

## NOS OFFRES PRO

Nous pouvons intervenir avec tout notre matériel dans votre établissement ou vous accueillir dans nos locaux selon vos besoins.

Nos ateliers, stages et activités sont toujours éducatifs et ludiques selon une pédagogie qui nous est propre.

### NOS VALEURS PÉDAGOGIQUES



#### APPRENDRE EN EXPÉRIMENTANT

Manipuler, essayer, se tromper sans risque puis progresser



#### SUSCITER LA CURIOSITÉ

Intéresser les enfants aux enjeux de demain et leur donner les clés pour les décrypter



#### DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ

Travailler l'imaginaire des enfants et leur donner les moyens de l'exploiter



#### DÉVELOPPER LA COOPÉRATION

Apprendre à s'écouter, valoriser les différences et les idées sur un projet commun

### 4 thématiques ludiques et variées

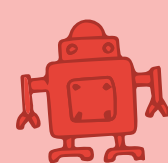


#### PROGRAMMATION

Conception de jeux vidéo à difficulté croissante selon l'âge (dans l'univers de Star Wars, Minecraft, Among Us et Mario).

dans le prolongement du programme de Maths & de Techno

Initiation ludique à la programmation Web HTML/CSS (escape game virtuel et site perso).



#### ROBOTIQUE & ÉLECTRONIQUE

Initiation au montage électrique et électronique.

Pilotage et construction de robots.

Programmation appliquée à la robotique (déplacements, capteurs, interactions, LEDs, sons)



#### MONTAGE VIDÉO & EFFETS SPÉCIAUX

Prise en main de techniques narratives.

Ecriture d'un scénario, tournage d'un film en stop motion puis montage vidéo des séquences.

Réalisation d'effets spéciaux sur fond vert et intégration dans un montage au format jeu vidéo.



#### DESIGN & ARCHITECTURE

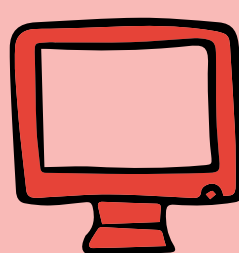
Création de sa chaîne youtube et personnalisation graphique de sa bannière et ses miniatures.

Modélisation 3D de l'architecture intérieure d'une maison.

Animation & modélisation de personnages et objets en 3D

### VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE

Deux possibilités s'offrent à vous :



CE2  
CM1  
CM2

#### TEMPS SCOLAIRE

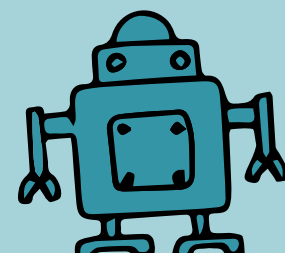
##### ATELIERS SCIENCE ET INFORMATIQUE

(10 séances d'1h30 en demi-classes au cours de l'année)

##### LES OBJECTIFS

Répondre aux attendus du B2i et aux programmes de cycle 2 et de cycle 3

- Concevoir et réaliser des programmes informatiques et s'initier à la logique algorithmique
- Savoir se situer dans un espace numérique de travail
- Comprendre le fonctionnement d'objets techniques (mécanique, électronique, ...)
- Maîtriser les outils numériques et les logiciels usuels
- S'éduquer au numérique et à la cybercitoyenneté



Primaire  
Collège

#### TEMPS PERISCOLAIRE

##### ATELIERS CRÉATIFS SCIENCE ET MULTIMÉDIA

(25 séances d'1h en petits groupes) dans la continuité des programmes scolaires sur la pause méridienne ou après l'école

- Découvrir la logique du codage au travers de petits jeux
- S'initier à l'électronique et fabriquer des constructions électriques
- Réaliser des expériences scientifiques
- Explorer sa créativité au travers d'ateliers artistiques branchés et débranchés
- Interagir avec un robot et le programmer
- Apprendre le montage vidéo en réalisant un film animé

[Contactez Sylvie pour un devis](#)

### VOUS ÊTES UN CENTRE DE LOISIRS, UNE MEDIATHÈQUE, UN CENTRE D'ACCUEIL...

Nous vous proposons plusieurs formules :

#### OPTION 1

### ATELIERS DÉCOUVERTE 3 HEURES\*

\*1h30 pour 2 groupes d'enfants/ados sur une même demi-journée.

#### OPTION 2

### ATELIERS D'INITIATION 3 HEURES\*

\*un seul groupe d'enfants/ados sur une même demi-journée.

#### OPTION 3

### JOURNÉE NUMÉRIQUE 6 HEURES\*

\*1h30 pour 4 groupes ou 3h pour 2 groupes sur une même journée.

#### OPTION 4

### STAGE NUMÉRIQUE 3 HEURES/JOUR\*

\*Nombre de jours et de groupes à définir ensemble selon votre budget.

[Contactez Sylvie pour un devis](#)