



COLORI

*Pour des enfants éclairés,
dans un monde
technologique*





Sommaire

- 1) **QUI SOMMES-NOUS ?**
- 2) **NOS ACTIVITÉS**
- 3) **LA FRESQUE DES ÉCRANS**
- 4) **LA FORMATION**
- 5) **NOS OFFRES**



*Cliquer sur les titres pour
naviguer dans la présentation*





COLORi

Qui sommes-nous ?

Pourquoi COLORI ?



Pour développer le potentiel des tout-petits

Les activités COLORI participent au développement cognitif des enfants en reprenant les fondamentaux des programmes scolaires.



Pour former des citoyens et non des consommateurs

La technologie interroge notre rapport à la démocratie et au libre arbitre. Nous avons la responsabilité collective de donner des clefs de lecture du numérique aux enfants, pour qu'ils en soient acteurs et non simples consommateurs.



Pour dépasser les stéréotypes de genre

Les études montrent que l'introduction des sciences dès le plus jeune âge favorise l'intérêt des filles et permet d'endiguer les inégalités de genre dans le secteur de la technologie. COLORI, en intervenant auprès des jeunes enfants dans tous les territoires (zones rurales, REP, etc.), participe à réduire ces déséquilibres.



Pour participer à l'égalité des chances

Nos partenariats avec les collectivités locales et les écoles partout en France participent à éduquer les enfants à ces sujets devenus majeurs, indépendamment de leur genre, de leur origine sociale ou de leur territoire. L'accès à ces savoirs par tous contribue à une éducation plus égalitaire.

Qui sommes-nous ?

Créé en 2018, COLORI vise à préparer les enfants aux transformations technologiques que nous vivons aujourd'hui.

COLORI prend la forme d'activités de découverte du code et de la technologie, pour les 3-10 ans, sans écran, en périscolaire ou sur le temps scolaire. COLORI propose des ateliers à destination des enfants et des formations pour la communauté éducative.



Nos financeurs

MAIF IMPACT



FRANCEACTIVE
Les entrepreneurs engagés



60
VILLES

20 000
ENFANTS
INITIÉS

120
ÉCOLES ET
CENTRES DE
LOISIRS

Que faisons-nous ?

Nous accompagnons les enfants dans leur compréhension du numérique.

Dès 3 ans. Sans écran.

Nous intervenons dans les écoles et les centres de loisirs auprès des enfants de 3 à 10 ans



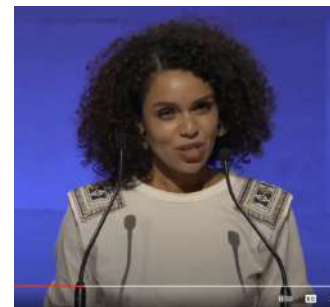
Nous formons la communauté éducative : enseignants, animateurs et médiateurs



Nous vendons notre matériel pédagogique aux écoles, aux centres de loisirs et aux familles




Nous organisons des conférences pour les parents et les professionnels



Ils parlent de nous

SUD RADIO



"Quand trois ans, Facebook ne doit pas utiliser d'écran, c'est nul! pour lui!"
 Partager Le Gal

Le Parisien

Rosny-sous-Bois : les tout-petits s'initient au codage informatique... sans écran

Un atelier de programmation pour les enfants de 3 à 6 ans.



Les Echos

Portrait
 par Julia Le Breton
 17 mai 2018

Amélie Matar, jeune lauréate de Veuve Clicquot



La jeune femme a 17 ans, habite à Paris et aime lire. Elle a remporté le prix de Veuve Clicquot pour sa thèse de fin de licence sur le thème de la responsabilité sociale des entreprises.

LE FIGARO

Colori apprend aux tout jeunes enfants à coder sans écran

Les développeurs ont créé un jeu d'échecs pour les enfants de 3 à 6 ans.



Le jeu est basé sur des cartes de développement français.

france 3



BFM BUSINESS

Colori : le jeu d'échecs qui apprend à coder sans écran

Amélie Matar (COLORI) : COLORI, initiative au numérique 100% déconnectée pour les tout-petits - C2/D1




Le Point

Le Point
 OÙ EST PASSÉ ?



