

## ORGANISATION

### **ATELIERS D'INITIATION À LA PROGRAMMATION D'UN ROBOT (sans écran)**

PARTICIPANTS  
**6 à 8 enfants maxi**

DURÉE DES ATELIERS  
**2 heures**

BESOIN LOGISTIQUE  
chaque séance :  
1 salle permettant  
d'accueillir 10 personnes  
avec tables & chaises  
+ prises électriques

*Les robots, les crayons  
et les supports d'exercices  
sont fournis par*



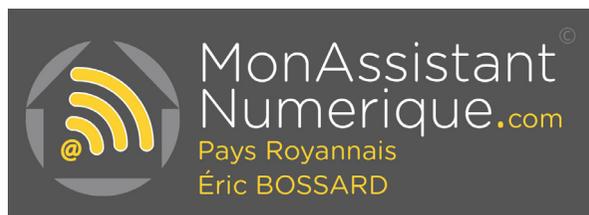
## PROPOSITION

### **ATELIERS D'INITIATION À LA PROGRAMMATION D'UN ROBOT (sans écran)**

PROGRAMMES  
**Ateliers de 2h  
animés par Eric Bossard  
formateur agréé**  
(2 ateliers maxi par jour)

PARTICIPANTS  
**6 à 8 enfants maxi**

**Tarifs : nous consulter**



**05 86 22 06 03 - 06 74 82 27 95**  
**ericbossard@numerique.email**

SASU un-autre-monde.com - capital 1.500 €  
SIRET 900 041 864 00019 - NAF 8559B  
R.C.S. Saintes 900 041 864



MonAssistant  
Numerique.com  
Royan

### **INITIATION À LA PROGRAMMATION D'UN ROBOT (sans écran)**



### **ATELIERS POUR ENFANTS DE 6 à 10 ans**

*“une animation originale,  
éducative et ludique !”  
... et sans écran !  
ce qui va plaire aux parents !*

# INITIATION À LA PROGRAMMATION D'UN ROBOT - ATELIERS POUR ENFANTS

Une animation originale ...



... éducative ...

... et ludique !

## Matatalab est un concept d'activités de programmation déconnectées.

C'est l'outil idéal, ludique et simple, pour initier au codage les enfants de la grande section de maternelle jusqu'à la 6e.

Programmation sans ordinateur, sans application. L'enfant fait évoluer le robot sur une piste thématique.

## Une découverte intuitive et progressive de la logique de programmation

L'enfant écrit son programme en disposant les dominos dans le sens naturel de l'écriture : de gauche à droite et de haut en bas. Il découvre les concepts de base de la programmation comme la séquence, la boucle, les informations variables ou les sous-programmes pour simplifier l'écriture.

Le dôme disposé sur le robot est amovible pour introduire un feutre afin de dessiner des formes géométriques.

Des dominos « notes de musique » permettent de créer des mélodies.

## Bien d'autres atouts au-delà de la programmation

Résolution de problèmes avec différentes pistes thématiques, calcul, notions d'angles et dessin de formes géométriques avec le stylo guidé par le robot, découverte des rythmes et des notes de musique...

Des activités pratiques et ludiques pour développer les capacités cognitives de l'enfant.

## DÉROULEMENT D'UN ATELIER :

*Découverte du robot*

*Mise en place du plateau et des accessoires*

*Premières instructions envoyées au robot*

*Parcours imposés à programmer*

*Transformation en mode "dessin"*

*Dessins et formes imposés à programmer*

*Exercices divers selon niveau des participants*