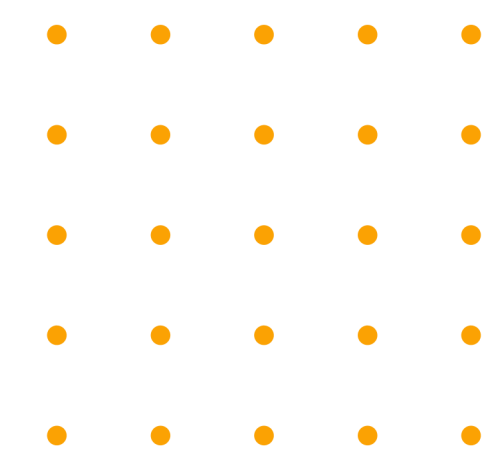




**KIDnKOD.com**

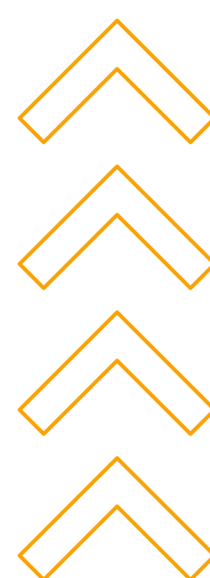
l'avenir digital commence ici

# CATALOGUE DES ACTIVITES



# ● QUI NOUS SOMMES

KIDnKOD est un pionnier dans la conception d'activités périscolaires numériques, dédiées à instiller les compétences du 21e siècle chez les jeunes apprenants.



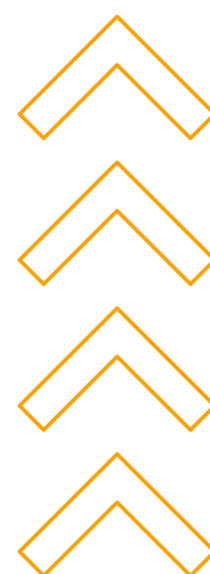
Notre objectif est de compléter le PEDT en introduisant les élèves à la puissance et au potentiel du numérique, en les dotant des outils nécessaires pour prospérer dans un avenir digitalisé.



# SOMMAIRE

## **CENTRES DE LOISIRS**

Les Maîtres-Briques de RoboVille.....	P3
TechnoTurbos.....	P4
Le Dédale Infernal.....	P5
La Balle en Cavale.....	P6
En Mode Code.....	P7



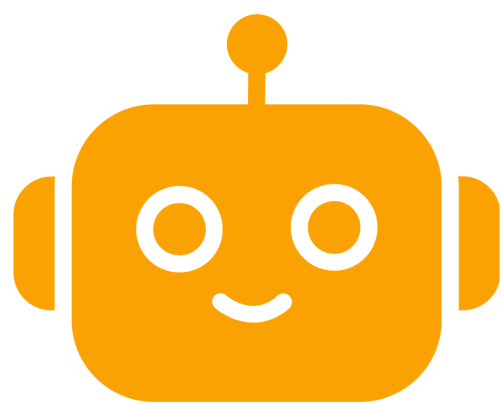
## **TAP ET INTERVENTIONS SCOLAIRES**

Le Dédale Infernal.....	P5
La Balle en Cavale.....	P6
En Mode Code.....	P7
Les Gardiens du Net.....	P8
L'artiste Mentaliste.....	P9
Les Gardiens de l'école écolo.....	P10
Ecoingénieurs.....	P11
Communication à travers le monde via Internet.....	P12
Les explorateurs géonumériques.....	P13

Vous avez la possibilité de réserver autant d'animateurs que nécessaire pour répondre à vos besoins spécifiques, avec un maximum de 12 enfants par animateur pour les centres de loisirs et 15 enfants par animateur pour les interventions scolaires ou TAP.







