



**Cité des
Télécoms**

partenaire de l'INSEAC
et de l'Académie de Rennes

BRETAGNE 

LES ATELIERS ITINERANTS



LE GUIDE DES ATELIERS ITINERANTS

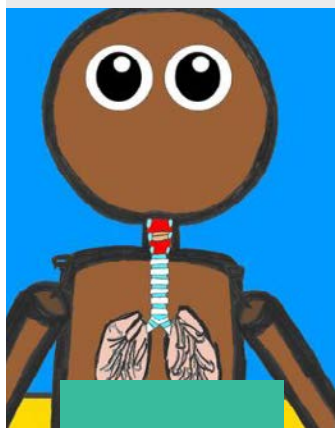
2024-2025

La Cité des Télécoms se déplace dans votre établissement et vous propose ses ateliers itinérants.

Ces animations pédagogiques et ludiques sont encadrées par un médiateur scientifique qui installe tout le matériel nécessaire, interagit avec vos élèves et les guide tout au long de l'atelier.

PRIMAIRE

LA VOIX, PARLONS-EN !



PS > GS
30 Min



Les élèves doivent aider Rhudy dans la découverte de sa voix, élément indispensable pour communiquer.

Ils repèrent ainsi les caractéristiques de la voix à travers des puzzles et jeux vocaux.

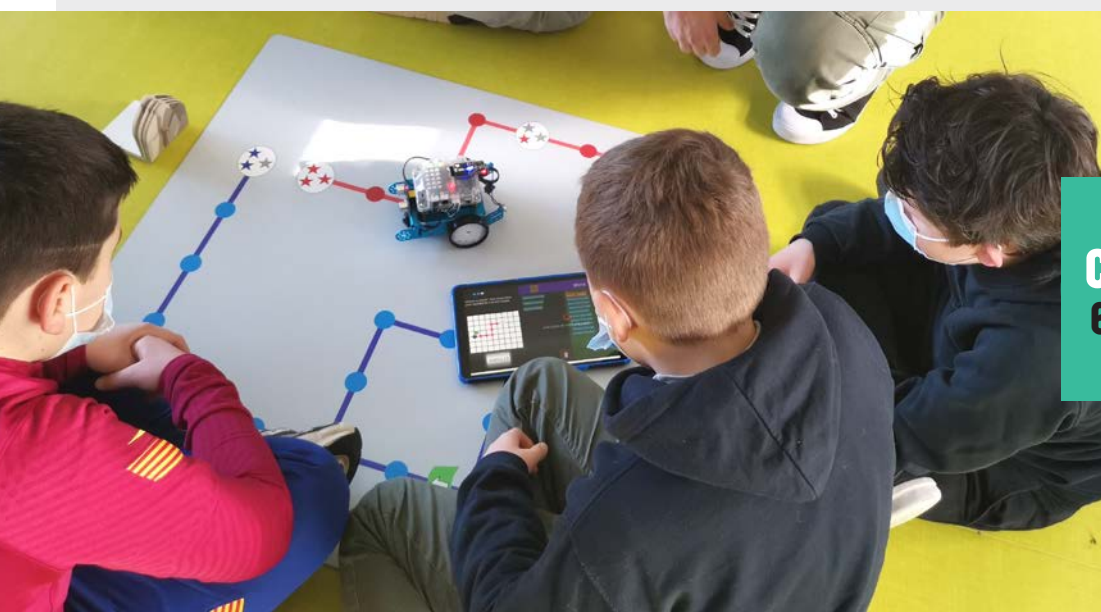
PROGRAMMATION ROBOTS



PS > CP
60 Min

Grâce à Rhudy, les élèves apprennent à déplacer un robot sur un parcours.

PROGRAMMATION ROBOTS



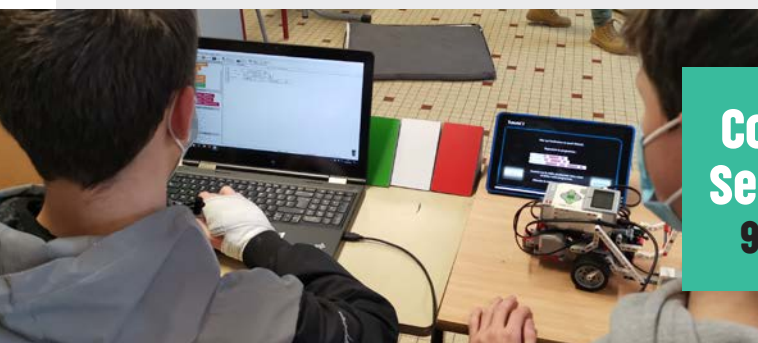
CE1 > CM2
60/90 Min

Les élèves programment un robot, grâce à un logiciel proche de Scratch.

