

Cité des télécoms®

à la découverte
d'un monde connecté

BRETAGNE 

2021-2022

LES ATELIERS ITINÉRANTS

INTERVENTION DANS VOTRE
ÉTABLISSEMENT



Parc du Radôme / 22560 Pleumeur-Bodou

DES ATELIERS DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT

DE LA PS À LA 2^{NDE}

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

**NOUVEAUTÉ
2022 !**
JEU DE DISCUSSION
SUR NOS PRATIQUES
DU NUMÉRIQUE
Informations à suivre
sur notre site Internet

La Cité des télécoms propose, avec l'appui de l'Académie de Rennes, des ateliers itinérants. Ces animations pédagogiques et ludiques, encadrées par un médiateur scientifique, permettent aux élèves, à l'aide de tablettes, PC, robots, imprimante 3D... de découvrir et d'approfondir leurs connaissances sur la programmation, le codage, le binaire, les risques et usages d'Internet, la voix...



ATELIER SÉCURITÉ SUR INTERNET

CM1

🕒 60 mn

SENSIBILISER LES JEUNES AUX PRATIQUES D'INTERNET ET LEUR APPRENDRE À SE POSER LES BONNES QUESTIONS.

« Vinz et Lou » sont deux jeunes personnages de dessin animé. Sympathiques et curieux, ils se retrouvent confrontés à des situations concrètes en lien avec l'usage d'Internet. Cet atelier amène les élèves, à travers des vidéos ludiques, un quiz interactif et l'échange avec le médiateur, à réfléchir à des sujets comme la protection de données personnelles, la recherche d'informations...

Ressource éditée par « Tralalère »



COLL

🕒 60 mn

SENSIBILISER LES JEUNES AUX RISQUES ET USAGES D'INTERNET, LEUR APPRENDRE À SE POSER LES BONNES QUESTIONS ET DÉVELOPPER LES BONS RÉFLEXES.

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. Les élèves jouent aux Net-détectives via le Serious Game « 2025 ex machina » : ils 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. Le médiateur s'appuie sur les thèmes abordés lors du jeu pour amener la discussion avec les élèves sur des sujets comme le harcèlement en ligne, la sécurisation des données, les prises de vue et publications...

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

Sensibilisation de 1^{er} niveau



ATELIER PROGRAMMATION ROBOTS

CE2

🕒 60 mn ou 90 mn

DÉCOUVRIR DE FAÇON SIMPLE ET LUDIQUE LA PROGRAMMATION, AVEC UN LOGICIEL PROCHE DE SCRATCH, À TRAVERS LA ROBOTIQUE.

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. Dans cet atelier, les élèves s'exercent à programmer un robot par étapes, puis terminent par un challenge et des bonus !



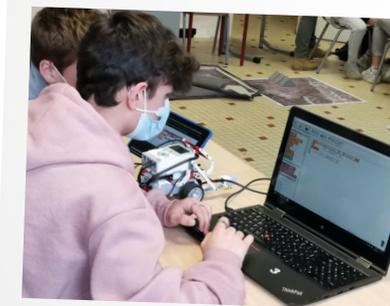
6^e

🕒 90 mn

DÉCOUVRIR DE FAÇON SIMPLE ET LUDIQUE LA PROGRAMMATION AVEC LE LOGICIEL ROBOT C (INTERFACE GRAPHIQUE EN ANGLAIS) ET LES ALGORITHMES À TRAVERS LA ROBOTIQUE.

En 2040, une journaliste rappelle le discours de Barack Obama de 2010 annonçant les objectifs de la NASA. Les élèves incarnent une équipe de programmeurs de la NASA qui a pour mission de programmer des robots sur la plate-forme d'exploitation de minerais d'astéroïde Bennu. Dans cet atelier, les élèves s'exercent à programmer un robot, puis écrivent le programme de la mission Bennu.

2^{nde}





ATELIER PROGRAMMATION SMARTPHONE

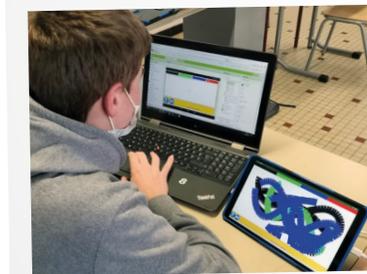
COLL

🕒 90 mn

DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTS COMPOSANTS D'UN SMARTPHONE ET S'INITIER À LA PROGRAMMATION D'UNE APPLICATION MOBILE.

Après une découverte des composants du smartphone et de leurs fonctions, les élèves ont pour mission de corriger les erreurs, de reprogrammer puis d'améliorer la programmation d'une application mobile, grâce au logiciel App Inventor (MIT). Les élèves découvrent l'envers du décor des applications qu'ils utilisent au quotidien et les chiffres-clés du smartphone (usages, matériaux...).

Expérience de la programmation recommandée.



ATELIER 3D MAKERS

COLL

🕒 90 mn

DÉCOUVRIR LA 3D (CAPTURE, MODÉLISATION ET IMPRESSION 3D).

Les élèves découvrent l'histoire de l'impression 3D, les différentes méthodes de capture et de modélisation 3D. Ils modélisent un objet via Sketchup (un dé), puis terminent par la démonstration d'une imprimante 3D et abordent ses applications d'aujourd'hui et de demain.



LA VOIX, PARLONS-EN !

PS

🕒 30 mn

DÉCOUVRIR LA VOIX ET L'APPAREIL VOCAL.

Le médiateur raconte l'histoire de « Rhudy », un pantin en bois. À l'aide de puzzles et de jeux vocaux, les enfants vont aider ce personnage à avoir sa propre voix, à en comprendre les caractéristiques [voix aiguë, voix grave, voix forte...] et à jouer avec leur propre voix.

MS

GS

CP

CP

🕒 60 mn

DÉCOUVRIR LE FONCTIONNEMENT DE LA VOIX ET SES CARACTÉRISTIQUES.

Les élèves découvrent les différentes facettes de la voix : Qu'est-ce que la voix ? De quoi ai-je besoin pour parler, chanter, crier... ? Comment est ma voix ? Grâce à des expériences, des démonstrations et des jeux vocaux, les élèves pourront découvrir les mécanismes de l'appareil vocal, jouer avec leur propre voix, identifier des voix...

Le médiateur adapte son discours à chaque niveau scolaire.

COLL

🕒 90 mn

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA VOIX ET EN DÉCOUVRIR LES CARACTÉRISTIQUES (TIMBRE, HAUTEUR ET INTENSITÉ).

Les élèves abordent des notions scientifiques liées à la voix : phénomènes sonores, l'anatomie de l'appareil vocal, les caractéristiques [le timbre, la hauteur et l'intensité]...

Grâce à des expériences, des démonstrations et des exercices vocaux, les élèves pourront comprendre les mécanismes de l'appareil vocal, identifier des voix, visualiser un son grâce à des instruments et le logiciel « Audacity »...



