



Catalogue des  
**ATELIERS**  
*Centres de loisirs*

## INFORMATIONS

Les ateliers proposés par la Maison du Numérique et de l'Innovation du Calais ont été créés sur-mesure par ses animateurs à partir des demandes du territoire. N'hésitez pas à nous contacter au 03.66.62.50.00 ou à [contact@mdnicalais.com](mailto:contact@mdnicalais.com) pour demander un devis (atelier et/ou objet).

Tous nos ateliers sont réalisés sur 1 heure et par groupe de 12 personnes maximum.

## 1- PRÉSENTATIONS NUMÉRIQUE

### 1-1. DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

A partir de 12 ans

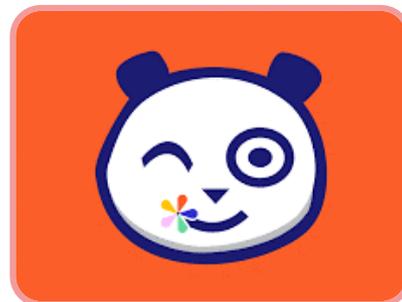
Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association consiste en une présentation des métiers du numérique : sous forme d'application, les participants pourront découvrir les différents métiers au travers de petits exercices. L'objectif étant notamment de susciter quelques vocations.



### 1-2. UTILISATION DE PRONOTE ET DE L'ENT

Tout public

Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association consiste en une présentation des outils ENT et Pronote mis à disposition par l'Éducation Nationale pour le domaine public. Il est **destiné notamment aux parents d'élèves** cherchant à mieux utiliser ces plateformes.



## 2- DO IT YOURSELF (DIY)

### 2-1. PERSONNALISATION DE MAGNETS ET BADGES

Pour les 3/6 ans

Cet atelier est dédié à la personnalisation d'un badge et d'un magnet. Les participants peuvent dessiner une illustration qu'ils incorporeront dans leurs objets. Chaque participant repart avec son objet une fois l'atelier fini.



### 2-2. PERSONNALISATION D'OBJETS

A partir de 6 ans

Cet atelier est dédié à la personnalisation d'un mug, d'une gourde, d'un tote-bag ou d'une trousse. Les participants utilisent l'ordinateur pour composer un visuel qu'ils viendront appliquer sur l'objet. Chaque participant personnalise son objet selon le thème choisi et repart avec à la fin de l'atelier.

Choix de l'objet (à définir au moment de la réservation) : Gourde, Mug, Tote Bag, Trousse

Choix libre du thème (à définir au moment de la réservation) : Halloween, Noël, Pâques, Photos personnelles, Printemps, Super Héros, Dessin Animé ...



### 2-3. PERSONNALISATION DE T-SHIRTS

A partir de 12 ans

Cet atelier est dédié à la personnalisation d'un t-shirt. Les participants utilisent l'ordinateur pour composer un visuel qu'ils viendront appliquer sur l'objet. Chaque participant repart avec son objet à la fin de l'atelier.

Choix libre du thème (à définir au moment de la réservation) : Halloween, Noël, Pâques, Photos personnelles, Printemps, Super Héros, Dessin Animé ...



## 3- CONCEPTION ET IMPRESSION D'OBJETS EN 3D

### 3-1. MODELISATION ET IMPRESSION D'OBJETS

Pour les 6/9 ans

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion de personnaliser ou créer un objet en lien avec le thème choisi à l'aide du logiciel 3D Blender. Ils pourront ainsi, étapes par étapes, découvrir la modélisation 3D en choisissant les formes des différents éléments de l'objet. Les enfants repartent à la fin de l'atelier avec un objet imprimé en 3D.

