Algorithmics

Logique et programmation élémentaire

Pour enfants de 6 à 7 ans

La première plongée des enfants
dans le monde fascinant des algorithmes
et du code



Programmation pour les jeunes enfants

Ils peuvent commencer à coder très tôt / dès leur plus jeune âge !
Apprendre à coder, c'est comme étudier une langue étrangère.
Les enfants apprennent les langues plus rapidement et avec moins de difficulté que les adultes, et c'est une approche centrée sur le jeu qui leur intéresse.



Tout le monde va en profiter !



On secoue les choses

On secoue les choses car nous utilisons différents types d'activités : organisation entre les collègues, l'exécution des tâches avec le groupe, activités physiques et codage.



Nous apprenons en s'amusant

Notre présentation basée sur un jeu et une intéressante histoire/ scénario nous aide à retenir l'attention même avec les enfants qui présentent des difficultés de concentration.



Nous trouvons leur motivation

Nous ne faisons pas d'examens et nous ne présentons pas de réponses au tableau noir, mais nous appliquons Immédiatement ce que nous avons appris en pratique, en créant des projets et en donnant vie à nos propres petits rêves

Votre enfant apprendra :

- Les principes de base de la programmation
- À créer des jeux et des dessins animés dans Scratch Junior
- À aborder la résolution des problèmes d'une façon créative
- À parler de leurs projets devant un groupe en toute confiance
- À travailler en équipe sur des tâches et des projets conjoints



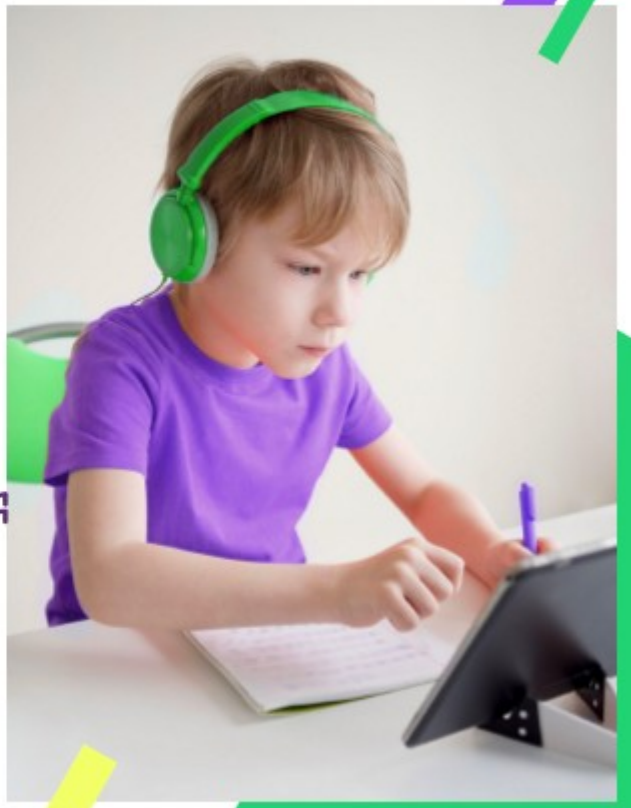
Développement intégré

Votre enfant développera :

- **La pensée logique, algorithmique et spatial**
- **Les capacités créatives**
- **Les compétences de communication**

Ils apprendront à réfléchir et à poser des questions sans avoir peur de faire des erreurs

Ils seront initiés au processus d'apprentissage et se prépareront pour l'école d'une autre manière



Structure du cours

Module 1.
Algorithmique linéaire

- Interpréter le algorithme
- Programmer. Bloc mémoire
- Exécution de programmes
- Composer des programmes
- Algorithmes linéaires

Module 2.
Loops

- Loops
- L'algorithme des loops

Module 3.
Introduction au Scratch Jr.

- L'interface de Scratch Jr.
- Événements Scratch Jr. Commandes de la section « Mouvement ».
- Commandes de la section « Apparence »
- Loops

Module 4.
Événements. Animation

- Événements. Programmation d'opérations parallèles.
- Changements de scène automatiques
- Créer une animation
- Enregistrer et utiliser des sons dans Scratch

Module 5.
Messages

- Connaître les messages
- Utiliser des messages dans un jeu
- Programmation d'un bouton pour contrôler un personnage

Module 6.
Expressions conditionnelles

- Les conditions
- Transfert de message au toucher
- Créer un jeu avec animation

Module 7.
Implémentation d'une mécanique de jeu*

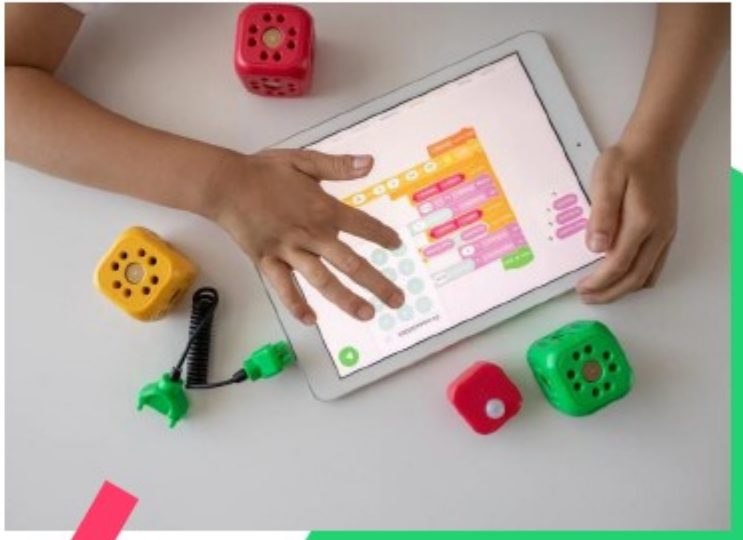
- Implémentation d'une mécanique de jeu*
- Créer un projet individuel dans Scratch Jr.
- Présentations de projets

Module 8.
Implémentation d'une mécanique de jeu*

- Choisir un projet individuel et le planifier
- Mise en œuvre du projet individuel (jeux de quêtes ou animations interactives)

Qu’est-ce que c'est Scratch Jr ?

