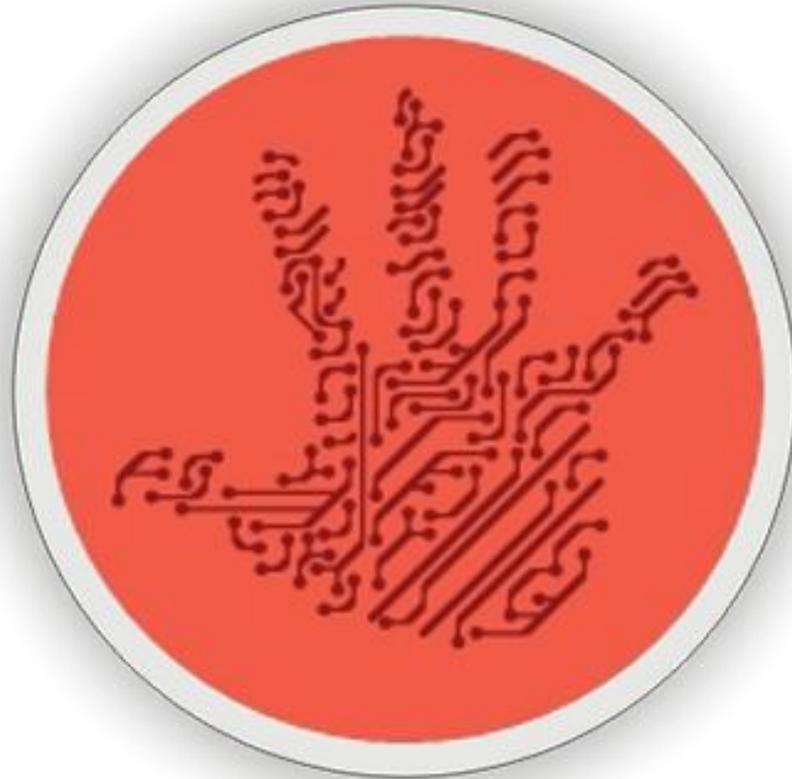


# STAGES VACANCES SCOLAIRES



## Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

2 Nos ateliers [p.6](#)

A Présentation [p.6](#)

B Programmation [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

3 S'inscrire [p.23](#)

# Sommaire

**1** **Présentation** [p.4](#)

**2** Nos ateliers [p.6](#)

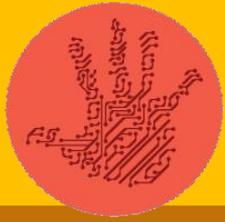
A Présentation [p.6](#)

B Programmation [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

**3** S'inscrire [p.23](#)



# Présentation

Evolukid est un ensemble de parcours qui permet aux enfants, adultes et seniors de découvrir et de s'initier aux technologies numériques à travers des ateliers de **programmation**, **d'électronique** et de **robotique**

L'objectif: Amener les concepts scientifiques et la programmation informatique à la portée de tous.

[La méthode Evolukid](#)

## Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

2 **Nos ateliers** [p.6](#)

