

LE GUIDE DES ACTIVITÉS SCOLAIRES 2017-2018

NIVEAU
PRIMAIRE



La Cité des télécoms

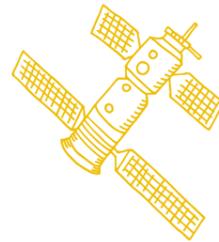
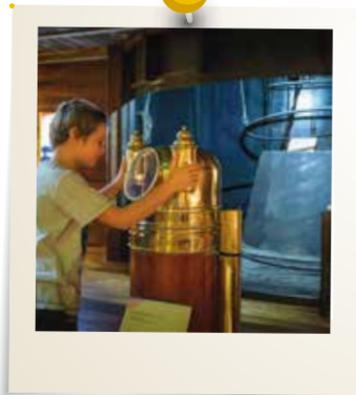


JOUER

DÉCOUVRIR

APPRENDRE

PLEUMEUR-BODOU / PARC DU RADÔME / WWW.CITE-TELECOMS.COM



L'ESPACE

4

- EXPOSITION
« L'ESPACE, QUELLE HISTOIRE ! »

LE NUMÉRIQUE

5

- ATELIER SÉCURITÉ SUR INTERNET
- ATELIER LE NUMÉRIQUE DE A À Z
- ATELIER PROGRAMMATION ROBOT

LE MONDE DES TÉLÉCOMS

6

- LE CAPITAINE GRANVOILE
- LA GRANDE AVENTURE DU RADÔME
- LE JARDIN DES SCIENCES
- VISITE DÉCOUVERTE
- LES OBJETS TÉLÉCOMS

LA GÉOLOCALISATION

8

- ATELIER MISSION GPS

LA 3D

8

- FILM D'ANIMATION 3D
« ROBINSON CRUSOÉ »

LES ATELIERS ITINÉRANTS

9

- ATELIER PROGRAMMATION ROBOT
- ATELIER LE NUMÉRIQUE DE A À Z
- ATELIER SÉCURITÉ SUR INTERNET
- ATELIER INNOVATION

LES SÉJOURS

10

- SÉJOUR CYBER-REPORTER
- SÉJOUR NUMÉRIQUE
- SÉJOUR TV-M@G

TARIFS DES PRESTATIONS



1,5 € / élève*
par tranche de

30 mn

de prestation au choix

*Tarif valable pour des groupes de 20 élèves minimum sur réservation préalable.

Bienvenue à la Cité des télécoms

Lieu d'histoire et vitrine interactive du futur, la Cité des télécoms est un véritable outil pédagogique où la découverte par le jeu et par l'expérimentation sont largement privilégiés. Ateliers, expositions, spectacle sous le Radôme... Nous sommes à votre écoute pour étudier ensemble votre futur projet de visite et répondre au mieux à vos attentes pédagogiques.



La Cité des télécoms bénéficie du soutien de deux professeurs conseillers relais de l'académie de Rennes : **Éric Millour** pour la culture scientifique et **Hervé Mauxion** pour la culture numérique. La Cité des télécoms bénéficie également du soutien de l'inspection académique de Lannion.

Disponibilités d'accueil, devis personnalisés, réservations...

CONTACTEZ-NOUS AU
02 96 46 63 81



UNE ANIMATION AVEC MÉDIATEUR COMPLÈTE LA VISITE DE L'EXPOSITION.

EXPOSITION-ANIMATION L'ESPACE, QUELLE HISTOIRE !

Cette exposition invite les élèves à découvrir, d'une façon active et dans des ambiances d'époque, 4 exploits humains et technologiques liés à la conquête spatiale :

- **Quitter la Terre** : Youri Gagarine 1^{er} homme dans l'espace (1961)
- **Marcher sur la Lune** : Neil Armstrong et Buzz Aldrin 1^{ers} hommes sur la Lune (1969)
- **Explorer d'autres mondes** : Sojourner, 1^{er} robot sur Mars (1997)
- **Habiter l'espace ensemble** : L'ISS occupée en permanence par des astronautes (2009)

PS → GS 1,50 € / élève ⌚ 30 mn

Éveiller la curiosité des jeunes élèves pour les astres qu'ils peuvent observer. Faire évoluer leur représentation du monde.