# ROBOTIQUE



## Les Maîtres-Briques de RoboVille



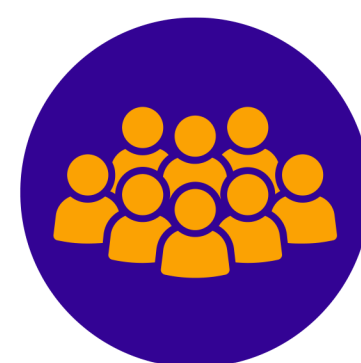
**3-6 ANS**



**5 X 2H15**



**CENTRES DE  
LOISIRS**



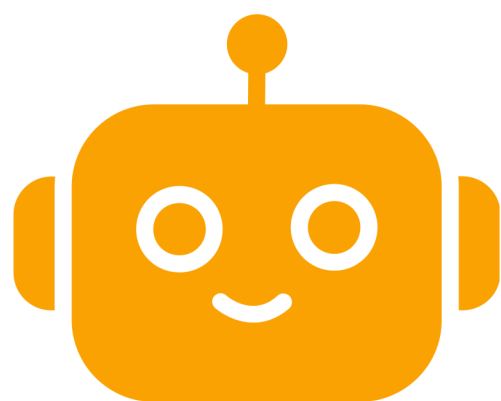
**5 À 12  
ÉLÈVES**

"Les Maîtres-Briques de RoboVille" est une expérience immersive axée sur l'imagination pour les enfants de 3 à 6 ans. En combinant des LEGO et des éléments simples de robotique, les enfants explorent un monde fantastique où leur créativité prend vie.

C'est une aventure magique qui émerveille tout en stimulant l'apprentissage et le jeu créatif.







# ROBOTIQUE



## TechnoTurbos



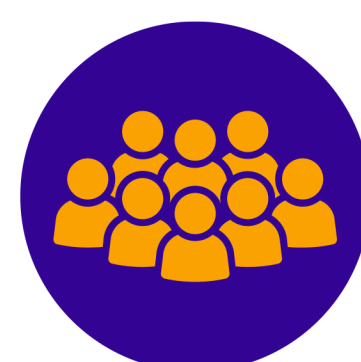
**6-10 ANS**



**5 X 2H15**



**CENTRES DE  
LOISIRS**



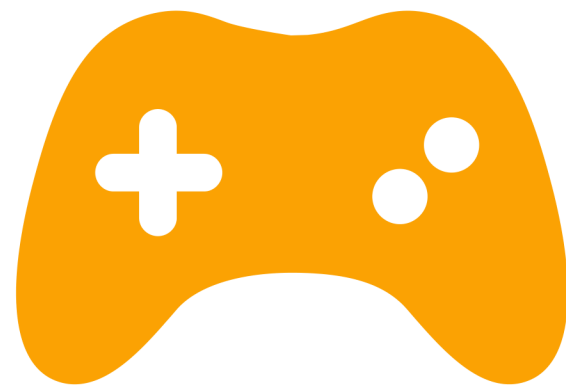
**5 À 12  
ÉLÈVES**

"TechnoTurbos" offre une expérience palpitante pour les enfants de 6 à 11 ans.

En combinant des LEGO et des robots, les enfants construisent des véhicules impressionnants, stimulant leur créativité et leur pensée logique.

C'est une aventure excitante où les possibilités sont infinies, offrant une immersion totale dans le monde de la technologie et de l'ingénierie.





# JEUX VIDÉO



## Le dédale infernal



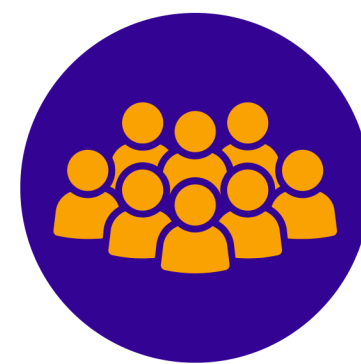
7-12 ANS



1 X 2H15



CENTRES DE  
LOISIRS OU TAP



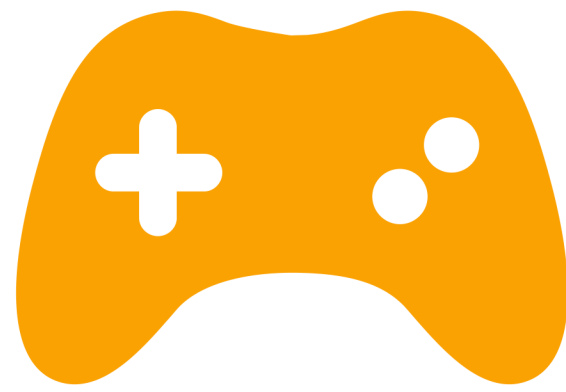
MAX. 12  
ÉLÈVES

"Le Dédale Infernale" est une aventure de codage captivante pour les enfants de 7 à 12 ans.

En utilisant Scratch, ils créent leurs propres labyrinthes complexes, défiant leurs compétences en programmation tout en stimulant leur imagination.

