

“ « De quoi faire pâlir la Silicon Valley » **L'Express**



Maryline, fondatrice :

Digit'OWL c'est une équipe de «gentils geek», passionnés, qui s'appuie sur une pédagogie unique, pour aider les enfants à comprendre le monde de demain !

Cubetto, robot Digit'OWL :

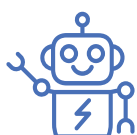
Mais naaan Maryline... Digit'OWL c'est plutôt une école d'apprentis «dresseurs de robots» 😊😊😊 !!!

L'ÈRE DU ROBOT ! UN ENJEU FONDAMENTAL



« L'enjeu c'est d'apprendre à nos enfants, dès leur plus jeune âge, à penser dans le contexte de la culture numérique. L'objectif n'est pas de former des techniciens, mais des citoyens conscients de ce qu'est le numérique ». Voici, en quelques mots, le pari audacieux que se fixe Maryline Perenet lorsqu'elle décide de fonder **Digit'Owl**.

Pour mener à bien cette aventure, elle s'entoure d'une équipe de « *Gentils Geeks* », des experts issus des meilleures écoles, et dotés de solides références qui transmettent avec passion à la nouvelle génération la pensée informatique.



La loi Hollande de 2015 rend
l'enseignement numérique obligatoire !!!

Tu veux rajouter quelque chose
CUBETTO ?



UNE PÉDAGOGIE UNIQUE : LE SANS-ÉCRAN !

Digit'Owl intervient dans les écoles et propose aux élèves des ateliers scolaires et périscolaires autour du numérique : ateliers de robotique et de programmation, création de jeux vidéo, pilotage de drones... tout est prétexte à comprendre ce qu'il y a derrière les écrans et à s'ouvrir à la culture numérique.

1 L'ENFANT AU CŒUR DE LA PÉDAGOGIE

Digit'Owl propose une pédagogie adaptée, inspirée de la **méthode Montessori** et basée sur l'éducation STEAM

Une approche innovante reconnue par l'**éducation nationale**.

2 UNE ÉCOLE NOMADE : LE B TO SCHOOL

Notre super équipe se déplace directement dans votre établissement pour former les élèves.

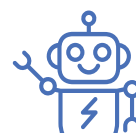
Rassurez-vous, nous venons avec tout le kit du parfait dresseur de robot. 😊

3 UN SUIVI PERSONNALISÉ DE CHAQUE ENFANT

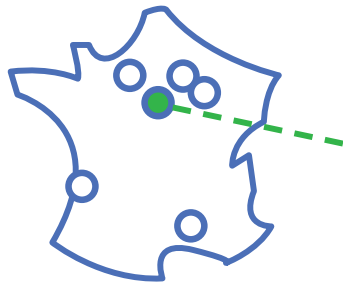
Un accès illimité à notre plateforme « *My Little Geek* » qui vous permet de suivre les progrès de chaque élèves et les compétences acquises lors de l'atelier.

Quoi encore Cubetto ?

Tu as oublié de dire qu'avec cette méthode,
on a déjà formé plus de 1500 élèves !!! 😊



UN CAS D'ÉCOLE : LÜBECK



Lieu : Ecole Lübeck, PARIS

Atelier : 1 semaine d'initiation au codage informatique au sein de l'école

Élèves : 75 élèves formés

À noter : Aucun robot n'a été blessé dans cette opération



TEMPS #1 LES ÉLÈVES DE CE2 ET LES ROBOTS

Ensemble, ou par petits groupes, les enfants ont d'abord décrypté le fonctionnement de Cubetto et Ozobot, nos robots Digit'Owl. Ils ont ensuite visualisé leurs déplacements et imaginé leurs trajectoires. Ainsi, les élèves ont réussi à appréhender les déplacements des robots, et à anticiper leurs réactions.

IMPACT : À travers ce module, les enfants se sont appropriés les concepts clés de la programmation, les amenant à ouvrir leur créativité.

