

- 50 € SUR TOUTE
INSCRIPTION RÉALISÉE AVANT
LE 14 JUILLET

ATELIERS HEBDOMADAIRES MAGIC MAKERS À SAINT-MICHEL DE SAINT-MANDÉ



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

Chers Parents,

Le collège/lycée Saint-Michel de Saint-Mandé est ravi 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 passionne : 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 Saint-Michel de Saint-Mandé les mardis et jeudis !

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



Atelier Hebdomadaire 6e-5e
Mardi 17h15-18h45
64 €/mois

[S'INSCRIRE](#)



Atelier Hebdomadaire 4e-3e
Mardi 17h15-18h45
70 €/mois

[S'INSCRIRE](#)



Atelier Hebdomadaire 6e-5e
Jeudi 17h15-18h45
64 €/mois

[S'INSCRIRE](#)



Atelier Hebdomadaire 4e-3e
Jeudi 17h15-18h45
70 €/mois

[S'INSCRIRE](#)

L'horaire de ces ateliers est susceptible d'être modifié à la rentrée en fonction des contraintes des emplois du temps.

Vous êtes invités à venir découvrir notre équipe lors de nos conférences estivales GRATUITES sur le Numérique
- Découvrez le programme sur ce lien -



COMPRENDRE LES OUTILS ET LANGAGES DE PROGRAMMATION

Le parcours Magic Makers pour les 6ème-5ème constitue la marche entre la programmation pour enfants et les outils professionnels.

Dans ce parcours, ils conçoivent des applications mobiles pour Android et iOS, modélisent des objets en 3D, codent des jeux vidéo 2D avancés, construisent des objets connectés, séquentent des animations interactives et écrivent même leurs premiers scripts en Python.

LES ACTIVITÉS PHARES DE L'ANNÉE POUR LES 6e-5e

- Concevoir et programmer des applications mobiles pour Android et iOS sur Thunkable
- Découvrir le langage Python pour manipuler des fichiers d'images ou de son et même coder dans Minecraft
- Créer des jeux vidéo dans le logiciel Construct 3, un éditeur de jeu en 2D, avec un langage à mi-chemin entre la programmation visuelle type Scratch et les langages textuels
- Créer des objets programmables grâce à la carte Micro:bit sur l'outil MakeCode
- Apprendre à imaginer des objets et programmes mettant en œuvre des composants électroniques et des composants DIY
- Créer des objets et des univers en 3D sur Tinkercad
- Concevoir des animations 2D sur le logiciel WickEditor et programmer des événements en JavaScript



MAÎTRISER PLUSIEURS LANGAGES ET OUTILS PROFESSIONNELS

Avec le parcours Magic Makers pour les 4e-3e, les makers vont s'approprier des langages textuels et des outils professionnels pour créer des projets complexes: jeux vidéo, programmes et objets électroniques, animations 3D, sites web...

Dans ce parcours, ils conçoivent des sites web, codent en C# des jeux vidéo en 3D, construisent des objets connectés, modélisent des objets en 3D et séquentent des animations 3D.

LES ACTIVITÉS PHARES DE L'ANNÉE POUR LES 4e-3e

- Utiliser des langages et outils de création professionnels
- Concevoir et programmer des sites web en HTML, CSS, JavaScript
- Créer des jeux vidéo dans le logiciel Unity 3D, un éditeur de jeu professionnel
- Apprendre à coder en C# les règles et le déroulé de son jeu vidéo sur Unity 3D
- Découvrir le langage Python pour créer des objets programmables avec une carte RaspberryPi
- Apprendre à imaginer des objets et programmes mettant en œuvre des composants électroniques et des composants DIY
- Créer des objets et des univers en 3D
- Concevoir des animations 3D sur Unity 3D