



**L'ASSOCIATION
DE PASSIONNÉ.ES
DE TECHNOLOGIES**

kodowallonie.be
contact@kodowallonie.be



Kodo Wallonie



Depuis novembre 2015, l'équipe multidisciplinaire fait découvrir les coulisses des outils quotidiens au plus grand nombre, petits et grands, grâce à des ateliers, des stages, des rencontres ainsi que d'autres événements autour du numérique et des sciences informatiques.

Notre volonté est de rendre les **usagers acteurs** de ce monde et d'ainsi réduire la fracture numérique.

Pour ce faire, Kodo Wallonie travaille avec les écoles, les familles, le secteur culturel et les entreprises.

<
○
>
○

À travers ce catalogue, nous vous invitons à découvrir un aperçu de nos propositions d'ateliers scolaires et extra-scolaires, de formations et de stages. Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous décidez de nous faire confiance et sélectionnez votre future activité parmi les propositions reprises dans cette liste, soit nous élaborons avec vous une activité sur-mesure se basant sur vos idées, vos besoins, vos envies,...



Les écoles



***Apprendre à coder pour ne pas être programmé !
Depuis octobre 2016, Kodo Wallonie coordonne
l'initiative #wallcode portée par Digital Wallonia.***

Cette opération vise à initier les élèves et professeurs wallons aux sciences informatiques, à la logique algorithmique et aux langages de programmation. Dans ce cadre, l'équipe de Kodo Wallonie va dans les écoles primaires, secondaires et même dans le supérieur afin de donner des ateliers de quelques heures à plusieurs jours pour comprendre, décrypter, voire même susciter des vocations ! Ces **activités** sont **gratuites** et sont également offertes par nos partenaires que vous retrouverez sur le site Digital Wallonia.

<
○
>
○

Nous proposons des **ateliers scolaires en primaire et secondaire** afin d'initier les jeunes aux sciences informatiques, en commençant par la logique algorithmique et la robotique. Selon vos besoins, Kodo Wallonie se déplace ou vous dirige vers ses partenaires pour des animations ou des formations plus adéquates.

En adéquation avec vos demandes, nous pouvons réaliser des **ateliers parascolaires** durant les temps de midi ou encore à la fin de la journée, au sein de l'établissement. Contrairement aux animations scolaires gratuites sans condition, les activités demandées dans ce cadre seront éventuellement soumises à une participation aux frais pour favoriser la présence de tous les inscrits à ces ateliers mais aussi pour assumer les frais liés à ceux-ci.



Kodo Wallonie est à votre disposition pour vous informer des **outils, ressources et formations** dont vous avez droit et que vous pouvez utiliser lors d'animations autour du numérique. Vous pouvez nous contacter via contact@kodowallonie.be.

Notre expertise

- Plus de 1000 ateliers déjà réalisés, dont une majorité en écoles primaires.
- Des écoles de Tournai, Attert, Charleroi, Liège, Verviers et plus encore visitées depuis 2017.
- Accompagnement de l'équipe par des partenaires experts en didactique et en sciences informatiques dans le cadre de l'initiative #wallcode.



Notre offre d'animations

Chaque atelier est accompagné d'une indication sur la compétence principalement travaillée dans le référentiel FMTTN ainsi que des années dans lesquelles nous le proposons.

Introduction à la robotique



Découvrir les robots et leurs composants.
Deux séances d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront la robotique et les prémices de la programmation d'un robot. Ils appréhenderont également les composants d'un objet technologique similaire à ceux de leur quotidien.

Les détectives d'internet



Découvrir les bases de la navigation sur le web.
Une séance d'1h30.

Dans cette activité, les élèves apprendront à utiliser le vocabulaire numérique pour résoudre un mystère. Ils se serviront d'un moteur de recherche afin de retrouver un petit robot qui s'est perdu dans les méandres d'internet.



Crée ton film en stop motion



Création de contenu

P3

P4

P5

P6

Créer une animation image par image en respectant son scénario.
Trois séances d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront la technique de la stop motion. Ils élaboreront une histoire en créant un storyboard, puis réaliseront un film en respectant leur scénario. Leurs créations pourront être mises en ligne et diffusées sur différents supports.