**A Présentation** [p.6](#)

B Programmation [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

3 S'inscrire [p.23](#)

# Nos ateliers

Cliquez sur les icônes pour aller directement à la description de l'atelier

## 3 thématiques

### Programmation

Scratch Junior



Easy Scratch



Middle Scratch



Easy AppDev



Middle AppDev



Langage C



Java



Python

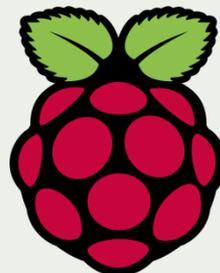


### Electronique

Easy Arduino



Middle Arduino



ARDUINO

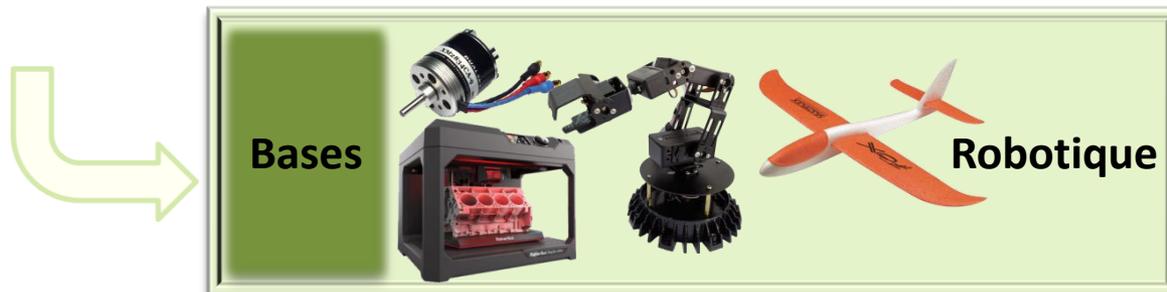
### Robotique

Modélisme



## Nos ateliers

Chez Evolukid, après 8 ans, l'âge n'a pas vraiment d'importance. En effet certains enfants savent déjà coder tandis que des ados n'ont pas encore commencé. C'est pourquoi nous proposons des parcours à différents niveaux sur nos trois thèmes qui sont ouverts à tous.



## Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

2 **Nos ateliers** [p.6](#)

A Présentation [p.6](#)

**B Programmation** [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

3 S'inscrire [p.23](#)

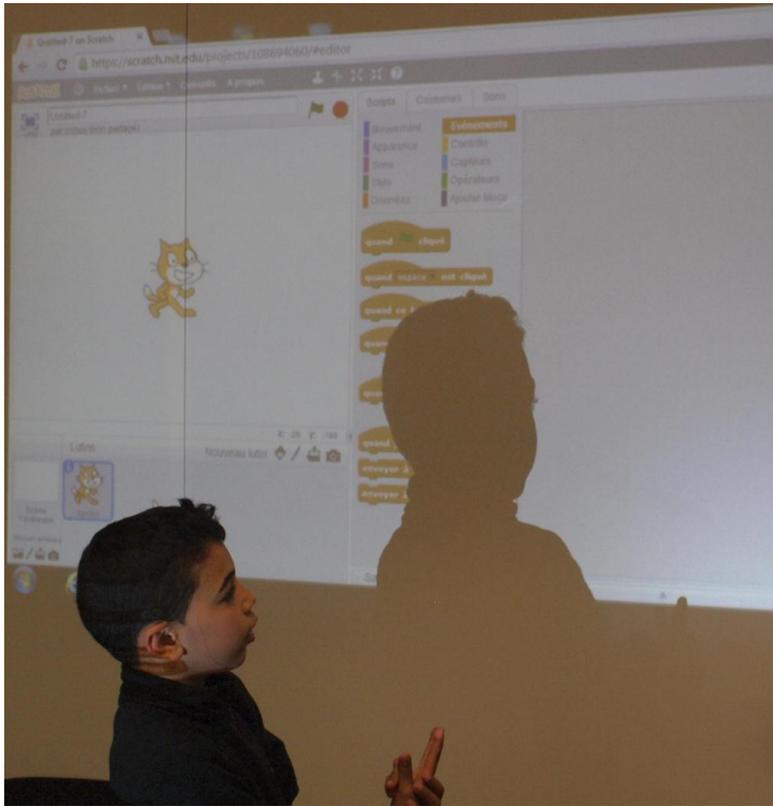
# Scratch Junior



Tes parents te racontent des histoires avant de dormir et tu aimes ça? Viens écrire ta propre histoire et la programmer sur ordinateur. Tes parents seront fiers de toi mais cette fois-ci, c'est toi qui vas leur raconter ton histoire. Alors fais travailler ton imagination.

