



*Bilan de vos
ateliers*

COLO*R*i



VILLE DE CHAMPIGNY-SUR-MARNE



JANVIER 2024

À propos



Créé en 2018, **COLORI** vise à préparer les enfants aux transformations technologiques que nous vivons aujourd'hui. COLORI prend la forme **d'activités de découverte du code et de la technologie** pour les enfants de 3 à 10 ans, **sans écran**, en périscolaire ou sur le temps scolaire. COLORI propose des ateliers à destination des enfants, des formations pour la communauté éducative et des conférences pour les parents et les professionnels.



1 coffret de jeu
(Eyrolles)



1 cahier d'activités
(Larousse)

+ 60 activités disponibles
sur notre e-shop



shop-colori.education



60
VILLES

120
ÉCOLES ET
CENTRES DE
LOISIRS

10 000
ENFANTS
INITIÉS

600
ADULTES
FORMÉS

5 000
HEURES
D'ATELIERS

BILAN DES ATELIERS COLORI

Dates des ateliers-découverte : le 15 - 16 - 18 - 19 janvier 2024

Horaires : de 12h15 à 13h15

Nom de l'établissement : Ecole Anatole France

Adresse : 10 square Jean Goujon, 94500 Chapigny-sur-Marne

Animatrices : Sandrine et Sonia

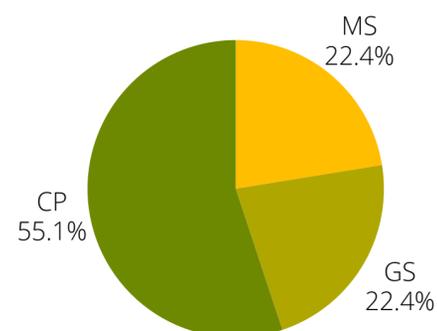
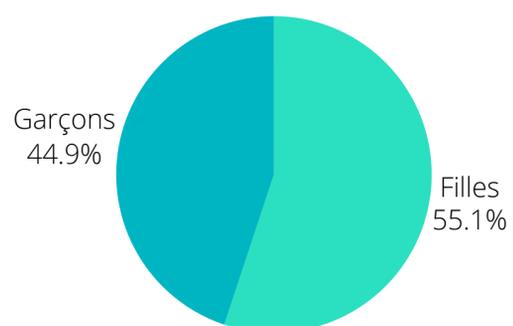
Les ateliers en quelques chiffres

■ 4 ATELIERS D'1H

■ 6 ACTIVITÉS PRÉSENTÉES

■ 49 ENFANTS AU TOTAL

■ 2 ANIMATRICES MOBILISÉES



■ 27 FILLES

■ 11 MS

■ 22 GARÇONS

■ 11 GS

■ 27 CP

Domaines et notions informatiques abordées :

Algorithmes, langages et programmation

- ALGORITHMES
- SYSTÈME BINAIRE
- BOUCLE
- BUG
- LOGIQUE BOOLÉENNE
- REPÉRAGE DANS L'ESPACE
- PROGRAMMATION

Culture technologique

- ROBOTS
- INFORMATIQUE
- INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- INVENTEURS DE L'INFORMATIQUE
- HISTOIRE DE L'INFORMATIQUE

Numérique responsable

- SOBRIETE NUMERIQUE
- BIEN-ETRE NUMERIQUE
- DANGERS DES ECRANS

L'animation et les activités

Les **ateliers COLORI** permettent aux enfants de **découvrir plusieurs concepts informatiques** à travers diverses activités disposées à leur portée. Les enfants sont **libres de choisir les activités qui les intéressent** et les animateurs les guident à travers la découverte des jeux.

Des diplômes COLORI sont distribués à chacun des enfants et les participants repartent avec leurs réalisations (collages, coloriages, pixel-art).

LECTURE DU CONTE HAYO LE ROBOT

Le conte fil rouge qui permet à l'enfant d'entrer dans le monde de la technologie. Le conte est composé de 5 chapitres abordant chacun une notion fondamentale qui englobe les activités qui sont ensuite proposées aux enfants.

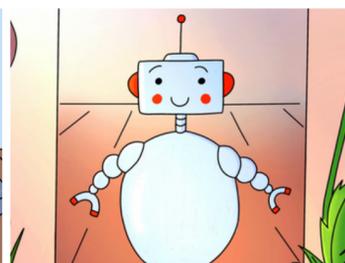
Chapitre 1 Les algorithmes



Chapitre 2 Le système binaire



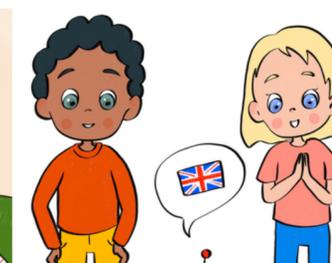
Chapitre 3 La logique



Chapitre 4 La machine



Chapitre 5 L'IA



Les enfants ont eu l'occasion d'approfondir les notions informatiques via les activités suivantes cochées:



C'est toi le robot !