Crée une animation en 2D



Création de contenu

P3

P4

P5

P6

- < Découvrir la 2D avec un logiciel de création artistique.
- Une séance d'1h30 pour les P3-P4 / Deux séances d'1h30 pour les P5-P6.
- >
- Dans cette activité, les élèves découvriront les dessous de l'animation numérique en 2D. A l'aide d'un logiciel adapté, ils apprendront à animer un pixel art et pourront réaliser leur propre dessin en pixel art.

Fabrique ta guitare connectée



Création de contenu

P3

P4

P5

P6

Découvrir les bases de la programmation en créant de la musique.
Trois séances d'1h30.

Dans cette activité, les élèves feront appel à leurs talents artistiques afin de créer une guitare en carton personnalisée. Ils apprendront ensuite les bases de la programmation pour faire de la musique avec leur guitare.



Découvre la logique algorithmique



Création de contenu

P4

P5

P6

Découvrir la logique algorithmique grâce à la création ludique.
Une séance d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront la logique algorithmique et la programmation en réalisant un projet personnel créatif sur OctoStudio. Ils acquerront les concepts et les méthodes de leur premier langage de programmation.

Programme ton projet interactif



Création de contenu

P4

P5

P6

- <
 -
 - >
 -
- Découvrir la logique algorithmique grâce à la création ludique.
Trois séances d'1h30 - Cet atelier n'est pas cumulable avec l'activité "Découvre la logique algorithmique".
- Dans cette activité, les élèves découvriront la logique algorithmique et la programmation en réalisant un projet personnel créatif sur la plateforme Scratch. Ils acquerront les concepts et les méthodes de leur premier langage de programmation

Réalise une plante connectée



Création de contenu

P4

P5

P6

S1

Découvrir les bases de l'électricité et de la programmation pour créer une plante connectée.

Quatre séances d'1h30 - Cet atelier n'est pas cumulable avec l'activité "Découvre l'électricité grâce au numérique".

Dans cette activité, les élèves découvriront comment réaliser un système de surveillance des plantes en utilisant la carte programmable Micro:bit. En quatre séances, ils apprendront à créer un dispositif pour vérifier si les plantes ont suffisamment d'eau, en explorant les notions d'électricité et de programmation.



Découvre et programme un robot



Création de contenu

P5

P6

Découvrir la logique algorithmique grâce à la robotique.

Trois séances d'1h30 - Cet atelier n'est pas cumulable avec l'activité "Introduction à la robotique".

Dans cette activité, les élèves découvriront la robotique et la programmation d'un robot. Ils appréhenderont également les composants d'un objet technologique similaire à ceux de leur quotidien.

Découvre l'électricité grâce au numérique



Objets technologiques

P5

P6

Découvrir le fonctionnement d'un circuit électrique simple.

Une séance d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront le fonctionnement d'un circuit électrique simple, du vocabulaire associé et de quelques éléments conducteurs et isolants présents dans un circuit.

Découvre l'énergie éolienne grâce à la robotique



Objets technologiques

P5

P6

Découvrir le fonctionnement des engrenages et des éoliennes.

Trois séances d'1h30 - Cet atelier n'est pas cumulable avec l'activité "Découvre l'électricité grâce au numérique".

Dans cette activité, les élèves découvriront le fonctionnement d'une éolienne, en partant du principe d'électricité jusqu'à la distribution de celle-ci dans le réseau électrique. Ils appréhenderont les notions d'électricité, le vocabulaire autour de l'éolienne, les engrenages et quelques notions de robotique.



Apprends à programmer grâce à un jeu vidéo



Relever des défis en mathématiques et en programmation grâce à un jeu vidéo.

Deux séances d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront la programmation avec Minecraft Education. En relevant des défis de construction, ils travailleront les notions d'aires, de volumes et de symétrie, tout en explorant la logique algorithmique et la résolution de problèmes dans un environnement interactif et stimulant.

Mission Mars : sauvetage d'un robot



Programmer un robot.

Deux séances d'1h30.

Dans cette activité, les élèves programmeront un robot et découvriront par la même occasion plusieurs principes de programmation comme les conditions et les boucles. Ils devront donner des ordres clairs afin de secourir un robot coincé sur Mars.

Construis ta maison en 3D



Découvrir la 3D avec un logiciel de conception.

Une séance d'1h30.

Dans cette activité, les élèves découvriront la plateforme Tinkercad, programme de modélisation 3D en ligne, afin de travailler des notions mathématiques. Ils y créeront des objets et amorceront l'apprentissage des volumes.



