : la mécanique, l'électricité, l'électronique, la programmation.

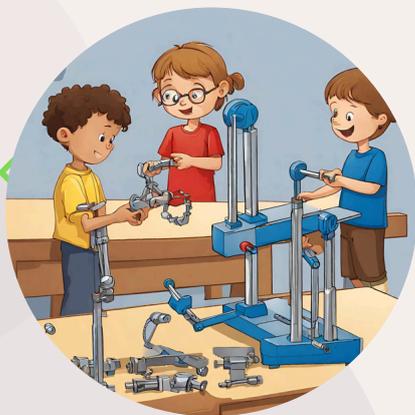
1. Machins, machines: plan incliné

Fabrique un plan incliné pour réaliser des défis rigolos comme un jeu de bowling, et comprend quelques forces simples telles que la gravité et le mouvement d'un objet.



2. Machins, Machines : Levier ? C'est simple !

Attention et coordination ! Les enfants visionnent une courte vidéo illustrant les différents mécanismes. Les petits ingénieurs construisent un levier pour comprendre qu'il permet de réduire la force nécessaire pour soulever un objet en fonction de la position du point de pivot.



3. Machins, Machines : ça roule !

Attention et compréhension ! Les enfants fabriquent une voiture pour comprendre comment les axes et les roues affectent le mouvement. Ils testeront leurs machines pour mesurer la distance parcourue avec et sans les roues.



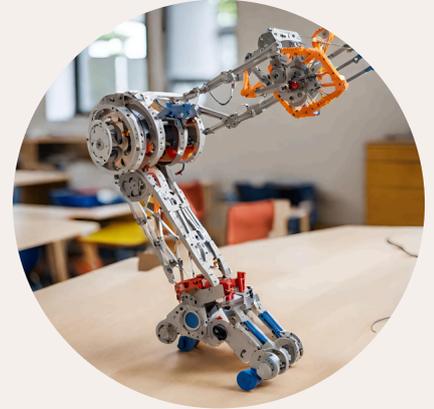
4. Machins, Machines : Engrenages, on remet les pendules à l'heure !

Précision et concentration ! Les petits geeks deviendront horlogers pour comprendre la relation entre la taille des engrenages et la vitesse de rotation ou encore la puissance.



5. Ramasser des objets avec la main adaptable

Les enfants créent un mécanisme qui aide à ramasser des objets. Ensuite, ils feront plusieurs tests avec différents matériaux, ils en prendront note. Et enfin, les enfants relèvent le défi de empiler et déempiler les gobelets en plastique le plus rapidement possible.

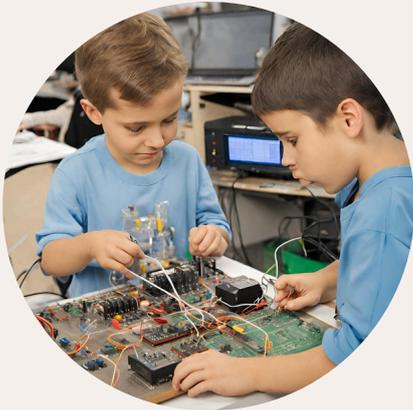


6. Nettoyons notre océan

Les enfants fabriquent un robot capable de nettoyer les déchets que nous accumulons dans l'océan. Devenez volontaire et nous nettoierons l'océan.

7. Utilisons l'imagination et construisons des créatures

Il est temps de mettre à profit toutes nos connaissances pour programmer une voiture bien réelle à suivre un parcours original.



8. Les circuits ? Tout un programme !

Présent dans tous les appareils, les petits ingénieurs apprendront le rôle et le fonctionnement des circuits imprimés en manipulant du matériel adapté. Ils créeront, entre autres, des instruments de musique.

9. Mon robot ... Virtuel !

Imagination et animation ! A l'aide d'une interface spécialement dédiée, les petits ingénieurs découvrent les différentes sections du logiciel et commandent des actions à leur robot virtuel, place à l'imagination !

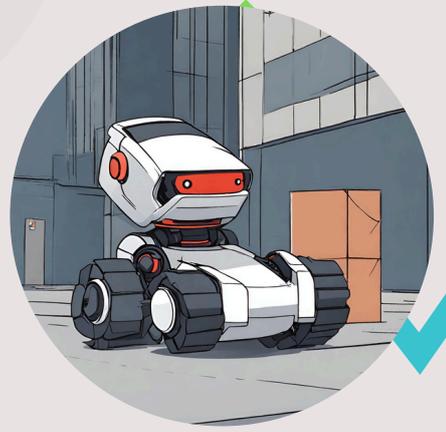


10. Des blocs qui débloquent

Il est temps de mettre à profit toutes nos connaissances pour programmer une voiture bien réelle à suivre un parcours original

11. Tu captes ou pas ?

Comment les robots détectent les obstacles ?! En guise de sens, ils utilisent des capteurs pour voir les obstacles et les contourner, idéal pour les voitures du futur !



12. Capteur ? Tu vas en voir de toutes les couleurs !

Création d'un projet qui utilise la détection de couleurs pour déterminer la direction du robot. Sensibles aux couleurs, les capteurs peuvent les reconnaître et agir spécifiquement quand la couleur programmée est détectée.

13. Ozobot: introduction aux codes couleurs

Les enfants apprennent à faire des codes couleurs et notre petit robot lira les instructions et fera des virages, des zigzags, des mouvements rapides et lents, des demi-tours.



14. Ozobot: le système solaire

Les enfants apprennent à faire des codes couleurs et programmerons Ozobot pour orbiter autour du soleil.



15. Ozobot: la chaîne alimentaire

Il s'agit d'une manière amusante et engageante d'évaluer la compréhension des élèves des chaînes alimentaires aquatiques et du flux d'énergie.



16. Ozobot: Naviguer dans Ozobot Blockly

Dans cette leçon, les élèves apprendront à naviguer dans Ozobot Blockly, à programmer un code simple basé sur des blocs et à exécuter le code sur leur Ozobot.



17. Scratch: Apprendre les bases de la programmation

Les enfants apprennent à utiliser des blocs de programmation, à créer des personnages, des arrière-plans, à donner vie à leur imagination à l'aide des blocs.



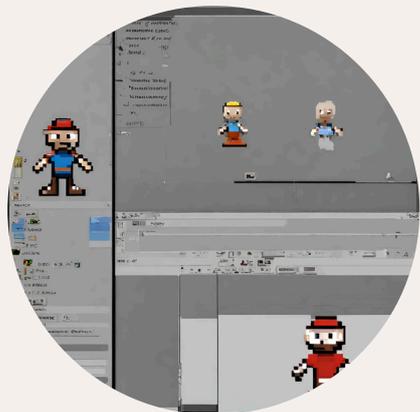
18. Scratch: programmer votre jeu vidéo-Jeu de pong

Les enfants apprennent à utiliser des blocs de programmation, à créer leur propre jeu vidéo : faire bouger la balle, faire rebondir la balle sur la barre, codage de la palette, codage de la ligne rouge.



19. Scratch: programmer votre jeu vidéo-Fusée

Les enfants apprennent à utiliser des blocs de programmation, à créer leur propre jeu vidéo : faire tourner la fusée, tirer la fusée, ajouter des personnages et la décoration.



20. Animation en 3D

Les enfants utilisent un éditeur pour créer des sprites de jeu, des animations et du pixel-art

Matériel Fourni :

Un ordinateur

Un kit de construction

Pour toute demande de renseignements et inscriptions, vous pouvez nous écrire à :

envoyez un email :
contact@Kidigeek.fr

or

appelez le numero:
07 49 34 49 04