

2018-2019
**LES ATELIERS
ITINÉRANTS**

INTERVENTION
DANS VOTRE
ÉTABLISSEMENT



La Cité des télécoms

JOUER

DÉCOUVRIR

APPRENDRE

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

DES ATELIERS NUMÉRIQUES DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT

DU CE2 À LA TERMINALE



ATELIER SÉCURITÉ SUR INTERNET



CM1

🕒 1H

OBJECTIFS :

Sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'internet, leur apprendre à se poser les bonnes questions et développer les bons réflexes.

CM2

SCÉNARIO :

« Vinz et Lou » sont deux jeunes personnages de dessin animé. Sympathiques et curieux, ils se retrouvent confrontés, dans chaque épisode, à des situations concrètes en lien avec l'usage d'internet.

DÉROULEMENT

- Introduction : échange avec les élèves pour découvrir leurs usages d'internet.
- 2 à 3 thèmes abordés liés aux usages et risques sur internet (à choisir parmi les thèmes suivants : « vivre ensemble sur internet », « données personnelles / vie privée », « création de contenu », « recherche d'informations », « prévention des risques »).
- Après avoir regardé chaque vidéo, les élèves répondent à un quizz à l'aide de boîtiers de vote. Le médiateur échange ensuite avec les élèves en rebondissant sur leurs réponses et apporte des compléments d'information sur la thématique choisie.
- Conclusion : les conseils-clés

Ressource éditée par « Tralalère »

COLL

🕒 1H

OBJECTIFS :

Sensibiliser les jeunes aux risques et usages d'internet, leur apprendre à se poser les bonnes questions et développer les bons réflexes.

SCÉNARIO :

Anaïs se présente aux élections mais des Net-dénicheurs retrouvent des contenus compromettants qu'elle a diffusés 15 ans auparavant dans une chronique vidéo via son téléphone mobile. Transformés en Net-détectives, les élèves ont pour mission de reprendre la chronique d'Anaïs en faisant attention à la façon dont elle utilise son portable, au quotidien, pour changer le cours des événements en adoptant les bonnes pratiques.

DÉROULEMENT

- Introduction sur les usages des élèves.
- Courte fiction animée leur présentant leur mission.
- Les élèves, par équipes, jouent à un serious games « 2025 ex machina » sur la thématique d'internet mobile. À travers ce jeu éducatif et immersif, les élèves abordent différents thèmes : prises de vue et publication, géolocalisation, sécurisation de données, arnaques commerciales, harcèlement en ligne...
- Débriefing-débat.

Ressource éditée par « Tralalère » et en partenariat avec « Internet sans crainte »



ATELIER NUMÉRIQUE DE A À Z

CM1

🕒 1H ou 1H30

OBJECTIFS :

Découvrir les notions de base autour du numérique (le binaire, l'ordinateur, la programmation), expérimenter, maîtriser les outils numériques.

CM2

6^e

5^e

4^e

SCÉNARIO :

Dans une ambiance empruntée aux films d'espionnage, 3 missions sont confiées aux élèves : « **numériser une image** », « **assembler un ordinateur** » et « **programmer un robot** ». Attention, le temps est compté !

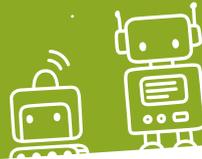
DÉROULEMENT

- Introduction : une vidéo met en scène un « agent secret » présentant le numérique et les 3 missions.
- Le médiateur apporte des compléments d'information sur chaque mission. Les élèves en trinômes, munis de tablette, les réalisent ensuite :
 - > Mission binaire : le code binaire grâce à la numérisation de l'image.
 - > Mission ordinateur : assembler les composants d'un ordinateur.
 - > Mission robotique : programmer un robot...
- Conclusion





ATELIER PROGRAMMATION ROBOTS



ATELIER INNOVATION NUMÉRIQUE



CE2

6^e

🕒 1H ou 1H30

NOUVELLES MISSIONS 2018

OBJECTIFS :

Découvrir de façon simple et ludique la programmation avec un logiciel proche de scratch à travers la robotique.

CM1

5^e

CM2

SCÉNARIO :

Thibault, un jeune passionné d'informatique et robotique teste un nouveau robot. Au moment de la démonstration, rien ne va. Il demande de l'aide aux élèves pour faire des tests de programmation.

