



## **1. Atelier créatif :**

(De la peinture, du collage, et modelage tip FIMO)

Avec l'aide de cet atelier de création, hand made, les petits artistes réussiront à décorer leur propre espace à la maison.

Ainsi, ils feront, créeront de tableaux, des cadeaux pour eux-mêmes, ou bien pour leur proche.

## **2. Dessin, graphisme, illustration**

Un cours ouvert pour les petits dessinateurs compulsifs qui souhaitent développer leurs techniques (crayon, fusain, feutre, pastel, encre, aquarelle), explorer des sujets divers (portrait, paysage, nature morte, univers imaginaires etc.), utiliser leur imagination mais aussi l'envie d'apprendre à représenter la réalité en la décomposant recomposant par fragments et géométries. Du figuratif à l'abstrait, de la réalité à l'imagination et la décoration, ce sera un parcours divers et aussi sérieux que ludique.

Dessine-moi un mouton, Petit Prince !

## **3. Mix Arts**

Un cours pour les petits curieux qui veulent essayer du tout dans le domaine des arts visuels. Nous allons passer par des technique et matériaux aussi divers que la céramique, le verre, le métal, le modelage, l'architecture, la mosaïque, le dessin et la peinture. Les thèmes de départ et les sujets seront aussi variés que les techniques explorées.

Mettez votre cape exploratrice et c'est parti pour la découverte !



## **4. STEAM Kits**

[Scurtă prezentare a opționalului eematico STEAM pentru școli și grădinițe \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

**Description :** Nous invitons les enfants à participer à un cours qui unit ensemble connaissances et projets pratiques ; la découverte du monde et la conception de son fonctionnement ; les activités individuelles et celles d'équipe ; la construction de jouets individuels et le développement de l'intelligence. Nous invitons les enfants à être mieux préparés pour la vie, prêts à explorer la vie avec courage et enthousiasme. Nous les invitons à un cours innovateur qui changera leur vie en mieux. Etes-vous prêts pour une grande aventure ?

A chaque leçon les enfants reçoivent des kits de matériaux qu'ils transforment en jouets éducatifs qui les aident à découvrir le monde à travers des sujets tels que : *La science du vol, Les secrets du corps humain, L'architecture, Les secrets des sons, La science de l'environnement* et 7 autres domaines tout aussi fascinants. Ils pourront ramener à la maison les jouets faits par leurs mains pour continuer à jouer et explorer en s'aidant aussi de vidéos amusantes et activités interactives sur ordinateur.

Notre cours *STEAM Kits* développe la créativité, la curiosité et l'esprit critique ainsi que de nombreuses compétences pratiques tout en élargissant les connaissances des enfants sur le monde.

Les activités sont disponibles pour les tranches d'âge 6-7 et 8-10 ans et sont adaptées pour chaque groupe tout en suivant la même structure.



## **5 . Théâtre**

Nous vous invitons à rejoindre un atelier créatif de développement personnel alliant théâtre et cinéma. Dans une atmosphère relaxante, les enfants pourront développer leur personnalité, leur expression corporelle et leur sens du travail en équipe.

Grâce à des activités pratiques et ludiques, la spontanéité et l'originalité seront mises en avant. Nous vous attendons pour travailler avec votre corps, votre voix, vos émotions. Nous vous attendons nombreux. C'est parti !

## **6 Informatique ;**

L'accès à l'information en ligne, les jeux vidéo et l'intérêt croissant pour les robots, les gadgets, les voitures ou les maisons intelligentes sont devenus à la fois attrayants et risqués s'ils ne sont pas correctement orientés et à temps vers un intérêt constructif à long terme. Ainsi, les cours d'informatique pour les enfants sont une nécessité dans le système éducatif actuel. Le développement continu des capacités de numérisation et de transmission des données apporte de nouveaux défis technologiques. Peu importe le domaine dans lequel l'enfant choisira de travailler, l'éducation en technologie informatique sera particulièrement importante, le préparant pour un avenir numérique. Au cours des cours d'informatique, les enfants apprendront à créer des sites web, à développer des jeux, des robots, des animations graphiques ; ils expérimenteront la programmation visuelle et écriront leur première ligne de code. Les connaissances acquises lors d'un cours d'informatique aideront les plus jeunes à élargir leurs horizons, à poser les bases d'une éducation complète et à augmenter leurs chances de choisir une carrière réussie à l'avenir. Les enfants utilisent de plus en plus souvent des ordinateurs, des smartphones et des tablettes. Sous la direction d'un enseignant spécialisé dans le domaine de l'informatique, il leur sera beaucoup plus facile de les utiliser d'une manière qui aura un impact positif sur leur avenir.



