

# KID SHAKER

## Catalogue écoles

ACTIVITÉS

CRÉATIVES-LUDIQUES-INNOVANTES

2022-2023



# BEYOURSELF

*Nous révolutionnons les outils pédagogiques pour permettre à chaque jeune de développer son plein potentiel*

# **KID SHAKER**

## **REDONNER DU POUVOIR AUX ENSEIGNANTS**



### **UNE PÉDAGOGIE ACTIVE EN CLASSE**

Les pédagogies doivent s'adapter pour mieux préparer les jeunes au monde de demain !

Le KIDSHAKER a développé des ateliers à réaliser en classe, permettant de mettre en oeuvre efficacement une pédagogie active en complément des apprentissages traditionnels.

Cette pédagogie permet de stimuler tous les élèves et de les engager pleinement dans leurs apprentissages.



## PÉDAGOGIE ACTIVE

Une pédagogie active basée sur la neuro-éducation pour former tous les jeunes aux compétences essentielles au monde de demain !

Des ateliers en classe pour apprendre à apprendre par soi-même et avec les autres.

Nous avons créé des activités pédagogiques pour offrir la meilleure expérience éducative en classe et développer le bien-être éducatif. Nos outils s'adaptent à toute matière et tout niveau.

**COMPÉTENCES HUMAINES**

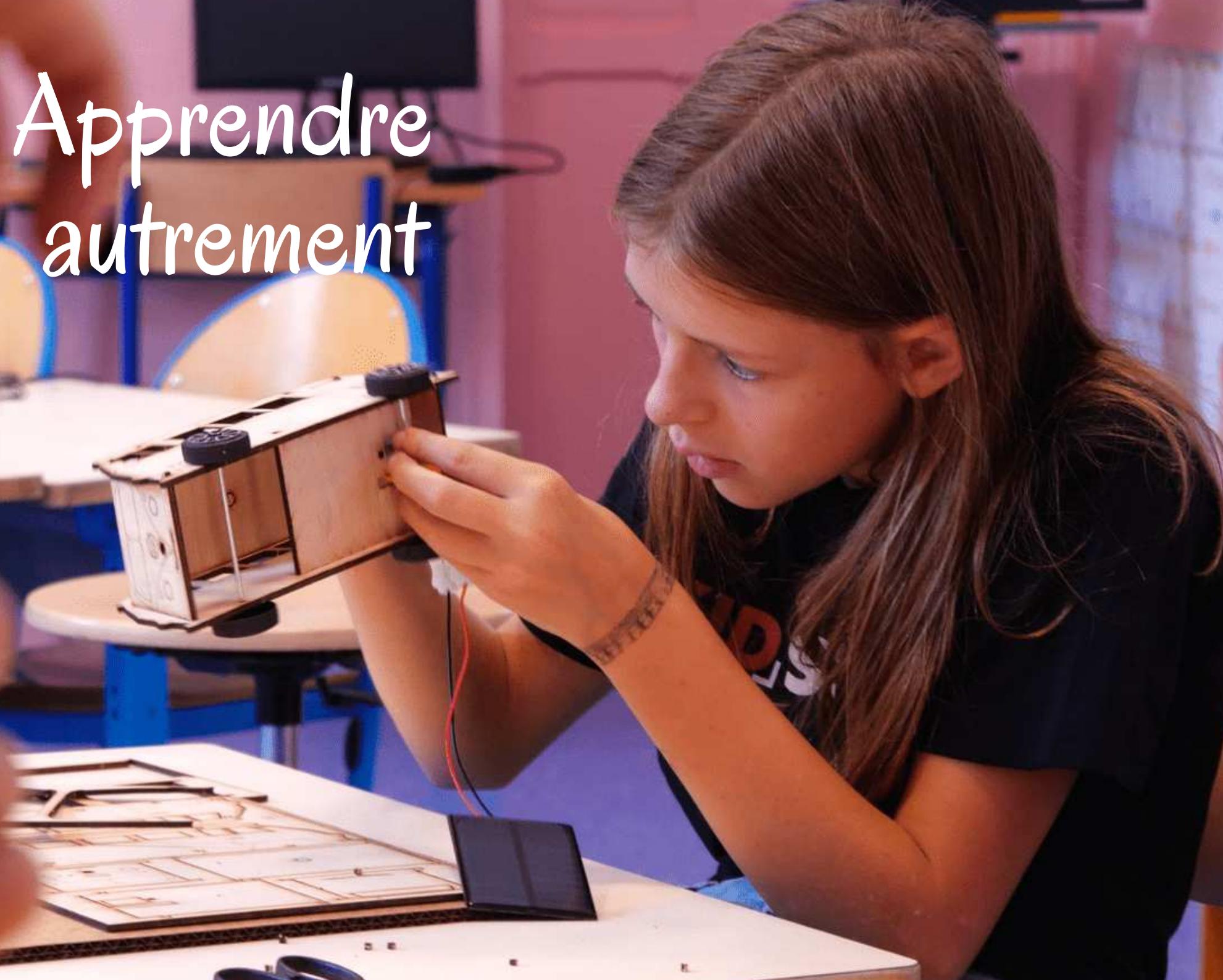
**COMPÉTENCES SOCIALES**

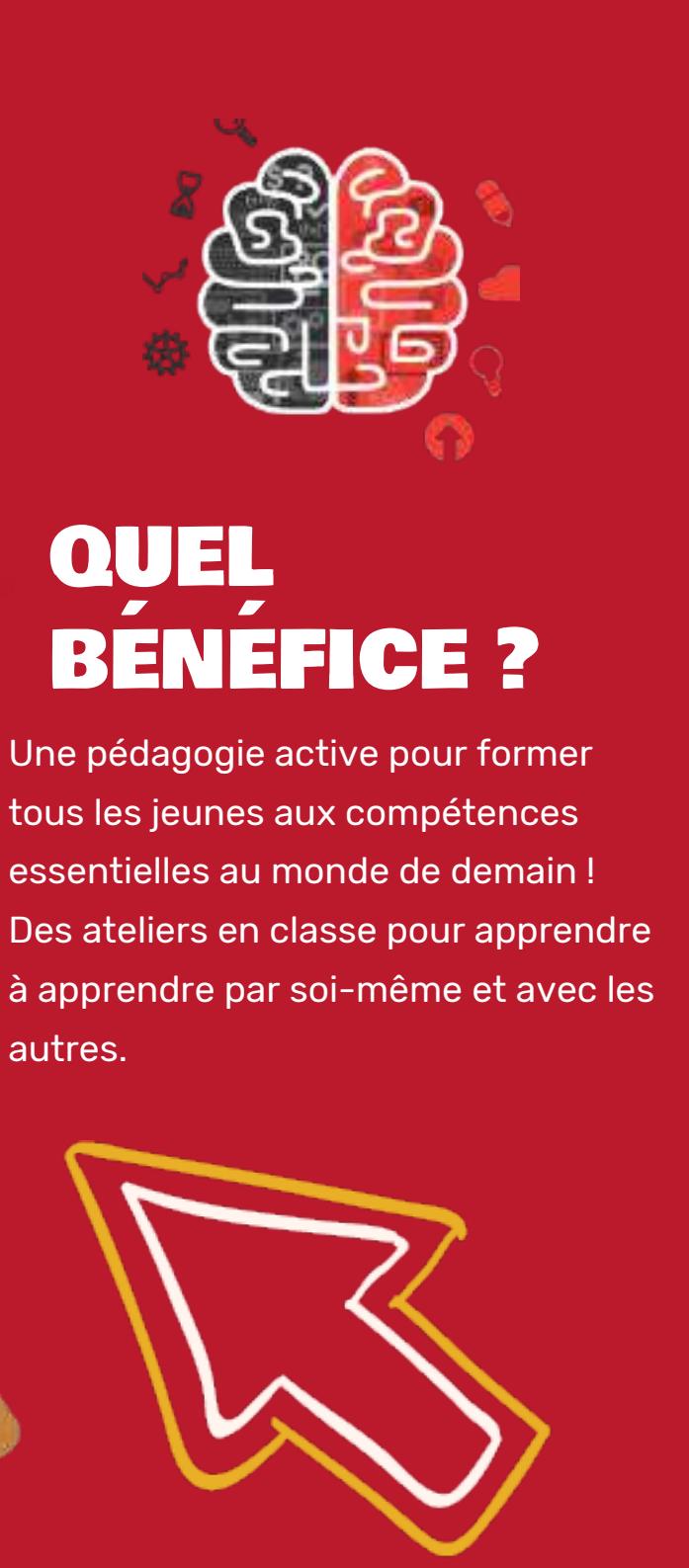
**COMPÉTENCES TECHNOLOGIQUES**

*Des activités pluridisciplinaires pour les 4 - 15 ans*



# Apprendre autrement





# Une pédagogie par projet



# Même principe qu'un **SHAKER !**

"Nous prenons les ingrédients les plus innovants, nous secouons les idées pour un résultat détonnant permettant à chaque jeune d'apprendre à apprendre et d'inventer son avenir."

**TOUS NOS  
PROJETS SONT  
ÉCO-CONÇUS  
ET FABRIQUÉS  
LOCALEMENT  
EN FRANCE** 





Pédagogie **active** en classe



# CATALOGUE ATELIERS

*Activités clés en main pour  
les établissements et les enseignants*



# FORMULE A L'ANNÉE

## ATELIERS HEBDOMADAIRES

Le KIDSHAKER propose dans votre établissement des activités hebdomadaires, après l'école ou sur la pause méridiennne pour les jeunes du primaire et du collège. Des activités **pluridisciplinaires** pour se former tout au long de l'année. Les activités sont **pluridisciplinaires** et portent sur des thématiques telles que **les sciences et l'écologie, la robotique, l'électronique, le code, l'artisanat et le design.**

**Nous contacter  
pour un devis**

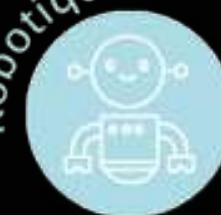
## UNE ANNÉE UNIQUE

**2022-2023**

Artisanat



Robotique



Sciences



Ecologie



Électronique



Programmation