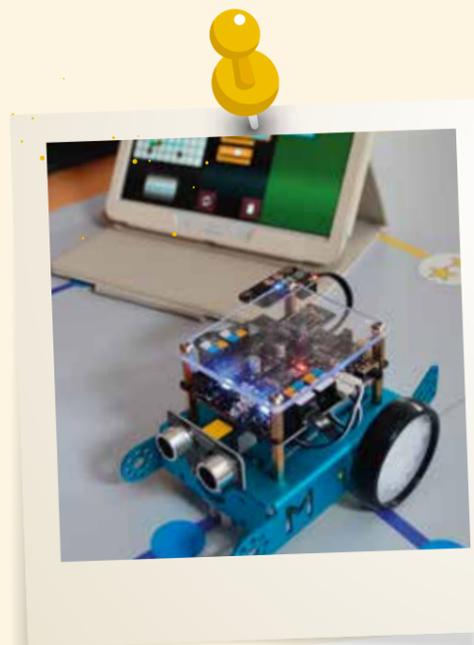
La grande aventure spatiale : ce jeu de mise en scène incite les enfants à découvrir l'espace. Le médiateur raconte l'histoire de l'exploration spatiale et les élèves positionnent différents éléments (Terre, Mars, Lune, station spatiale, robot, fusée) à leur place sur une toile représentant l'espace. Ce jeu est suivi d'une découverte de l'exposition.

CP → CM2 4,50 € / élève ⌚ 90 mn

Découvrir ou redécouvrir les premières spatiales et comprendre des notions de physique liées au domaine de l'espace.

Les élèves découvrent, au travers de l'histoire des 4 exploits humains, des anecdotes, des objets insolites et des défis racontés par le médiateur. Ils testent sur l'exposition différents modules : la carte postale numérique, le carré « jeune public », les bornes multimédia (puzzle, memory, vidéos), les objets d'époque, les images d'archives... L'animation permet d'aborder quelques principes physiques au travers d'expériences et de démonstrations : différence de milieu entre atmosphère et espace, chute des corps et gravité...

UNE COPRODUCTION DE LA CITÉ DE L'ESPACE ET CAP SCIENCES.



ATELIER

PROGRAMMATION ROBOTS

Faire ses premiers pas vers la programmation avec un logiciel proche de Scratch.

CE2 → CM2 4,50 € / élève ⌚ 90 mn

De manière simple et ludique, cet atelier permet aux plus jeunes de découvrir les secrets du codage. Après avoir regardé la vidéo qui introduit le scénario de l'atelier, les élèves s'exercent à programmer un robot par étapes, en suivant un tutoriel. Puis, en toute autonomie, ils écrivent un programme pour le challenge final. Le médiateur termine par un bilan de l'atelier.

ATELIER

LE NUMÉRIQUE DE A À Z

Découvrir les notions de base autour du numérique, expérimenter pour maîtriser les outils numériques.

CM1 → CM2 4,50 € / élève ⌚ 90 mn

Les élèves doivent réaliser trois missions : numériser une image en code binaire, assembler les composants d'un ordinateur et programmer un robot. Chaque étape est introduite par une vidéo ludique. Puis en conclusion le médiateur échange avec les élèves.



ATELIER

SÉCURITÉ SUR INTERNET

Sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'Internet. Apprendre à se poser les bonnes questions et à développer les bons réflexes.

CM1 → CM2 3 € / élève ⌚ 60 mn

Cet atelier amène les élèves, à travers des vidéos ludiques, quizz interactif et débat collectif, à réfléchir à des sujets comme la protection de données personnelles, la recherche d'informations...

Ressources éditées par « Tralalère ».





FILM D'ANIMATION LE CAPITAINE GRANVOILE La découverte de l'antenne et du Radôme.

SOUS LE RADÔME PS → GS 1,50 € / élève ⌚ 30 mn
Le Capitaine Granvoile, de retour du continent américain, est nostalgique. Ses amis indiens lui manquent. Il se met alors en quête du meilleur système lui permettant de communiquer en direct avec eux, d'un bord à l'autre de l'Atlantique. Une animation audiovisuelle, projetée au cœur du Radôme, qui permet aux jeunes élèves de découvrir l'histoire et les caractéristiques de ce monument historique unique au monde.



SPECTACLE LA GRANDE AVENTURE DU RADÔME L'histoire du Radôme avec la naissance des télécoms spatiales.

SOUS LE RADÔME CP → CM2 1,50 € / élève ⌚ 30 mn
Un spectacle son et lumière retrace l'histoire du Radôme et de son antenne-cornet, théâtre de la première retransmission TV par satellite le 11 juillet 1962. Sensations et frissons garantis au cœur de ce lieu chargé d'histoire et unique au monde !



