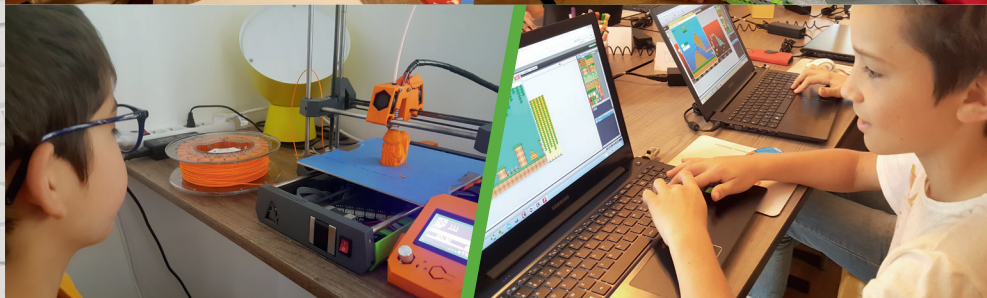


ACADÉMIE NUMÉRIQUE DE 7 À 17 ANS



**ATELIERS À L'ANNÉE ET STAGES VACANCES
DANS NOS ACADÉMIES OU À DISTANCE**

GRAPHISME 2D/3D

ÉLECTRONIQUE

PROGRAMMATION DE JEUX

ROBOTIQUE



Révèle tes talents !

TECHKIDSACADEMY.COM



ÉDITO

” Nous sommes tous les deux des **professionnels de l’informatique** qui avons à coeur de transmettre notre **passion** du digital aux plus jeunes.

- Parce que nous croyons que chaque enfant est porteur d’un **talent**, quelque soit ses différences.
- Parce que nous voulons leur donner les clés de **compréhension** du monde qui les entoure.
- Parce que nous souhaitons leur transmettre les **compétences** pour grandir dans le monde de demain.

Nous avons développé une **approche ludo-pédagogique** qui permet à chacun, à travers nos **ateliers et stages**, d’**apprendre**, de **progresser**, de **créer**, de prendre **confiance** et ainsi révéler son **potentiel** grâce au numérique.

Nous avons hâte d’accueillir votre enfant au sein de Tech Kids Academy, dans une ambiance conviviale et bienveillante.”

Alexandra & Tony, Co-fondateurs de Tech Kids Academy

- 1^{ère} académie numérique pour les enfants de 7 à 17 ans
- Créée en 2014 par **Alexandra BERNARD** et **Tony BASSETTE**
- Présents à Saint-Germain-En-Laye et Paris 15^{ème}
- Des milliers d’enfants initiés au code et aux arts numériques
- 100 % passion, création, imagination, innovation

SOMMAIRE

ÉDITO	2
QUI SOMMES NOUS ?	4
NOTRE ÉQUIPE	6
CALENDRIERS DES ATELIERS HEBDOS	8
7 - 9 ANS	10
10 - 12 ANS	12
13 - 17 ANS	14
ATELIERS À LA CARTE - STAGES VACANCES ..	16
ATELIERS CODING EN CLASSE VIRTUELLE ...	17
PRIMAIRE 7-10 ANS	18
COLLÈGE 11-14 ANS	19
LYCÉE 15-18 ANS	20
NOS PLATEFORMES D'APPRENTISSAGE	21
NOS LIVRES	22
POURQUOI CHOISIR TECH KIDS ACADEMY ? ..	23



QUI SOMMES-NOUS ?



Tech Kids Academy, première académie numérique pour les enfants, a pour vocation de développer leur **créativité** et **révéler leurs talents** autour du digital.

Dans nos **ateliers et stages créatifs numériques**, les jeunes de **7 à 17 ans** deviennent **acteurs** face aux nouvelles technologies et apprennent en s'amusant : **programmation, robotique, électronique et graphisme 2D/3D**.

💡 **Quand on a la passion, on se doit de la transmettre ! 💡**



NOTRE PÉDAGOGIE

- **Apprendre** grâce à une approche ludo-pédagogique par projets.
- **Progresser** à son rythme et en confiance via un accompagnement personnalisé.
- **Se révéler** à travers la co-création, l'expérimentation, l'erreur et l'entraide.