# NOS TARIFS

**ATELIERS  
DÉCOUVERTE  
1H00**



**FORMULE 15 JEUNES**  
190€

**FORMULE 30 JEUNES**  
340€

**ATELIERS  
AVENTURE  
1H30**



**FORMULE 15 JEUNES**  
270€

**FORMULE 30 JEUNES**  
475€

**ATELIERS  
CONQUÊTE  
2H00**



**FORMULE 15 JEUNES**  
350€

**FORMULE 30 JEUNES**  
595€

Nous contacter pour des réductions au volume

Tarifs hors frais de déplacement

# **LIGHT PAINTING**

**TOUS NIVEAUX**



L'atelier light painting permet aux jeunes de mettre en lumière des œuvres qu'ils vont devoir imaginer et créer. Ils vont réaliser des œuvres lumineuses en jouant avec la lumière et la pause longue de l'objectif. Ils découvriront de nouvelles techniques de création artistique. En groupe, ils devront écrire des mots. Chaque jeune repart avec sa création artistique en format numérique. Une clé USB offerte avec les photos en fin d'animation



**TARIF  
DÉCOUVERTE**



# **FRESQUE DU CLIMAT**

**TOUS NIVEAUX**



Les jeunes vont au travers de cet atelier ludique et collaboratif sur le climat comprendre l'essentiel des enjeux climatiques pour passer à l'action. Ils vont ensemble s'approprier le défi du changement climatique pour y apporter des solutions innovantes aux enjeux. Cet atelier permet de sensibiliser les jeunes sans culpabiliser. La création d'une oeuvre commune, permet aux jeunes de créer une discussion collective sereine et positive sur les leviers d'action.



# **STYLO 3D**

**TOUS NIVEAUX**



L'atelier stylo 3D permettra aux jeunes de créer toutes sortes d'objets incroyables. Ils vont découvrir comment passer de la 2D à la 3D. Ils vont comprendre les principes de l'impression 3D et le design 3D. Ils auront à leur disposition des stylos et des filaments de toutes les couleurs pour laisser libre court à leur créativité. Possibilité d'adapter à de nombreuses thématiques : Halloween, Pâques, Printemps, Espace...



**TARIF  
DÉCOUVERTE**



# FRESQUE DU NUMÉRIQUE

TOUS NIVEAUX



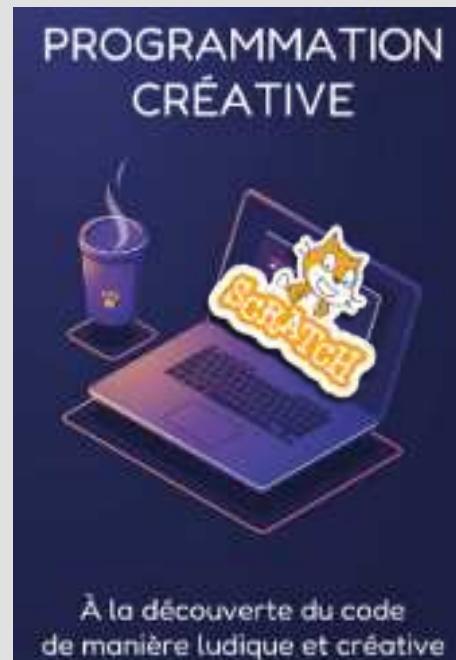
Les jeunes vont au travers de cet atelier ludique et collaboratif sur le numérique comprendre l'essentiel des enjeux liés à l'identité numérique et les réseaux sociaux. Ils vont trouver ensemble des solutions pour se protéger et prendre conscience des risques et des enjeux environnementaux du numérique. Cet atelier permet de sensibiliser les jeunes aux risques du numérique sans les culpabiliser. La création d'une œuvre commune, permet aux jeunes de créer une discussion collective sereine et positive sur les leviers d'action.