Amélie Matar a écrit un jeu d'échecs pour les enfants de 3 à 6 ans.

5



Ils nous font confiance



“

L'équipe trouve les ateliers très intéressants et les intervenants d'une grande qualité.

HÉLÈNE. DIRECTRICE D'ÉCOLE (94)





COLORi

Nos activités

3 tranches d'âge, 3 modules, 1 conte fil rouge

**3-6
ans**

**6-10
ans**

**11-18
ans**

**Algorithmes,
langages et
programmation**

**Culture
technologique**

**Numérique
responsable**

Nayo le robot

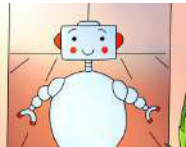
**Chapitre 1
Les algorithmes**



**Chapitre 2
Le système binaire**



**Chapitre 3
La logique**



**Chapitre 4
La machine**



**Chapitre 5
L'IA**



En images



[VOIR LA VIDÉO](#)

Exemples d'activités

Algorithmes,
langages et
programmation



C'est toi le robot !

Une activité de motricité pour comprendre les algorithmes avec son corps.



Cubetto

Cubetto est un robot qui apprend à l'enfant les bases de la programmation informatique par le jeu et l'imaginaire, conçu par Primotoys.



Code ton dessin

Dessiner comme un programme informatique pour découvrir les algorithmes.



Coupe colle Boole

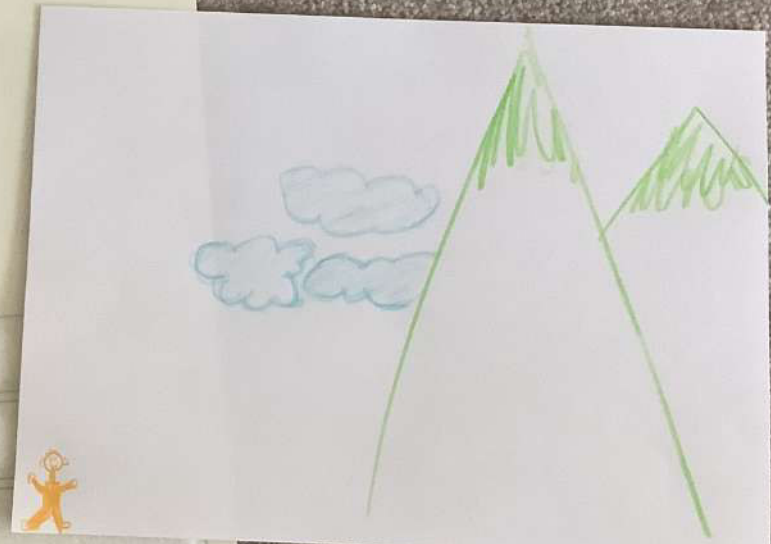
L'enfant doit réaliser un collage en fonction de conditions séparées par un opérateur logique.

Code ton
dessin

COLORI

9	■	☁	■	✍
8	■	🏠	■	✍
7	■	🌸	●	✍
6	●	☀	■	✍
5	●	☁	●	✍
4	●	🌊	●	
3	●	👤	■	
2	●	🌙	■	
!	●	⚠	■	
		★	■	