Choix du thème (à définir au moment de la réservation) :

- A) Harry Potter
- B) Londres
- C) Dragon Draffy
- D) Dinosaures
- E) Masque de carnaval
- F) Lapin de Pâques
- G) Renne de Noël
- H) Halloween



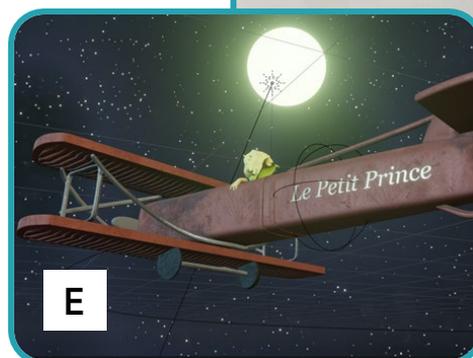
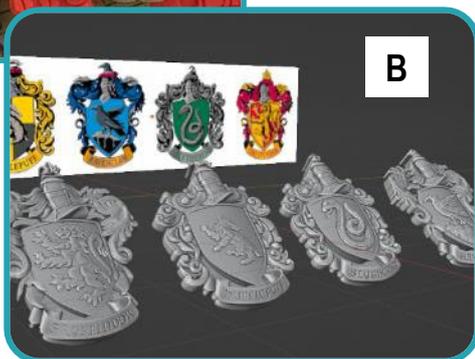
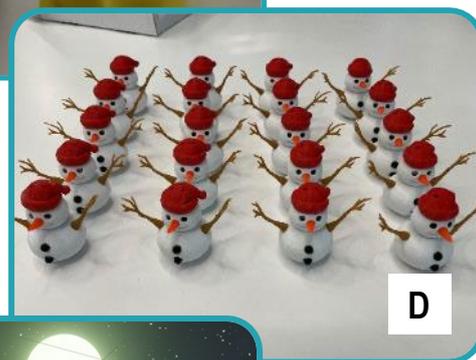
### 3-2. MODELISATION ET IMPRESSION D'OBJETS

A partir de 9 ans

Au cours de cet atelier, les participants auront l'occasion d'animer, à l'aide du logiciel 3D Blender, des personnages ou objets dans des univers variés. Les participants peuvent ainsi, étapes par étapes, découvrir la modélisation 3D et l'animation de modèles 3D.

Choix du thème (à définir au moment de la réservation) :

- A) Groot
- B) Maisons Harry Potter
- C) Pokémon
- D) Bonhomme de neige
- E) Petit Prince



## 4- REALITÉ VIRTUELLE

**Attention :** La réalité virtuelle est déconseillée aux personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie et n'est accessible aux enfants qu'à partir de 9 ans.

### 4-1. MULTI-EXPERIENCES

A partir de 9 ans

Cet atelier consiste à découvrir la réalité virtuelle dans son ensemble. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Diverses applications sont proposées avec différents thèmes. Chaque application possède ses propres interactions. L'objectif est vraiment d'apprendre tout en s'amusant.



## 4-2. POKEMON

A partir de **9 ans**

Dans cet atelier, les participants sont plongés dans le monde de Pokémon, où ils peuvent explorer, interagir et combattre comme s'ils y étaient. L'atelier est en multijoueur, c'est-à-dire que les participants peuvent se voir et explorer ensemble s'ils le souhaitent.

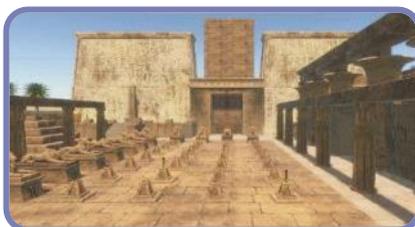


## 4-3. ESCAPE GAME VR – LE TRÉSOR DE NAPOLÉON

A partir de **12 ans**

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir la réalité virtuelle à travers un jeu de type escape game. Le travail en équipe est primordial. Les participants devront coopérer pour retrouver le journal de Napoléon et accéder à son trésor perdu avant que les chasseurs de trésors ne s'en emparent.

**Cet atelier requiert une connexion internet constante et ne peut donc être réalisé que dans nos locaux.**



## 4-4. ESCAPE GAME VR – MINE ABANDONNÉE

A partir de **12 ans**

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir la réalité virtuelle à travers un jeu de type escape game dans lequel il faut réussir à s'échapper. Le travail en équipe est primordial. L'escape game se déroule dans une mine abandonnée.