**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**

# PROGRAMMATION CRÉATIVE

TOUS NIVEAUX



Les jeunes vont pouvoir faire preuve d'une créativité sans limite dans ce projet de programmation créative en découvrant les principes de base de la programmation et du code de manière ludique.

Activités au choix:

- Anime ton prénom
- Code Art - œuvre d'art
- Ton histoire animée
- Jeu écrase-taupe
- Attrape Alien



**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**

# CODE TON DESSIN SANS ÉCRAN

MS-CP



Un atelier sans écran qui permet d'initier les plus jeunes au code et aux technologies. Les jeunes vont dessiner leur dessin à partir d'algorithmes qu'ils auront imaginés. Cet atelier ludique et innovant s'inscrit dans le programme officiel de l'école maternelle et est une occasion unique pour développer de nouvelles compétences dès le plus jeune âge.



**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**

# NOS TARIFS

**ATELIERS  
DÉCOUVERTE  
1H00**



**FORMULE 15 JEUNES**  
190€

**FORMULE 30 JEUNES**  
340€

**ATELIERS  
AVENTURE  
1H30**



**FORMULE 15 JEUNES**  
270€

**FORMULE 30 JEUNES**  
475€

**ATELIERS  
CONQUÊTE  
2H00**



**FORMULE 15 JEUNES**  
350€

**FORMULE 30 JEUNES**  
595€

Nous contacter pour des remises au volume

Tarifs hors frais de déplacement

# STOP MOTION

TOUS NIVEAUX



L'atelier Stop Motion va amener les jeunes à créer un film d'animation, faire appel à leur créativité pour rédiger le scénario-storyboard de leur film et créer les décors de leur film. Ils vont tourner leur film et apprendront les règles du stop motion pour réaliser le film le plus fluide possible et faire le montage vidéo. Possibilité d'adapter à de nombreuses thématiques : Écologie, Halloween, Pâques, Printemps, Espace, Noël...



**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**



# FOND VERT

TOUS NIVEAUX



Lors de l'atelier Fond vert, les jeunes vont apprendre à utiliser le fond vert pour réaliser des scènes incroyables et découvrir les techniques de l'incrustation ! Ils vont réaliser des effets spéciaux complètement fous qui leur laisseront des souvenirs magiques. Aux jeunes de travailler ensemble, ils pourront réaliser des montages photos ou des courts métrages !

**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**



# JEU D'ARCADE

CM-3EME



Et si tu pouvais fabriquer ton propre jeu vidéo ? Avec le KIDSHAKER c'est possible ! Grâce à une plateforme de code en blocs, les jeunes vont créer et réaliser leur propre jeu d'Arcade, avec les personnages, les ennemis et les trésors qu'ils choisiront. Chaque jeune repart avec son jeu en format numérique et pourra jouer avec chez lui !

**TARIF**  
**DÉCOUVERTE**



# PIXEL ART

TOUS NIVEAUX



Avec l'atelier Pixel Art les jeunes vont découvrir ce courant artistique unique et développer des notions mathématiques de manière ludique et créative. Cet atelier est artistique et technologique. Ce projet peut se réaliser avec ou sans écran:

- sur la tablette ou sur un ordinateur
- sur papier avec des feutres
- sur papier avec des gommettes
- sur fenêtres avec des post-its



**TARIF  
DÉCOUVERTE**



# FUSÉE À EAU

TOUS NIVEAUX



Quelle sera la fusée qui ira le plus haut ? De quoi a besoin une fusée pour aller le plus loin possible ? Êtes-vous prêt.es à prendre la place des plus grands ingénieurs de la NASA/ESA pour construire des fusées à eau incroyables. Les jeunes vont devoir concevoir le design des ailerons et la fusée pour avoir le meilleur aérodynamisme. Le défi : dans cette fusée, il n'y aura pas de carburant mais de l'eau !! Chaque jeune repart avec sa fusée.



**TARIF  
DÉCOUVERTE**



# PROGRAMME UN ROBOT ARTISTE

CM-3EME



Cet atelier permet aux jeunes de programmer une voiture équipée d'un feutre et qui dessine toute seule, selon un itinéraire donné, sur de grandes feuilles au sol. Cet atelier est une belle initiation à la robotique et la programmation de manière ludique et créative. Les jeunes devront relever des défis pour programmer le robot de façon à lui faire dessiner les formes demandées.

Evidemment les challenges se complexifient en avançant dans l'activité.



**TARIF  
DÉCOUVERTE**



# FABRIQUE TON NICHOIR

TOUS NIVEAUX



Partez à la découverte des oiseaux. Découvrez les différents types de nichoirs, les périodes pour les placer à l'extérieur et pourquoi ils sont importants pour les oiseaux. Découvrez les dangers d'un nichoir non adapté. Vos jeunes vont apprendre tout cela autour d'un projet éco-conçu à construire en bois..



**TARIF  
AVVENTURE**



**TARIF  
AVVENTURE**

# SYSTÈME SOLAIRE BOIS

CP-CE



Le système solaire en bois est un formidable projet pour découvrir le système solaire et ses planètes. Chaque planète sera à colorier en respectant les couleurs principales des planètes et leur ordre. Les jeunes vont découvrir la formation du système solaire et les différents types de planètes. Enfin, grâce au projet en bois, les jeunes pourront apprendre et retenir le nom des planètes.

# MOULIN DYNAMO

CP-CM



Le moulin dynamo est un projet où les jeunes vont construire leur moulin en découvrant son histoire. Ils pourront apprendre ce qu'est l'électricité, les énergies renouvelables, le principe de fonctionnement de la dynamo et des éoliennes (le passage de l'énergie mécanique à l'énergie électrique). Leur moulin pourra allumer une Led grâce aux mouvements des pales.



# CRÉE TON PHOTOPHORE

CP-CM2



Un photophore à construire, en bois, personnalisable sur de nombreuses thématiques (Noël, Halloween, Fête des mères, Espace, Nature etc.). Ce projet accueillera un circuit électrique ainsi qu'une LED afin de le rendre lumineux. Les jeunes vont travailler leur motricité fine pour le montage de ce projet et acquérir des notions sur l'électricité. Ce projet donne une part belle à la créativité puisque les jeunes pourront passer du temps à décorer leur photophore.



