

OFFRE NUMÉRIQUE SCOLAIRE

CYCLE 3 / COLLÈGE / LYCÉE

NOUVEAUTÉ
LES ATELIERS
ITINÉRANTS

INTERVENTION DANS
VOTRE
ÉTABLISSEMENT

La Cité des télécoms

JOUER

DÉCOUVRIR

APPRENDRE

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



CYCLE 3

ATELIER PROGRAMMATION ROBOTS

☞ 1H30 - 4,50€* / ÉLÈVE

COLL

OBJECTIFS :

Découvrir de façon simple et ludique la programmation (avec le logiciel Scratch pour les cycle 3, 6^{ème} et 5^{ème} et le logiciel Robot C pour les 4^{ème}, 3^{ème} et lycée).

LYC

SCÉNARIO :

- Cycle 3, 6^{ème}, 5^{ème} : Thibault, testeur de robots dans une entreprise, demande aux élèves de l'aider à programmer des robots.
- 4^{ème}, 3^{ème}, lycée : les élèves incarnent une équipe de développeurs 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 vidéo : présentation du scénario.
- Tutoriels : les élèves s'exercent à programmer un robot par étape.
- « Challenge final » : en autonomie, les élèves écrivent un programme.
- Bilan.



COLL

ATELIER TV-m@g

☞ 2H30 - 7,50€* / ÉLÈVE

LYC

OBJECTIFS :

Découvrir l'univers des télécoms et du numérique, travailler en équipe, s'exprimer devant une caméra.

SCÉNARIO :

- Les élèves, par binômes, réalisent un reportage sur les télécoms et / ou le numérique.

DÉROULEMENT

- Visite des espaces thématiques (télécommunications ou numérique) du centre d'expositions.
- Collecte des informations sur le thème de travail et préparation du reportage.
- Enregistrement du reportage vidéo. Ils sont filmés devant un fond vert et incrustés en temps réel dans le ou les décors de leur thème.

COLL

EXPOSITION LES COULISSES DU MONDE DIGITAL

☞ 1H - 3€* / ÉLÈVE

LYC

OBJECTIFS :

Découvrir le numérique à travers 3 thèmes : l'univers du binaire, les interfaces, le réseau Internet.

DÉROULEMENT

- Présentation des 3 zones de l'exposition.
- Temps sur l'exposition avec une fiche thématique d'activités différente par petits groupes (le binaire, la numérisation, les supports de stockage, les microprocesseurs, l'imprimante 3D, les interfaces, les composants d'un ordinateur).
- Temps de parcours avec le médiateur sur un principe participatif : le médiateur interroge les élèves sur les thèmes des fiches d'activités.
- Temps libre sur l'exposition.
- Conclusion.



1
0
1
0
0
1
0
0
1
1
1
0
0
1
1
0
1
1
0
1