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

# Easy Scratch

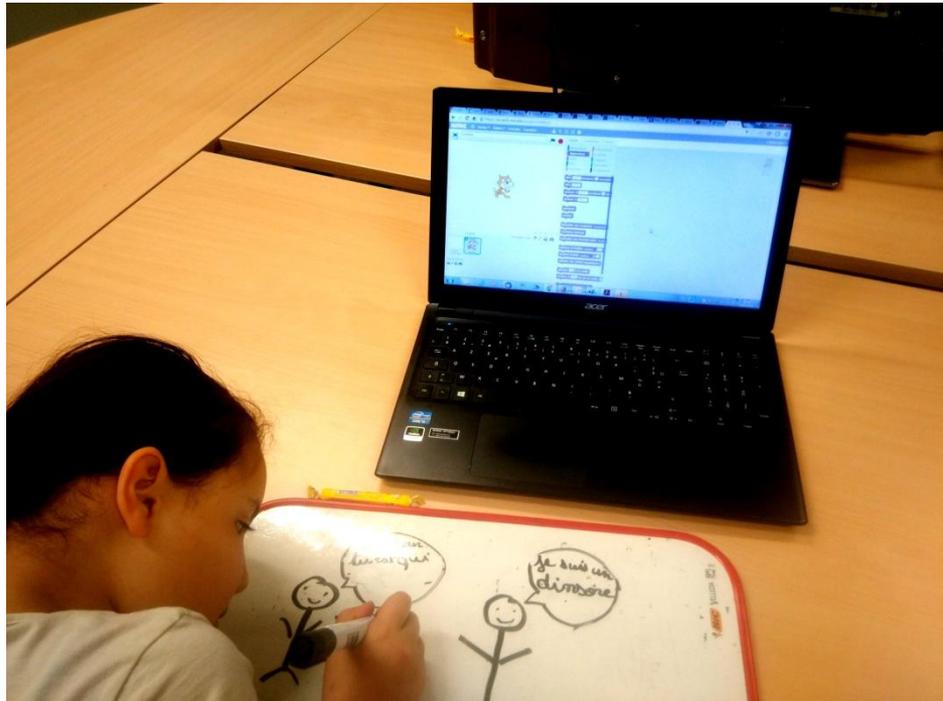


Tu aimes jouer aux jeux vidéos et tu voudrais créer le tien ? Viens apprendre à le faire avec le logiciel Scratch. Tu créeras ton propre jeu et tes propres histoires. Tu pourras montrer ta création à tes camarades, le tout dans la joie et la bonne humeur.

[S'inscrire ?](#)

[S'informer](#)