TEMPS #2 LA CRÉATION D'UN JEU VIDÉO

Ces activités ont introduit l'exploration du code et de la programmation sur écran : en s'amusant avec Lightbot, un logiciel ludique et éducatif. Les enfants se sont familiarisés avec un langage informatique simplifié, à base de briques visuelles et d'actions simplifiées.

IMPACT : Finalement, de la conception à la création finale d'un jeu vidéo ou autre projet, il n'y a que de la logique, des tests et quelques efforts !

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES LORS DE CET ATELIER :

- Techniques : Sciences, Technologie, Engineering, Arts et Maths (STEAM)
- Scolaires : programmation, robotique, électricité, mathématiques
- Savoir-être : Créativité, apprendre à travailler en mode projet, et confiance en soi

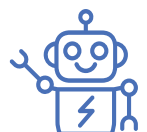


Dis CUBETTO, Il en a pensé quoi Monsieur le Directeur ?

Les élèves ont été passionnés par les activités proposées. Ils sont entrés dans ce nouveau langage avec facilité et une forte motivation. Avec une découverte pour tous adultes et enfants: on peut coder sans écran !

Merci CUBETTO, Et la petite Maya ?

Ce qui était super c'est que nous avons dû réfléchir pendant la semaine codage !



UNE OFFRE SUR-MESURE !

Nous proposons des ateliers adaptés à vos besoins sur le temps scolaire ou périscolaire.

LABO ROBOT

Sur le temps scolaire

1h00 par semaine toute l'année
à la place de l'enseignement

OU

1 semaine dédiée à l'apprentissage
du numérique

BOOT CAMP

Périscolaire

Atelier périscolaire proposé aux élèves

OU

Summer Camp
pendant les vacances scolaires semaine
dédiée à l'apprentissage du numérique



FORMATION

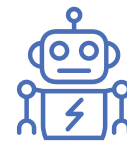
Atelier dédié à la formation des enseignants :
Comprendre les enjeux et la pédagogie Digit'OWL.



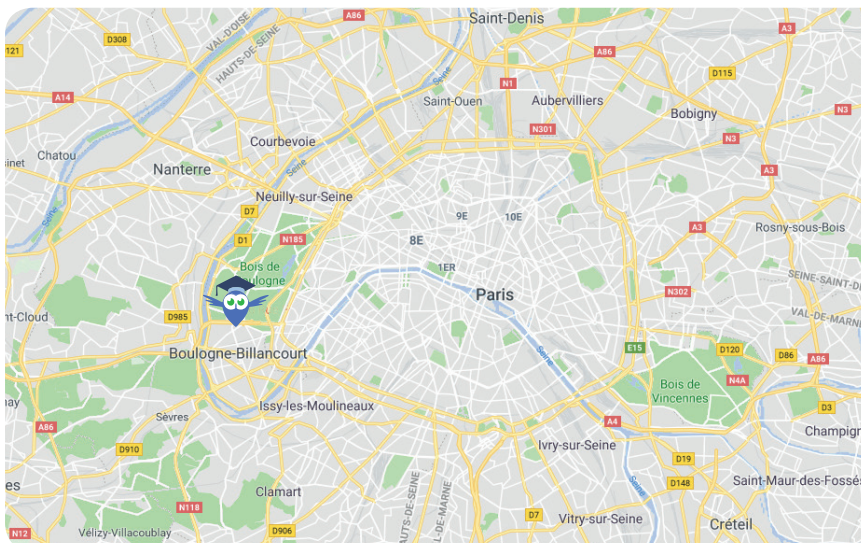
1500
élèves formés



30
«gentils geeks»



DES DIZAINES
de robots !



Digit'OWL

*Contactez-nous
pour en savoir plus !*

☎ 06 24 50 57 30

✉ contact@digitowl.school

🌐 www.digitowl.school