**TARIF  
AVVENTURE**



# PICASSO CONNECTÉ TOUS NIVEAUX



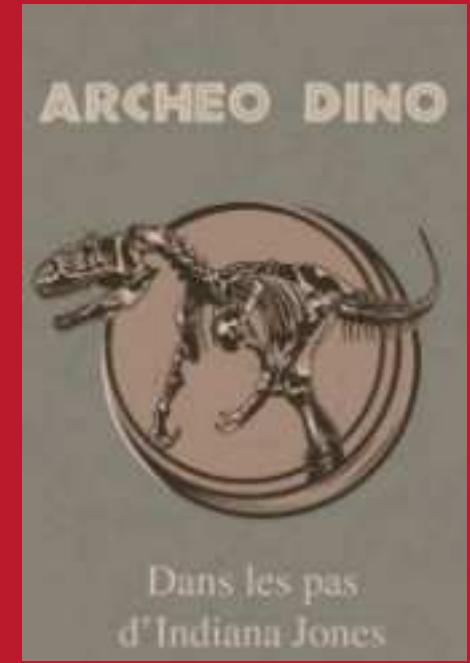
Embarquez pour une plongée dans le monde du cubisme où formes et contours ne sont plus que de vagues concepts.

Avec ce projet, les jeunes vont réaliser une sculpture d'un portrait à la façon de Picasso. Évidemment, ce projet sera illuminé avec un circuit électrique et des LED car nous sommes au KIDSHAKER tout de même !

Chaque jeune repart avec son projet.

# ARCHÉO DINO

GS-CE2



Embarquez dans une aventure où, équipés de pinceaux, les jeunes fouilleront une zone de haute richesse archéologique et y découvriront des fossiles et ossements de dinosaures.

Les jeunes développent leur motricité fine et découvrent la préhistoire et la paléontologie. Ils vont pouvoir fabriquer des empreintes d'animaux fossilisées et construire un dinosaure en bois



**TARIF  
AVVENTURE**



# CHIMIE DES COULEURS

TOUS NIVEAUX



La formule magique pour explorer, s'amuser et apprendre l'expérimentation. Des activités de chimie ludiques autour de l'art abstrait et de la science. Cette activité de chimie amène les jeunes à explorer des concepts et notions de chimie comme le pH, la densité, les principes de réaction, les composés hydrophiles et hydrophobes à travers des expériences colorées, artistiques et amusantes.



**TARIF  
AVVENTURE**



# GUITARE CONNECTÉE

CE-3ÈME



L'atelier programmation créative permettra aux jeunes de donner vie à leurs instruments de musique qu'ils vont fabriquer et connecter à l'ordinateur. Les jeunes codent des sons et des mélodies uniques. Ils découvriront la conductivité électrique.

Activités instrument connecté au choix:

- Atelier Guitare connectée
- Atelier Piano connecté
- Atelier fruits et légumes connectés



**TARIF  
AVVENTURE**



# ROBOT ARTISTE

TOUS NIVEAUX



Le robot artiste est le meilleur moyen pour initier les jeunes aux bases de la robotique, sans écran. Un circuit électrique à réaliser, des pièces électroniques à assembler, des feutres à placer pour donner à ce robot la capacité de dessiner tout seul.

Ce projet donne une part belle à la créativité. Les jeunes analyseront le mouvement via la vibration et la découverte des différentes formes d'art abstrait.

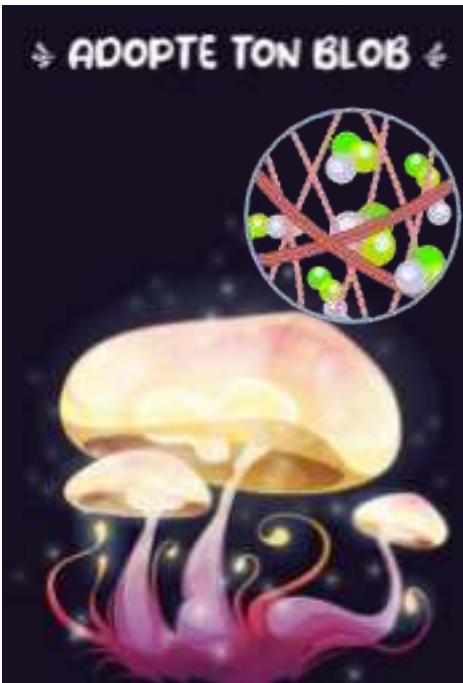


**TARIF  
AVVENTURE**



# ADOpte un BLOB

CM-3ÈME



Avez-vous déjà entendu parler du blob ?

C'est un organisme unicellulaire, aux propriétés extraordinaires ! Ses super-pouvoirs : il se nourrit, se déplace et apprend des comportements alors qu'il n'a ni bouche, ni patte, ni cerveau !

Il peut transmettre des informations à ses congénères rien qu'en les touchant et sait résister dans un environnement hostile en se mettant en dormance. C'est un génie sans cerveau ! Chaque jeune repart avec son blob.



**TARIF  
AVVENTURE**

# ARAIGNÉE CONNECTÉE 3D

CM-3ÈME



Enfin un atelier qui mélange stylo 3D, art et électronique ! Lors de cet atelier les jeunes vont fabriquer une araignée en stylo 3D. Il faudra faire preuve de concentration et de motricité fine pour que l'animal tienne sur ses pattes.

Ensuite, un petit circuit électrique à concevoir avec des LED viendra accompagner cet animal pour lui éclairer les yeux !



**TARIF  
AVVENTURE**

# VOITURE SOLAIRE

CM-3ÈME



Pourquoi la terre se réchauffe ?

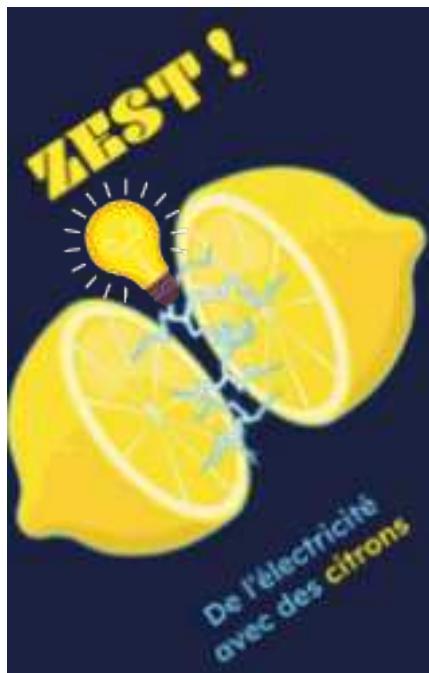
Partez à la découverte du cycle du carbone et des énergies renouvelables. Les jeunes vont trouver ensemble des solutions durables au réchauffement climatique. Ils auront le plaisir de construire une voiture en bois, y raccorder un panneau solaire qui permettra d'éclairer une LED à l'avant de la voiture. Ils découvriront le principe de fonctionnement de l'énergie solaire.