4^e

LYCÉE

🕒 1H30 ou 2H

OBJECTIFS :

Découvrir de façon simple et ludique la programmation (logiciel Robot C) et les algorithmes à travers la robotique.

3^e

SCÉNARIO :

2040, une journaliste rappelle le discours de Barack Obama de 2010 annonçant les objectifs de la NASA. Les élèves, transportés dans le temps, incarnent une équipe de programmeurs de la NASA qui a pour mission de programmer des robots sur la plate-forme d'exploitation de minerais de l'astéroïde Bennu.

CE2

COLL

🕒 1H

OBJECTIFS :

Sensibiliser à la notion d'innovation dans le domaine du numérique. Découvrir et tester des exemples d'innovations actuelles.

CM1

LYCÉE

CM2

DÉROULEMENT

- Démonstrations d'objets innovants (imprimante 3D et casques de réalité virtuelle), découverte de l'évolution, du fonctionnement et des applications liées à ces innovations.
- Jeu de classement d'objets et technologies pour échanger sur les notions d'invention, d'innovation, et de découverte scientifique.

DÉROULEMENT

- Introduction : une vidéo pose le scénario, puis le médiateur aborde des notions autour de la programmation.
- « Tutoriels » : les élèves s'exercent à programmer un robot par étape.
- « Challenge final » : en autonomie, les élèves écrivent un programme + Bonus en fonction du temps
- Bilan

DÉROULEMENT

- Introduction : un flash-info en vidéo introduit le scénario puis des notions autour de la programmation sont abordées par le médiateur.
- « Tutoriels » : les élèves s'exercent à programmer en apprenant à écrire des algorithmes.
- « Mission Bennu » : en autonomie, les élèves écrivent un programme.
- Bilan



INFOS PRATIQUES

ANIMATION : Un médiateur scientifique pour une classe (jusqu'à 30 élèves maximum). Le nombre et la durée des animations dépendent du temps de déplacement et d'installation.

ZONE D'INTERVENTION : Tous les établissements scolaires de Bretagne.



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 maximum par jour en fonction de la durée du déplacement et de l'installation.

*Tarif valable pour des groupes jusqu'à 30 élèves maximum par animation jusqu'au 30/06/2019 sur réservation préalable.

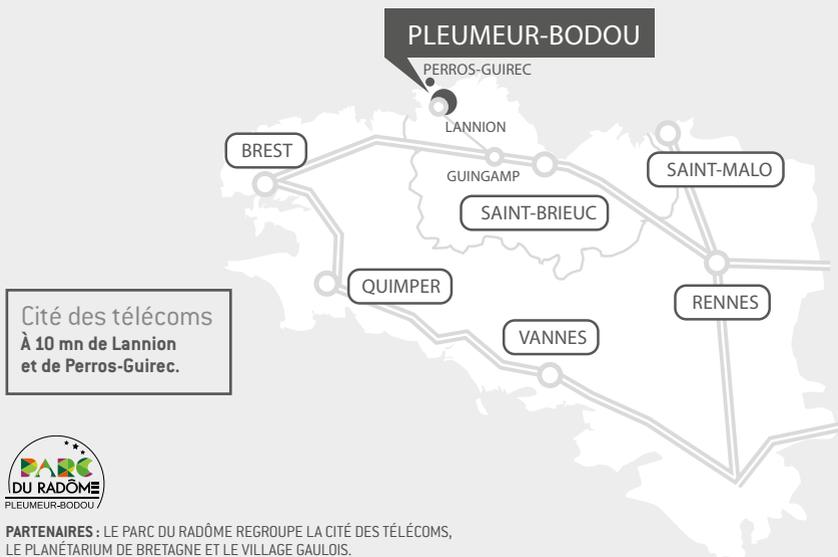


Pour plus d'informations, demande de devis et réservation, contactez-nous au :

02 96 46 63 81



Retrouvez toute l'offre scolaire de la Cité des télécoms sur : www.cite-telecoms.com/espace-enseignant/



Cité des télécoms
À 10 mn de Lannion
et de Perros-Guirec.



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
orange

fondation d'entreprise