C'est une expérience ludique qui combine créativité, résolution de problèmes et découverte des bases de la programmation de manière amusante et interactive.





# JEUX VIDÉO



## La balle en cavale



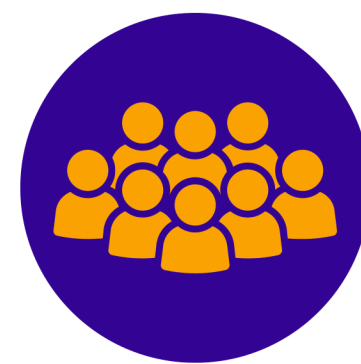
7-12 ANS



5 X 2H15



**CENTRES DE  
LOISIRS OU TAP**



**MAX. 12  
ÉLÈVES**

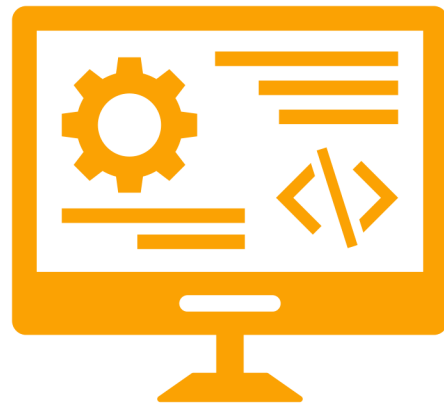
"La Balle en Cavale" est une aventure de codage captivante pour les enfants de 7 à 12 ans, intégrant des concepts mathématiques avancés tels que l'algèbre.

En utilisant Scratch, ils créent leur propre version complexe du jeu classique Pong, enrichi de défis et d'éléments interactifs qui renforcent leurs compétences en résolution de problèmes et en logique mathématique.

C'est une expérience amusante qui stimule la créativité, tout en développant des compétences mathématiques essentielles de manière ludique et engageante.







# CODAGE SITE WEB

## En Mode Code



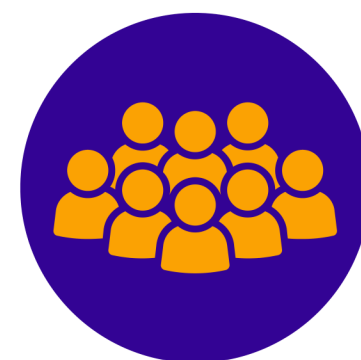
**11-17 ANS**



**5 X 2H15**



**CENTRES DE  
LOISIRS OU TAP**



**MAX. 12  
ÉLÈVES**

"En Mode Code" offre aux jeunes de 11 à 17 ans la possibilité de créer leur premier site web en HTML, CSS et PHP, avec l'aide d'un professeur expérimenté.

Ce dernier guide les participants à travers chaque étape du processus de développement, les aidant à acquérir les compétences nécessaires pour concevoir et programmer leur propre site.

C'est une opportunité unique d'apprentissage, qui encourage l'exploration, la créativité et la maîtrise des langages de programmation essentiels dans un environnement d'apprentissage stimulant et collaboratif.





# CYBERSÉCURITÉ



## Les gardiens du Net



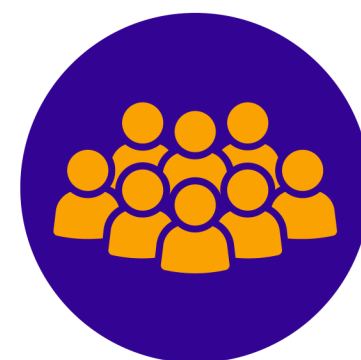
**7-12 ANS**



**2 X 2H15**



**TAP**



**MAX. 15  
ÉLÈVES**

"Les Gardiens du Net", est un atelier pour les élèves de 7 à 12 ans qui doivent protéger CyberCity en relevant des missions de sécurité, à travers des activités ou discussions interactives et des ateliers pratiques sur ordinateur.

Ce jeu en classe vise à sensibiliser les enfants aux risques d'Internet (protection de la vie privée, prévention du cyberharcèlement, bonnes pratiques en matière de sécurité informatique) et à promouvoir des comportements responsables en ligne.