**TARIF  
AVVENTURE**



# ZEST ! ENERGIE TOUS NIVEAUX



Saviez-vous que l'on pouvait allumer des lampes avec des agrumes et légumes ? Les jeunes se lanceront dans la réalisation d'un premier circuit électrique en série avec des anodes et cathodes. Ils étudieront également ce qu'est l'électricité et les électrons. Ils comprendront enfin la différence entre le zinc et le cuivre pour créer de l'électricité. Enfin il sera temps pour eux de réaliser leur circuit et d'allumer leur lampe avec des citrons.



**TARIF  
AVVENTURE**



# MAIN ROBOTIQUE CM-3ÈME

Main Robotique articulée



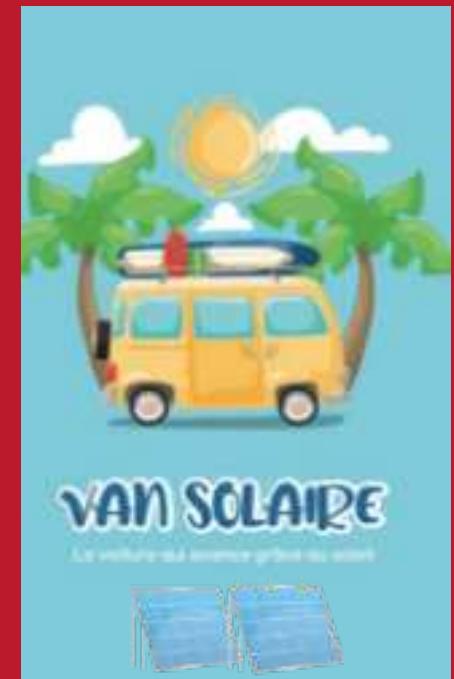
Les jeunes vont créer une main robotique articulée par des seringues pour comprendre l'anatomie et la biomécanique de la main humaine. Un projet complet pour comprendre les enjeux de la robotique qui s'inspire aujourd'hui du modèle humain. Ce projet permet aux jeunes de simuler le fonctionnement d'une main humaine.



**TARIF  
CONQUÊTE**



# VAN SOLAIRE CM-3ÈME



Comment rouler autrement ? Partez à la découverte du cycle du carbone, des énergies renouvelables et trouver des solutions aux enjeux du réchauffement climatique. Discutez des moyens de locomotion dits propres, de leurs avantages et inconvénients. Les jeunes vont révolutionner le transport en fabriquant un van solaire qui avance tout seul grâce à un panneau solaire et un moteur électrique.

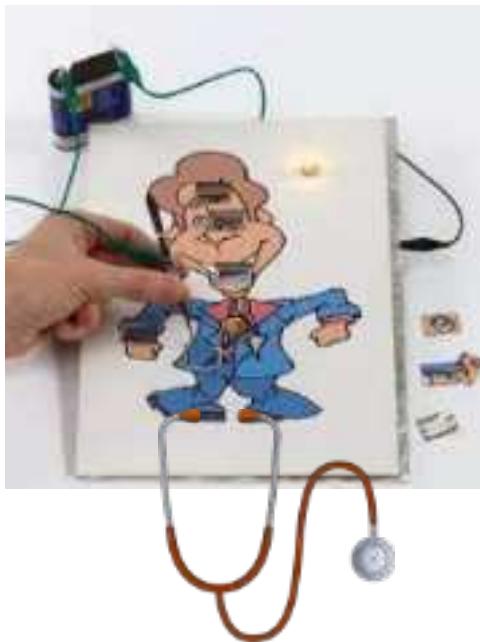


**TARIF  
CONQUÊTE**



# DOCTEUR MABOUL

CM-3ÈME



On a tous joué dans notre tendre enfance à Docteur Maboul. Et si on fabriquait ce jeu nous-même ? Et si on le programmait pour qu'il fonctionne ? Les jeunes vont en fabriquer un par eux même avec un personnage clignotant, qui bip et qui contrôle l'ordinateur en affichant des animations. L'atelier vise à l'initiation et l'apprentissage de techniques comme la programmation en bloc, l'interactivité, l'électronique et la conductivité.



**TARIF CONQUÊTE**



# BOXEE ROBOT BOITE

CM-3ÈME



Le robot Boxee est un robot boîte qui avance jusqu'à ce qu'on l'arrête. Les jeunes vont travailler sur l'assemblage de leur robot, ce qui nécessite une certaine motricité fine afin de réussir à faire tenir les pièces ensemble. Il s'agira ensuite de réaliser le circuit électrique et de comprendre comment relier les deux moteurs au bloc pile de façon à ce que les deux moteurs tournent dans le même sens. Enfin, comme pour tous nos projets, la créativité a toute sa place dans ce projet.



**TARIF CONQUÊTE**

# OEUVRE D'ART CONNECTÉE

CM-3ÈME



Quel artiste n'a pas voulu donner vie à son œuvre ? Grâce à la robotique et l'électronique, les jeunes vont concevoir une œuvre d'art vivante pour l'animer et la mettre en mouvement avec des moteurs et des led. Un atelier créatif et innovant.



**TARIF CONQUÊTE**

# SYSTÈME SOLAIRE

CM-5ÈME



Le système solaire qui tourne tout seul est un outil formidable pour découvrir le système solaire et ses mystères. Chaque planète sera à construire en respectant les couleurs principales des planètes et leur ordre. Les jeunes vont découvrir la formation du système solaire, les différents types de planètes et découvriront aussi pourquoi Pluton a été déclassée. Enfin, grâce à l'électronique et un moteur, les jeunes pourront faire tourner leur système sur son socle en bois.

