



Cité des
Télécoms

BRETAGNE 

BROCHURE SECONDAIRE



LE GUIDE DES ACTIVITÉS SCOLAIRES

2022-2023



La Cité des Télécoms, c'est quoi ?

La Cité des Télécoms est un centre de culture scientifique dédié à l'univers des télécoms et au numérique.

Le site accueille un Monument Historique, le Radôme, lieu de naissance des premières transmissions internationales par satellite, et un centre d'expositions scientifiques et techniques.

La Cité des Télécoms propose des expositions permanentes et temporaires, des activités de médiation (ateliers/visites) et un parcours immersif sous le Radôme.

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

SOMMAIRE

- 1 Le centre d'exposition
- 2 Le Radôme & l'exposition temporaire « Esprit critique »
- 3 Les ateliers
- 4 Les séjours
- 5 Les ateliers itinérants

TARIFS DES PRESTATIONS 10€

Par élève pour 2h de prestations au choix

Tarif valable pour des groupes de 20 élèves minimum jusqu'au 06/07/2023 sur réservation préalable.
Sauf ateliers itinérants : tarif forfaitaire.

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



CONTACTEZ-NOUS :

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

1 LE CENTRE D'EXPOSITION

PARCOURS DE VISITE

Les élèves parcourent les expositions pour découvrir l'univers des télécoms et du numérique.

Collège Lycée
30/60/90 Min

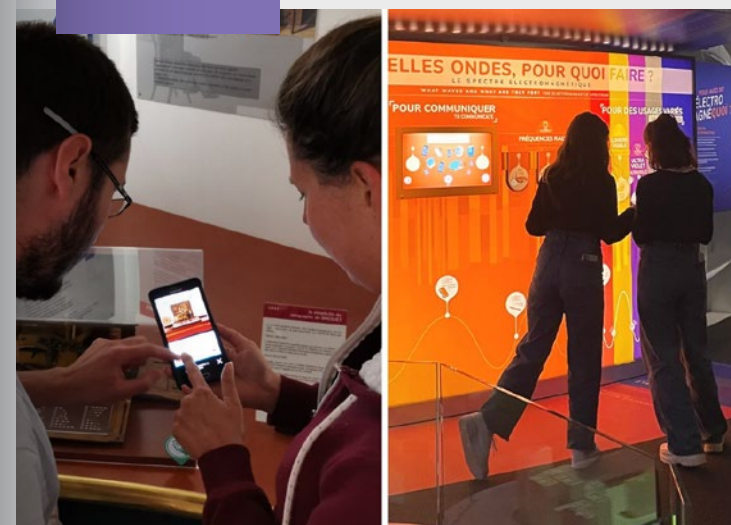


VISITE CONNECTÉE

Collège Lycée
90 Min

Application mobile en main, les élèves parcourent les expositions.

Découverte des objets de collection et des modules, jeux et quiz ponctuent cette visite interactive.



LE RADÔME, BALADE À 360°

**NOUVEAUTÉ
FÉVRIER
2023**

Collège Lycée
30 Min



Munis de casque de réalité virtuelle, les élèves survolent le Radôme au cours d'une balade aérienne à 360°.

Le médiateur aborde les technologies immersives.

2 LE RADÔME & L'EXPOSITION TEMPORAIRE

LE PARCOURS IMMERSIF SOUS LE RADÔME

Au cours d'un parcours immersif qui retrace la naissance de la mondovision en 1962, les élèves revivent les quelques minutes qui ont précédé cet événement.

De salle en salle, ils sont plongés dans une ambiance d'époque jusqu'à découvrir la gigantesque antenne-cornet.



**Collège
Lycée
30 Min**



**NOUVEAUTÉ
FÉVRIER
2023**

L'EXPOSITION TEMPORAIRE « ESPRIT CRITIQUE : DÉTROMPEZ-VOUS ! »



**NOUVEAUTÉ
FÉVRIER
2023**

**Collège
Lycée
60/90 Min**

Les élèves déambulent dans une ville fictive « Crityk ». Chaque îlot aborde un thème particulier comme les stéréotypes, la réception et l'usage de l'information, les manipulations mentales, l'intelligence collective, les techniques de marketing...

Equipés d'un bracelet connecté par équipe, les élèves vont tester leur cerveau : ils vont relever des défis, se tester sur différentes expériences pour mieux comprendre leur comportement. Au fil du parcours, ils récolteront des badges de compétences !