NOS VALEURS

- **Respecter** les différences et les capacités d'apprentissage.
- Porter à chaque enfant une **attention bienveillante** et **positive**.
- **Partager** notre **passion** et savoir-faire pour les préparer à demain.



NOTRE ÉQUIPE

Alexandra BERNARD, Présidente Directrice Générale



Passionnée d'informatique depuis son plus jeune âge et après plus de 15 ans d'expérience en web marketing, management de projet, conseil en stratégie de communication et accompagnement en transformation digitale, Alexandra lance en 2014 Tech Kids Academy, la 1^{er} académie numérique pour les 7-17ans.

Tony BASSETTE, Directeur Technique Associé

Fervent défenseur des logiciels libres, Tony a travaillé près de 20 ans en SSII en tant qu'administrateur système, chef de projet et architecte logiciel auprès de clients grands comptes. Véritable touche à tout en informatique, il a une philosophie de vie basée sur le partage des connaissances.



Sandrine GUENEBAUD, Directrice Générale Adjointe



Maman de deux ados, impliquée dans la transmission des compétences de demain et des nouvelles technologies aux générations futures, Sandrine a rejoint l'aventure Tech Kids après 20 ans d'expérience dans le conseil sur l'implémentation de systèmes d'aide à la décision à l'international et dans le management de projets transverses SI et Big Data dans les Télécoms.



Une équipe d'animateurs, composée d'étudiants passionnés d'informatique, formés à notre pédagogie et ayant à cœur de transmettre leur passion aux enfants et adolescents !



Tristan (École 42 & STAPS)
Développeur & danseur



Lorenzo
Youtubeur plus connu sous le nom de Graven et jongleur



Antoine (ESTACA / ECE Paris)
Ingénieur curieux et patient qui adore les bonbons



Alexandre (IUT d'Orsay & ESIGELEC)
Informaticien en électronique et pompier volontaire



Joss (ICAN)
Game designer et joueur de jeux vidéo



Julien (CESI)
Ingénieur informatique et ancien membre
de Tech Kids Academy

et tous les autres qu'on n'a pu mettre sur la page parce qu'il n'y a plus de place !



CALENDRIER DES

SAINT-GERMAIN-EN-LAYE : CHOIS

MARDI DU 29/09/2020 AU 01/06/2021		MERCREDI DU 30/09/2020 AU 09/06/2021		JEUDI DU 01/10/2020	
		7-9 ans (année 1) 10h30-12h		7-9 ans (année 2) 10h30-12h	
		10-12 ans (année 1) 13h30-15h		7-9 ans (année 1) 13h30-15h	
		10-12 ans (année 2) 15h30-17h		10-12 ans Anglais 1 	
10-12 ans (année 1) 17h30-19h	7-9 ans (année 1) 17h-18h30	13-17 ans (année 1) 17h30-19h	13-17 ans Anglais 1 	13-17 ans (année 2) 17h45-19h15	

- **5 cycles de 28 ateliers d'1h30**, en français ou en anglais
- Par groupe d'âge de 12 enfants maximum
- À partir du **26 septembre 2020** (hors vacances scolaires et jours fériés)



ANGLAIS : Pour les ateliers en anglais, pas besoin d'être bilingue ! Votre enfant doit comprendre l'anglais et avoir envie de suivre l'activité en anglais. L'animateur peut être native speaker ou bien avoir un très bon niveau d'anglais (B2 ou plus).



