



# Ateliers Numériques

## 4 à 14 ans

Club Robotique & Stage Vacances



**KIDIGEEK**

ROBOTIQUE & STAGE 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.

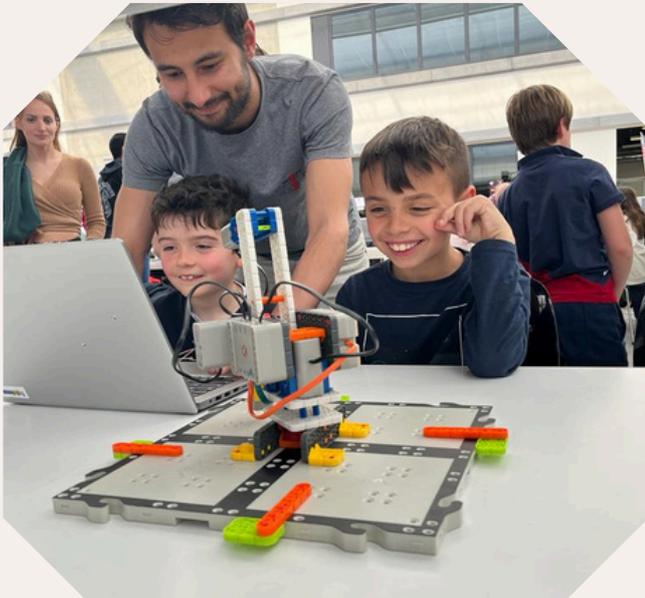
**Les ateliers du collège** s'adressent aux élèves de 12 à 14 ans. Les élèves approfondiront les connaissances en robotique, de codage et STEAM. Apprendre les bases de la robotique et de la programmation, introduction au développement web, Utilisation de microcontrôleurs comme Arduino ou Raspberry Pi,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



# CLUB ROBOTIQUE

## NOS ATELIERS HEBDO

PARCOURS LUDO-PEDAGOGIQUE COMPLET SUR L'ANEE



**Robotique**



**Projets de  
Robotique**



**Creation Jeux Vidéo**



**Graphisme**

Nos ateliers hebdomadaires ont lieu de septembre à juin, pendant le temps périscolaire, à raison d'un atelier par semaine (hors vacances scolaires et jours fériés).

# 6 - 9 Ans Débutant

## CP, CE1, CE2



CP, CE1, CE2



30 ateliers



16 enfants



Le Club est ouvert aux enfants du CP au CE2, où ils seront accompagnés par un animateur pendant 30 séances hebdomadaires de 1h15 sur une année scolaire, pour les guider sur le chemin de la découverte dans le monde de la Robotique et programmation



### 01 CYCLE 1 : LA ROBOTIQUE

La robotique pour les enfants entre 6 et 9 ans est une activité ludique et éducative qui éveille leur curiosité pour la technologie et l'ingénierie. En utilisant des kits adaptés à leur âge, les jeunes enfants apprennent à construire des petits robots et à les programmer.



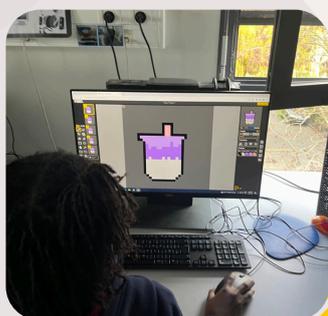
### 02 CYCLE 2 : PROJETS DE ROBOTIQUE

Par petits groupes de deux, les enfants découvrent différents domaines d'application dans lesquels les robots sont utilisés (Industrie, sport mécanique et exploration spatiale).



### 03 CYCLE 3 : CRÉATION DE JEUX VIDÉO

En utilisant des outils simples comme Scratch Junior ou Tynker, les jeunes créateurs peuvent concevoir leurs propres jeux en glissant et déposant des blocs de code pour programmer les mouvements de leurs personnages et créer des aventures amusantes.



### 04 CYCLE 4 : GRAPHISME

Le graphisme, c'est comme dessiner des images et créer de l'art amusant sur l'ordinateur pour raconter une histoire ou partager des idées. En utilisant des outils simples comme Tux Paint ou les applications de dessin pour enfants, les jeunes artistes peuvent créer des dessins, des collages et des illustrations colorées.