# Middle Scratch

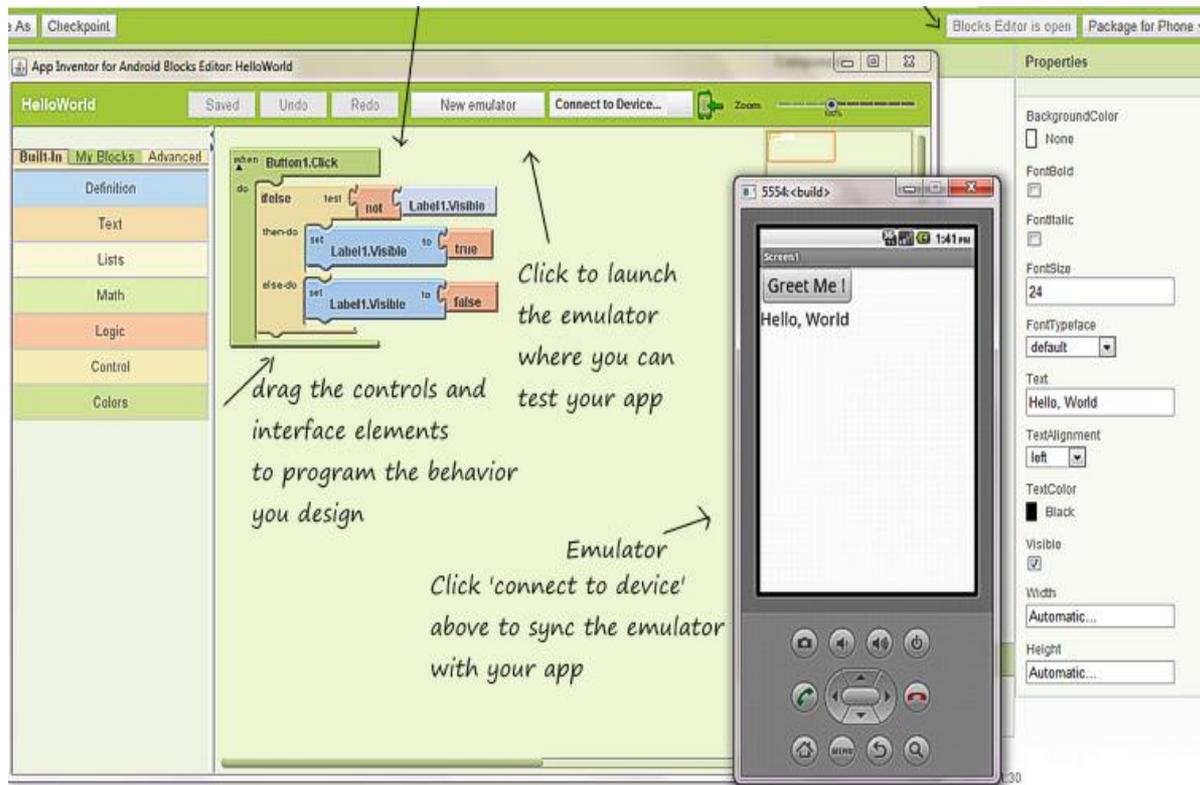


Scratch n'a plus de secret pour toi ? Avec ce module, on ira plus loin et tu découvriras de nouvelles fonctionnalités dont tu ignorais l'existence. Alors, tu es prêt à relever le défi ?

[S'inscrire ?](#)

[S'informer](#)

# Easy AppDev



Tu passes ta journée scotché sur ton smartphone et ça ne plaît pas à tes parents? Assiste à ce module pour apprendre à développer tes propres applications. Tu auras une raison valable d'avoir tout le temps ton smartphone ou ta tablette entre les mains.

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

# Middle AppDev



Dans l'atelier Middle, nous approfondirons les notions vues dans l'atelier Easy. En effet, une fois les bases du développement acquises, nous pourrons alors créer des applications plus avancées.

[S'inscrire ?](#)

[S'informer](#)

# Langage C



```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int i;
    int a[10];
    printf("Enter student's scores: \n");
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        scanf("%d", &a[i]);
    }
    printf("Your student's scores are: \n\n");
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        printf("%d\n", a[i]);
    }
    return 0;
}
```

Selon toi, la programmation graphique c'est pour les petits joueurs. Alors c'est parti pour l'apprentissage du langage C, un des plus vieux langages encore utilisés aujourd'hui. Tu seras de taille ou tu veux retourner aux briques?

[S'inscrire ?](#)   [S'informer](#)

# Java



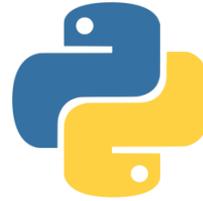
```
public class Dog extends Animal {  
  
    public void makeSound() {  
        System.out.println("Woof!");  
    }  
  
    public void makeSound(boolean injured) {  
        if (injured) {  
            System.out.println("Whimper");  
        }  
    }  
}  
  
public class Cat extends Animal {  
  
}
```

Tu veux apprendre un langage de programmation orienté objet?

En programmation Java, tu apprendras à utiliser les objets et les méthodes génériques. Ce langage est utilisé pour le développement d'application Android.

[S'inscrire ?](#)   [S'informer](#)

# Python



```
def add5(x):
    return x+5

def dotwrite(ast):
    nodename = getNodeName()
    label=symbol.sym_name.get(int(ast[0]),ast[0])
    print '    %s [label="%s' % (nodename, label),
    if isinstance(ast[1], str):
        if ast[1].strip():
            print '= %s"' % ast[1]
        else:
            print '"]'
    else:
        print '"];'
        children = []
        for n, child in enumerate(ast[1:]):
            children.append(dotwrite(child))
        print ', ' %s -> {' % nodename
        for n, name in enumerate(children):
            print '%s' % name,
```

Python, pas le reptile, est un langage de programmation orienté objet. Il est apprécié pour sa syntaxe qui permet une initiation aisée aux concepts de base de la programmation. Rejoins nous pour apprendre ce langage particulièrement répandu dans le monde scientifique

[S'inscrire ?](#)   [S'informer](#)

## Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

2 **Nos ateliers** [p.6](#)

A Présentation [p.6](#)