ATELIERS HEBDOS

IR UNE SESSION DANS LA SEMAINE

AU 10/06/2021	VENDREDI DU 02/10/2020 AU 11/06/2021		SAMEDI DU 26/09/2020 AU 03/07/2021	
			7-9 ans (année 1) 9h45-11h15	7-9 ans Anglais 1 
			10-12 ans (année 1) 11h30-13h	10-12 ans Anglais 1 
			7-9 ans (année 2) 14h-15h30	10-12 ans (année 2) 14h-15h30
			13-17 ans (année 1) 16h-17h30	10-12 ans (année 1) 16h-17h30
10-12 ans (année 2) 17h30-19h	10-12 ans Anglais 2 	13-17 ans (année 1) 17h45-19h15		

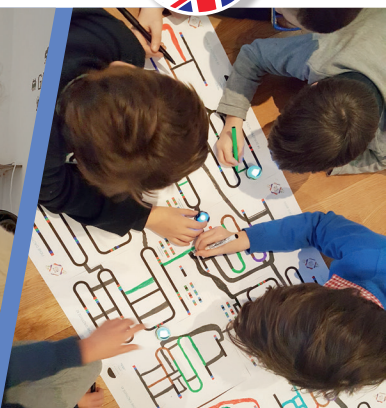
Les ateliers année 2 sont ouverts exclusivement aux enfants ayant déjà suivi l'année 1 chez Tech Kids Academy.

Les avantages des membres :

- **Un certificat de fin d'année** validant l'acquisition des connaissances.
- **Un accès à des ressources en ligne** : Campus Junior pour les 7-12 ans et réduction sur iTech Campus (sortie en 2021) pour les ados.
- **Une clé USB en cadeau**, des réductions sur les stages vacances et des invitations à des événements.



7-9 ans / Année 1



PROGRAMMATION

Les enfants apprennent les bases de la programmation en réalisant pas-à-pas un animal virtuel, un jeu de labyrinthe et un jeu de Space Invaders avec **Scratch**.

ROBOTIQUE

Ils découvrent la robotique en s'amusant avec des **Ozobot**, petits robots suiveurs de ligne et construisent et programment des robots **Lego WeDo 2.0**.

ÉLECTRONIQUE

Ils fabriquent des circuits électroniques avec des **LittleBits** et **Chibitronics**, jouent de la musique avec **MakeyMakey**, et réalisent d'incroyables expériences !

GRAPHISME

Ils dessinent en pixel art et créent des animations avec **Piskel**. Ils découvrent la modélisation 3D avec **3D Slash** et l'impression 3D avec nos imprimantes 3D.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Compétences

- Logique
- Créativité
- Ingénierie
- Résilience
- Travail en équipe

Âges

7-9 ans

CP, CE1, CE2

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs

 625 € / an

 750 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant



Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

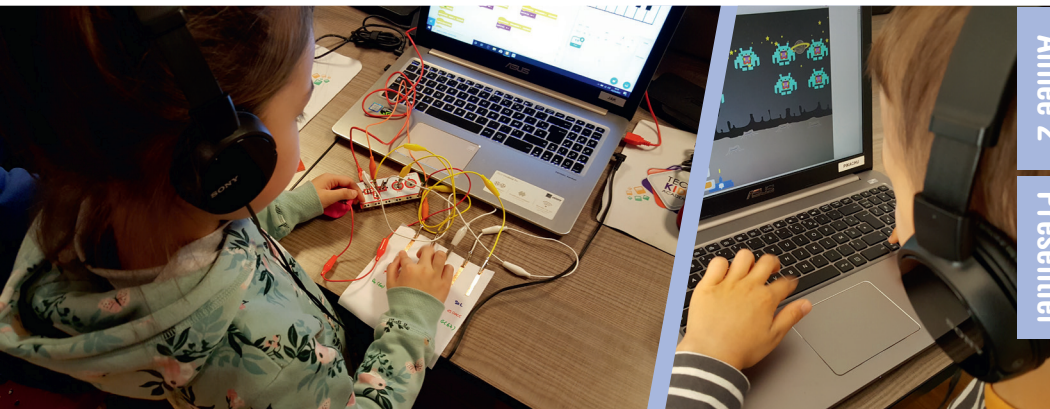


7-9 ans / Année 2

7-9 ans

Année 2

Présentiel



PROGRAMMATION

Les enfants poursuivent leur initiation au code avec **Scratch** en créant un jeu d'arcade avec BB8, un jeu de course de voitures et un quiz à personnaliser.

