

**ET SI PROGRAMMER
DES ROBOTS ET DES DRONES,
DONNAIT DES POUVOIRS MAGIQUES AUX ENFANTS !**



COMITÉS
D'ENTREPRISES
COLLECTIVITÉS

Ateliers de programmation Robots/Drones/ Electronique/Montage video/ ... pour enfants de 6 à 15 ans

United Crocos propose une approche unique et ludique d'initiation à la programmation informatique pour les enfants (6-15 ans). Sous forme d'ateliers découvertes ou de stages vacances, les enfants découvrent la programmation sous toutes ses formes : petits robots, drones, montage vidéo sur fond vert, création de jeux vidéos, objets connectés... et plus encore! United Crocos propose ses ateliers dans différentes villes comme Paris, Marseille, Aix en Provence et Lyon dans ses centres mais nous nous déplaçons aussi dans les centres aérés, sur les sites des comités d'entreprises ...



Nos ateliers , élaborés par des spécialistes de l'éducation et des neurosciences, utilisent les nouvelles technologies de manière ludo-éducative. La **créativité**, la **confiance en soi**, le **travail en équipe** sont au coeur de nos ateliers et sont un aspect essentiel au bon développement de l'enfant.

Nous intervenons **dans vos locaux**, pour mettre en place des ateliers de **3 à 5 jours**, en **demies** ou **journées pleines**, nous nous adaptons et vous proposons des **solutions ludiques** et **pédagogiques** avec **notre matériel et nos animateurs**.

**Vous souhaitez un devis ?
Vous souhaitez être contacté(e) ?**

contact@unitedcrocos.com

NOS ATELIERS

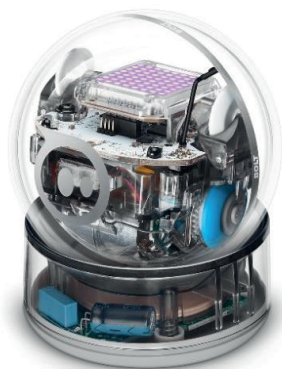
Nous proposons **deux** programmes :

INITIATION (pour ceux qui découvrent la programmation pour la première fois)

ADVANCED (pour ceux qui ont déjà suivi un stage Crocos ou qui connaissent déjà SCRATCH JR).

PROGRAMMATION DE ROBOTS

COZMO : Ce robot mobile curieux et joueur, explore son environnement, apprend, planifie ses actions. Il est doté d'une intelligence artificielle qui offre une expérience de communication assez étonnante. Il permet de découvrir la programmation robotique avec Code Lab, un langage de programmation visuel, simple et intuitif basé sur Scratch Blocks. Avec une lucidité d'apprentissage « déplacer et déposer de blocs », l'enfant peut créer une séquence d'instructions dans Code Lab et déclencher ainsi une série d'actions que Cozmo accomplira dans le monde réel.



SPHERO BOLT : C'est un robot mobile bardé de capteurs permettant aux enfants de contrôler au plus juste vitesse, direction et accélération. Avec son module de communication infrarouge, Sphero Bolt peut détecter et interagir avec tous les robots Sphero présents dans son périmètre. Il intègre un vaste cursus d'apprentissage de la programmation robotique, adapté à tous les niveaux et les âges. Décliné en trois niveaux, il permet de programmer Sphero Bolt par le dessin, le cliquer-déposer de blocs, ou en codant sur Javascript pour les utilisateurs les plus aguerris.

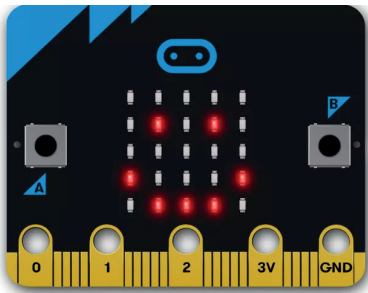
TELLO DRONE : C'est un impressionnant drone programmable, parfait pour l'éducation. Avec Tello, vous pouvez facilement apprendre les langages de programmation tels que Scratch, Python et Swift. Il permettra de faire découvrir une multitude de blocs de construction, logique de mouvement, le vol en formation multi-machine, et tout cela afin de développer leurs connaissances sur les robots et d'enrichir leur vocabulaire Anglophone car Tello se programme en Anglais.