En fin de parcours, 2 animations possibles :

- Un quiz interactif pour les collégiens
- La création d'une fake Une à partir de la 4^{ème}

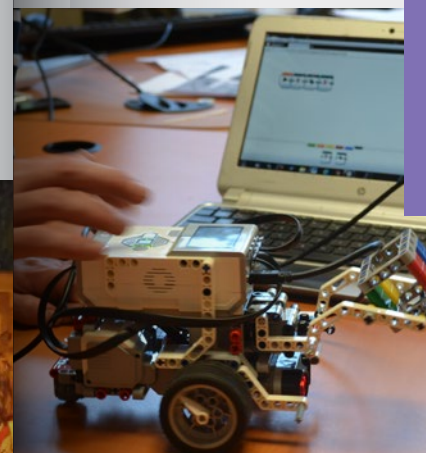
Exposition coproduite par :



3 LES ATELIERS



PROGRAMMATION ROBOTS



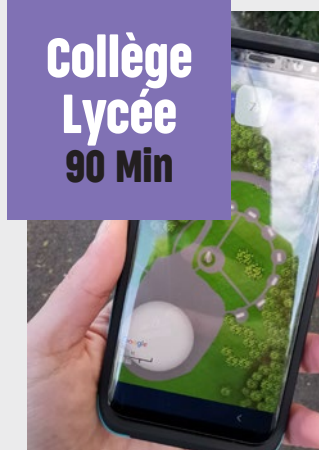
**Collège
Seconde
90 Min**

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).

GPS EXPLORE

Les élèves découvrent les principes de base et le fonctionnement du système de géolocalisation par satellite (grâce à une maquette de trilatération). Puis, munis de GPS, ils relèvent des défis en évoluant dans le parc.

**Collège
Lycée
90 Min**



**Collège
Lycée
2h30**

TV MAG

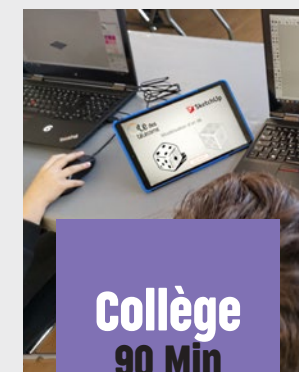
Les élèves doivent travailler en équipe pour réaliser un reportage vidéo sur les télécommunications et le numérique.

PROGRAMMATION SMARTPHONE

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).



**Collège
Seconde
90 Min**



**Collège
90 Min**

3D MAKERS

Les élèves découvrent l'histoire de la 3D, les différentes méthodes de capture et de modélisation 3D.

Ils modélisent un objet via Sketchup puis terminent par la démonstration d'une imprimante 3D et ses applications.

LE NUMÉRIQUE, ET TOI ?

À travers un jeu de discussion, les élèves sont amenés à s'interroger sur leurs pratiques du numérique et à échanger autour des enjeux environnementaux et sociétaux.



**Collège
Seconde
60 Min**

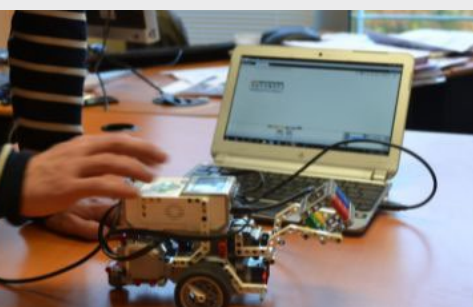
4 LES SÉJOURS

SÉJOUR NUMÉRIQUE

Les séjours peuvent être adaptés en fonction de vos attentes pédagogiques ou de votre projet, mais également en fonction de la durée souhaitée.



**Collège
Lycée
3 Jours**

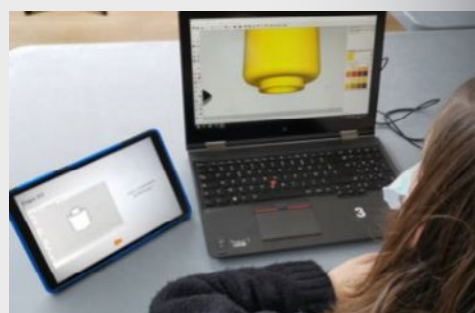
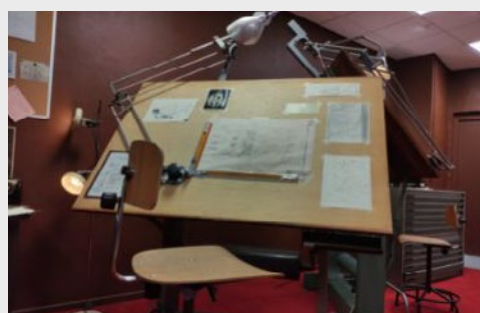


À travers différents ateliers et visites, la Cité des Télécoms propose aux élèves de décrypter l'aventure numérique et de se familiariser avec le monde digitalisé d'aujourd'hui.

SÉJOUR SCIENCES & NATURE

**Collège
5 Jours**

Tout au long de leur séjour, les journalistes en herbe préparent un reportage vidéo sur les télécoms et le numérique.



Forfait « Journée » : 300 €

Frais kilométriques en fonction de la distance entre la Cité des Télécoms et votre établissement :

0 à 50 kms = 60 €
50 à 100 kms = 120 €
100 à 200 kms = 200 €

Possibilité de réserver plusieurs forfaits « Journée » consécutifs :
supp nuitée du médiateur = 150 €

Tarifs valables jusqu'au 06/07/2023 pour des groupes jusqu'à 30 élèves maximum par atelier.