ROBOTIQUE

Nos ingénieurs en herbe fabriquent et programment des robots **Lego WeDo 2.0**. Ils développent leur ingéniosité et imaginent d'incroyables machines.

ÉLECTRONIQUE

Ils fabriquent une manette de jeu avec **MakeyMakey** pour jouer à Fruit Ninja et créent des animations et jeux sur la LED matricielle **MicroBit**.

GRAPHISME

Ils dessinent et créent des animations en pixel art avec **Piskel**. Ils modélisent et impriment en 3D un médaillon et un personnage avec **3D Slash**.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

Compétences

- Logique
- Créativité
- Ingénierie
- Résilience
- Travail en équipe

Âges

8-9 ans

CE1, CE2, CM1

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs



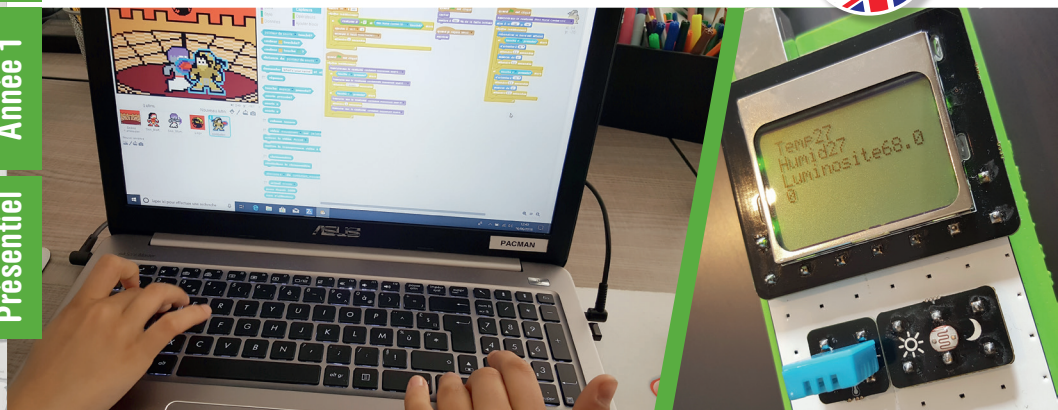
625 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant





10-12 ans / Année 1



PROGRAMMATION

Les enfants s'initient au codage informatique en créant un jeu de labyrinthe avancé sur le thème de Star wars et le fameux jeu de casse briques avec **Scratch**.

ROBOTIQUE

Ils découvrent la robotique avec les robots **Edison**, équipés de moteurs, capteurs et LEDs : détecter des obstacles, suivre un circuit ou faire un combat de sumos.

ÉLECTRONIQUE

Ils s'initient à l'électronique avec **Thingz**, une carte **Arduino** simplifiée. Ils réalisent des montages pour créer un compte à rebours, une station météo et une alarme anti-intrusion.

GRAPHISME

Les enfants libèrent leur créativité en dessinant et créant des animations en pixel art avec **Piskel**. Ils modélisent et impriment en 3D des animaux bouchons avec **3D Slash**.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

Compétences

- Algorithmie
- Créativité
- Ingéniosité
- Résolution de problèmes
- Collaboration

Âges

10-12 ans

CM1, CM2, 6^{ème}

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs

 730 € / an

 875 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant





10-12 ans / Année 2



10-12 ans

Année 2

Présentiel



PROGRAMMATION

Les enfants se perfectionnent à la pensée algorithmique en créant un jeu de tir dans l'espace avec **Scratch** et créent un jeu de plateforme avec **Stencyl**.

ROBOTIQUE

Ils poursuivent leur apprentissage de la robotique en fabriquant des robots **Lego WeDo 2.0**. Ils expérimentent et construisent des robots pour créer une réaction en chaîne.

ÉLECTRONIQUE

Ils réalisent de nouveaux projets avec **Thingz**, une carte Arduino simplifiée. Ils tapent leurs premières lignes de code en **C++** et découvrent le monde des objets connectés.

