

# LES ATELIERS CODAGE & ROBOTIQUE

L’atelier hebdomadaire qui apprend aux enfants sans et avec écran, à programmer, créer et résoudre, un projet après l’autre.

LE KOMPA

**Les ateliers codage du Kompa initient les enfants du CP au CM2 à la programmation.**

À travers des séances hebdomadaires, les élèves apprennent à donner des instructions, développent leur logique et leur anticipation, et progressent à leur rythme grâce à des intervenants formés.

Sans écran d'abord, sur ordinateur ensuite : les plus petits programment des robots à la main, les plus grands passent au code.

LE KOMPA

# Quatre compétences travaillées en profondeur

## Logique

Programmer, c'est décomposer une intention en étapes. Les enfants apprennent à découper un problème, à ordonner des actions et à raisonner pas à pas.

1

## Anticipation

Chaque instruction produit un effet. Les élèves apprennent à imaginer le résultat avant de l'exécuter, puis à corriger leur programme quand le robot ou le jeu ne fait pas ce qu'ils attendaient.

2

## Créativité

Dessiner avec un robot, inventer un jeu vidéo, construire une machine. Le codage devient un outil d'expression où chaque élève bâtit ses propres projets.

3

## Confiance en soi

Voir son programme s'exécuter, réparer un bug, faire bouger un robot ou lancer un jeu créé de ses mains. Les ateliers construisent une assurance solide face aux outils numériques.

4

LE KOMPA

# COMMENT SE DÉROULE UNE SÉANCE

Une heure, trois temps.

## LA DECOUVERTE
15 min

L'intervenant introduit une notion : un robot, une commande, un concept de programmation. Les élèves manipulent, observent et posent leurs questions.

## LE DEFI
15 min

Parcours à programmer, énigmes logiques, exercices ciblés. Les élèves travaillent seuls ou en binômes sur des défis adaptés à leur niveau.

## LA CREATION
30 min

Mise en pratique libre ou guidée. Les enfants conçoivent leurs propres parcours, jeux ou robots, testent et ajustent. L'intervenant circule, débloque, valorise les trouvailles.

LE KOMPA

# Deux parcours, du tangible au code

Les élèves sont répartis selon leur âge. CP et CE1 suivent un parcours en cinq périodes autour de robots éducatifs, sans écran imposé. CE2, CM1 et CM2 entrent dans la programmation sur ordinateur, avec quatre périodes thématiques.

## CP–CE1 · Les robots

Cinq robots, trente séances. Bee-Bot pour les premières commandes, Matatalab pour programmer avec des blocs, Ozobot pour passer à la tablette, Thymio pour les capteurs, KIBO pour construire son robot.



## CE2–CM2 · Le code

Quatre modules, huit séances chacun. Scratch pour un projet structuré, TPBot pour piloter un robot-voiture, MakeCode Arcade pour créer des mini-jeux, Kit robotique pour assembler et téléverser.



LE KOMPA

# INFOS PRATIQUES

**École Saint-Pierre de Chaillot**

Groupe 1 · CP, CE1
**Vendredi** · sur l'heure du déjeuner

Groupe 2 · CE2, CM1, CM2
**Mardi** · sur l'heure du déjeuner

**380€ / an**

# S'INSCRIRE

**FORMULAIRE EN LIGNE**

## NOUS CONTACTER

Pour toute demande, merci de nous écrire :
ecoles@lekompa.fr

www.lekompa.fr

LE KOMPA

# À TRÈS BIENTÔT

# CHEZ LE KOMPA