## **7 Programmation :**

### INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION VISUELLE

Pour commencer, je propose de nous familiariser avec la programmation de manière interactive, en utilisant diverses plateformes de programmation créées pour offrir aux enfants une expérience numérique aussi conviviale que possible, et pour que l'assimilation des concepts de programmation soit aussi simple et facile à comprendre. Nous travaillerons sur des plateformes de programmation visuelle (par exemple, Blockly Games, code.org, Kodable, Scratch) pour comprendre des concepts de base de la programmation tels que les événements, les opérateurs mathématiques et de comparaison, les algorithmes, les variables et les boucles. Les plateformes de programmation que nous utiliserons reposent sur les langages de programmation JavaScript et Python.

### MODÉLISATION 3D (TinkerCad / Modèles 3D dans Roblox)

Ce module est un bon départ pour ceux qui souhaitent apprendre à créer leurs propres modèles 3D. Les enfants apprendront à réaliser divers objets tels que des voitures, des fusées, des maisons, à aménager l'intérieur et l'extérieur d'une maison, et bien plus encore. Nous pouvons également recréer des personnages préférés des jeux ou des dessins animés. C'est un bon départ pour acquérir des compétences en graphisme 3D. Nous apprendrons à utiliser des formes 3D dans Roblox Studio. Nous nous familiariserons également avec d'autres plateformes 3D où l'on peut créer des mondes de jeu que l'on peut ensuite programmer en JavaScript.



## **8. Multisports**

L'activité est ouverte aux enfants de CP au CE2.

Elle propose des activités sportives par le biais de jeux.

Parmi les jeux : le jeu de bérêt, épervier, jeux de ballons, ballon prisonnier, etc.

## **9. Programmation et Game Design avec Minecraft Education**

Ce cours aidera les enfants à comprendre les mécanismes derrière la création des jeux les plus appréciés par les enfants et à se familiariser avec la plateforme éducative créée par Microsoft, Minecraft Education Edition. La plateforme est disponible pour les utilisateurs sur Windows et Mac. Le cours est adapté à tous ceux qui sont passionnés par le game design et souhaitent apprendre à créer leurs propres jeux tout en développant leurs compétences en graphisme 3D. Que les enfants soient débutants ou avancés, ils apprécieront une expérience d'apprentissage interactive et amusante où ils acquerront des compétences de game designer. Minecraft Education Edition est une version spéciale du célèbre jeu Minecraft, créée pour être utilisée dans un environnement éducatif. Cette plateforme comprend un ensemble d'outils de programmation, comme Minecraft Agent, qui est un personnage virtuel que les élèves peuvent programmer pour exécuter diverses actions dans le jeu, telles que construire des structures, récolter des ressources ou interagir avec des objets. Nous pourrions également créer nos propres skins, objets, mods et mobs.

Qu'allons-nous apprendre ?

Nous allons découvrir les mécanismes derrière la création du jeu préféré des enfants - Minecraft.



Nous nous familiariserons avec la plateforme éducative créée par Microsoft, Minecraft Education Edition.

Sur Minecraft, nous apprendrons à créer nos propres objets, skins, mods et autres éléments sur la plateforme Minecraft que nous utiliserons ensuite dans nos projets personnels.

Nous développerons des compétences en programmation et acquerrons des aptitudes techniques.

Nous apprendrons le langage de programmation visuel MakeCode et ferons une introduction au langage de programmation Python.

Nous développerons notre créativité et notre imagination en créant nos propres jeux.

Nous apprendrons à travailler en équipe pour créer des jeux.

Nous améliorerons nos compétences en communication et sociales.

Les enfants :

Apprennent à gérer leur temps et à prioriser leurs tâches.

Développent des compétences en résolution de problèmes en créant des jeux.