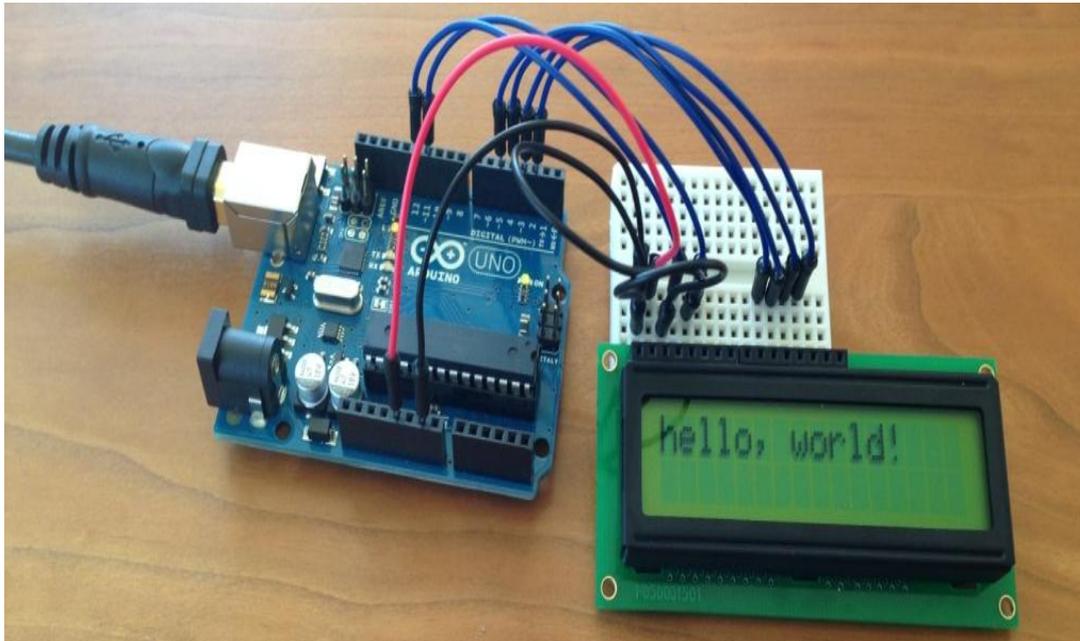
B Programmation [p.9](#)

**C Electronique** [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

3 S'inscrire [p.23](#)

# Easy Arduino



Tu t'es toujours demandé comment certaines choses fonctionnent? En avant vers la **technologie!** Tu pourras par exemple allumer une LED grâce à un programme informatique.

