

Cité des télécoms®

à la découverte
d'un monde connecté

BRETAGNE^{BE}

2019-2020

LES ATELIERS ITINÉRANTS

INTERVENTION DANS VOTRE
ÉTABLISSEMENT



Parc du Radôme / 22560 Pleumeur-Bodou

DES ATELIERS NUMÉRIQUES DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT

DU CE2 À LA 2^{NDE}

Les niveaux scolaires proposés pour les prestations sont donnés à titre indicatif.



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.

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.



ATELIER NUMÉRIQUE DE A À Z

NOUVELLE VERSION ! MARS 2020

CM1

🕒 1H ou 1H30

OBJECTIFS :

Découvrir les notions de base autour du numérique (le binaire, la numérisation, les composants d'un ordinateur...).

CM2

6^e

SCÉNARIO :

Dans une ambiance empruntée aux films d'espionnage, des missions sont confiées aux élèves : « numériser une image », « assembler un ordinateur »...

5^e

Attention, le temps est compté !

DÉROULEMENT

- Introduction : une vidéo met en scène un « agent secret » proposant des missions numériques.
- 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.
- Conclusion

DÉROULEMENT

- Introduction : échange avec les élèves pour découvrir leurs usages d'internet.
- 2 à 3 thèmes abordés liés aux usages et risques d'Internet : « vivre ensemble sur Internet », « données personnelles/vie privée », « création de contenu », « recherche d'informations »...
- 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

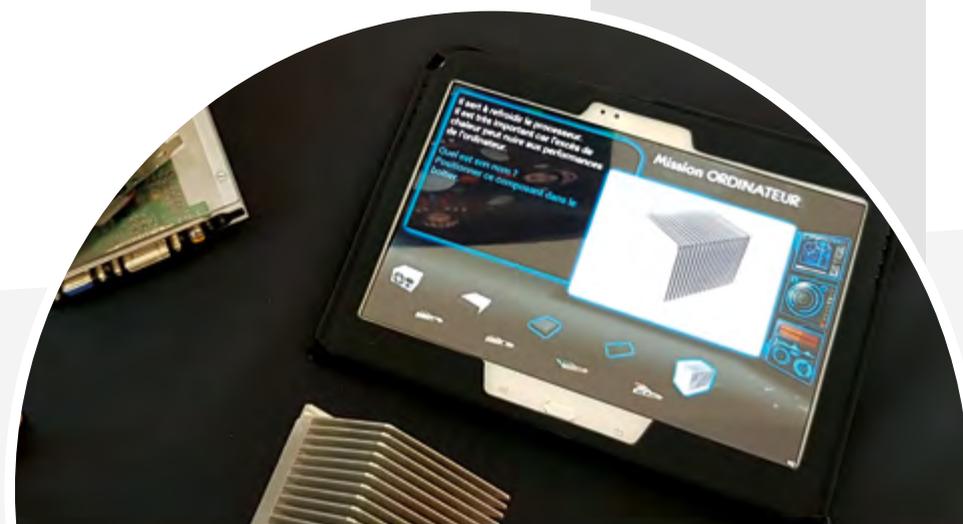
Ressource éditée par « Tralalère »

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 »

*Sensibilisation de 1^{er} niveau





ATELIER PROGRAMMATION ROBOTS

CE2

6^e

🕒 1H ou 1H30

OBJECTIFS :

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

CM1

5^e

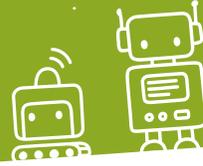
SCÉNARIO :

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.

CM2

DÉROULEMENT

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



6^e

2^{nde}

🕒 1H30 ou 2H

OBJECTIFS :

Découvrir de façon simple et ludique la programmation avec le logiciel Robot C (interface graphique en anglais) et les algorithmes à travers la robotique.

5^e

4^e

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.

DÉROULEMENT

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



ATELIER PROGRAMMATION SMARTPHONE

NOUVEAUTÉ ! MARS 2020



COLL

🕒 1H30

OBJECTIFS :

Découvrir les différents éléments d'un smartphone (composants, capteurs...) et les possibilités de sa programmation.

2^{nde}

SCÉNARIO :

Les élèves ont pour mission de reprogrammer, grâce au logiciel App Inventor (MIT), une application mobile défectueuse.

DÉROULEMENT

- Introduction : présentation des composants et des fonctionnalités d'un smartphone via une modélisation 3D.
- Réparation de l'application défectueuse par les élèves en s'aidant d'un cahier des charges (ergonomie et programmation).
- Génération de l'application réparée.
- Conclusion.

Expérience de la programmation Scratch recommandée.

ATELIER INNOVATION NUMÉRIQUE

CE2

COLL

🕒 1H

OBJECTIFS :

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

CM1

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.



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 personnes maximum jusqu'au 3/07/2020 sur réservation préalable.



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

02 96 46 63 81

reservations@cite-telecoms.com



Retrouvez toute l'offre scolaire de la Cité des télécoms sur :

www.cite-telecoms.com/espace-enseignant/

AVEC LE CONCOURS DE L'



PLEUMEUR-BODOU

PERROS-GUIREC

LANNION

BREST

GUINGAMP

SAINT-MALO

SAINT-BRIEUC

QUIMPER

VANNES

RENNES

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



fondation d'entreprise