PROGRAMMATION DE JEUX

SCRATCH : C'est un outil d'initiation à la programmation, à des concepts fondamentaux en mathématique et en informatique. Il repose sur une approche ludique de l'algorithmique, pour aider les enfants à créer, à raisonner et à coopérer. Il permet de créer de façon simple des jeux vidéo, histoires interactives, jeux coopératifs, dont les éléments seront programmés au moyen de « blocs » de commande. Une découverte de la programmation de jeux pour les plus jeunes, les plus avancés découvriront tous les mécanismes des jeux vidéo et jeux de plateau.





MICRO BIT : C'est un micro-ordinateur de poche programmable qui peut être utilisé pour toutes sortes de créations ludiques, éducatives et scientifiques : des robots, des jeux interactifs, un détecteur d'humeur, un téléphone morse - les possibilités sont infinies. Ses 25 leds lui permettent être codées dans de nombreux langages avec Javascript, Python et Scratch et de mettre en avant de nouveaux univers pour les plus aguerrit.

JEUX DE PLATEAU : Le projet jeux de plateau permet de poursuivre l'expérimentation de la programmation et de l'électronique, avec Scratch, Micro:bit et Makey-Makey. Il développe l'esprit créatif, coopératif et scientifique. Les enfants pourront à partir d'un univers choisis, créer leur scénario, personnages, pouvoirs, points de vies, cartes, plateau de jeu... et programmer leurs aventures face au Boss. Ils devront s'organiser collectivement afin de déjouer les attaques.



INITIATION A L'ELECTRONIQUE



MAKEY MAKEY : C'est un circuit imprimé, qui permet de contrôler des objets du quotidien comme s'ils devenaient des télécommandes. L'ajout d'objets conducteurs reliés à Makey Makey envoie un signal à l'ordinateur grâce à Scratch, ou à un autre logiciel, qui réagit avec la fonction que vous avez définie. Cette carte est aussi stimulante pour un apprenant débutant ou un expert qui veut explorer différents domaines autant en arts qu'en ingénierie.

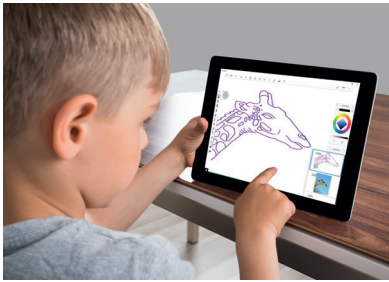
VIDEO

REALISATION DE VIDEO SUR FOND VERT TOURNAGE ET MONTAGE :

C'est la découverte de l'univers du cinéma, les rôles de chacun, après la réalisation d'un scénario, d'un story board, l'initiation aux plans de cadrage, aux mises en scène théâtrales, au tournage vidéo, ainsi qu'à toutes les étapes nécessaires au montage vidéo : effets spéciaux, transitions, sons ... afin de réaliser leur propre film. Cet atelier coopératif permet de développer chez l'enfant et l'adolescent, l'expression orale et corporelle, l'image de soi, l'esprit critique et bienveillant ainsi que sa position et rôle dans un groupe.



DIVERS



DIGITAL PAINTING : Le dessin numérique permet d'explorer les talents artistiques de chaque enfant, avec Sketchbook l'outil parfait pour donner vie à leurs idées et créer de magnifiques illustrations. Après une première découverte de l'interface, ils deviendront rapidement des dessinateurs confirmés et découvriront le dessin 3D. Chaque création peut être manipulée et améliorée à l'infini, l'outil numérique permet d'employer une gamme complète d'outils et d'effets facile à prendre en main. Il n'y a plus aucune limite à la créativité.

LA PROGRAMMATION DECONNECTEE : Ces activités visent à aborder l'algorithme et les différents langages de programmation de façon débranchée, sans connexion internet. A travers un Escape Game, les joueurs devront aider Cozmo à sauver Zagoo, enfermé dans une étrange maison sur la planète Naboul. Avec le Jeu des Scores, ils découvriront les notions de variable et devront réussir à avoir le score le plus haut, en choisissant leur meilleure carte. Le Jeu Modulo est un concept très utilisé en programmation, avec lequel on peut créer des algorithmes séquentiels.



Grace à sa méthode unique **Ludo-Educative**, **United Crocos** prépare les enfants aux **révolutions digitales** et aux **défis cognitifs**. L'objectif est l'**apprentissage personnalisé** des **Nouvelles Technologies** (Programmation, Robots, Drones, ...), intégrant des **Stimulations Cognitives**, aussi bien pour les enfants précoces que ceux en difficultés scolaires.

Notre expertise dans les **Neurosciences** et l'**Intelligence Artificielle** nous a permis d'élaborer des ateliers pour stimuler les **fonctions exécutives** du cerveau des enfants par la **motivation naturelle** autour des **Nouvelles Technologie**.