ESPACE INTERACTIF LE JARDIN DES SCIENCES Découvrir, par une approche simple, des notions de télécoms. Développer une approche scientifique, savoir observer, questionner...

CP → CM2 3 € / élève ⌚ 60 mn
Dans cet espace totalement interactif, les élèves expérimentent, s'amuse et appréhendent la façon dont les données audio ou vidéo sont créées et transmises. Encadrés par un médiateur, ils découvrent et testent l'ensemble des modules (numérisation, studio TV, codage du son, création d'un film d'animation, internet par satellite...).

VISITE DÉCOUVERTE Pour découvrir l'univers des télécoms de manière interactive.

CM1 → CM2 4,50 € / élève ⌚ 90 mn
Cette visite découverte est un véritable voyage dans le temps et les technologies au détour des différentes salles thématiques du centre d'exposition. Durant le parcours, le médiateur invite les élèves à découvrir les télécoms au travers d'objets, maquettes et jeux sur écran. Puis en atelier, les élèves reconstituent les réseaux télécoms à l'aide d'objets 3D.



VISITE LES OBJETS TÉLÉCOMS

PS → GS 3 € / élève ⌚ 60 mn
Identifier différents objets du quotidien permettant de communiquer.

Un atelier en trois temps : 1) découverte de différents objets de télécoms avec l'assemblage de grandes maquettes (fusée, satellite, navire câblé, téléphone, ordinateur et parabole). 2) suite au scénario d'une petite vidéo, les élèves découvrent des objets cachés, via des puzzles sur tablette. 3) dans la salle des télécoms spatiales, les élèves retrouvent physiquement ces objets du quotidien.



CP → CE2

3 € / élève ⌚ 60 mn Découvrir les différents objets de télécoms et les moyens de transmission.

Les élèves parcourent les salles thématiques du centre d'exposition à la recherche d'objets télécoms avec, comme seuls indices, des photos. À chaque découverte, les élèves, décrivent l'objet. Le médiateur apporte un complément d'informations sur ces objets (téléphone fixe, ordinateur, télévision, téléphone portable) et sur les moyens de transmissions (câbles, antennes, satellites).



LA GÉOLOCALISATION

NOUVELLE
VERSION
PRINTEMPS
2018

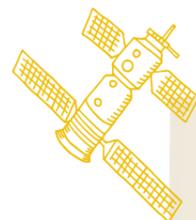
ATELIER

MISSION GPS

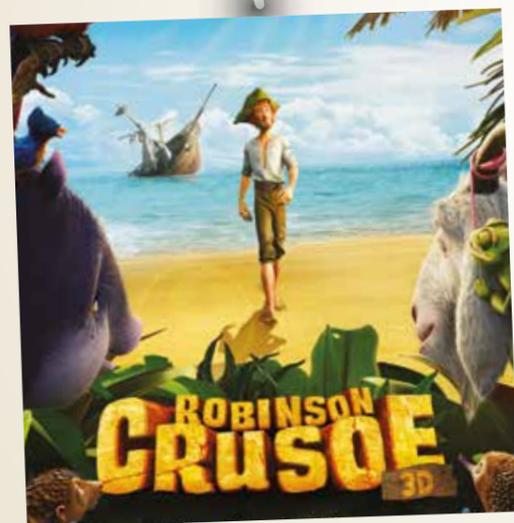
Découvrir le système de géolocalisation par satellite, les principales fonctions des récepteurs GPS et les initier à leur utilisation.

CM1 - CM2 4,50 € / élève ⌚ 90 mn

Les élèves, munis de GPS, doivent se rendre en différents endroits du parc en relevant des défis. Ils découvrent aussi le fonctionnement et les principes de base du système de géolocalisation par satellite.



LA 3D



FILM D'ANIMATION

ROBINSON CRUSOÉ

Découvrir la 3D relief

Jusqu'au 30/12/2017

PS → CM2 1,50 € / élève ⌚ 30 mn

Naufragé sur une île déserte, Robinson Crusoe essaie de s'adapter à son nouvel environnement. Parmi les animaux surpris de voir cet humain sur leur territoire, Robinson s'est fait des amis : Mardi le perroquet optimiste, Carmelo le caméléon raffiné, Scrubby le bouc paresseux ou encore Rosie le tapir ! Lorsque des visiteurs inopportuns arrivent sur l'île, cette bande d'amis invraisemblable lutte pour défendre son île paradisiaque. Une aventure irrésistible !