Code ton dessin

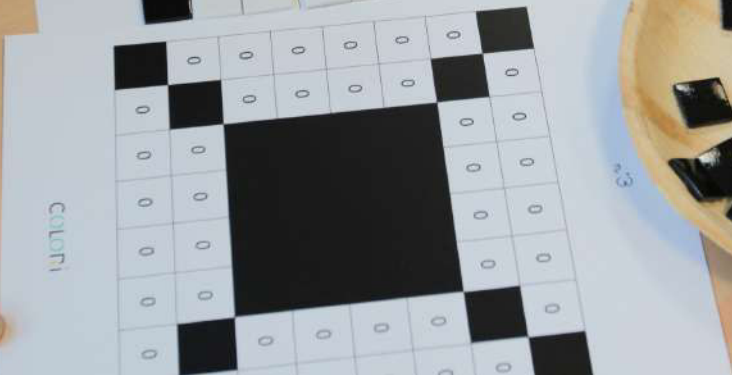
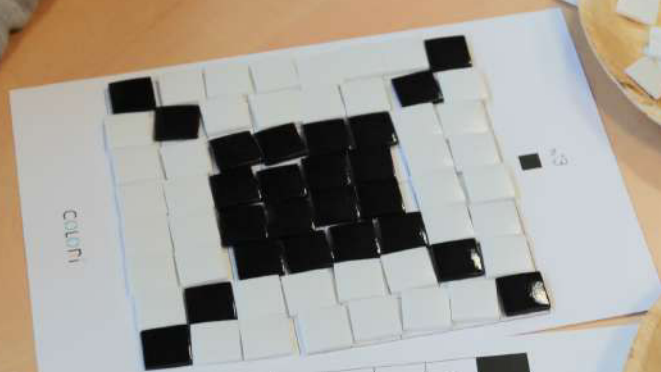


2	■	🏔	■	✍
1	■	👤	■	✍
3	■	☺	■	✍

Cubetto



Activités binaires



Compte en binaire !

COLORI ESB-BA030108

Compte en binaire !

Remplis ton tableau et corrige-toi avec l'autocorrection.

0	-----	16	-----
1	-----	17	-----
2	-----	18	-----
3	-----	19	-----
4	-----	20	-----
5	-----	21	-----
6	-----	22	-----
7	00111	23	-----
8	-----	24	-----
9	-----	25	-----
10	-----	26	-----
11	-----	27	-----
12	-----	28	-----
13	-----	29	-----
14	-----	30	-----
15	-----	31	-----

COLORI ESB-BA030108



Activités binaires

Coupe colle Boole



no



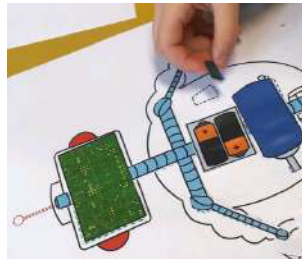
Exemples d'activités

Culture
technologique



Images classifiées

Dédiés à la technologie et à l'informatique, ces supports contribuent à l'enrichissement du vocabulaire de l'enfant et sont la base d'échanges sur le sujet illustré.



Collages

Grâce au collage de Hayo le robot, l'enfant parcourt l'ensemble des composants qui permettent aux robots de fonctionner.



La grande histoire de l'informatique

L'histoire de l'informatique racontée comme une grande épopée.



Le jeu des 7 familles du numérique

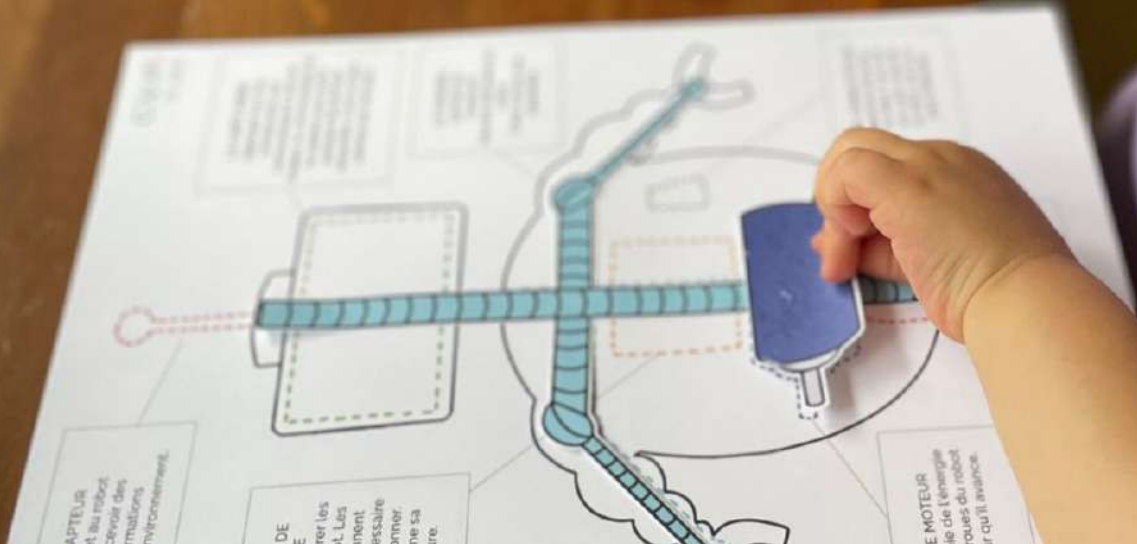
Un jeu de cartes qui permet d'apprendre de nouveaux mots tout en s'amusant.