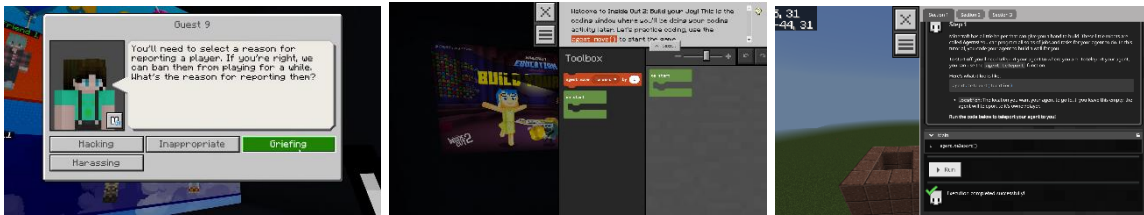
Améliorent leur capacité à prendre des décisions en temps réel.

Développent leurs compétences en pensée critique et analytique.

Apprennent à utiliser de nouveaux outils et technologies.

S'amuse et passent du temps avec d'autres enfants passionnés de jeux et de technologie.

Mention : Les Ateliers Tamarei est une institution éducative reconnue par Microsoft, et nous avons récemment reçu le titre d'ambassadeur Minecraft Education Link Badge.



## 10. Description du cours de Robotique avec LEGO et carte Microbit

Ce cours de robotique est destiné aux enfants qui souhaitent apprendre la robotique et la programmation de manière interactive et amusante, en utilisant des kits de construction LEGO, des cartes Microbit et le langage de programmation visuel MakeCode. Le cours combine des éléments d'ingénierie, de programmation et de créativité pour développer des compétences techniques et des capacités de résolution de problèmes.

Objectifs du Cours :

- Apprentissage des Bases de la Robotique : Introduction aux concepts fondamentaux de la robotique, y compris la mécanique, l'électronique et la programmation.
- Développement des Compétences en Programmation : Utilisation du langage de programmation visuel MakeCode pour programmer et contrôler les robots construits avec LEGO et la carte Microbit.
- Créativité et Innovation : Encouragement de la créativité à travers des projets de construction personnalisés et des défis.
- Travail en Équipe : Développement des compétences de collaboration grâce à des projets de groupe et des activités interactives.



## Structure du Cours :

### 1. Introduction à la Robotique et à Microbit :

- Présentation du cours et des matériaux. Introduction au monde de la robotique et à la carte Microbit.
- Notions de base en électronique et programmation.
- Création des premiers programmes simples en utilisant Microbit et MakeCode.

### 2. MakeCode - Langage de Programmation Visuel :

- Introduction à MakeCode : comment utiliser des blocs de code pour créer des programmes.
- Programmation des LED et des boutons Microbit avec MakeCode. Création de programmes interactifs.

### 3. Construction et Programmation d'un Robot de Base :

- Assemblage d'un robot simple avec des pièces LEGO et Microbit.
- Programmation du robot pour effectuer des mouvements de base et répondre à des commandes simples avec MakeCode.

### 4. Capteurs et Interactions :

- Ajout et utilisation de capteurs (de lumière, de distance, etc.) sur le robot.
- Programmation du robot pour réagir à l'environnement en utilisant les capteurs intégrés et MakeCode.

### 5. Projets :

- Construction et programmation d'un robot complexe pour accomplir des tâches spécifiques (ex. éviter des obstacles, suivre une ligne, etc.).
- Projet final en équipe : conception et présentation d'un robot avec des fonctionnalités innovantes.



## Méthodes d'Enseignement :

- Présentations Interactives : Utilisation de vidéos et de présentations pour expliquer les concepts théoriques.
- Ateliers Pratiques : Sessions de travail manuel où les participants construisent et programment des robots.
- Projets de Groupe : Activités collaboratives où les équipes d'élèves présentent leurs idées et solutions.
- Jeux et Défis : Compétitions amicales et jeux pour stimuler la créativité et l'esprit d'équipe.

## Ressources Nécessaires :

- Kits LEGO compatibles : pièces techniques et de construction.
- Cartes Microbit pour chaque participant.
- Divers Accessoires : capteurs, moteurs, roues, etc.
- Ordinateurs portables ou Tablettes : pour la programmation et les tests.



Les kits LEGO, les cartes Microbit ainsi que les capteurs, moteurs et autres seront fournis par mes soins. J'utiliserai les tablettes de l'école pour la programmation.