GRAPHISME

Les enfants libèrent leur créativité en réalisant leurs portraits pop art et manga avec **Gimp**, équivalent de Photoshop et dessinent en vectoriel avec **Inkscape**.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

Compétences

- Algorithmie
- Créativité
- Ingéniosité
- Résolution de problèmes
- Collaboration

Âges

11-12 ans

CM2, 6^{ème}, 5^{ème}

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs

 730 € / an

 875 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant





13-17 ans / Année 1



PROGRAMMATION

Les ados apprennent à coder en réalisant un jeu d'arcade dans l'espace avec **Stencyl**. Ils s'initient au langage **Python** en créant un jeu de rôle de type **RPG**.

ROBOTIQUE

Ils découvrent la robotique grâce à **Mbot**, un robot équipé de moteurs, d'une LED matricielle, de capteurs de distance et d'un potentiomètre.

ÉLECTRONIQUE

Ils programment leur robot en **C++** avec le logiciel **Arduino** : rouler, détecter des obstacles, afficher des animations sur la matrice et jouer avec le potard.

GRAPHISME

Les jeunes apprennent les techniques de modélisation 3D et dessinent un paysage low poly 3D avec **Blender**. Ils pourront laisser libre cours à leur créativité.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

Compétences

- Logique algorithmique
- Conception & créativité
- Sciences de l'ingénieur
- Résolution de problèmes
- Autonomie & résilience

Âges

13-17 ans

4^{ème} - Terminale

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs



835 € / an



995 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant





13-17 ans / Année 2

13-17 ans

Année 2

Présentiel



PROGRAMMATION

Les ados perfectionnent leur approche algorithmique et approfondissent leurs connaissances en **Python** et **Tkinter** en programmant un jeu de morpion.

GAME DESIGN

Ils codent en **C#** un jeu de course de voitures avec **Unity 3D** : ils créent leur circuit, personnalisent l'interface de jeu et programment l'intelligence du jeu.

ÉLECTRONIQUE

Ils continuent leur apprentissage d'**Arduino** et des circuits électroniques et codent en **C++** pour créer un synthétiseur dans une boîte à sardines.

GRAPHISME

Les jeunes vont plus loin avec **Blender**, en modélisant un verre en 3D et en créant un jeu de labyrinthe en 3D. Ils pourront laisser libre cours à leur créativité.

PROJET

À la fin de l'année, les enfants se consacrent à la **réalisation de leur projet** sur le thème de leur choix, en mettant en pratique ce qu'ils ont appris.

Un **programme complet** qui permet à chaque enfant de **révéler ses talents** !

Tout le matériel est mis à la disposition des enfants.

Compétences

- Logique algorithmique
- Conception & créativité
- Sciences de l'ingénieur
- Résolution de problèmes
- Autonomie & résilience

Âges

14-17 ans

3^{ème} - Terminale

Durée

28 ateliers d'1h30

À partir du 26/09/2020

Tarifs

 835 € / an

-10% à partir du 2^{ème} enfant



ATELIERS À LA CARTE



Découvrez nos activités autour de la programmation, robotique ou arts numériques, en vous inscrivant à un atelier découverte, dans nos académies ou en classe virtuelle.

Dates disponibles et inscription sur notre site :
techkidsacademy.com/ateliers-decouverte



STAGES VACANCES

Profitez de nos stages pour les 7-17 ans, sur une semaine, par journées complètes ou demi-journées. En présentiel ou en classe virtuelle.
À partir de 195€ la semaine.



- Créer des jeux video avec **Scratch**, **Stencyl**, **Unity** ou en **Python**.
- Découvrir la robotique avec des **Lego**, l'intelligence artificielle avec notre robot humanoïde **JD**.
- Fabriquer des objets connectés avec **Arduino** ou un film d'animation stop motion.

Dates disponibles et inscription sur notre site :
[techkidsacademy.com /stages-coding-enfants](https://techkidsacademy.com/stages-coding-enfants)





NOS ATELIERS CODING EN CLASSE VIRTUELLE

Apprendre à coder depuis chez soi, n'importe où dans le monde !