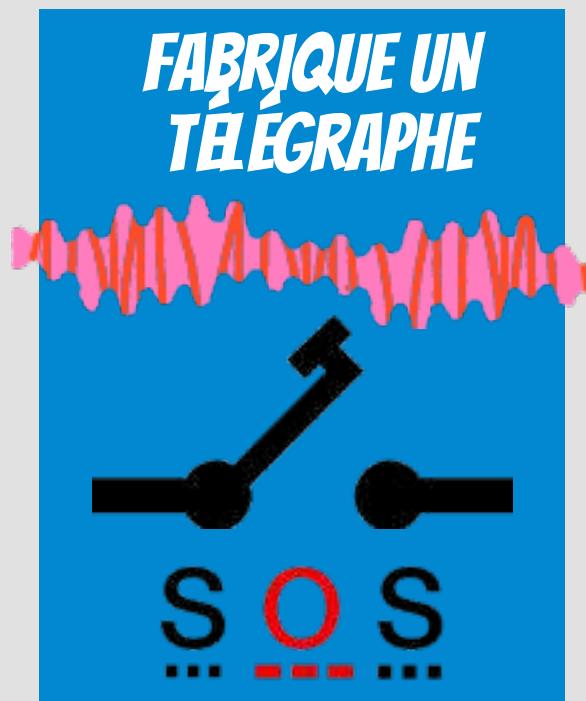


**TARIF CONQUÊTE**



# TÉLÉGRAPHE CONNECTÉ

CM-3ÈME



Le télégraphe a révolutionné nos moyens de communications. Ce projet permet d'étudier les notions de signal et transmission d'informations avec vos élèves. Les jeunes vont fabriquer un télégraphe pour en découvrir son fonctionnement, la transmission des différents types d'ondes et communiquer en morse. Ils vont pouvoir explorer les champs électromagnétiques et relever des défis pour décoder des messages entre eux.



**TARIF CONQUÊTE**

# SISMOGRAPHÉ CONNECTÉ

CM-3ÈME



La terre tremble depuis des milliards d'années avec des conséquences souvent désastreuses. Les jeunes vont recréer des séismes et les filmer pour en comprendre les principes. Ils vont découvrir leurs origines, les différents types d'ondes et la façon de les mesurer et de les prévoir en construisant un sismographe. Ils analyseront les graphiques réalisés par leurs sismographes afin de les comparer à ceux provenant de vrais sismographes.



**TARIF CONQUÊTE**



# SCULPTURE NÉON

CM - 3ÈME



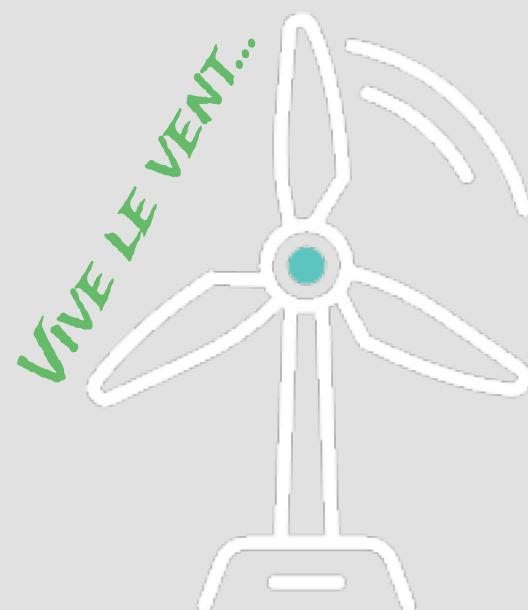
Une activité d'art originale, lumineuse et connectée qui entraînera les jeunes dans la réalisation de projets uniques et incroyables. Vous pourrez travailler des notions de sculpture mais aussi de lumière lors de cette activité. Ils pourront découvrir le fonctionnement de l'électroluminescence. A vos élèves de faire preuve de créativité et de dextérité pour la réalisation d'oeuvres hors du commun.



**TARIF  
CONQUÊTE**

# CRÉE UNE ÉOLIENNE

CE - 3ÈME



Les jeunes vont découvrir les différents types d'énergies renouvelables. Ils vont se lancer dans la construction d'une éolienne en menant une démarche expérimentale et en répondant à une problématique donnée. Ils vont apprendre à mesurer le rendement énergétique, l'aérodynamisme et la puissance électrique de leurs éoliennes. Ils vont concevoir les pales de façon à ce que celles-ci soient les plus performantes.



**TARIF  
CONQUÊTE**

# MAISON DOMOTIQUE

6ÈME - 3ÈME



La maison domotique SMART HOUSE est un projet idéal pour traiter du sujet de la robotique et des grands enjeux environnementaux liés à notre habitat. Ce projet permettra d'aborder les questions de protection des données, d'économie d'énergie et des avancées des technologies. Les jeunes vont être amenés à construire une maison en bois qu'ils vont connecter à un micro-contrôleur et coder avant d'y ajouter des composants de façon à rendre la maison intelligente.



**TARIF  
CONQUÊTE**



# CATALOGUE STAGES

*Activités clés en main pour  
les établissements et les enseignants*



# NOS TARIFS STAGES

## STAGES DÉCOUVERTE 4H00



**FORMULE 15 JEUNES**  
550€

**FORMULE 30 JEUNES**  
990€

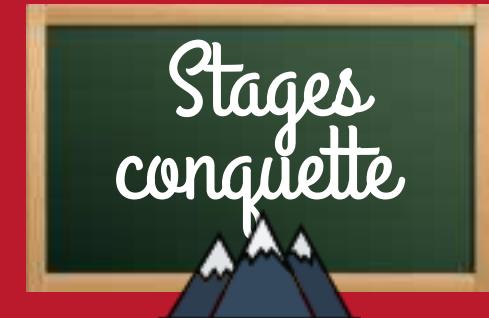
## STAGES AVENTURE 6H00



**FORMULE 15 JEUNES**  
790€

**FORMULE 30 JEUNES**  
1350€

## STAGES CONQUÊTE 8H00



**FORMULE 15 JEUNES**  
995€

**FORMULE 30 JEUNES**  
1590€

Nous contacter pour des remises au volume

Tarifs hors frais de déplacement

# FEU TRICOLORE CONNECTÉ

CM - 3ÈME



Ce projet de robotique sur Arduino amènera vos élèves à découvrir la programmation et la réalisation d'un circuit électronique. Ils apprendront à détailler le fonctionnement algorithmique d'un feu tricolore pour être en mesure de le programmer. Une activité qui amènera les jeunes à travailler les notions de robotique et de technologie. Ils feront preuve de créativité mais également de logique pour résoudre des problèmes complexes .