SECONDAIRE



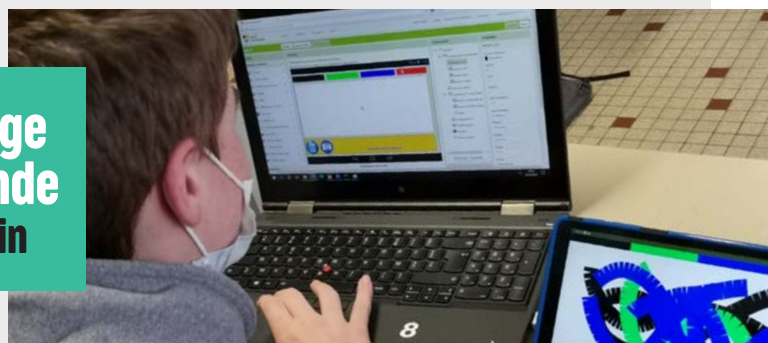
PROGRAMMATION ROBOTS



**Collège
Seconde
90 Min**

Les élèves programment un robot avec, au choix de l'enseignant, un logiciel proche de Scratch ou le logiciel Robot C (interface graphique en anglais).

PROGRAMMATION SMARTPHONE



Après une découverte des composants du smartphone et de leurs fonctions, les élèves ont pour mission de corriger les erreurs puis d'améliorer une application mobile, grâce au logiciel App Inventor (MIT).

INFOS/INFOX



**Collège
Seconde
90 Min**

Les élèves participent à différents jeux autour des images et de l'information sur les réseaux sociaux. Ils sont amenés à tester leur esprit critique face aux informations, pour démêler le vrai du faux !

LE NUMÉRIQUE ET TOI ?



**Collège
Seconde
60 Min**

A travers un jeu de discussion sur le numérique responsable, les élèves sont amenés à s'interroger sur leurs pratiques du numérique au quotidien.

3D MAKERS

Les élèves découvrent l'histoire de la 3D et les différentes méthodes de capture. Ils modélisent un objet via Sketchup puis terminent par les usages et la démonstration d'une imprimante 3D.

**Collège
90 Min**





RETROUVEZ TOUTE L'OFFRE SCOLAIRE DE LA CITÉ DES TÉLÉCOMS SUR

www.cite-telecoms.com - rubrique Offre scolaire



**Forfait « Journée »
PRIMAIRE : 290 €**

**Forfait « Journée »
SECONDAIRE : 350 €**

Frais kilométriques : 1 €
par km aller/retour entre
la Cité des Télécoms et
votre établissement.

Possibilité de réserver
plusieurs forfaits
« Journée » consécutifs.

**Supp nuitée
du médiateur : 170 €**

Tarifs valables jusqu'au 04/07/2025
pour des groupes jusqu'à 30 élèves
maximum par atelier.

INFOS PRATIQUES

ANIMATION

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

ZONE D'INTERVENTION

Tous les établissements
scolaires de Bretagne.

BON À SAVOIR

Les ateliers doivent se dérouler
dans une salle de classe
ou de motricité.

De préférence au rez-de-chaussée
ou alors dans une salle à l'étage
mais accessible avec ascenseur
(pour faciliter le transport des
caisses contenant le matériel).

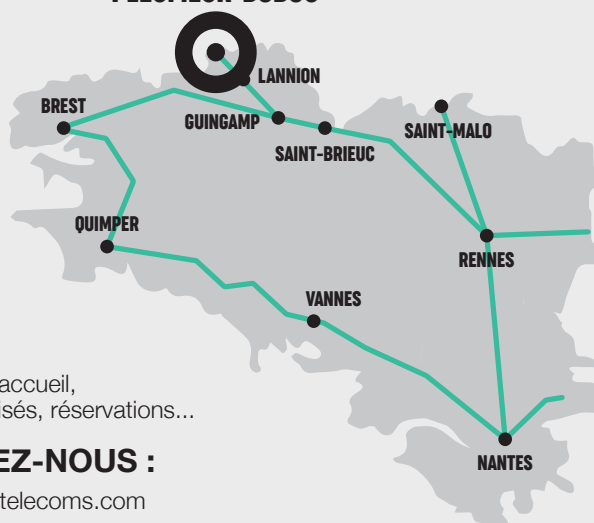
**Fondation d'entreprise, la Cité des Télécoms est un centre de culture
scientifique dédié à l'univers des télécoms et au numérique.**

Les ateliers proposés sont établis en lien avec les programmes scolaires,
avec le concours de professeurs conseillers relais de l'académie de Rennes.




**ACADÉMIE
DE RENNES**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

PLEUMEUR-BODOU



Disponibilités d'accueil,
devis personnalisés, réservations...



CONTACTEZ-NOUS :

itinerance@cite-telecoms.com
02 96 46 63 81



**Cité des
Télécoms**

CITÉ DES TÉLÉCOMS

www.cite-telecoms.com
Cité des Télécoms | Parc du Radôme
22560 PLEUMEUR-BODOU