

KIT DE COMMUNICATION

Pour vos ateliers COLORI !

COLORI en vidéo

- ▶ Les ateliers COLORI à l'école et en centres de loisirs
- ▶ La fresque des écrans de COLORI
- ▶ La fresque des écrans de COLORI - Enfants et ados

COLORI en photos

Ateliers

- [Photo 1](#)
- [Photo 2](#)
- [Photo 3](#)
- [Photo 4](#)
- [Photo 5](#)

Fresque (ados)

- ➔ [Album photo](#)

Fresque (adultes)

- [Photo 1](#)
- [Photo 2](#)
- [Photo 3](#)
- [Photo 4](#)

Logo COLORI



Les ateliers COLORI

Pas besoin d'écran pour s'initier au code et à l'informatique !

Par le conte et par le jeu, les enfants des ateliers COLORI manipulent les grandes notions informatiques, questionnent le fonctionnement des ordinateurs, échangent sur la place des écrans et sur l'empreinte écologique de la révolution numérique.

Dédiés aux 3-10 ans, les ateliers COLORI permettent de **manipuler concrètement les concepts clés de l'informatique**, de manière créative, ludique et sensorielle, **sans écran**. L'enfant s'initie **aux bases de la programmation par des activités de découpage, de collage, de motricité et de dessin**. Il manipule les algorithmes, la pensée binaire, la logique booléenne, la robotique ou l'intelligence artificielle **par le jeu et la narration**. L'enfant acquiert ainsi **une culture générale sur la technologie** et développe son esprit critique vis-à-vis du numérique. Ces ateliers sont autonomes, afin que l'enfant puisse choisir son activité et apprendre avec plaisir à faire seul.

Exemples d'activités que les enfants vont réaliser

Parmi les soixante activités proposées :

LE CONTE HAYO LE ROBOT : le conte fil rouge des ateliers COLORI

Par la narration, au fil des ateliers, l'enfant entre 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.

C'EST TOI LE ROBOT

A l'aide de fichus de couleurs et de cartes représentant des instructions, l'enfant se déplace dans la

pièce jouant le rôle d'un robot programmé par un camarade.

PROGRAMMER CUBETTO

Cubetto est un robot en bois qui apprend à l'enfant les bases de la programmation informatique par le jeu et l'imaginaire. Ce robot est inspiré par la pédagogie Montessori et le langage LOGO.

CODE TON DESSIN

L'enfant imagine un algorithme composé de plusieurs instructions (nombre, couleur, taille, position, et objet) qu'il exécute sur une feuille sous la forme d'un dessin.

GOMMETTES, MOSAÏQUES BINAIRES

L'enfant réalise une image en plaçant des gommettes ou des mosaïques suivant une logique binaire : 1 ou 0. Il manipule la notion de représentation par pixels qu'utilisent les écrans.

LE COLORIAGE LOGIQUE

Le coloriage logique exerce l'enfant à la logique booléenne, notion centrale de la programmation informatique.

LE COLLAGE DE HAYO

Grâce au collage de Hayo le robot, l'enfant parcourt l'ensemble des composants qui permettent aux robots de fonctionner. Une entrée douce dans le monde de la robotique !

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.

LE CHERCHE ET TROUVE DES ÉCRANS

Le Cherche et trouve permet aux enfants d'identifier différentes situations d'usage du numérique et d'en questionner le bien-fondé.