Le jeu des 7 familles



Collage du robot



APTEUR
à au robot
-pour des
mations
nvironnement.

DE
E
rer les
t. Les
nent
essaire
onner,
ne sa
ere.

LE MOTEUR
le de l'énergie
roues du robot
r qu'il avance.

Exemples d'activités

Numérique
responsable



Le cherche et trouve des écrans

Le cherche & trouve permet aux enfants d'identifier différentes situations d'usage du numérique et d'en questionner le bien-fondé.



L'histoire racontée du smartphone

Une activité COLORI et GreenIT.fr. À travers un jeu de cartes à placer sur un planisphère du monde, les enfants appréhendent concrètement les conséquences écologiques de la fabrication des outils numériques.



Images classifiées : la low-tech

Par un jeu de mise en paires de cartes, les enfants découvrent les technologies « low-tech » les moins polluantes.



Les écrans : comment bien les utiliser ?

Des cartes pour identifier les aspects positifs et négatifs des écrans et pour prendre de bonnes habitudes.

Cherche et trouve Jeu de l'oie des écrans



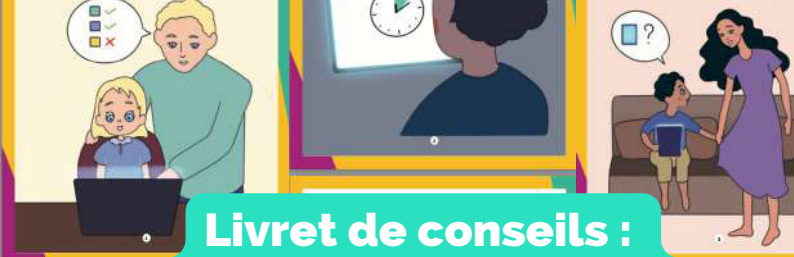
*Le cherche et trouve
des écrans : utiles ou futiles ?*

**Cherche et trouve
des écrans**



Jeu de l'oie des écrans

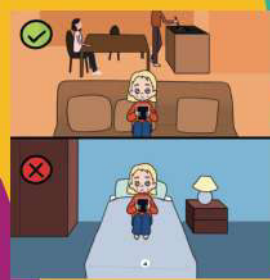




Livret de conseils : Les écrans, comment bien les utiliser ?

Conseil n°1
Mes parents choisissent ce que je vais faire sur l'écran ou ce que je vais voir. Certains applications et certains programmes sont meilleurs que d'autres.

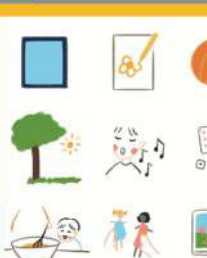
Conseil n°2
Je demande à papa ou maman de rester avec moi quand je suis en ligne pour discuter de ce que je vois ou pour utiliser une application.



Conseil n°3
Je n'utilise pas d'écran le matin avant d'aller à l'école ni le soir avant d'aller me coucher.

Conseil n°4
Je prends conscience que les écrans et les apps qui sont dessus fonctionnent grâce à des algorithmes. Ces algorithmes sont des suites d'instructions. Ils ont été écrits par des hommes et des femmes. Je fais fonctionner l'application ou le programme. Moi aussi, je suis capable d'écrire des algorithmes.