Conclusion : Le cours de robotique LEGO avec la carte Microbit et MakeCode offre une excellente opportunité pour les jeunes d'explorer le domaine de la technologie de manière interactive et éducative. Les participants développeront des compétences essentielles en ingénierie et en programmation tout en s'amusant et en collaborant avec leurs camarades. De plus, l'utilisation du langage de programmation visuel MakeCode facilite l'apprentissage et rend le processus de programmation plus accessible et intuitif pour tous les participants.



## **11. Art Photographique**

La photographie a toujours été un jeu avec la lumière. Aujourd'hui, plus que jamais, elle est présente dans la vie de chacun d'entre nous, et dès le plus jeune âge, nous pouvons apprendre le langage de la photographie, tout comme nous apprenons notre langue maternelle. La photographie ouvre de nouvelles perspectives et permet à l'âme de s'exprimer librement à travers des formes et des couleurs, capturant des émotions sur papier pour réjouir tous ceux qui nous entourent.

Le cours de photographie offre à votre enfant l'opportunité d'apprendre à créer une histoire captivante à travers des photographies, comment la présenter et s'assurer que son message atteint les autres.

Que va apprendre votre enfant ?

- L'histoire de la photographie.
- Les règles de composition.
- Comment raconter une histoire à travers des images.
- Le langage de la photographie.
- Comment utiliser la lumière en photographie.
- Comment organiser sa première exposition.

Le cours développe l'attention, l'intuition, l'esprit créatif, la compréhension des couleurs, le sens esthétique et le travail en équipe.

Les enfants apprendront également les bases du montage vidéo, comprenant le processus de construction d'une narration en combinant plusieurs photos et clips. Ils découvriront à quoi



ressemble un logiciel de montage vidéo et apprendront ses principes. En assemblant des photos et des clips, nous créerons un fil narratif.

Le cours offre à votre enfant l'occasion de :

- Apprendre à raconter une histoire à travers des visuels.
- Sélectionner les meilleures photos ou séquences vidéo lors du processus de montage.
- Explorer des logiciels de montage vidéo.
- Combiner des éléments audios et vidéo.

Avantages de l'atelier pour l'enfant :

- Expérimentation.
- Renforcement de la confiance en soi.
- Développement de la curiosité pour le monde de la vidéo.
- Compréhension de l'investissement en temps et en énergie dans la création d'un clip vidéo.

## **12. Arithmétique Mentale / Soroban**

Le Soroban est une technique de calcul japonaise qui développe le cerveau des enfants en stimulant de manière équilibrée les hémisphères cérébraux. Au début, les enfants calculent sur un abaque appelé soroban, et après une période de pratique, ils réussissent à effectuer des opérations complexes sans utiliser le soroban, mais en les projetant mentalement.

La méthode japonaise de calcul arithmétique avec le soroban, ainsi que le calcul mental appelé anzan, ont prouvé leur efficacité dans le développement intellectuel des enfants. Dans des pays comme les États-Unis, cette méthode a aussi des applications médicales, étant souvent utilisée



comme adjuvant dans le traitement de maladies comme Alzheimer ou la démence, en mettant le cerveau au travail avec des effets bénéfiques sur la santé mentale.

Il est scientifiquement prouvé que la méthode de calcul avec le soroban et l'arithmétique mentale stimulent le développement de l'hémisphère cérébral droit, responsable de l'imagination, de la créativité, de l'intuition et de l'attention, tandis que les méthodes d'apprentissage traditionnelles européennes développent principalement l'hémisphère cérébral gauche, responsable de la logique, de la mémorisation et du langage.

Les bénéfices du Soroban :

- Pensée analytique et créative
- Améliore les compétences en lecture, écriture et apprentissage
- Attention accrue et pouvoir de concentration
- Meilleure mémoire
- Développement de la patience
- Les enfants aiment les mathématiques
- Autodiscipline
- Confiance en soi
- Attitude positive envers l'apprentissage

La méthode est recommandée à partir de 5 ans jusqu'à 14 ans. Les calculs mentaux japonais entraînent la mémoire, ainsi les enfants qui étudient cette méthode de calcul obtiennent de meilleurs résultats à l'école, en particulier dans les matières nécessitant une grande quantité d'informations à retenir.