Les familles

Les technologies font partie intégrante de notre quotidien et interrogent petits et grands sur leur utilisation, leur intérêt et leur pertinence dans différents contextes et notamment dans les familles.

Kodo Wallonie œuvre au **dialogue et à la sensibilisation de toutes et tous aux enjeux du numérique** par l'information et la mise en expérimentation, quel que soit l'âge ou la condition sociale. Pour cela, nous vous proposons plusieurs moments de rencontres tout au long de l'année.

<
○
>
○

L'équipe de Kodo Wallonie réalise des **stages pour jeunes** dans toute la Wallonie durant les vacances scolaires. Ceux-ci ont lieu dans des milieux nous accueillant tels que les espaces publics numériques, les centres culturels ou encore des fablabs. Nous essayons de venir dans chaque province durant l'année et proposons des stages pour les 8-11 ans, 12-14 ans et les 15 ans et + (voire d'autres tranches d'âge en fonction de vos publics) avec des thématiques appropriées. Dans la plupart des cas, nos partenaires s'occupent des inscriptions : nous pouvons vous renseigner sur les détails pratiques mais vous renverrons vers eux pour le reste. **Retrouvez nos stages dans notre agenda.**

Nous participons régulièrement à des **événements** à travers toute la région, quelques fois même à Bruxelles. Vous nous retrouverez en animation lors du Printemps des Sciences, sur les stands des Educ Days ou du SETT et dans les rencontres organisées par nos partenaires tel qu'Evolu'TIC par Interface3 Namur. Vous découvrirez ces événements sur notre site web, à la rubrique "Agenda". Nous vous invitons à vous informer sur les détails pratiques des événements sur les sites adéquats.



L'asbl est à votre disposition pour toute demande d'activité ou d'information autour du numérique et des sciences informatiques : nous pouvons vous fournir des ateliers sur mesure à des tarifs adaptés. Par ailleurs, nous vous invitons à consulter l'agenda du site web afin de savoir où nous rencontrer et les lieux de nos futurs stages. **Notre page "Ressources"** vous permettra également de **découvrir des outils** (souvent gratuits) et partenaires autour du numérique en fonction de vos besoins.

Notre expertise

- Participation au Printemps des Sciences à Liège, Mons et Namur depuis 2016.
- Près de 60 stages animés dans toute la Wallonie, principalement dans des espaces publics numériques.
- Plus de 100 activités extra-scolaires proposées à toutes et tous dès 7 ans.



Quelques thématique de stages

Stage multi-numérique

8-11 ans, 12-14 ans ou 15 ans et +

Une semaine

Maximum 12 participant·es

Passionné·es de nouvelles technologies ou désireux·ses d'en savoir plus ? Partez à la découverte du numérique, loin des clichés et des sentiers battus ! Au programme : découverte de quelques langages de programmation, robotique, créations vidéoludiques, pixel art, retrogaming, débats et bien plus encore !

Stage de création d'un jeu vidéo

8-11 ans, 12-14 ans ou 15 ans et +

Une semaine

Maximum 12 participant·es

Créer son propre jeu vidéo ? C'est possible avec les logiciels Scratch et Construct ! Embarquez avec nous et découvrez plusieurs aspects tels que la conception d'un scénario, l'univers sonore, le graphisme ou encore l'animation. Vous aurez également l'occasion de suivre une chouette initiation aux nouvelles technologies ! À la fin du stage, vous serez fier·ères de pouvoir présenter un jeu vidéo que vous aurez réalisé de A à Z.



Stage de création 3D

12-14 ans ou 15 ans et +

Une semaine

Maximum 12 participant·es

Grâce aux applications CoSpace edu et Tinkercad, construisez une base spatiale du futur, en récoltant différentes informations sur le sujet et en créant celle-ci à l'aide des plusieurs éléments. L'objectif sera aussi de rédiger une histoire interactive et de développer des compétences en programmation (animation, déplacements...) au sein même de la base spatiale construite en VR.

Game Jam Junior

8-11 ans, 12-14 ans ou 15 ans et +

Une ou deux journée(s)

Nombre de participant·es à déterminer

- <
 - o
 - >
 - o
- Les logiciels de création de jeux vidéo n'ont (presque) plus de secrets pour vous ? Alors venez participer à notre Game Jam Junior ! Durant une ou deux journée(s), créez votre propre jeu vidéo de A à Z sur un thème choisi par les organisateur·trices. À l'issue du concours, un jury déterminera les gagnant·es sur base de critères précis. Cette journée peut se faire en complément du stage de création d'un jeu vidéo.



