

Stage : Exploration numérique, robotique, électro et jeux de société

À la conquête de la programmation

Ce stage

Diplôme Stage d'exploration

Ce diplôme est décerné à

Wern

pour ses compétences remarquables en
création de jeux simples & robotique

Continuez l'apprentissage de votre enfant avec des cours

1 an (1x/semaine)

Diplôme Game dev II & Robotique II

Ce diplôme est décerné à

Wern

pour ses compétences remarquables en
création de jeux & robotique avancée

2 ans (1x/semaine)

Diplôme Game dev III & Art numérique

Ce diplôme est décerné à

Wern

pour ses compétences remarquables en
création de jeux avancées & art numérique

Le programme peut être adapté en fonction des intérêts, de l'âge et du rythme des enfants du groupe. Des petits projets peuvent être réalisés en plus de ceux affichés.

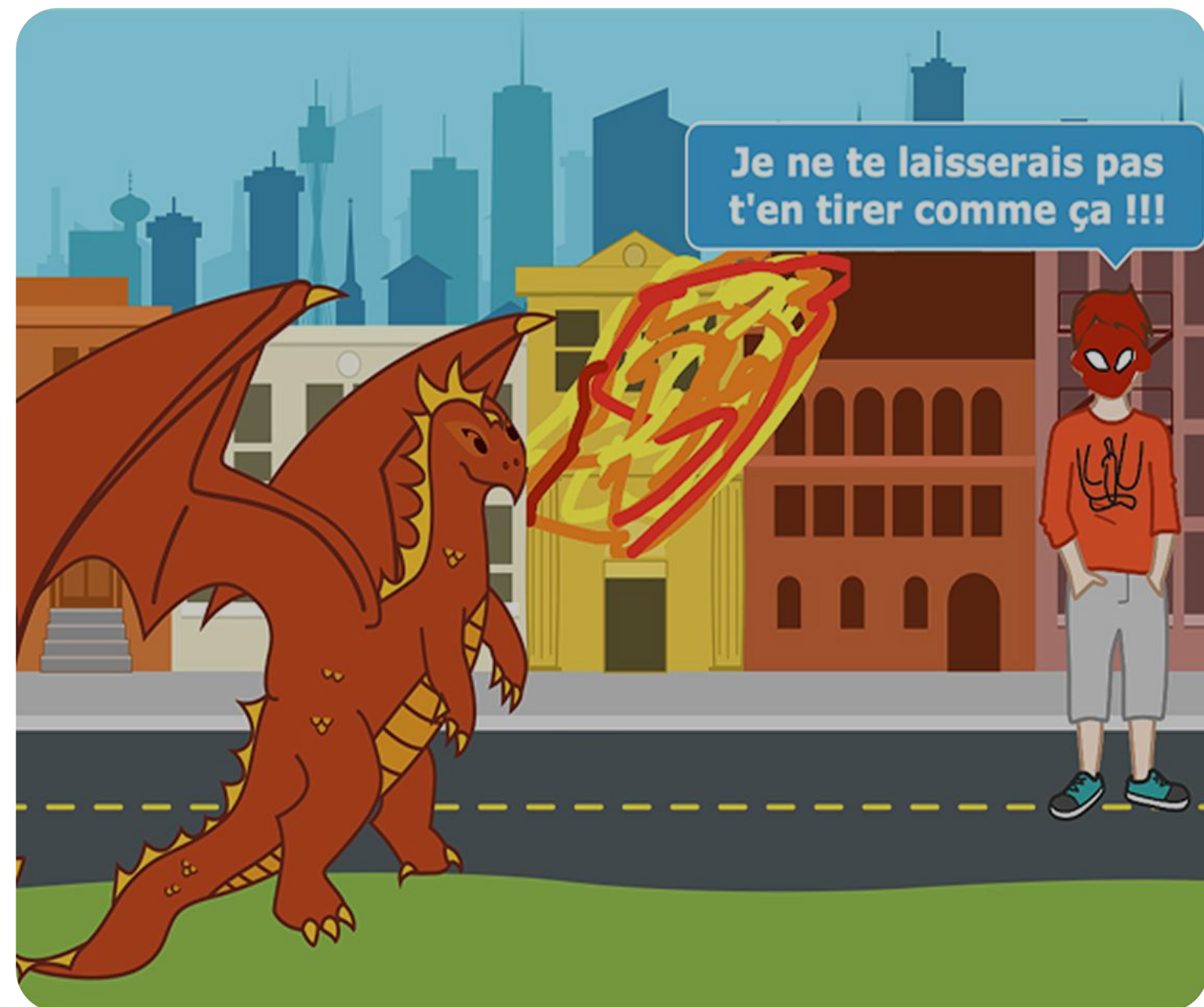
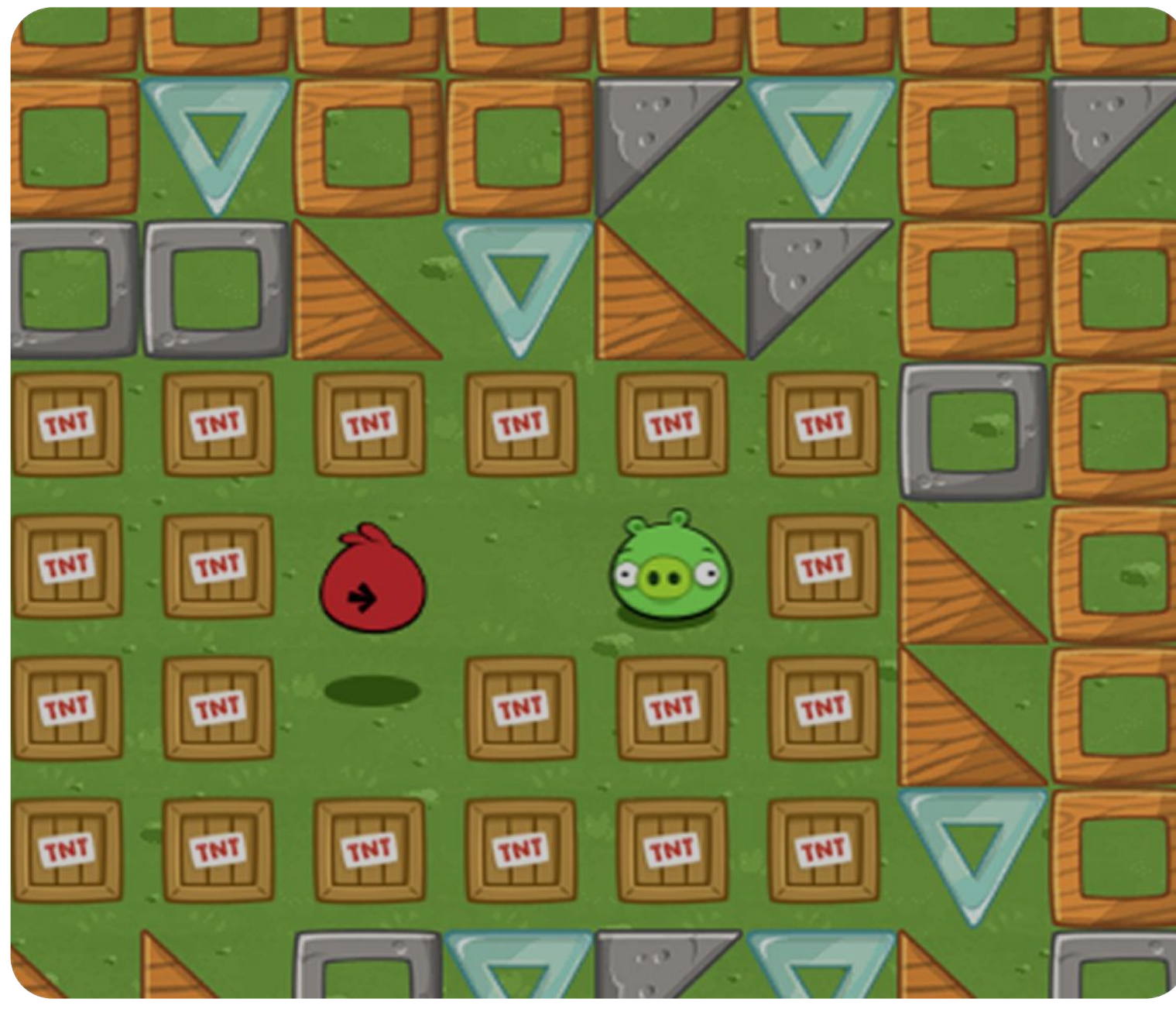
Le matin : création de jeux

Peur que votre enfant n'accroche pas ? On sait qu'il est difficile pour un enfant de rester concentré plusieurs heures, nous combinons donc avec la programmation : des activités créatives, sportives, ludiques, etc .. Tout en fragmentant les activités de pauses régulières et en passant la moitié de la journée à l'extérieur.

Complète tous les niveaux Code.org

Dans ce module, l'objectif est d'apprendre aux enfants les fondamentaux de la programmation tout en leur apprenant à utiliser le clavier et la souris

- ✓ Sequençage
- ✓ Clavier & Souris
- ✓ Boucles
- ✓ Événements



Sauve la ville avec spider-man

Les enfants vont dessiner leur propre super-héro et apprendre à créer leur premier jeu/animation.