**STAGE  
DECOUVERTE**

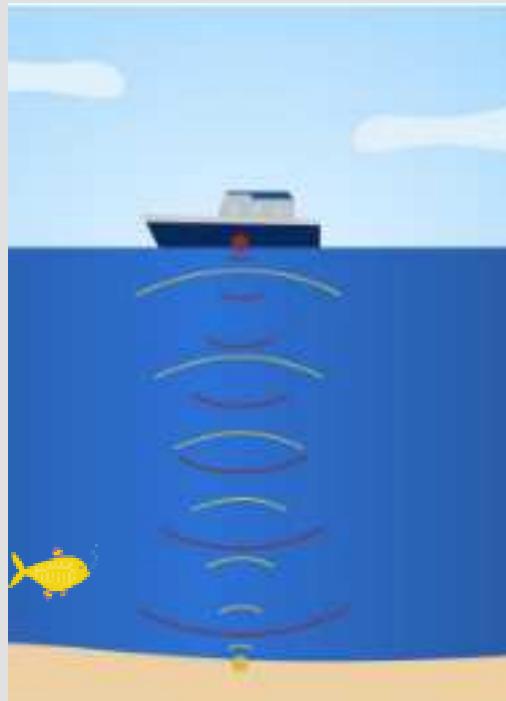


**STAGE  
AVVENTURE**



# PROFONDEURS FONDS MARINS

CM - 3ÈME



Les jeunes vont partir à la découverte des fonds océaniques. Ils vont découvrir tout ce que l'on sait de ce milieu et surtout tout ce que l'on ne sait pas. Pour comprendre les problématiques rencontrées par les scientifiques pour connaître la topographie des fonds marins, vos élèves vont fabriquer un bateau scientifique équipé d'un sonar qu'ils vont programmer. Ils vont fabriquer leur fond marin et en mesurer la topographie avec leur bateau.

Projet sur Arduino.

# SMART AGRICULTURE

6ÈME - 3ÈME



Découvrir le futur de l'agriculture, les jeunes vont fabriquer un potager connecté. Ils vont découvrir l'importance et le rôle vivant des sols par l'étude de la pédologie. Pour faire face au changement climatique, ils vont devoir imaginer des solutions pour produire mieux et de manière plus durable en utilisant des capteurs d'humidité et de température pour alimenter en eau de manière optimale les plantes. Projet sur Arduino.



**STAGE  
AVVENTURE**



# MAIN ROBOTIQUE

6ÈME - 3ÈME



Un projet unique qui permet aux jeunes de construire une main robotique pour simuler le fonctionnement d'une main humaine. Ils vont étudier en détail son anatomie, construire une main qui sera programmable et en reproduire les mouvements. Projet sur Arduino.

**STAGE  
CONQUÈTE**



# VOITURE INTELLIGENTE

6ÈME - 3ÈME



La voiture intelligente est un projet complet pour s'initier et se perfectionner à la robotique sur arduino. Les jeunes vont construire et programmer une voiture qui avance toute seule. Les jeunes devront relever des défis pour programmer la voiture afin de lui faire détecter et éviter les obstacles. Par ailleurs, les jeunes vont découvrir et programmer de l'intelligence artificielle appliquée aux voitures autonomes.

**STAGE  
CONQUÈTE**



# CODE TES LUMIÈRES RÉSINE

CM - 3ÈME



Viens illuminer ton œuvre ! Ce projet de programmation lumineuse traite de robotique et d'art et amènera vos jeunes à manipuler des matériaux qui changent de l'ordinaire. Ils utiliseront de la résine Époxy et des NeoPixels sur arduino pour réaliser une œuvre unique. Les jeunes programment leur micro-contrôleur de façon à éclairer leur projet de la couleur de leur choix.



**STAGE  
AVVENTURE**



# STAGE MANGA

CM - 3ÈME



Le projet Manga va plonger les jeunes dans l'univers Manga et leur apprendre les techniques de dessin spécifiques. Ces derniers seront amenés à dessiner des personnages de Manga en style Chibi mais aussi à créer un scénario. Ils pourront également donner vie à leurs créations en les animant sur ordinateur. À vos crayons pour réaliser l'histoire de votre choix !



**STAGE  
CONQUÈTE**



# JEU DE PLATEFORME

CM - 3ÈME



Les jeunes vont créer leur premier jeu de plateforme sur Scratch. La plateforme est l'un des types de jeu vidéo le plus connu au monde (qui ne connaît pas Mario et Sonic par exemple ?) et aussi le type de jeu que l'on retrouve le plus sur Scratch. Ils apprendront les bases de la création et de la programmation d'un jeu de plateforme, la création de personnages et les règles du jeu. Un stage laissant une grande place à la créativité.



**STAGE  
CONQUÈTE**



# CODE TES LUMIÈRES RÉSINE

CM - 3ÈME



Grâce à ce projet, les jeunes vont endosser différentes casquettes pour créer la ville de demain qui répondra aux enjeux à venir tels que ceux liés aux énergies, à la pollution, à la circulation... Ils devront inventer des solutions et redéfinir les usages. Ils vont créer une maquette fonctionnelle de la ville qui sera autonome en énergie, où les lumières des habitations, la détection de la pollution et la circulation automobile seront contrôlés,



**STAGE  
AVVENTURE**



# AURORES BORÉALES

CM - 3ÈME



Sais-tu comment se forment les aurores boréales ? Au KIDSHAKER, nous avons réussi à capturer et recréer des aurores boréales. Les jeunes, vont créer un tableau qui sera équipé de LED Neopixel. Ils vont pouvoir coder les lumières pour reproduire des aurores boréales. Ce projet mélange sciences, art, robotique et code pour un résultat extraordinaire !



**STAGE  
DECOUVERTE**

# CHANGEMENTS CLIMATIQUES

CM - 3ÈME



Les astronautes ont observé et documenté les changements de notre planète à travers des photos de la terre. À l'aide de modèles prédictifs informatiques et de l'intelligence artificielle, les jeunes vont analyser les photos de la Terre prises par les astronautes pour prédire le changement climatique.



**STAGE  
DECOUVERTE**

# ROBOT ARTISTE

CM - 3ÈME



Le robot artiste intelligent vous permettra de travailler avec vos élèves la programmation et la robotique. Ils vont programmer une voiture qui dessine seule selon un itinéraire donné, sur de grandes feuilles au sol. Une initiation ludique et créative à la programmation sur Arduino. Les jeunes devront relever des défis pour programmer les robots de façon à leur faire dessiner les formes demandées.



**STAGE  
AVVENTURE**

# VÊTEMENT CONNECTÉ

CM - 3ÈME



Let's shine ! Le projet vêtements connectés permet aux jeunes de designer une pièce unique et illuminée. Ils vont travailler sur la lumière, les couleurs et réfléchir au message qu'ils veulent porter. Ils travailleront sur la création du circuit électrique sur le vêtement proposé et réfléchiront au meilleur endroit pour disposer leurs led et capteurs.