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

# Middle Arduino

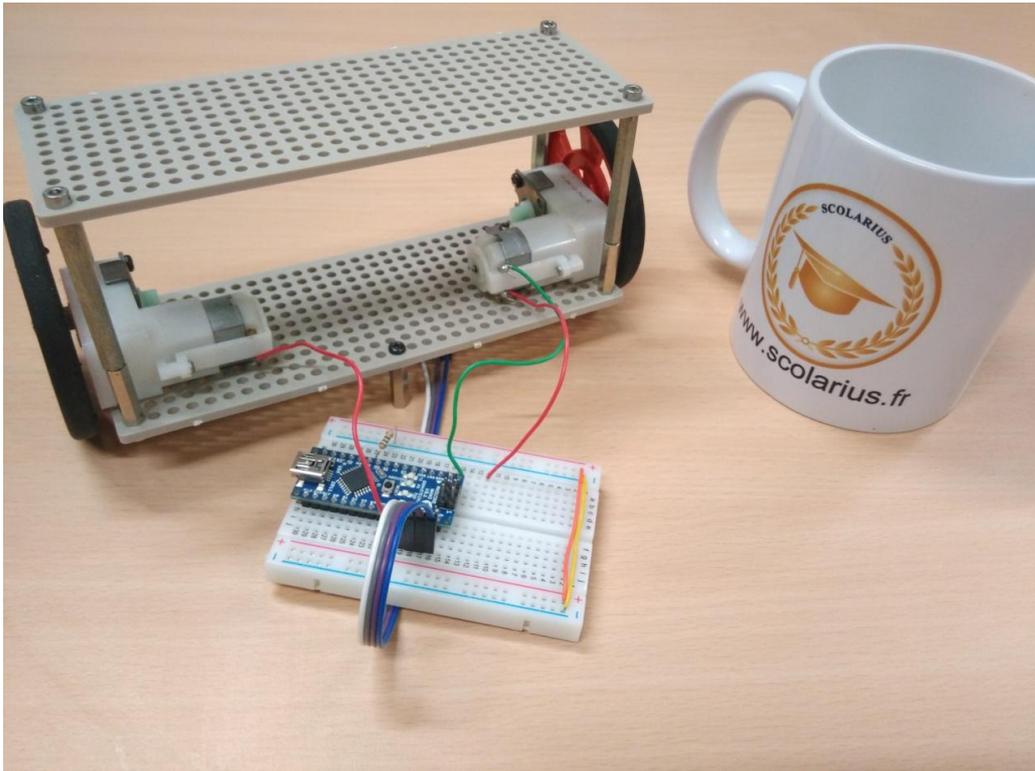


Pour toi, allumer une LED c'est acquis mais tu restes sur ta faim avec Arduino ? Tu veux aller plus loin et mettre un peu de mouvement dans ta création en connectant un moteur électrique.

Tu es prêt ? C'est parti !

[S'inscrire ?](#)

[S'informer](#)



# Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

**2 Nos ateliers** [p.6](#)

A Présentation [p.6](#)

B Programmation [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

**D Robotique** [p.21](#)

3 S'inscrire [p.23](#)

# Modélisme



Te souviens-tu, étant petit, lorsque tu jouais avec ta voiture télécommandée achetée par tes parents? Que dirais-tu d'en fabriquer une par toi-même? Tu pourras même concevoir des avions, des sous-marins ou encore des bateaux que tu pourras tester. À vos marques, prêts, modélisez!

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

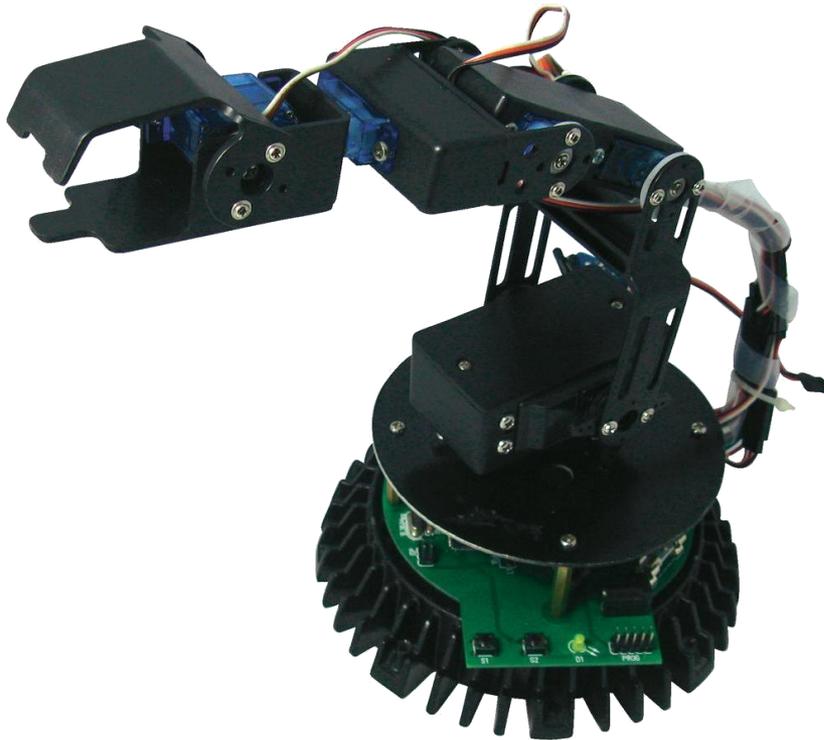
## MBot



Le Mbot est le robot utilisé au collège pour s'initier à la programmation et plus précisément à l'algorithmique. C'est un robot à assembler qui permet de commencer la mécanique, l'assemblage de composants et la programmation illustrée. C'est un super outil pédagogique pour s'initier à la robotique notamment grâce au logiciel Mblock

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

# Bras de robot



Le bras de robot, l'une des parties les plus fascinantes pour commencer la robotique et surtout comprendre le lien étroit entre la mécanique, l'électronique (les capteurs et les actionneurs) et le programme. Avec ce bras, tu pourras assembler, programmer des mouvements complexes et comprendre la robotique comme un pro.

