



**Cité des
Télécoms**

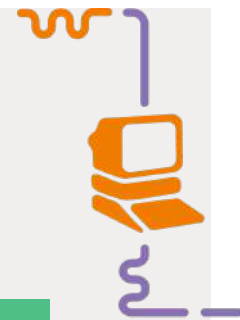
partenaire de l'Académie de Rennes
et de l'INSEAC

OFFRE SCOLAIRE ATELIERS ITINÉRANTS

2026/2027

www.cite-telecoms.com

PRIMAIRE



Forfait d'animation "Journée" : 290€

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

- Supplément nuitée du médiateur : 170€
(possibilité de réserver plusieurs forfaits "Journée" consécutifs)

Tarifs valables jusqu'au 2/07/2027 pour des groupes scolaires jusqu'à 30 élèves maximum par atelier.

PROGRAMMATION ROBOTS



PS>CP
60 min

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



CE1>CM2
60/90 min

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

LA VOIX, PARLONS-EN !



PS>GS
30 min

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

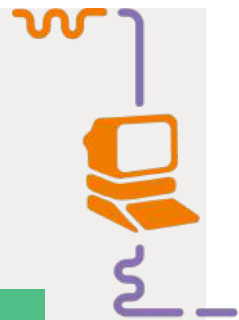
INFOS/INFOX



CM1>CM2
60 min

Les élèves sont amenés à tester leur esprit critique face aux informations, pour mieux distinguer le vrai du faux !

SECONDAIRE



Forfait d'animation "Journée" : 350€

- Frais kilométriques :
1€ par km aller/retour entre la Cité des Télécoms et votre établissement.
- Supplément nuitée du médiateur : 170€
(possibilité de réserver plusieurs forfaits "Journée" consécutifs)

Tarifs valables jusqu'au 2/07/2027 pour des groupes scolaires jusqu'à 30 élèves maximum par atelier.

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 mieux distinguer le vrai du faux !

LE NUMÉRIQUE, ET TOI ?

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).

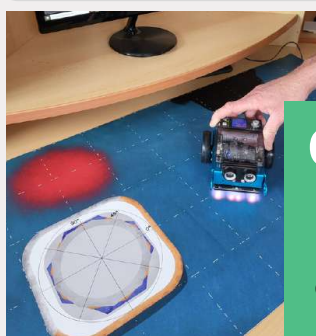
**Collège
Lycée
90 min**



**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.

PROGRAMMATION ROBOTS



Nouvelle version

**Collège
Lycée
90 min**

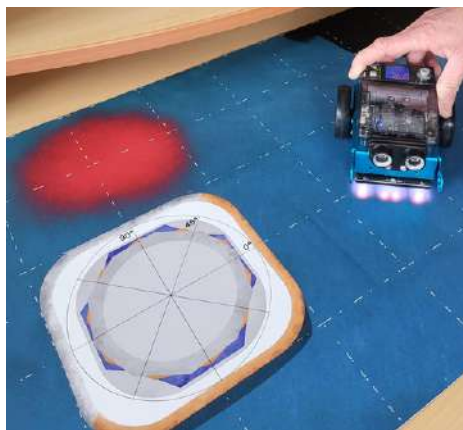
Les élèves programment un robot en réalisant différentes missions, en utilisant les capteurs, les actionneurs et Python en fonction du niveau scolaire.

3D MAKERS

**Collège
90 min**



Les élèves découvrent l'histoire de la 3D, les différentes méthodes de capture et de modélisation 3D. Ils modélisent un objet via Sketchup puis abordent les applications.



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.

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).

Zone d'intervention

Tous les établissements scolaires de Bretagne.

Documents pédagogiques

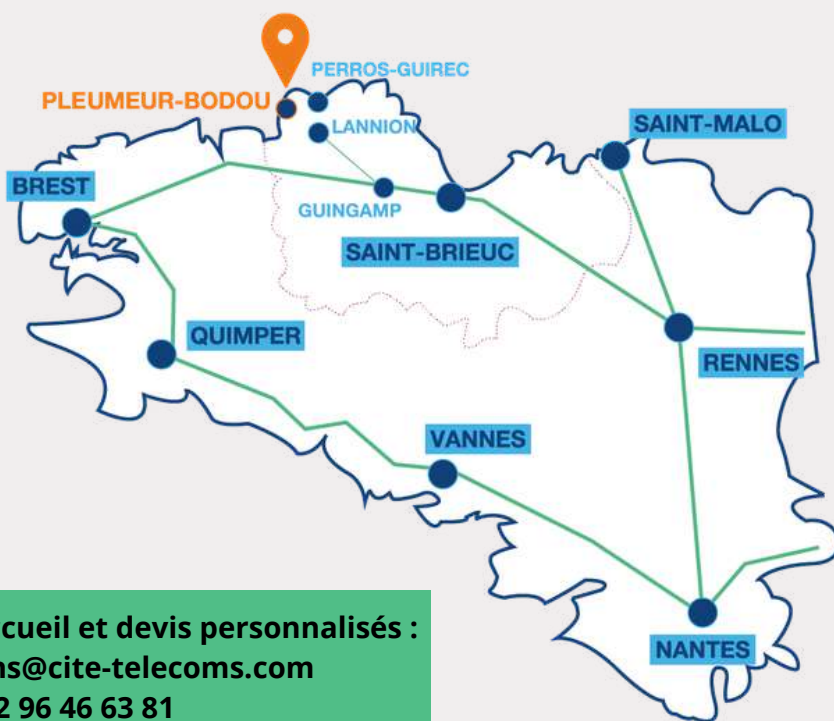
<https://www.cite-telecoms.com/ateliers-itinerants/>



La Cité des Télécoms est associée au site Adage afin d'offrir aux élèves l'opportunité de bénéficier du Pass Culture.

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.



Disponibilités d'accueil et devis personnalisés :
reservations@cite-telecoms.com
02 96 46 63 81



**Cité des
Télécoms**