- ✓ Messages
- ✓ Repère Cartésien
- ✓ Dessin
- ✓ Sprites & BG

Attention à la balle !!

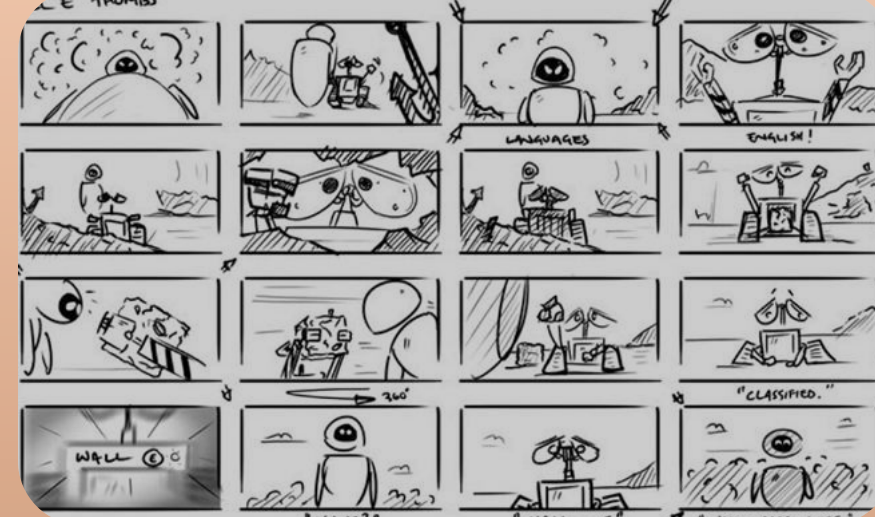
Les enfants vont créer leur premier "vrai" jeu en utilisant les principes de collisions

- ✓ Collisions
- ✓ Game Over
- ✓ Inputs
- ✓ Parallélisme

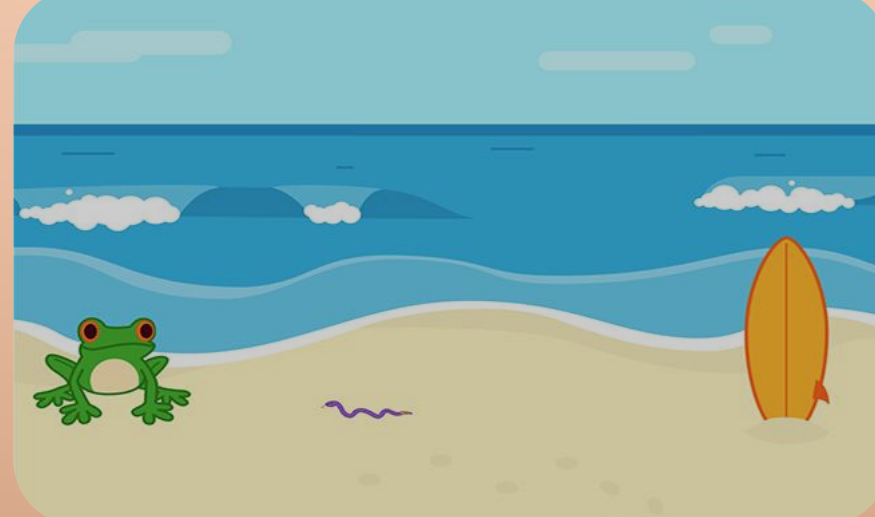


Projet personnelle de fin de stage

Pour finir leur stage en beauté, les enfants réalisent en groupe une animation qu'ils auront eux-mêmes imaginé de A à Z.



Etape 1 : Les enfants dessinent leur storyboard



Etape 2 : Les enfants programment leur animation



Etape 3 : Ils présentent leur animation au reste du groupe

L'après-midi, option 1 : Robotique, électro, jeux de société et activité sportive. → Le tout en extérieur

Jeux de société & jeux créatifs

Notre sélection 6-7 ans : Dobble, Uno, Puissance 4, Qui-est-ce, Pit Pirrate, Times up kids, Jungle Speed, Jeux de cartes, Lego

