

# NUMÉRIQUE

## ATELIER DE CRÉATION ET PROGRAMMATION



### Descriptif :

Durant cet atelier les jeunes apprendront à réaliser et programmer un robot afin d'accomplir un objectif se présentant sous forme de jeu. Cette activité permet de toucher au monde de la programmation de façon ludique à travers un outil simple d'utilisation : les legos mindstroms.

C'est aussi l'occasion de donner au jeune la possibilité d'exprimer et développer leur créativité et leur imagination.

Cette activité permet aux participants de comprendre le fonctionnement de certains objets High-Tech.

### Objectifs :

- Découvrir la robotique.
- Apprendre les bases de la programmation.
- Développer la créativité des participants.
- Assimiler les différents éléments matériels (capteur, servomoteur, brique de programmation).