Scratch Junior est un langage de programmation visuelle simple créé spécialement pour enseigner aux enfants de 6 à 7 ans



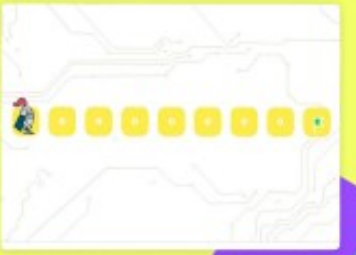
Programmation pratique
Dans Scratch, les programmes sont assemblés à l’aide de blocs, tout comme Lego : l'enfant commence à apprendre par le jeu plutôt que de mémoriser une syntaxe compliquée

Un départ rapide
Grâce à Scratch, les enfants peuvent progresser rapidement de la génération d’idées au lancement de leur premier programme, sans perdre leur intérêt et leur motivation

Logique et programmation élémentaire

"The Coding Knight" est une application développée par Algorithmics avec son propre scénario et la mécanique d'un jeu. Nous l'utilisons pour introduire les enfants au monde de la programmation :

- Les enfants apprennent à assembler leurs premiers commandes et à contrôler leur personnage
- Ils résolvent des tâches basées sur un algorithme déguisé en jeu de tablette
- Ils étudient la dynamique du jeu afin de pouvoir ensuite créer leurs propres jeux

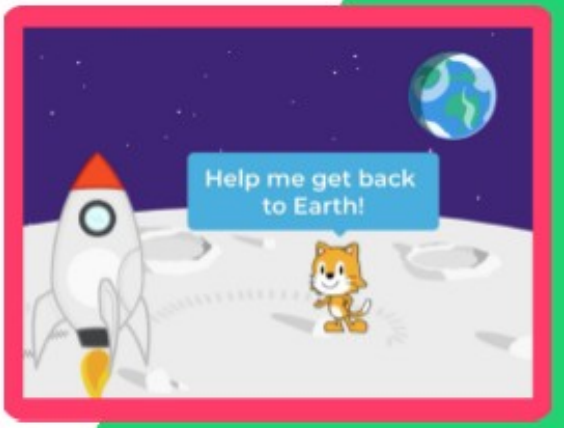






Une approche par projet

- Nos enfants créent des mini-projets dès le troisième module du cours, en appliquant les connaissances acquises dans la pratique
- Ils partagent leurs projets avec leurs camarades de classe directement sur la plateforme
- À la fin de chaque module, ils présentent un projet individuel ou de groupe





À quoi ressemble nos cours ?

- L'enseignant explique le contenu d'une manière intéressante et amène les enfants **à s'intéresser au nouveau sujet**
- Votre enfant ne sera jamais en retard dans le programme : toutes les classes qu'ils manquent peuvent être prises sur la plate-forme, 24/7
- Vous n'aurez pas besoin de vérifier les devoirs : chez Algorithmics, **il n'y a pas de devoirs obligatoires**
- Vous aurez accès à la plateforme et sera en mesure de suivre les progrès de votre enfant

Présentiel à l'école d'Algorithmics qui se trouve dans votre ville

Jusqu'à 10 enfants
en groupe avec l'enseignant

45 minutes
avec un échauffement

1 à 2 fois par semaine

Pourquoi les gens choisissent-ils Algorithmics ?

- Les curriculums de tous nos cours sont développés par une équipe de formateurs **professionnels, pédagogues et psychologues**
- Les professeurs d'Algorithmics parlent aux enfants avec un langage compréhensible, aiment leur matière et savent captiver les enfants
- Notre plateforme d'apprentissage en TI est 3 en 1 : c'est un carnet de tâches intelligent, un environnement pour la création des projets et une communauté d'intérêts communs



Algorithmics

École Internationale de mathématiques
et programmation **pour les enfants de 6 à 18 ans**

- 1 100 000 diplômés
- +90 pays
- +550 partenaires



Tarifs du cours

4 COURS

En Ligne:EUR 22 /seance

En présentiel:EUR 25 /seance

Prix de base

16 COURS

En Ligne: EUR320 / COURS

En présentiel:EUR 350 /COURS

Économiser jusqu'à EUR50

32 COURS

En Ligne: EUR576 / cours

En présentiel: EUR640 / cours

Économiser jusqu'à EUR160

64 COURS

En Ligne: EUR1088 / cours

En présentiel: EUR1216 / cours

Économiser jusqu'à EUR384

OFFRE SPÉCIALE POUR AUJOURD'HUI

Réservez dès maintenant une place dans le groupe.

Confirmer votre réservation avec le paiement. Soit 50 % d’acompte ou de 3x sans frais pour le cours complet de 32 ou 64 cours.

Dans ce cas, vous bénéficierez de la remise supplémentaire de 5 %



NOS CONTACTS:

WhatsApp: +33 62.16.80.92.0
E-mail: thionville@alg.academy

Website:https://thionville.alg.academy/fr
Facebook: Algorithmics Thionville France
Instagram:www.instagram.com/
algorithmics.thionville