# BIG DATA



## L'artiste mentaliste



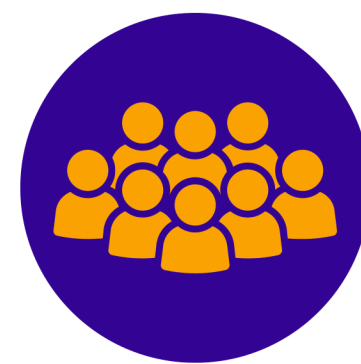
**8-12 ANS**



**14 X 2H15**



**TAP**



**MAX. 15  
ÉLÈVES**

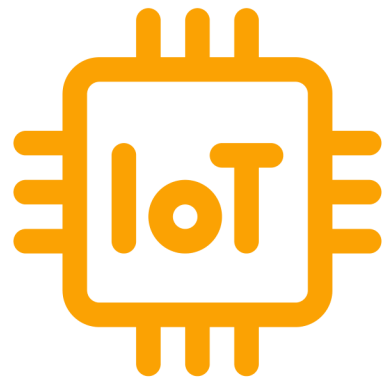
"Dans "L'Artiste Mentaliste", les jeunes de 8 à 12 ans apprennent à coder leur propre jeu de déduction.

À l'aide de bases de données et de langages de programmation simples, ils conçoivent un jeu interactif où l'ordinateur pose des questions pour deviner le personnage, l'objet ou le concept auquel les joueurs pensent.

C'est une aventure d'apprentissage stimulante qui développe les compétences en programmation, la logique et la créativité des jeunes dans un contexte ludique et éducatif.







# OBJET CONNECTÉS

## Les Gardiens de l'École Écolo



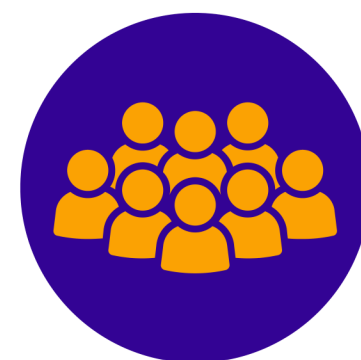
8-12 ANS



14 X 2H15



TAP

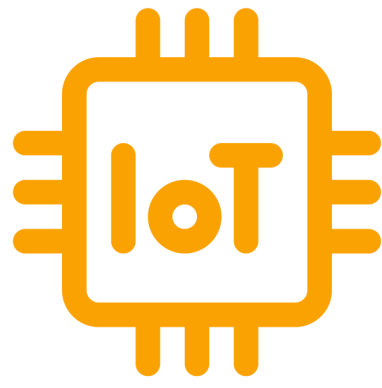


MAX. 15  
ÉLÈVES

Le projet "Les Gardiens de l'École Écolo" engage les enfants de 7 à 12 ans dans la surveillance et la gestion de la consommation d'énergie à l'école.

Les élèves installent des capteurs IoT pour surveiller la température et la luminosité, et développent une application pour visualiser les données et encourager des comportements énergétiques durables.





# OBJET CONNECTÉS

## Ecoingénieurs



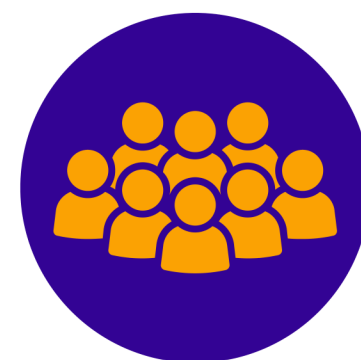
8-12 ANS



14 X 2H15



TAP

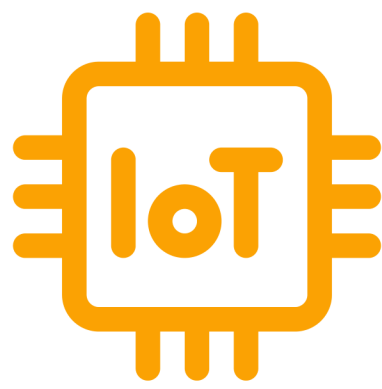


MAX. 15  
ÉLÈVES

"ÉcoIngénieurs" est un projet pour enfants de 7 à 12 ans, les engageant à utiliser la technologie pour gérer les déchets à l'école.

Ils conçoivent une application ou un système IoT pour suivre et gérer les déchets, tout en créant des protocoles de recyclage et sensibilisant à l'importance du tri.





# OBJET CONNECTÉS

## Communication à travers le monde via Internet



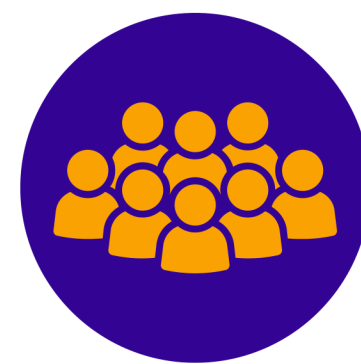
8-12 ANS



4 X 2H15



TAP



MAX. 15  
ÉLÈVES

Dans ce projet en quatre séances, les enfants explorent les possibilités techniques, pratiques et politiques d'Internet.