# 9 - 11 Ans Débutant CM1, CM2



30 ateliers



16 enfants



CM1, CM2



Le Club est ouvert aux enfants du CM1 et CM2, où ils seront accompagnés par un animateur pendant 30 séances hebdomadaires de 1h15 sur une année scolaire, pour les guider sur le chemin de la découverte et devenir des experts dans le monde de la Robotique et programmation



01

## CYCLE 1 : LA ROBOTIQUE

En utilisant des kits de robotique adaptés à leur âge, comme VEX, les enfants apprennent à construire des robots et à les programmer pour accomplir des tâches simples. Cette activité stimule leur créativité, renforce leurs compétences en résolution de problèmes et développe leur esprit logique



02

## CYCLE 2 : PROJETS DE ROBOTIQUE

Par groupes de deux, les enfants découvrent différents domaines d'application dans lesquels les robots sont utilisés (Industrie, sport mécanique et exploration spatiale).



03

## CYCLE 3 : CRÉATION DE JEUX VIDÉO

À cet âge, les enfants peuvent utiliser des outils simples comme Scratch ou Tynker pour concevoir leurs propres jeux. Ils apprennent à programmer des personnages, à créer des niveaux, et à raconter des histoires interactives.



04

## CYCLE 4 : GRAPHISME

Les enfants feront du graphisme sur Piskel, créer des dessins et des animations en pixels, comme un jeu vidéo rétro, en utilisant un outil facile et amusant sur l'ordinateur

# 11 - 14 Ans Débutant Collège



30 ateliers

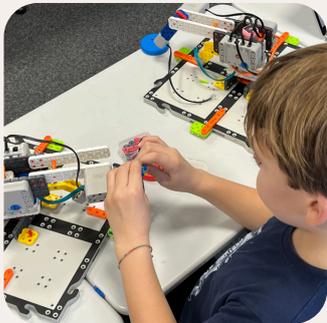


16 enfants



Collège

Le Club est ouvert aux étudiants de l'enseignement supérieur, où ils seront accompagnés par un animateur pendant 30 séances hebdomadaires de 1h15 sur une année scolaire, pour les guider sur le chemin de la découverte et devenir des experts dans le monde de la Robotique et programmation



01

## CYCLE 1 : LA ROBOTIQUE

La robotique au collège est une activité captivante qui permet aux élèves de découvrir le monde fascinant de la technologie et de l'ingénierie. En travaillant avec des kits de robotique comme Arduino, les collégiens apprennent à assembler des robots et à les programmer pour effectuer diverses tâches.



02

## CYCLE 2 : PROJETS DE ROBOTIQUE

Les projets de robotique encouragent le travail en équipe et la collaboration, car les élèves doivent souvent unir leurs efforts pour surmonter des défis techniques et améliorer leurs créations.



03

## CYCLE 3 : CRÉATION DE JEUX VIDÉO

En utilisant des plateformes accessibles comme Unity, Scratch ou GameMaker, les collégiens apprennent à concevoir leurs propres jeux, à coder des scripts, et à créer des graphismes et des animations



04

## CYCLE 4 : GRAPHISME

"Le graphisme au collège est une activité créative et stimulante qui permet aux élèves de découvrir les principes du design et de l'art numérique. En utilisant des logiciels adaptés comme Adobe Photoshop, GIMP ou Canva, les collégiens apprennent à créer des illustrations, des logos, des affiches et d'autres œuvres graphiques

# NOS STAGES VACANCES

UNE SEMAINE D'ACTIVITÉS DE ROBOTIQUE ET DE PROGRAMMATION  
PENDANT LES VACANCES SCOLAIRES

## STAGE 1



### CONSTRUCTION ET CODAGE

Les enfants construiront un robot et le programmeront à l'aide du logiciel Scratch, pour découvrir les bases du codage et s'amuser en réalisant des défis.

## STAGE 2



### CRÉATION DE JEUX VIDEOS

Les enfants créent un jeu virtuel et utilisent des logiciels différents comment Scratch, Minecraft, VEX, Stencyl, Roblox, pour programmer et comprendre la logique de la programmation. Ils utiliseront l'imagination pour créer des personnages, des scénarios, des obstacles, etc.

Ce stage est ouvert aux enfants du CP au CM2, où ils seront accompagnés d'un animateur pendant 5 séances de 2 heures sur une ou plusieurs semaines pour les guider sur le chemin de la programmation.



**KIDIGEEK**

ROBOTIQUE ET CODAGE LUDIQUE