- ✓ Stratégie
- ✓ Logique
- ✓ Créativité
- ✓ Prise de décision rapide



Robotique & circuit électrique

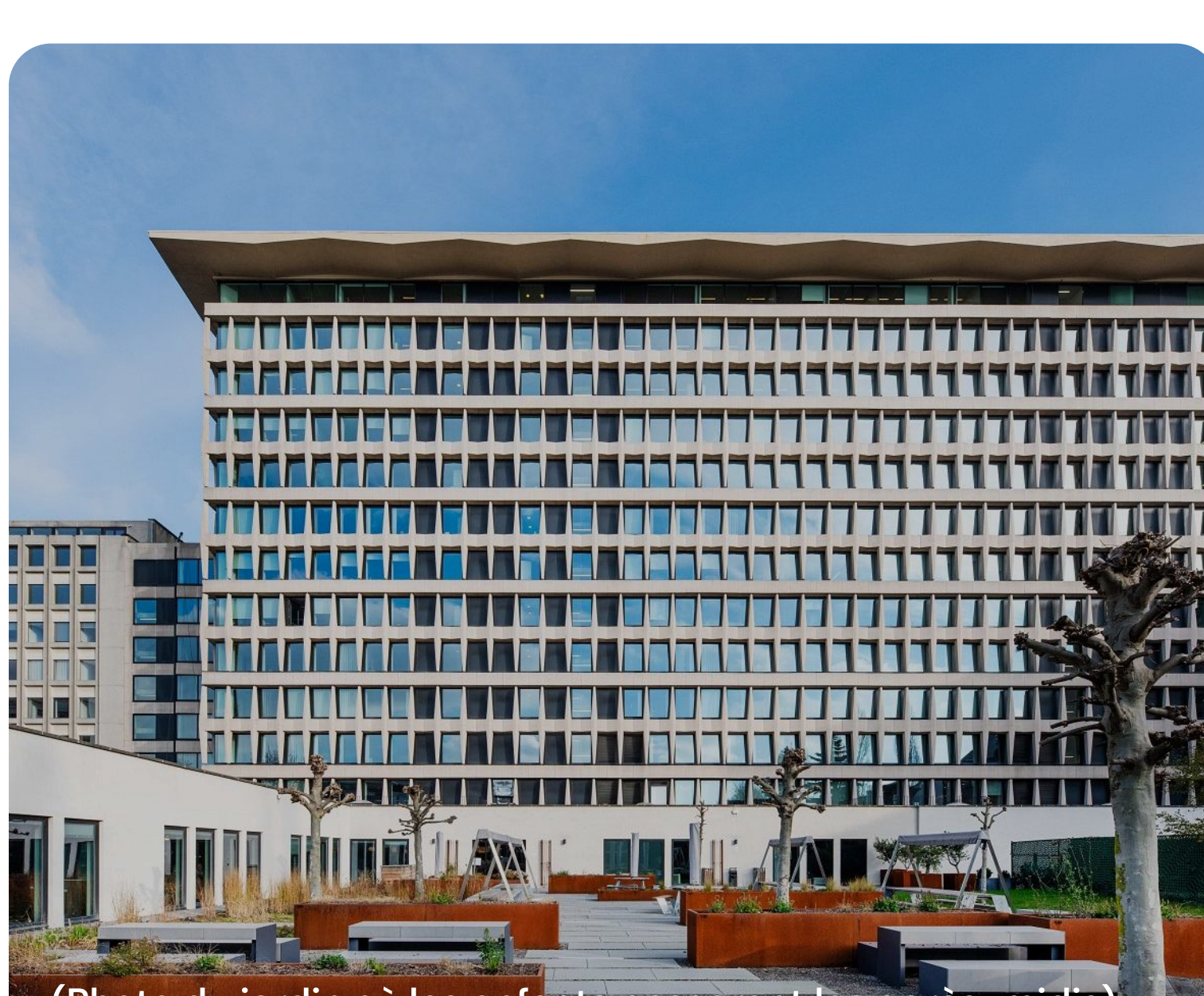
Les enfants découvrent les bases de l'électricité et de la robotique en construisant des circuits interactifs et en programmant de vrais robots.

- ✓ Géométrie
- ✓ Communication Radio
- ✓ Lois physiques
- ✓ Repères spatiaux
- ✓ Résistance, leds, moteurs, ...
- ✓ Génération électrique

Envie de bouger ? Les enfants font des sports en groupe

Parmis les jeux et sport d'extérieurs : Foot, Corde à sauter, Badminton, touche-touche, fléchette, pétanque, jacques à dit, 1-2-3 soleil

- ✓ Précision
- ✓ Endurance & Énergie
- ✓ Réactivité
- ✓ Esprit d'équipe & coopération



(Photo du jardin où les enfants passeront les après-midis)

Tournoi de jeux de société

Les enfants vont choisir un jeu de société sur lequel s'affronter un à un jusqu'à ce qu'on trouve une ultime vainqueur

Développe des compétences transversales à la programmation