Une activité de motricité pour comprendre les algorithmes avec son corps.



Cubetto

Cubetto est un robot qui apprend à l'enfant les bases de la programmation informatique par le jeu et l'imaginaire, conçu par Primotoys.



Code ton dessin

Dessiner comme un programme informatique pour découvrir les algorithmes.



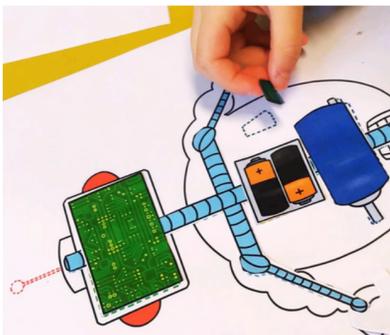
Coupe colle Boole

L'enfant doit réaliser un collage en fonction de conditions séparées par un opérateur logique.



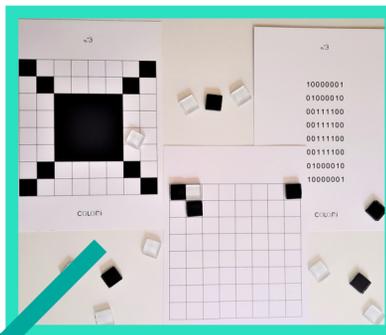
Images classifiées

Dédiés à la technologie et à l'informatique, ces supports contribuent à l'enrichissement du vocabulaire de l'enfant et sont la base d'échanges sur le sujet illustré.



Collages Hayo

Grâce au collage de Hayo le robot, l'enfant parcourt l'ensemble des composants qui permettent aux robots de fonctionner.



Quadrillages binaires

Des quadrillages pour s'initier à la pensée binaire et comprendre la représentation par pixel propre aux écrans



Coloriages robots

Le monde fascinant des robots à travers des coloriages



Messages codés

Une activité pour manipuler le chiffrement en informatique. L'enfant décode un message en associant une lettre à un symbole.



L'histoire racontée du smartphone

Une activité COLORI et GreenIT.fr. À travers un jeu de cartes à placer sur un planisphère du monde, les enfants appréhendent concrètement les conséquences écologiques de la fabrication des outils numériques.



Coloriages logiques

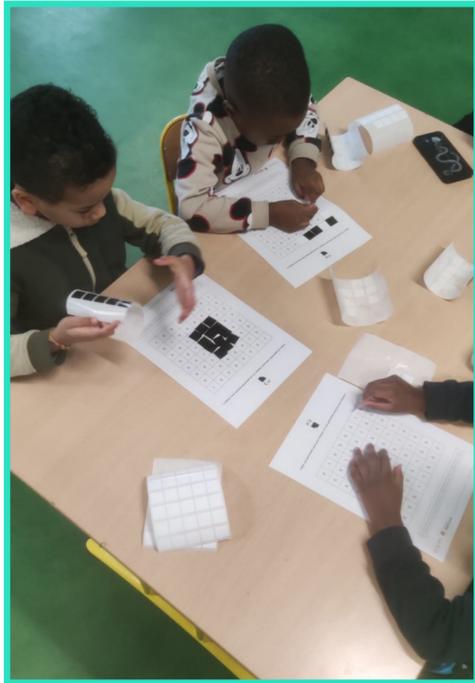
Par le coloriage, l'enfant s'exerce à la logique booléenne, très utilisée en informatique.



Les booléens malins

Appréhender la logique booléenne par un jeu de manipulation des formes et des couleurs.

Quelques photos et commentaires



Paroles d'animatrices:

"L'accueil a été agréable et fluide.

Une grande salle mise à disposition. Pas de tables et chaises.

Les enfants étaient en moyenne section donc un peu petits, mais l'atelier s'est bien déroulé. Ils ont adoré Cubetto et les gommettes."

Sonia

"Un grand groupe super agréable où tous les enfants se sont inscrits sur la base du volontariat.

Ils ont participé avec intérêt et curiosité à nos activités. Ils ont très rapidement compris qu'un robot avait besoin d'instructions pour fonctionner. Les quadrillages binaires ont beaucoup plu aussi.

Un animateur super sympa m'a aidé à encadrer les enfants et m'a permis de passer plus de temps sur Cubetto avec des petits groupes.

Sandrine



Nous remercions toute l'équipe de Champigny-sur-Marne pour l'organisation et l'accueil de nos ateliers et espérons avoir le plaisir de renouveler l'expérience !

L'équipe

COLORI