Ils apprennent les bases techniques, explorent les utilisations modernes, examinent les défis d'accès et collaborent pour créer un projet en ligne.







# BIG DATA

## Les Explorateurs Géonumériques



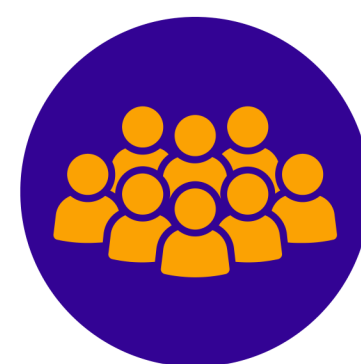
**8-12 ANS**



**14 X 2H15**



**TAP**



**MAX. 15  
ÉLÈVES**

Ce cours numérique engage les enfants à explorer la géographie à travers des bases de données récentes en OpenData.

En utilisant des ressources interactives, les élèves explorent les données géographiques pour comprendre le monde et approfondir leur compréhension du programme scolaire de géographie.

Ce cours est disponible pour le programme de CE2, CM1 et CM2

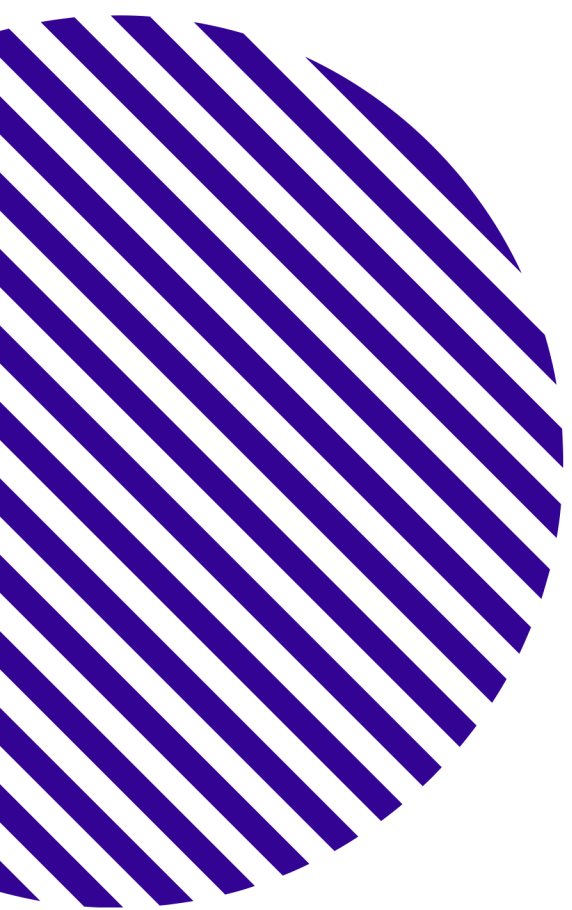


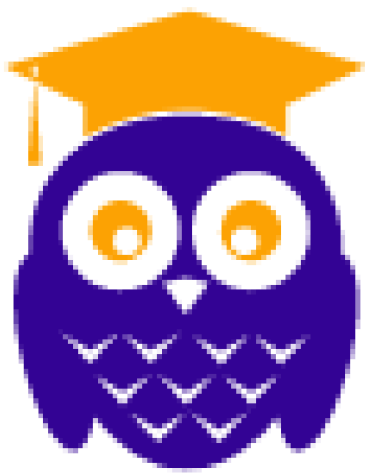
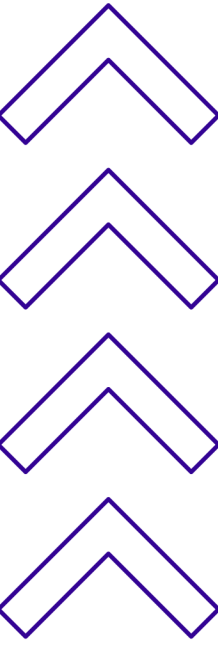
# Contactez nous

 +33 05 82 95 11 19

 [contact@kidnkod.com](mailto:contact@kidnkod.com)

 [www.kidnkod.com](http://www.kidnkod.com)





**KIDnKOD.com**

