

Cité des télécoms®

à la découverte
d'un monde connecté

BRETAGNE 

2020-2021

LES ATELIERS ITINÉRANTS

INTERVENTION DANS VOTRE
ÉTABLISSEMENT



Parc du Radôme / 22560 Pleumeur-Bodou

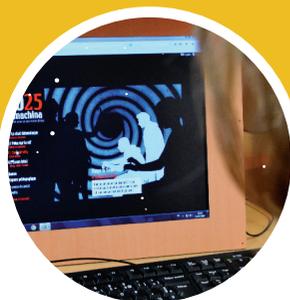
DES ATELIERS DANS VOTRE ÉTABLISSEMENT

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.

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 quiz 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 »

*Sensibilisation de 1^{er} niveau



ATELIER NUMÉRIQUE DE A À Z

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 », « initiation à la programmation* ». Attention, le temps est compté !

*Sensibilisation de 1^{er} niveau

5^e

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.
 - > Mission robotique : programmation d'un robot.
- Conclusion





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

CM2

SCÉNARIO :

Thibault, un jeune passionné d'informatique et de 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.

6^e

2nde

🕒 1H30

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 :

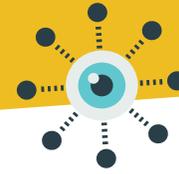
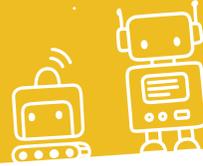
Les élèves, transportés dans le temps, incarnent une équipe de programmeurs de la NASA qui a pour mission de programmer des robots sur la plate-forme d'exploitation de minerais de l'astéroïde Benu.

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

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 Benu » : en autonomie, les élèves écrivent un programme.
- Conclusion



ATELIER PROGRAMMATION SMARTPHONE

NOUVEAUTÉ 2020

COLL

🕒 1H30

OBJECTIFS :

Découvrir composants (capteurs, antennes...) et s'initier à la programmation d'un smartphone.

2nde

SCÉNARIO :

Les élèves ont pour mission de corriger les erreurs, de reprogrammer puis d'améliorer une application mobile, grâce au logiciel App Inventor (MIT).

DÉROULEMENT

- Introduction : présentation des composants et des fonctionnalités d'un smartphone via une modélisation 3D.
- Correction des erreurs et amélioration de l'application par les élèves en s'aidant d'une notice technique.
- Génération de l'application réparée.
- Conclusion sur les chiffres clés du smartphone (usages, matériaux...).

Expérience de la programmation recommandée.

ATELIER 3D MAKERS

NOUVEAUTÉ 2020

COLL

🕒 1H30

OBJECTIFS :

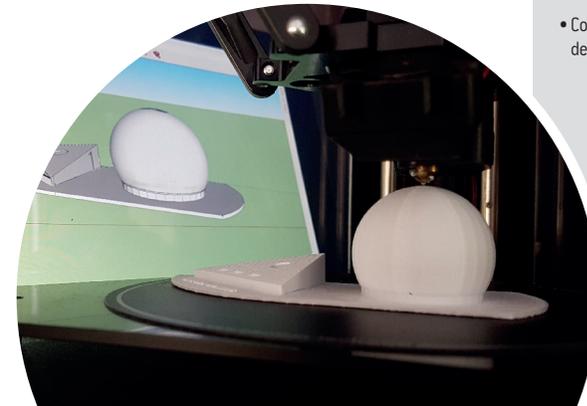
Découvrir la 3D (capture, modélisation et impression 3D).

SCÉNARIO :

Les élèves doivent créer un dé via Sketchup. Le médiateur lance ensuite une impression 3D.

DÉROULEMENT

- Introduction : l'histoire de l'impression 3D.
- Zoom sur les différentes méthodes de capture et de modélisation.
- Modélisation d'un dé via le logiciel Sketchup.
- Fonctionnement et démonstration d'une impression 3D.
- Conclusion : les applications de l'impression 3D.



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 jusqu'au 6/07/2021 sur réservation préalable.



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

02 96 46 63 76

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'



ACADÉMIE DE RENNES

Liberté
Égalité
Fraternité

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

PLEUMEUR-BODOU

PERROS-GUIREC

LANNION

BREST

GUINGAMP

SAINT-BRIEUC

SAINT-MALO

QUIMPER

VANNES

RENNES

Cité des
télécoms



fondation d'entreprise