Projection suivie d'une explication sur la 3D et les différences entre la 2D, 3D, 3D relief, 4D.

LES ATELIERS ITINÉRANTS



LES
ATELIERS
ITINÉRANTS

INTERVENTION DANS
VOTRE
ÉTABLISSEMENT

La Cité des télécoms se déplace dans votre établissement et propose, avec l'appui de l'académie de Rennes, des ateliers itinérants consacrés à la programmation et au numérique. Ces animations ludiques et pratiques, encadrées par un médiateur scientifique, permettent aux élèves, à l'aide de tablettes, PC, robots pédagogiques, imprimante 3D, lunettes de réalité virtuelle, de découvrir et d'approfondir leurs connaissances sur la programmation, le binaire, les risques et usages d'Internet, tout en restant dans leur établissement.

TARIF

Forfait 1 journée avec 1 médiateur : 250 €

Le tarif comprend les animations, le matériel, le transport. Possibilité de réserver sur plusieurs jours consécutifs. Supplément nuitée : 150 €

DURÉE DES ANIMATIONS

De 2h30 à 4h30 par jour en fonction de la durée du déplacement et de l'installation.

ZONE D'INTERVENTION

Tous les établissements scolaires de Bretagne.

Tarif valable pour des groupes de 20 élèves minimum et 30 élèves maximum par animation jusqu'au 30/06/2018 sur réservation préalable.

Pour plus d'informations et demande de devis, contactez-nous au : 02 96 46 63 81



ATELIER PROGRAMMATION ROBOTS

CE2 → CM2 ⌚ 90 ou 120 mn

Découvrir de façon simple et ludique la programmation. Apprendre à programmer des robots pédagogiques avec un logiciel proche de Scratch.

ATELIER LE NUMÉRIQUE DE A À Z

CM1 → CM2 ⌚ 60 ou 90 mn

Comprendre et découvrir ce qu'est le code binaire, les composants d'un ordinateur et les bases de la programmation robotique.

ATELIER SÉCURITÉ SUR INTERNET

CM1 → CM2 ⌚ 60 mn

Sensibiliser aux risques et usages responsables d'Internet. Ressources éditées par « Tralalère ».

ATELIER INNOVATION

CE2 → CM2 ⌚ 60 mn

Démonstration d'outils innovants (imprimante 3D, lunettes de réalité virtuelle...) et échange sur les notions d'invention, d'innovation et de découverte.

EXCLUSIVITÉ
ITINÉRANCE

Retrouvez la brochure « Les ateliers itinérants » sur : www.cite-telecoms.com

LES SÉJOURS



SÉJOUR NUMÉRIQUE

CM1 ET CM2 UNIQUEMENT

À travers des visites et ateliers, les élèves découvrent l'univers du numérique : le binaire, la programmation, les réseaux, les usages et les risques d'Internet.

Pause: // // //

*Au choix : LPO, Planétarium de Bretagne, Aquarium de Trégastel, réserve naturelle des 7 Iles en bateau, sentier des douaniers...

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	
MATIN	Arrivée au centre d'hébergement & installation	9h - 12h30 Atelier Numérique de A à Z 90 mn Jardin des sciences 60 mn Film 3D relief 30 mn	9h - 12h Préparation du reportage 60 mn Atelier Tv-m@g : tournage 90 mn	
APRÈS-MIDI	14h - 16h30 Présentation du séjour 30 mn Visite guidée 60 mn Spectacle sous le Radôme 30 mn	14h - 17h Atelier Sécurité sur Internet 60 mn Atelier Programmation Robots 90 mn	Départ	

SÉJOUR CYBER-REPORTER

CM1 - CM2 UNIQUEMENT

Les jeunes journalistes en herbe, munis d'appareils photos et de caméscopes, réalisent un cyber-reportage, blog et vidéo, des activités programmées durant leur séjour.

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
MATIN	Arrivée au centre d'hébergement & installation	9h-12h30 Atelier Numérique de A à Z ou Programmation Robots 90 mn Exposition L'Espace, quelle histoire! 90 mn	9h-12h30 Jardin des sciences 60 mn Atelier Mission GPS 90 mn Film en 3D relief 30 mn	9h-12h30 Atelier Web-m@g 1 90 mn Atelier Web-m@g 2 90 mn	9h-12h30 Atelier Vidéo-m@g 1 90 mn Atelier Vidéo-m@g 2 90 mn
APRÈS-MIDI	13h30 - 17h30 Présentation du séjour 60 mn Visite découverte 90 mn Spectacle sous le Radôme 30 mn	Sortie extérieure*	Sortie extérieure*	Sortie extérieure*	Départ

POSSIBILITÉ DE MONTER DES SÉJOURS À LA CARTE.