**STAGE  
DECOUVERTE**

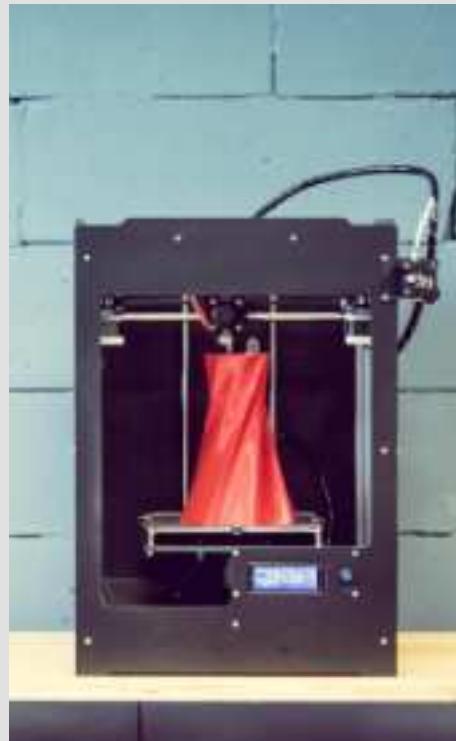


**STAGE  
DECOUVERTE**



# IMPRESSION 3D

CM - 3ÈME



Réalisation d'un porte-clé personnalisé : les jeunes réfléchissent au processus de création et de conception d'un objet, du design jusqu'à sa production. Ils sont initiés à l'utilisation d'un logiciel de modélisation 3D. Tous les projets sont ensuite fabriqués par nos machines et envoyés à l'enseignant.e après l'atelier. Nous mettons à disposition une imprimante 3D dans la classe pour que les élèves puissent la manipuler.

# FILM D'ANIMATION

CM - 3ÈME



Le Stop Motion va amener les jeunes à créer un film d'animation de A à Z. Ils font appel à leur créativité et collaboration pour rédiger le scénario "Storyboard", ils vont créer les décors et apprendront les techniques du stop-motion pour réaliser le film le plus fluide possible. Enfin, viendra l'étape du montage, effets spéciaux et de l'ajout de sons et musique.



**STAGE  
AVVENTURE**



# NOS OFFRES DE FORMATIONS

*Formations clé en main pour révolutionner  
l'enseignement en classe !*



# La meilleure expérience éducative !

En complément des apprentissages classiques, nous avons créé des outils pédagogiques uniques pour que les enseignants puissent offrir la meilleure expérience éducative en classe. Grâce à cette pédagogie active, ils pourront former tous les jeunes aux compétences humaines, sociales et technologiques nécessaires au monde de demain et développer le bien-être éducatif.



# Des formations **UNIQUES** !

Nos formations s'adressent aux enseignants, formateurs, professeurs et professionnels de l'éducation, qui souhaitent se former à la pédagogie active.

## Formation Individuelle

Vous souhaitez vous former à titre personnel à la classe active et aux nouveaux outils pédagogiques. Formation en présentiel dans votre classe ou bien en distanciel.

## Formation Établissement

Des formations dans votre établissement adaptées aux équipes pédagogiques avec une immersion complète dans la classe active.

## Formation Conférence

Des conférences en France et à l'international pour présenter le projet de la CLASSE ACTIVE, les retours d'expériences et les outils pour mettre en oeuvre cette méthodologie et pédagogie.

Toutes nos formations comprennent des entretiens personnalisés, des retours d'expérience, des échanges pédagogiques et une boîte à outils adaptée pour une mise en pratique immédiate en classe !

# MODULE FORMATION NOUVELLES PÉDAGOGIES

## Apprendre autrement

Grâce notre expérience du terrain (20 000 jeunes formés), aux apports des neurosciences et des sciences cognitives, nous avons développé de nouvelles méthodes et outils pédagogiques. Ces derniers sont adaptés aux programmes et viennent en complément des apprentissages traditionnels en classe. Ce module de formation va permettre d'explorer en détail le fonctionnement de la pédagogie active, les mécanismes d'apprentissage et la mise en oeuvre des outils pour apprendre autrement en classe.



1-2 jours  
de formation



15 participants  
maximum



- Classe active
- Enseigner autrement
- Bien-être éducatif
- Pédagogie par projet
- Neuro-éducation
- Neurosciences et cognitif
- Adaptive Learning
- Apprendre autrement
- Nouveaux outils
- Nouvelles compétences
- Le numérique en classe
- Evaluer autrement

# MODULE FORMATION CLASSE ACTIVE

Chaque enfant est unique et ses besoins le sont aussi.

Et s'il existait une méthode pour que les élèves puissent apprendre en s'amusant, ne s'ennuient plus, soient concentrés et motivés en classe ? La classe active permet de développer la curiosité, la créativité, l'imagination mais permet aussi d'apprendre plus efficacement, de mieux mémoriser, d'améliorer les résultats mais aussi d'enseigner la collaboration et l'autonomie. Cette approche permet de redonner du pouvoir aux enseignants, de libérer du temps pour observer et d'individualiser les apprentissages.

Une méthode unique reconnue par plus de 100 écoles en France.



 2 jours  
de formation

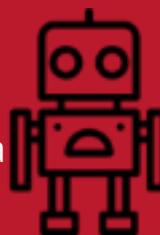
 15 participants  
maximum/session



- Pédagogie active et par projet
- Séquences pédagogiques
- Bien-être en classe
- Neuro-éducation
- Création d'ateliers
- Apprendre autrement
- Organisation de l'espace
- Méthode d'évaluations
- Outils numériques
- Outils enseignant
- Rythmes
- Adapter le matériel

## **MODULE FORMATION ROBOTIQUE EN CLASSE**

Il est essentiel que, dès le plus jeune âge, les enfants de découvrent la robotique et l'IA. Cette formation permet aux enseignants d'intégrer facilement et de manière ludique la robotique à leurs programmes.



## **MODULE FORMATION NOUVEAUX MÉTIERS**

85% des métiers de demain n'existent pas encore. Une formation pour comprendre et découvrir les nouveaux métiers, les compétences nécessaires au monde de demain et les enjeux éducatifs associés.



## **MODULE FORMATION PROGRAMMATION CRÉATIVE EN CLASSE**

Intégrer la programmation créative en classe afin de développer des compétences en code, programmation et algorithmes aux travers d'ateliers ludiques et créatifs.



## **MODULE FORMATION MINECRAFT EN CLASSE**

Intégrer la plateforme Minecraft Education aux outils numériques pour faire travailler de manière créative et collaborative les jeunes sur différentes disciplines (Math, Francais, Anglais, Ecologie, Code etc.)



## **MODULE FORMATION OUTILS NUMÉRIQUES EN CLASSE**

Former les enseignants à l'utilisation des outils numériques en classe pour développer collaboration, créativité, auto-évaluation et apprentissages adaptatifs.



## **MODULE FORMATION BIEN ÊTRE EN CLASSE**

Selon l'OMS la santé est un état de bien-être physique, mental et social et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité. Il est essentiel de former les équipes éducatives pour intégrer le bien-être des jeunes en classe.



# KID SHAKER



**WWW.KIDSHAKER.COM/ECOLES**



hello@kidshaker.com



09 54 29 76 05



+33954297605