**Cet atelier requiert une connexion internet constante et ne peut donc être réalisé que dans nos locaux.**



## 4-5. METAVERS – HORIZON WORLDS

A partir de 12 ans

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir l'univers Metavers. Ils pourront visiter une multitude de mondes virtuels, créés par la communauté, sur des thèmes variés. L'atelier est en multijoueur, c'est-à-dire que les participants peuvent se voir et explorer ensemble s'ils le souhaitent.

**Cet atelier requiert une connexion internet constante et ne peut donc être réalisé que dans nos locaux.**



## 4-6. VR SENSATION

A partir de 16 ans

Cet atelier propose une expérience à sensations fortes et est réservé à un public plus mature. On y retrouve des applications provoquant des émotions fortes chez le joueur (adrénaline, peur, ...).



## 5- DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

### 5-1. JEU DE POURSUITE

A partir de 8 ans

A l'aide du logiciel Scratch, les participants pourront découvrir les bases de la programmation, au travers de la création d'un petit jeu de poursuite entièrement personnalisable.



### 5-2. ROBOTIQUE (Ozobot)

A partir de 8 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot Ozobot. L'objectif est de le faire se déplacer le long des lignes noires qui composent le parcours afin d'atteindre divers objectifs. Le parcours sur lequel évolue le robots est différent selon le thème choisi.

Choix du thème (à définir au moment de la réservation) :

- A) Pokémon
- B) Harry Potter
- C) Été
- D) Noël
- E) Paques
- F) Dragon de Calais
- G) Ville de Londres
- H) Carnaval
- I) Autour du monde
- J) Halloween
- K) Equilibre Alimentaire



### 5-3. ROBOTIQUE (Matatalab)

Pour les 4/7 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot Matatalab. Par groupe de deux ou trois, ils devront utiliser des blocs colorés pour définir le parcours du robot sur un plan.

Choix du thème (à définir au moment de la réservation) :

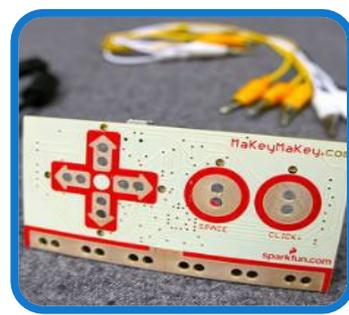
- A) Londres
- B) Harry Potter



### 5-4. MAKEY MAKEY

Pour les 4/7 ans

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir les bases de l'électronique à l'aide d'un Makey-Makey. Cette carte électronique permet de transformer des objets, par exemple des fruits, en touches de clavier. On y rajoute également le logiciel Scratch afin de récréer divers jeux tel que le Docteur Maboul.



### 5-3. MINECRAFT ÉDUCATION

A partir de 8 ans

Cette version éducative de Minecraft permet d'apprendre la programmation par bloc tout en jouant au célèbre jeu de cubes. Les participants devront résoudre des énigmes de programmation pour s'échapper d'un manoir.



## 6- MULTIMÉDIA

### 6-1. CRÉER SON PORTRAIT VIDÉO

A partir de 10 ans

A l'aide d'une tablette et de l'application Filmora GO, les participants pourront découvrir les bases de la création de vidéos. Ils pourront se mettre en scène pour se présenter, puis intervenir sur leurs vidéos via différents montages et outils. **Les participants ne repartent pas avec leur vidéo.**



### 6-2. CRÉER UN VISUEL

A partir de 10 ans

Dans cet atelier, les participants utilisent le site Canva afin de découvrir les bases de la création graphique. Ils pourront expérimenter les différentes possibilités proposées par la plateforme et laisser libre cours à leur créativité. **Les participants peuvent amener une clé USB pour récupérer leur travail s'ils le souhaitent.**

Choix du thème (à définir au moment de la réservation) :

- Noël
- Pâques
- Harry Potter



## 7- INITIATION AUX OUTILS NUMÉRIQUES

### 6-1. INITIATION TABLETTE AUTOUR DU MONDE

Pour les 6/9 ans

Au cours de cet atelier, les participants pourront découvrir la manipulation d'une tablette Android. A l'aide de plusieurs applications, ils pourront se familiariser avec l'utilisation de la tablette tout en voyageant à travers le monde.