NOUVEAU

Des modules de 7 sessions d'1h30



APPRENDRE

Apprendre à coder en s'amusant et en créant des jeux vidéo avec Scratch ou en Python.



PROGRESSER

Des modules variés qui permettent à chacun d'apprendre et de progresser à son rythme.



SE RÉVÉLER

Coder des jeux vidéo pour acquérir les compétences du 21^{ème} siècle et gagner confiance en soi.



PARCOURS PERSONNALISÉS

Choisir 1, 2 ou 3 modules en fonction des disponibilités et envies de votre enfant.



ADAPTÉS PAR ÂGE

Des modules pour les enfants du primaire, collège et lycée, de 7 à 18 ans, débutants ou confirmés.



PAR DISPONIBILITÉS

7 séances pour créer un jeu vidéo, les mercredis ou samedis après-midi (hors vacances scolaires).

Dans les classes virtuelles, l'animateur donne les instructions à l'oral et partage son écran. Les enfants peuvent lever la main virtuellement, demander de l'aide, poser des questions ou répondre aux questions à l'oral ou via le chat et peuvent partager leur écran en cas de problème.

Afin d'assister à nos classes virtuelles, votre enfant aura besoin :

- d'un ordinateur (Mac ou PC) équipé d'une webcam et d'un micro
- un navigateur web récent (Google Chrome ou Firefox)
- d'une connexion Internet stable et rapide
- des logiciels gratuits nécessaires aux cours

Primaire : 7-10 ans

NOUVEAU


Choisissez 1, 2 ou 3 modules de 7 séances d'1h30 :

MODULE CODING - DÉBUTANT

Scratch Initiation + Jeu Labyrinthe

- Réalisation d'une animation avec les lettres de votre prénom avec **Scratch** (2 séances)
- Création d'un jeu de labyrinthe avec des souris et des chats avec **Scratch** (5 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

MODULE CODING - DÉBUTANT

Pixel art + Scratch Jeu Space invaders

- Réalisation de dessins en pixel art avec **Piskel** (3 séances)
- Création d'un jeu similaire à **Space invaders** avec **Scratch** (3 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

MODULE CODING - DÉBUTANT - INTERMÉDIAIRE

Scratch Jeu Quiz multi-niveaux

- Réalisation d'un jeu quiz multi-niveaux avec des calculs et des devinettes (5 séances)
- Personnalisation du jeu et création d'un nouveau niveau (2 séances)

Compétences

- Logique
- Créativité
- Bases de la programmation

Âges

7-10 ans

CE1, CE2, CM1, CM2

Durée

7 séances d'1h30

À partir du 4 novembre

Dates disponibles en ligne

Tarif

 215 € / module

-10% à partir du 2^{ème} module

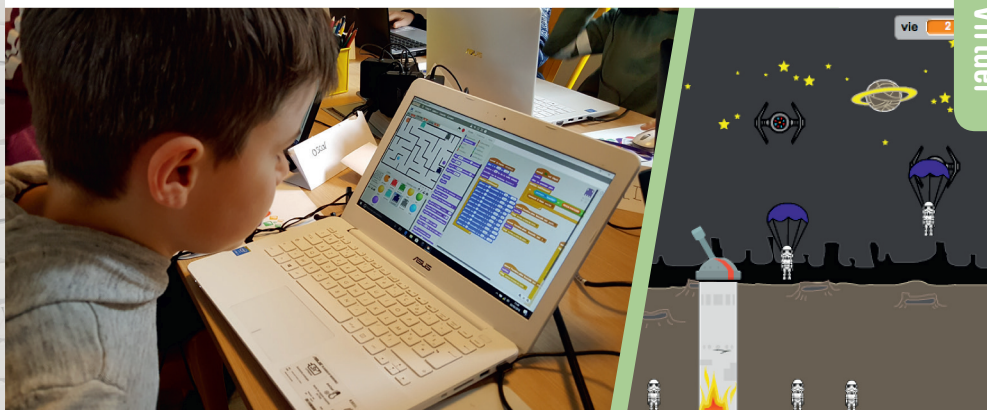


Collège : 11-14 ans

NOUVEAU

11-14 ans

Virtual



Choisissez 1, 2 ou 3 modules de 7 séances d'1h30 :