5 LES ATELIERS ITINÉRANTS



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 s'installe dans votre classe avec tout le matériel nécessaire.

LE NUMÉRIQUE, ET TOI ?

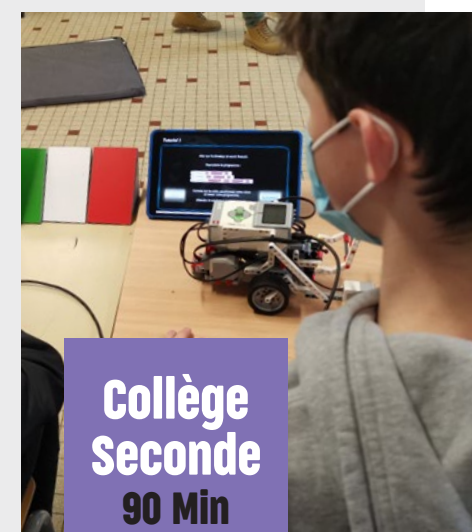


**Collège
Seconde
60 Min**

À travers un jeu de discussion, les élèves sont amenés à s'interroger sur leurs pratiques du numérique et à échanger autour des enjeux environnementaux et sociétaux.

PROGRAMMATION ROBOTS

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).



**Collège
Seconde
90 Min**

LA VOIX, PARLONS-EN !

Les élèves abordent des notions scientifiques liées à la voix. Grâce à des expériences, des démonstrations et des exercices vocaux, ils pourront comprendre les mécanismes de l'appareil vocal, visualiser un son grâce au logiciel « Audacity »...



**Collège
90 Min**

Exclusivité
itinérance

PROGRAMMATION SMARTPHONE

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).



**Collège
90 Min**



**Collège
Seconde
90 Min**

3D MAKERS

Les élèves découvrent l'histoire de la 3D, les différentes méthodes de capture et de modélisation 3D.

Ils modélisent un objet via Sketchup puis terminent par la démonstration d'une imprimante 3D et ses applications.

Infos et réservations : 02 96 46 63 81
itinerance@cite-telecoms.com
www.cite-telecoms.com/ateliers-itinerants



INFOS PRATIQUES

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

WWW.CITE-TELECOMS/ESPACE-ENSEIGNANT

Ouverture

La Cité des Télécoms vous accueille toute l'année (sauf en janvier).

Pique-nique

Des aires de pique-nique sont à votre disposition. Une salle avec tables, chaises, point d'eau et chauffage est disponible sur réservation au tarif forfaitaire de 20 € pour le groupe.

Encadrement

Dès votre arrivée, votre groupe est pris en charge par un ou plusieurs médiateurs.

Accessibilité

Labellisée «Tourisme et handicap» pour les déficiences motrices, mentales et auditives, l'ensemble du site est accessible aux personnes à mobilité réduite. Sur demande, nous pouvons vous proposer des visites adaptées.

Gratuité

Une gratuité pour un accompagnateur sur la base de 8 à 10 élèves payants selon le niveau, ainsi que pour le chauffeur du car.

Visite préparatoire

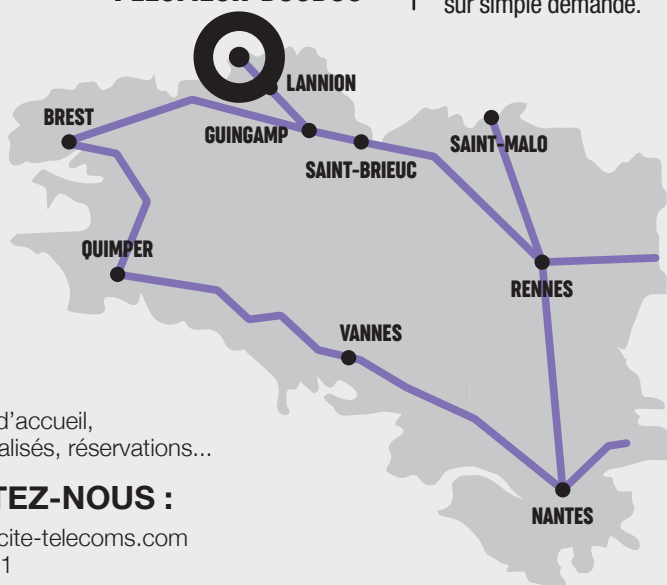
Vous pouvez bénéficier gratuitement d'une visite préparatoire sur simple demande auprès de nos services.

Devis & réservations

Pour mieux vous accueillir, merci de réserver le plus tôt possible. Nous étudierons les disponibilités d'accueil, la date et vos impératifs horaires afin de définir ensemble le contenu de votre visite. Devis gratuit sur simple demande.



PLEUMEUR-BOUDOU



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



CONTACTEZ-NOUS :

reservations@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