Conseil n°5
J'utilise l'écran dans une pièce partagée comme le salon, la cuisine, mais jamais seule dans ma chambre.



**Histoire racontée du
smartphone**





[← RETOUR AU SOMMAIRE](#)



COLORI

La fresque des écrans

La fresque des écrans : un atelier d'intelligence collective

11-18 ans

Adultes

Inspirée de la fresque du climat, la fresque des écrans est un atelier d'intelligence collective permettant aux familles de prendre conscience des enjeux de la numérisation de la société et de se responsabiliser sur l'usage des écrans.

- Un format pour les 11-18 ans (atelier de 2h)
- Un format pour les adultes (atelier de 3h)
- Au sein des collèges, lycée, médiathèques et lieux d'accueil du public
- En entreprise



En images



[VOIR LA VIDÉO](#)

Un atelier scientifiquement étayé



Juliette Hirtz

Conceptrice de la fresque des écrans

Normalienne, diplômée d'HEC, Juliette fut la conseillère de la présidente de la CNIL pendant 3 ans, responsable des réflexions sur l'éthique au sein de l'institution.

Fresqueuse et animatrice d'ateliers deux tonnes, elle a conçu la fresque avec engagement et rigueur.



Marie Danet

Relectrice de la fresque des écrans

Marie Danet est psychologue clinicienne, docteur en psychologie, spécialiste de l'attachement. Maîtresse de conférences à l'université de Lille.

Ses travaux actuels portent entre autres sur l'impact de l'attachement sur l'hoarding, les cognitions, les usages numériques ainsi que sur la place des écrans dans la famille (relation parent-enfant).



COLORI

« Une image vaut 1000 mots »



Colorier les parties du personnage en fonction des couleurs indiquées dans la légende.

Colorier les parties du personnage en fonction des couleurs indiquées dans la légende.

Le coloriage logique

Colorier les parties du personnage en fonction des couleurs indiquées dans la légende.

Le coloriage logique

Le coloriage logique

Relève et colle les parties du personnage en fonction des couleurs indiquées dans la légende.







LE CAPTEUR
permet au robot
de recevoir des
informations
de son environnement.

**LE BOÎTIER DE
BATTERIE**
permet d'insérer les
piles du robot. Les
piles lui donnent
l'énergie nécessaire
pour fonctionner.
C'est comme sa
nourriture.

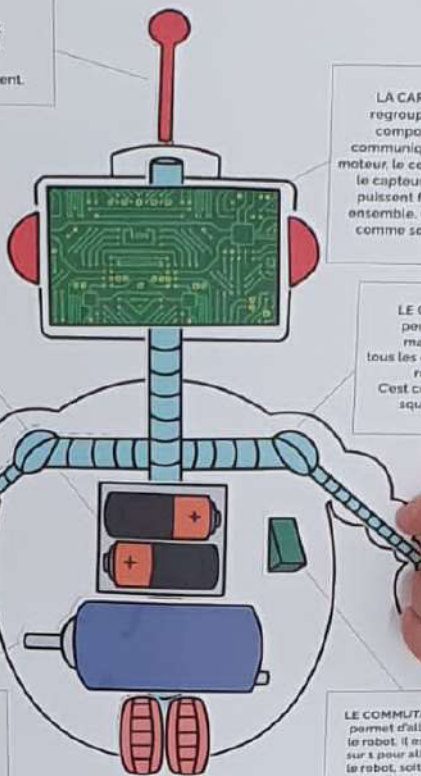
LE MOTEUR
envoie de l'énergie
aux roues du robot
pour qu'il avance.