SÉJOUR TV-M@G

CM1 - CM2 UNIQUEMENT

Les élèves, par binôme, préparent un reportage vidéo sur les télécoms et le numérique.

	Jour 1	Jour 2
MATIN	Arrivée au centre d'hébergement & installation	9h - 12h30 Atelier Tv-m@g 1 : tournage 90 mn Exposition L'Espace, quelle histoire! ou Atelier au choix 90 mn
APRÈS-MIDI	14h - 17h30 Présentation du séjour 30 mn Visite guidée 60 mn Spectacle sous le Radôme 30 mn Préparation du reportage 60 mn	14h - 17h30 Atelier Tv-m@g 2 : montage 90 mn Atelier Tv-m@g 3 : montage 90 mn Départ



UN PROJET DE VISITE AVEC VOS ÉLÈVES ?

Le panier enseignant vous permet de faire une demande de devis estimatif en ligne.

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

à télécharger directement depuis les différents modules présentés sur le site.

RETROUVEZ TOUTE L'OFFRE SCOLAIRE DE LA CITÉ DES TÉLÉCOMS SUR WWW.CITE-TELECOMS/ESPACE-ENSEIGNANT

Ouverture

La Cité des télécoms vous accueille toute l'année (sauf en janvier).

Encadrement

Dès votre arrivée, votre groupe est pris en charge par un ou plusieurs médiateurs.

Gratuité

Une gratuité pour un accompagnateur sur la base de 8 à 10 élèves payants selon le niveau, ainsi que pour le chauffeur du car.

Visite préparatoire

Vous pouvez bénéficier gratuitement d'une visite préparatoire sur simple demande auprès de nos services.

Visites en langues étrangères

Sur demande, visites en anglais, allemand ou espagnol possibles sur certaines prestations.

Pique-nique

Des aires de pique-nique sont à votre disposition sur le site de la Cité des télécoms. Une salle avec tables, chaises, point d'eau et chauffage est disponible sur réservation au tarif forfaitaire de 20 € pour le groupe.

Accessibilité

La Cité des télécoms est labellisée «Tourisme et handicap» pour les déficiences motrices, mentales et auditives. L'ensemble du site est accessible aux personnes à mobilité réduite. Sur demande, la Cité des télécoms peut proposer des visites adaptées.

Devis / réservations

Pour mieux vous accueillir, merci de réserver le plus tôt possible. Nous étudierons les disponibilités d'accueil, la date et vos impératifs horaires afin de définir ensemble le contenu de votre visite. Devis gratuit sur simple demande.

Disponibilités d'accueil,
devis personnalisés,
réservations...

**CONTACTEZ-NOUS AU
02 96 46 63 81**



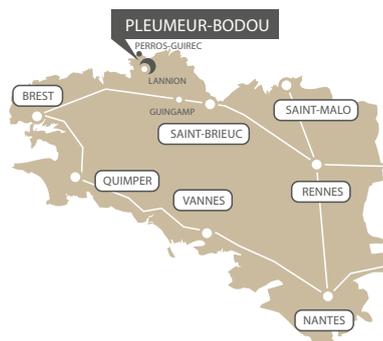
Accès

GPS Lat. 48,7863 - Long. -3,5253

À 10 mn de Lannion et de Perros-Guirec.
À proximité immédiate du GR34.

En voiture : Depuis la RN12 Brest-Rennes, sortie Lannion, suivre les indications Pleumeur-Bodou et Parc du Radôme.

En avion, en train : à 10 mn de l'aéroport et de la gare de Lannion.



Services

Parking 100 places / Tables de pique-nique
Distributeurs boissons & friandises /
Cyber-espace / Boutique



PARTENAIRES : LE PARC DU RADÔME REGROUPE LA CITÉ DES TÉLÉCOMS, LE PLANÉTIARIUM DE BRETAGNE ET LE VILLAGE GAULOIS.

*Fondation Cité des télécoms : pour rendre accessible
au plus grand nombre le monde des télécommunications*

INFOS 24H/24 / 02 96 46 63 80 / WWW.CITE-TELECOMS.COM
CITÉ DES TÉLÉCOMS / PARC DU RADÔME / 22560 PLEUMEUR-BODOU

Cité des
télécoms



fondation d'entreprise