[S'inscrire ?](#) [S'informer](#)

## Sommaire

1 Présentation [p.4](#)

2 Nos ateliers [p.6](#)

A Présentation [p.6](#)

B Programmation [p.9](#)

C Electronique [p.18](#)

D Robotique [p.21](#)

**3 S'inscrire** [p.23](#)

## Comment ?



Pout vous inscrire, rien de plus simple



Sur notre site: Vous pouvez remplir le formulaire à l'adresse [www.evolutid.com/inscription](http://www.evolutid.com/inscription)



Par téléphone:  
Au 07 82 00 73 95 du lundi au vendredi de 9h à 20h

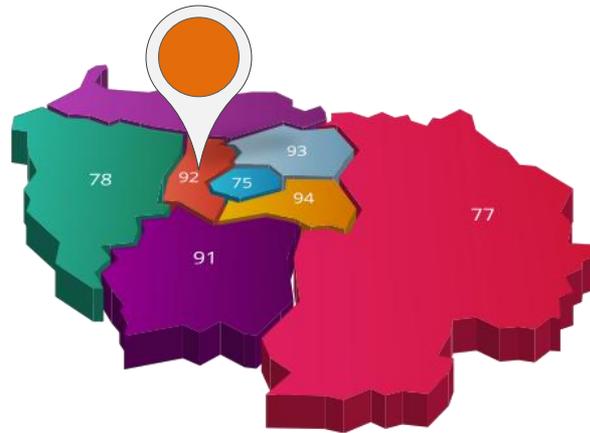


Par mail:  
[inscription@evolutid.com](mailto:inscription@evolutid.com)

# STAGES VACANCES SCOLAIRES

## Où ?

92-Nanterre



Les ateliers du site de Nanterre / sur planning



Jr Mini Scratch



E Easy Scratch



M Middle Scratch



E Easy AppDev



M Middle AppDev



Langage C



Java



Python



E Easy Arduino



M Middle Arduino



Modélisme

# STAGES VACANCES SCOLAIRES

# Où ?

## Site de Nanterre

**92 – Nanterre**  
**14 rue du Port**  
**RER A Rueil**  
**Malmaison**  
**Bus 367**



## Quand ?

### Horaires:

**Semaine: 5 demi-journées ou 5 journées complètes**

- **Matin: 9h30-12h30**
- **Après-midi: 14h-17h**

**Tous les jours: demi-journée ou journée complète**

- **Matin: 9h30-12h30**
- **Après-midi: 14h-17h**

Possibilité de s'inscrire en **journée complète** avec 2 stages différents:  
9h30-17h00 (pause déjeuner de 12h30 à 14h dans nos locaux).

*Pensez à apporter votre déjeuner!*

Accueil à partir de 9h15 / 13h45

## Combien ?

### Tarifs:

- ✓ 190€ à 290€ pour 5 demi-journées
- ✓ 360 € à 470 € les 5 journées complètes
- ✓ A partir de 80€ pour une journée complète
- ✓ A partir de 45€ pour une demi-journée journée complète
- ✓ A partir de 30€ en séance découverte (1h30/2h)



Remise  
parrainage

Vos enfants aiment nos ateliers? Faites-en profiter ceux de vos amis.  
Vous aurez 10% de remise sur le prochain atelier de votre enfant, votre filleul aussi.

Remise  
famille

Vous avez plusieurs enfants intéressés par nos ateliers?  
Vous aurez 10% de remise lors de leur inscription.

Remise  
fidélité

Votre enfant a déjà suivi un de nos ateliers et souhaite intégrer un autre?  
Nous vous remercierons de votre fidélité avec une remise de 10% pour son prochain atelier.

# STAGES VACANCES SCOLAIRES

## Combien ?

Atelier		5 demi-journées	5 journées	La demi-journée	La journée
Mini Scratch	 Jr	190€		45€	
Easy Scratch	 E	220€	390€	45€	80€
Middle Scratch	 M	250€	450€	50€	85€
Easy AppDev	 E	220€	390€	-	95€
Middle AppDev	 M	250€	470€	60€	105€
Langage C		250€	450€		
Java		250€	450€		
Python		250€	450€		
Html / css / javascript		250€	450€		
Easy Arduino	 E	270€	460€	60€	105€
Middle Arduino	 M	290€	470€	60€	105€
Modélisme		290€*	470€*	-	125€*

\* Les réalisations des enfants peuvent être acquises sur demande.  
 Nous contacter pour plus de renseignements