

Vous êtes intéressés par les ateliers numériques ?

Contactez François Bournigault ou votre référente actions éducatives

Il ou elle vous accompagnera dans la mise en œuvre de votre projet

Les demandes sont possibles toute l'année sous réserve de disponibilité.

Contact : francois.bournigault@ille-et-vilaine.fr
Tél. 02 21 67 97 41 / 07 64 76 76 18



Département d'Ille-et-Vilaine

Direction éducation, jeunesse, sport
1, avenue de la Préfecture • CS 242 18 •
35042 RENNES Cedex
Tél. 02 99 02 35 35

Suivez-nous sur



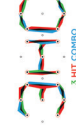
www.ille-et-vilaine.fr

Jun 2023 – D-PEEC-0623-001 – Studio graphique du Département d'Ille-et-Vilaine – Illustration de couverture : adobe stock



Ateliers numériques

LE DÉPARTEMENT VOUS ACCOMPAGNE



● **Ateliers numériques** • Le Département vous accompagne

Le Département d'Ille-et-Vilaine accompagne les collèges pour sensibiliser les élèves à l'usage du numérique. **Différents ateliers sont proposés durant l'année scolaire 2023-2024** avec 6 partenaires : la Fresque du Numérique, Electroni[k], My Human kit, Liberté Couleurs, 3 Hit Combo et la Cité des Télécoms. Les projets se déclinent sur différentes thématiques et formules : **la sobriété numérique et le numérique responsable, l'art et la culture numérique, l'éducation aux médias et à l'information en ligne, la santé et les usages du numérique, les nouveaux outils didactiques numériques, le monde professionnel et numérique, les jeux vidéo**. Les ateliers sont pris en charge financièrement par le Département d'Ille-et-Vilaine

Des ateliers d'1h 30 à 3 heures

| Thème | Description | Durée |
|--|---|----------|
| Numérique responsable | Sensibiliser les élèves à travers un jeu de cartes collaboratif aux problèmes environnementaux du secteur du numérique et promouvoir un numérique plus soutenable | 2 heures |
| Création sonore | Découvrir la matérialisation des sons en image, imaginer un chemin et une histoire sonore | 3 heures |
| Musique électronique | Découvrir la création musicale, les manières de composer, les outils innovants, les usages ludiques et créatifs des outils numériques | 2 heures |
| Intelligence artificielle | Découvrir comment fonctionne l'intelligence artificielle, découvrir et expérimenter ses bénéfices et limites éthiques | 2 heures |
| Histoires interactives | Penser et créer du lien entre l'écriture manuscrite et tapuscrite, travailler sur la narration et la forme du récit | 3 heures |
| Réalité augmentée | Découvrir la réalité augmentée avec animation sur tablette | 2 heures |
| Classe de découverte autour du jeu vidéo | Amener les élèves à questionner leurs usages vidéoludiques avec un atelier autour du jeu Memoria | 2 heures |
| Programmation robots | Découvrir de façon simple et ludique la programmation à travers la robotique. Les élèves utilisent un logiciel proche de Scratch ou robot | 1 h 30 |
| Sensibilisation aux usages numériques responsables | Sensibiliser à la notion de numérique responsable et questionner les jeunes sur leur rapport au numérique au travers de leurs usages | 1 heure |
| Impression 3 D | Initier les collégiens à la modélisation | 1 h 30 |
| Programmation smartphone | Découvrir les différents éléments d'un smartphone (composants, capteurs...) et s'initier à la programmation | 1 h 30 |
| Atelier sur l'appareil vocal | Comprendre le fonctionnement de la voix et en découvrir les caractéristiques (timbre, hauteur et intensité) à travers des expériences, des démonstrations, des exercices vocaux et le logiciel Audacity | 1 h 30 |
| Ateliers sur les infos et l'esprit critique | Sensibiliser les élèves sur les notions d'esprit critique et d'infox. L'importance d'exercer son esprit critique et les clés pour reconnaître une information fiable seront exposées aux élèves | 1 h 30 |

Des ateliers sur plusieurs séances sur une durée de 3 semaines à 2 mois

Sensibilisation aux usages des outils numériques

En partenariat avec Liberté couleurs, des ateliers sont proposés autour des usages du numérique et sur leurs conséquences potentiellement nocives aux relations sociales et au développement personnel. Ces ateliers sont à proposer aux élèves de 6^e et 4^e.

3 semaines d'immersion

Rencontres de professionnel·les du secteur vidéoludique

En partenariat avec 3 Hit Combo, des cycles de rencontres avec des professionnelles du jeu vidéo pour découvrir des métiers variés, familiariser les élèves avec les aspects professionnels du jeu vidéo, mieux connaître l'écosystème professionnel local.

5 séances d'une heure sur une durée de 3 semaines

Création de mini-jeux électroniques

En partenariat avec 3 Hit Combo

- Sensibiliser les élèves à l'électronique et à la programmation, notamment via des ateliers de pratique ;
- Familiariser les élèves aux processus de création, en étant tour à tour spectateur·rice·s, programmeur·rice·s (codage), artistes (travail graphique) et médiateur·rice·s ;
- Travailler en équipe, mener un projet collaboratif dans l'objectif de la création d'une œuvre collective ;
- Mobiliser et valoriser les savoirs et les compétences développées par les élèves en présentant l'œuvre réalisée à des publics variés pendant le festival Stumfest.

8 séances de 2 heures

Des ateliers sur plusieurs séances pendant toute l'année scolaire

En partenariat avec l'association My human kit, le projet « Éducation, Handicap et Numérique » vise à sensibiliser aux handicaps et mettre en place des ateliers numériques partagés entre jeunes en situation de handicap ou non.

Les ateliers numériques mis en place remplissent trois différents rôles : la sociabilisation des différents publics, le développement d'aides techniques aux handicaps et la sensibilisation aux problématiques liées aux handicaps, via l'initiation à la fabrication numérique.

16 ateliers tout au long de l'année scolaire.