MODULE CODING - DÉBUTANT

Scratch Initiation + Jeu de Pacman

- Réalisation d'un jeu **Pacman** multi-niveaux avec **Scratch**, création de vos propres chemins pour vos fantômes et d'un niveau 2 (6 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

MODULE CODING - DÉBUTANT - INTERMÉDIAIRE

Scratch Jeu d'arcade Paratroopers

- Réalisation d'un jeu d'arcade de type **Paratroopers** avec **Scratch** : défends ta tourelle en éliminant les hélicoptères qui larguent les parachutistes (6 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

MODULE CODING - INTERMÉDIAIRE

Initiation Python Jeu d'aventure

- Initiation à **Python** : création d'un jeu d'aventure en mode texte. Tape tes premières lignes de code en **Python** et aide ton aventurier à résoudre les énigmes (6 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

Compétences

- Logique algorithmique
- Créativité
- Résolution de problèmes

Âges

11-14 ans

6^{ème}, 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}

Durée

7 séances d'1h30

À partir du 4 novembre

Dates disponibles en ligne

Tarifs



250 € / module

-10% à partir du 2^{ème} module



Lycée : 15-18 ans

NOUVEAU

```

import sys
import random
import tkinter as tk
from tkinter import messagebox

def afficher_message(message):
    fenetre = tk.Tk()
    fenetre.title("Message")
    label = tk.Label(fenetre, text=message, bg="white", font=("Arial", 12))
    label.pack(pady=10)
    fenetre.mainloop()

def choisir_mot():
    mots = ["stogie", "python", "festival"]
    mot = random.choice(mots)
    return mot

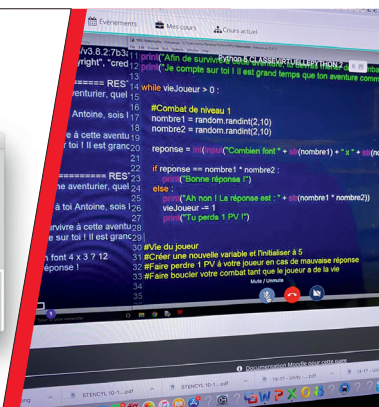
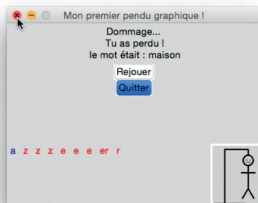
def initialiser_jeu():
    mot = choisir_mot()
    lettres_essayees = []
    nombre_vies = 6
    return mot, lettres_essayees, nombre_vies

def afficher_etape(etape):
    fenetre = tk.Tk()
    fenetre.title("Mon premier pendu graphique !")
    label = tk.Label(fenetre, text=etape, font=("Arial", 12))
    label.pack(pady=10)
    bouton_rejouer = tk.Button(fenetre, text="Rejouer", command=initialiser_jeu)
    bouton_rejouer.pack(pady=10)
    bouton_quitter = tk.Button(fenetre, text="Quitter", command=fenetre.destroy)
    bouton_quitter.pack(pady=10)
    fenetre.mainloop()

def main():
    mot, lettres_essayees, nombre_vies = initialiser_jeu()
    while nombre_vies > 0:
        afficher_etape("Domage... Tu as perdu ! le mot était : maison")
        bouton_rejouer = tk.Button(fenetre, text="Rejouer", command=initialiser_jeu)
        bouton_rejouer.pack(pady=10)
        bouton_quitter = tk.Button(fenetre, text="Quitter", command=fenetre.destroy)
        bouton_quitter.pack(pady=10)
        fenetre.mainloop()
    else:
        afficher_etape("Tu as perdu ! le mot était : maison")
        bouton_rejouer = tk.Button(fenetre, text="Rejouer", command=initialiser_jeu)
        bouton_rejouer.pack(pady=10)
        bouton_quitter = tk.Button(fenetre, text="Quitter", command=fenetre.destroy)
        bouton_quitter.pack(pady=10)
        fenetre.mainloop()

if __name__ == "__main__":
    main()

