

- 50 € SUR TOUTE  
INSCRIPTION RÉALISÉE AVANT  
LE 14 JUILLET

# ATELIERS HEBDOMADAIRES MAGIC MAKERS À SAINTE CATHERINE



MAGIC  
MAKERS



Plus d'informations par [ici](#) ou par  
téléphone au 01 82 88 11 77

Chers Parents,

L'école Sainte-Catherine est ravie de vous annoncer la tenue d'**ateliers de programmation informatique Magic Makers**, à la rentrée 2021-2022. Lors de ces ateliers, les jeunes créent ce qui les passionnent : ils conçoivent des jeux vidéo, des sites Internet, des applications mobiles ; ils programment des robots ou encore des voitures autonomes ; ils inventent des histoires interactives et créent leurs propres univers...

[Grâce à la pédagogie Magic Makers](#), les enfants développent leur logique, structurent leur raisonnement tout en nourrissant leur créativité. Ils apprennent à se tromper et à réfléchir avec les autres pour trouver des solutions. Pour nous, c'est une excellente façon de les préparer à l'avenir !

**Magic Makers proposera donc des ateliers au sein de Sainte Catherine les lundis et jeudis !**

Prenez connaissance du planning des ateliers sur le site web Magic Makers, et n'hésitez pas à inscrire votre enfant :



Atelier Hebdomadaire CE1-CE2  
Lundi de 16h45 - 18h15  
65 € / mois

[S'INSCRIRE](#)



Atelier Hebdomadaire CM1-CM2  
Jeudi de 16h45 - 18h15  
65 € / mois

[S'INSCRIRE](#)



### DÉCOUVRIR ET MANIPULER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE

Le parcours Magic Makers pour les CE1-CE2 permet aux makers de découvrir des grands domaines du monde numérique dans lequel ils grandissent et ce qu'ils recouvrent, ainsi que de prendre conscience de leur capacité à créer dans ce monde numérique.

Toute l'année, 1h par semaine en petits groupes avec l'animateur qui les coache, les makers découvrent et manipulent un certain nombre de notions, les utilisent de manière répétée dans des projets courts d'une à deux séances afin d'en comprendre les effets et leur utilité pour la mise en œuvre de leurs idées. L'outil central de cette tranche d'âge est Scratch et la grande partie des projets seront réalisés sur cette plateforme afin de capitaliser sur les habitudes acquises en itérant dessus, afin de petit à petit diversifier les types de projets créés et de monter en complexité.

#### LES ACTIVITÉS PHARES DE L'ANNÉE POUR LES CE1-CE2

- Programmer une large gamme de projets grâce au logiciel Scratch : jeux, animations, stop motion, réalité augmentée
- Programmer des constructions dans Minecraft
- S'initier à l'électronique et à la création de circuits programmables grâce à Scratch et Makey Makey
- Utiliser des matériaux divers (papier, alu, fruits, pâte à modeler, etc.) pour comprendre la notion de circuit et de conductivité
- Construire des objets en mode DIY (carton, alu) et avec Makey Makey et les programmer pour les utiliser sur Scratch
- Modéliser des objets et des univers en 3D sur 3D Slash
- Créer des ressources en pixel art
- Animer, image par image, des personnages et univers en 2D sur Scratch



### DÉVELOPPER LES PRINCIPES CLÉS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Le parcours Magic Makers pour les CM1-CM2 permet aux makers de développer leur créativité, leur logique et leur capacité d'abstraction afin qu'ils aient les clés de compréhension nécessaires à la création de projets ambitieux pour eux-mêmes.

Toute l'année, 1h30 par semaine en petits groupes, les makers développent avec l'animateur qui les coache leur capacité à maîtriser les principes clés de la création numérique et les notions phares de la programmation afin de les mobiliser dans une multitude de projets d'une à 3 séances de plus en plus complexes. Ils découvrent de nombreux domaines de création différents dont l'accès leur est facilité grâce à des outils comme Scratch (ou ressemblants) afin de mettre l'accent sur la construction du raisonnement logique et algorithmique.

#### LES ACTIVITÉS PHARES DE L'ANNÉE POUR LES CM1-CM2

- Programmer une large gamme de projets grâce au logiciel Scratch : jeux, animations, stop motion, réalité augmentée
- Coder sur Scratch des objets simulant un effet 3D
- Programmer des constructions dans Minecraft
- S'initier à l'électronique et à la création de circuits programmables grâce à la carte Micro:bit
- Utiliser des composants électroniques (servomoteurs, LED, boutons) pour comprendre la notion de circuit, de conductivité, de composant.
- Modéliser des objets et des univers en 3D sur 3D Slash
- Créer des ressources en dessin vectoriel et en pixel art
- Animer, image par image, des personnages et univers en 2D