



Nos outils

Toxicode développe des **outils** ayant pour but l'**apprentissage** ludique de la **programmation** informatique.

L'informatique ayant une place grandissante dans notre société, il semble plus important que jamais de vous y intéresser ainsi que votre entourage.

Nos **ateliers** rencontrent un franc succès auprès de nos participants, confirmant ainsi notre engagement, et renforçant nos convictions quant à la pertinence de la création de tels outils.

SILENT TEACHER



- **Qu'est-ce que c'est ?**

Silent Teacher est destiné à introduire les concepts de base de la programmation informatique.

- **Comment ?**

Cet outil peut être utilisé en début d'atelier en guise de prélude, il consiste en une série de questions sans consignes écrites, à la difficulté progressive. Les joueurs découvrent la logique de la programmation au fil de leurs essais et de leurs erreurs.

- **Pour qui ?**

Cet outil a l'avantage de pouvoir être utilisé en totale autonomie, et ce quel que soit le niveau du joueur.



CODE N SLASH

- **Qu'est-ce que c'est ?**

Code n Slash donne la possibilité de créer son propre niveau de jeu vidéo.

- **Comment ?**

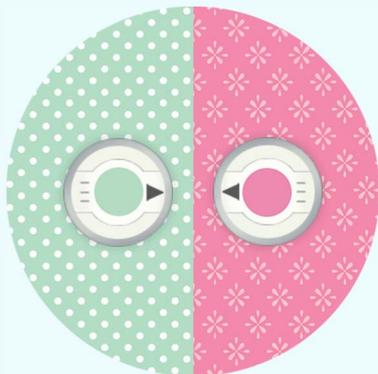
Grâce à une documentation fournie, et à des fonctionnalités préconçues, les joueurs peuvent laisser parler leur créativité quelque soit leur niveau. L'outil laisse la possibilité d'enregistrer le niveau créé afin qu'il soit jouable par d'autres utilisateurs.

- **Pour qui ?**

Code n Slash s'adresse à tous à partir de 8 ans. Il n'y a pas de niveau minimum requis. Cet outil nécessite un encadrement par un animateur.



PAINT DUEL



- **Qu'est-ce que c'est ?**

Paint duel propose des duels de « robots peintres » pilotés par le joueur grâce des cartes d'instructions.

- **Comment ?**

À 1 ou 2 joueurs, les utilisateurs doivent lire et sélectionner dans une liste les instructions qui permettront à leur robot de peindre le plus de surface possible.

- **Pour qui ?**

L'outil nécessite une explication préalable pour les novices afin de leur enseigner la lecture du code. Il peut ensuite s'utiliser en autonomie. Paint duel est accessible à tous, dès l'âge de 6 ans.

COMPUTE IT

- **Qu'est-ce que c'est ?**

Avec Compute it, le joueur se met dans la peau d'un ordinateur pour guider un point à travers un labyrinthe coloré.

- **Comment ?**

Des indications de direction apparaissent à l'écran. À l'aide des touches fléchées du clavier, le joueur doit suivre avec attention les instructions afin de réussir les niveaux. Le but de cet outil est d'enseigner la logique et la lecture du code.

- **Pour qui ?**

Compute it est accessible à tous, dès l'âge de 6 ans. Il peut être utilisé en autonomie.



CODE EXPLORER



- **Qu'est-ce que c'est ?**

Code explorer est le dernier né des outils Toxicode.

En équipe, les joueurs doivent résoudre des énigmes et des missions dans un univers immersif mêlant science-fiction et programmation.

- **Comment ?**

Sur une interface conçue par Toxicode, les joueurs doivent coder en collaboration, les éléments leur permettant de résoudre les missions proposées par l'animateur, qui endosse pour le rôle de Capitaine. De nombreux aspects sont couverts par cet outil, tels que : Le travail en équipe, la démarche scientifique, l'organisation du code ...

- **Pour qui ?**

Code Explorer s'adresse à un public à partir de 12 ans. Il n'y a pas de niveau requis, les missions et les énigmes proposées sont adaptables en fonction du niveau de chacun.

UTOPIAN ARCHITECT

- **Qu'est-ce que c'est ?**

Utopian architect permet la création de bâtiments par la programmation d'un robot constructeur.

- **Comment ?**

Le joueur va être amené à aborder plusieurs notions de programmation au fil de l'utilisation de cet outil. Grâce à une interface visuelle attrayante, l'utilisateur peut constater en temps réel l'impact de son code sur le robot constructeur.

- **Pour qui ?**

Utopian architect a été conçu pour un public large, à partir de 7 ans. L'outil étant encore en développement, il nécessite la présence d'un animateur.



Le rythme

Plusieurs rythmes peuvent être envisagés.

- Ateliers courts (1 heure)

Sur des outils qui ne nécessitent pas un long temps d'apprentissage comme **Paint Duel** ou **Compute it**.

- Ateliers longs (3 à 4h)

Ce format est adapté aux outils **Code n Slash** et **Utopian architect**.

- Format spéciaux

1 semaine :

Le premier atelier de Code Explorer s'est déroulé sur un public de jeunes de 14 à 18 ans, sur **une semaine**.

2 heures par jour :

Un format de 2 heures répétées sur plusieurs jours peut-être envisagé comme alternative.

Selon l'organisation de votre établissement, et pour répondre au mieux à vos besoins, **ces formats pourront être modulables**.

Les modalités

Le matériel :

Nos outils sont disponibles en ligne directement sur navigateur. Ils ne nécessitent donc pas d'installation préalable, mais requièrent une connexion internet.

Les prérequis matériels sont donc :

- Un ordinateur (par personne idéalement)
- Un navigateur (Chrome de préférence)
- Une connexion internet
- Un rétroprojecteur serait un plus pour faciliter l'animation.

L'animation :

Plusieurs solutions sont envisageables.

- Une formation à nos outils peut-être apportée à vos animateurs.
- Nous pouvons vous aider à trouver un animateur indépendant.
- Nos animateurs peuvent intervenir directement sur place



Contact

Mail : toxicode@toxicode.fr

Vous pouvez dès maintenant avoir un aperçu de nos outils sur www.toxicode.fr, rubrique «**Portail Learn**».



toxicode