Le culturel

Les institutions culturelles, les maisons de jeunes, les espaces publics numériques sont en première ligne pour le travail de médiation avec divers publics, en situation précaire ou non. Ce sont aussi des organismes utiles au maintien du lien social dans les villes et quartiers.

Kodo Wallonie ayant pour but de **réduire la fracture numérique**, nous accompagnons les institutions le désirant dans la médiation dans ce domaine avec des thématiques variées allant du jeu vidéo à la robotique en passant par la logique algorithmique ou encore les arts numériques.

<
○
>
○

Afin d'enrichir vos événements, portes ouvertes ou moments thématiques, nous sommes disponibles afin de vous proposer nos **activités et stands participatifs** durant une journée ou plus. Nous disposons du matériel nécessaire pour cela : robots, ordinateurs, projecteur, ...

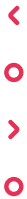
Nous vous proposons la **co-animation ou l'animation totale de stages numériques** en accord avec vos besoins et vos publics. Notre volonté est de permettre un accès le plus large possible à ces rencontres : c'est pourquoi nos tarifs restent les plus avantageux possibles et sont fonction des besoins en animation et des distances parcourues. Nous pouvons également vous mettre en contact avec des organismes proches de votre lieu qui seront à même de répondre à votre demande si tel n'est pas notre cas.



Vous souhaitez des moments de partage et de découverte réguliers dans votre espace ? Un **rendez-vous mensuel ou hebdomadaire** pour les jeunes ou leurs familles ? Nous animons également cela sur demande et selon nos disponibilités dans les mêmes conditions que les stages numériques.

Notre expertise

- Les centres culturels et maisons de jeunes de Huy, Braine-l'Alleud, Welkenraedt, Ottignies et d'autres visités entre 2017 et 2024.
- Plus de 700 jeunes animés lors de ces rencontres.
- Plus de 100 activités extra-scolaires proposées à toutes et tous dès ans.



Les entreprises

Les entreprises font face à la révolution digitale tout comme le reste de la société. Il y a aussi les organismes qui œuvrent dans les secteurs IT, que ce soit dans le développement ou l'infrastructure.

Entre le secteur associatif dont nous faisons partie et le monde de l'entreprise, peu de dialogue s'instaure et encore moins sur les thématiques du numérique. Avec Kodo Wallonie, nous désirons changer cela grâce à la ***mise en place d'activités au sein de vos entreprises*** dans le domaine des sciences informatiques.

<
○
>
○

Nous désirons mettre en place un ***dialogue entre les entreprises*** quelles qu'elles soient ***et le monde associatif*** : demande d'expertise et d'informations, possibilité d'ateliers pour les enfants des employé-es ou de formation à destination du personnel. Nous voulons également faciliter la communication avec les entreprises technologiques pour mieux comprendre leurs besoins humains au fur et à mesure afin de pouvoir les relayer auprès de nos publics, notamment les adolescents et leurs parents.

Les entreprises sont aussi un réel moteur économique de la société, c'est pourquoi nous trouvons important de les solliciter tant sur le plan de l'***expertise-métier*** que nous aimerions développer main dans la main avec eux que sur le plan matériel afin que l'association et ses partenaires puissent être en phase avec les réalités de terrain : machines performantes, outils et ressources à la pointe, ... Si vous désirez travailler avec nous, nous serions heureux de créer un partenariat solide et de nous associer à votre réflexion et à vos actions.



Avec le soutien de



digital
wallonia
.be

```
<div class="staff">
  <h1>Céline Colas</h1>
  <p>Coordinatrice</p>
</div>
```

```
<div class="staff">
  <h1>Nicolas Delvaux</h1>
  <p>Médiateur numérique</p>
</div>
```

```
<div class="staff">
  <h1>Stéphanie Dosseray</h1>
  <p>Assistante de direction</p>
</div>
```

```
<div class="staff">
  <h1>Lisa Pardoën</h1>
  <p>Médiatrice numérique</p>
</div>
```

```
<div class="staff">
  <h1>Gregorio Quarta</h1>
  <p>Médiateur numérique</p>
</div>
```

```
<div class="staff">
  <h1>Aline Vanhove</h1>
  <p>Médiatrice numérique</p>
</div>
```