```



Choisissez 1, 2 ou 3 modules de 7 séances d'1h30 :

MODULE CODING - DÉBUTANT

Initiation Python : Jeu de rôle RPG #1

- Introduction au langage **Python** (1 séance)
- Réalisation d'un jeu de rôle de type RPG en mode texte en **Python** (6 séances)

MODULE CODING - DÉBUTANT - INTERMÉDIAIRE

Python + Tkinter : Jeu de rôle RPG #2

- Introduction à la couche graphique **Tkinter** (1 séance)
- Poursuite de la création de notre jeu RPG avec l'intégration de l'interface graphique et de nouvelles fonctionnalités (5 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

MODULE CODING - INTERMÉDIAIRE

Python + Tkinter : Jeu de pendu

- Réalisation d'un jeu de pendu avec création de l'algorithme et le développement de l'interface graphique avec **Python & Tkinter** (6 séances)
- Personnalisation et amélioration du jeu (1 séance)

Compétences

- Logique algorithmique
- Résolution de problèmes
- Autonomie & résilience

Âges

15-18 ans

2nd, 1^{ère}, Terminale

Durée

7 séances d'1h30

À partir du 4 novembre

Dates disponibles en ligne

Tarif



295 € / module

-10% à partir du 2^{ème} module





NOS PLATEFORMES D'APPRENTISSAGE EN LIGNE

Le campus Junior pour les 7-12 ans



Tech Kids Academy est le **partenaire pédagogique** du Campus Junior, la 1^{ère} **plateforme gratuite** à apprendre à coder aux **7-12 ans** et à former les enseignants à **Scratch**, lancée en 2015 par Samsung : lecampusjunior.fr

iTech Campus pour les 12-25 ans



Tech Kids Academy lancera en 2021 une **plateforme d'apprentissage en ligne** pour préparer les 12-25 ans au monde de demain.

Soyez les premiers à être informés du lancement en vous inscrivant à notre newsletter : itechcampus.com



NOS LIVRES

Avec notre livre **Code toi-même !** avec **Scratch** et sa collection **Ton atelier Scratch**, publiés chez Nathan, apprends à programmer et suis nos instructions pas-à-pas pour créer des jeux vidéo avec **Scratch**. À partir de 8 ans, niveau débutant et avancé.

Apprendre à coder avec Scratch dès 8 ans



Spécial 6^{ème} - 5^{ème}



Livret d'activités 3D





POURQUOI CHOISIR TECH KIDS ACADEMY ?

- La qualité de son parcours ludo-pédagogique
- La variété et la richesse de ses activités
- L'esprit d'ouverture internationale et ses ateliers en anglais
- La passion et le professionnalisme de ses animateurs
- La convivialité et le design moderne de ses académies

“ Je n'ai jamais vu mon fils aussi heureux à l'idée de se rendre tous les mercredis à une activité extra-scolaire. Il est vraiment épanoui dans cet environnement. Une équipe souriante, investie et disponible qui encadre de façon bienveillante nos enfants.

Des bambins heureux, des parents sereins. Merci à vous. ”

Géraldine R., maman d'Armand 7 ans

“ Trop génial, ça me rend plus intelligent et c'est la meilleure académie que je connaisse ! ”

Raphaël, 10 ans

“ Lilian est ravi de cette classe virtuelle, ses yeux pétillent lorsqu'il me parle de son cours ! ”

Laurence A., maman de Lilian 13 ans

“ Un endroit pour apprendre notre avenir et créer notre futur avec nos potes. ”

Marie, 14 ans



L'académie est ouverte du mardi au vendredi
de 10h à 19h et le samedi de 9h45 à 17h30.
(hors vacances scolaires et jours fériés)



 5 rue de la Surintendance
78100 St-Germain-en-Laye
RER A : St-Germain-en-Laye
(en face du parc du château)

 **09 82 52 98 18**

 **stgermain@techkidsacademy.com**



TECHKIDSACADEMY.COM