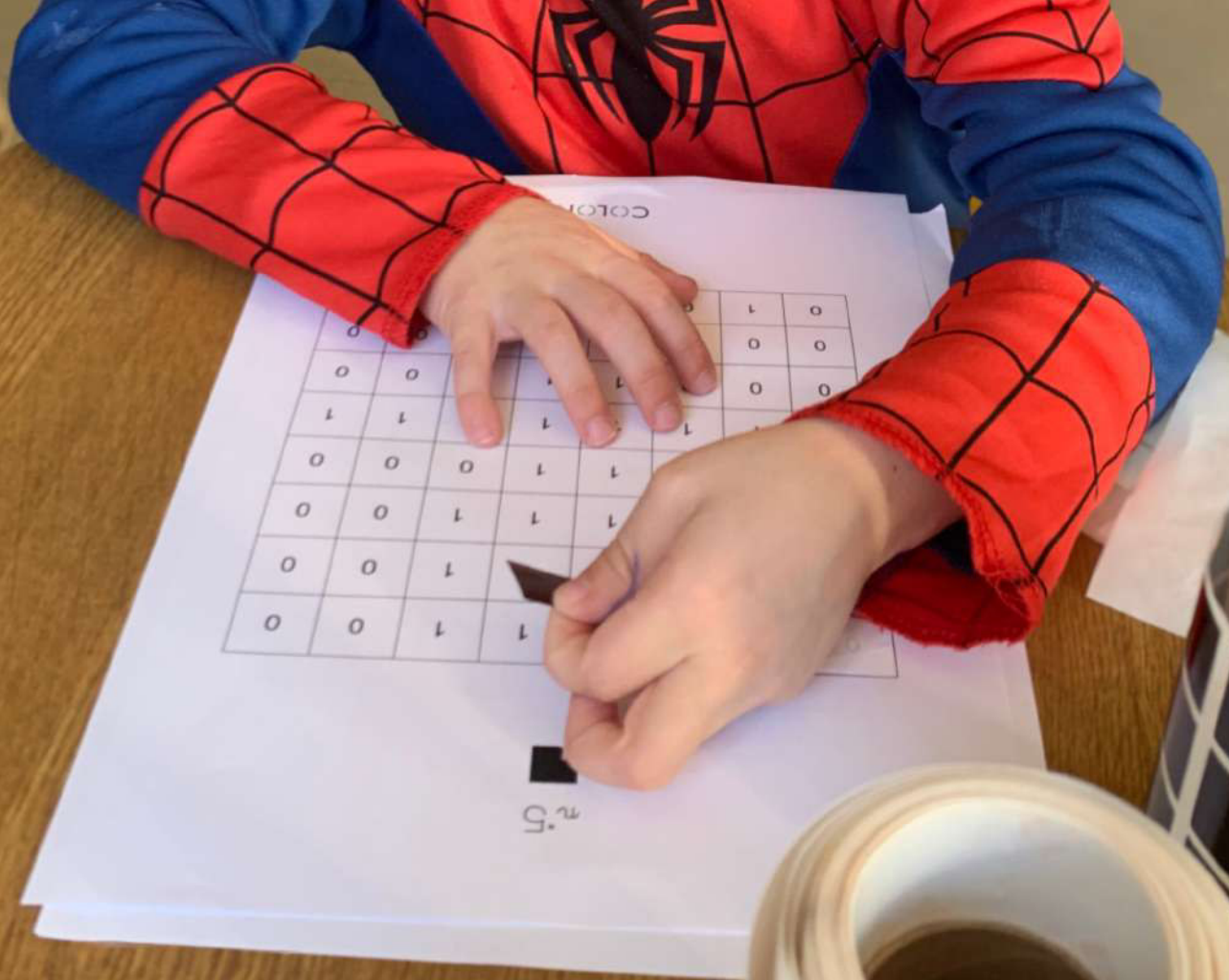
LES ROUES
permettent au robot
d'avancer. Elles sont
comme ses jambes.

LA CARTE MÈRE
regroupe tous les
composants qui
communiquent avec le
moteur, le commutateur et
le capteur pour qu'ils
puissent fonctionner
ensemble. C'est un peu
comme son cerveau.

LE CHÂSSIS
permet de
maintenir
tous les éléments du
robot.
C'est comme son
squelette.

LE COMMUTATEUR
permet d'allumer
le robot. Il est soit
sur 1 pour allumer
le robot, soit sur 0
pour l'éteindre.







La meilleure copine Justine vient
chercher lui pour jouer.



LES ETROILES

