

Atelier « Découverte et pilotage d'un drone de loisirs »

Objectifs :	- Découverte du drone de loisirs, - Initiation au pilotage de manière ludique, - Accès au plus grand nombre de jeunes à ces outils technologiques.
Durée de la séance :	2 heures
Pré-requis numérique :	Aucun
Nombre de participants :	8
Public :	6-17 ans

Déroulé de la séance :

Introduction :

- Présentation du drone,

Séance drone :

- Découverte des différents éléments qui composent le drone,
- Point sur la réglementation,
- Explication des différents boutons de la manette de pilotage,
- Prise en main du drone par les jeunes et essai de pilotage,
- Manipulation de la caméra en situation de vol,
- Jeux de pilotage (poser le drone dans un cerceau),
- Jeux de pilotage (découvrir une image située sur le terrain),
- Jeux de pilotage (réussir à faire passer le drone dans un cerceau),
- Découverte du vol en immersion grâce au casque de réalité virtuelle.

Conclusion

Atelier « Initiation au code informatique à l'aide du robot Thymio »

Objectifs :	- Découverte du code informatique de manière ludique, - Utilisation des robots Thymio pour rendre concret la programmation, - Acquisition de la logique de la programmation.
Durée de la séance :	2 heures
Pré-requis numérique :	Avoir une utilisation régulière d'Internet
Nombre de participants :	8
Public :	12 - 17 ans

Déroulé de la séance :

Introduction :

- Présentation de l'atelier et de son déroulement.

Séance Thymio :

- Découverte du petit robot Thymio,
- Découverte de l'interface Aseba, et du langage VPL,
- Programmation des boutons de commande,
- Programmation des différentes fonctions couleurs et musique,
- Programmation des capteurs de présence,
- Découverte du mode avancé, et réalisation de différents défis,
- Réalisation de programmation pour que Thymio suive un parcours,
- Découverte du langage Blockly, et réalisation de différents défis.

Conclusion



Ateliers Numériques

Centre Multimédia

Dispositif Education et Loisirs
des PEP CBFC de la Côte-d'Or

Centre Multimédia
Médiathèque Champollion - 14 rue Camille Claudel
21000 Dijon

03 80 48 84 14
ressourcesnumeriques21@pepcbfc.org



Centre Multimédia Dijon

Atelier « Identité Numérique »

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Faire le point sur ses données personnelles présentes sur internet,- Comprendre les risques liés à un mauvais usage d'internet,- Acquérir de bons réflexes pour une utilisation responsable d'internet,- Acquérir des outils pour protéger son identité numérique.
Durée de la séance :	2 heures
Pré-requis numérique :	Avoir une utilisation régulière d'internet
Nombre de participants :	10
Public :	Plus de 12 ans

Déroulé de la séance :

Introduction :

- Présentation de l'atelier et de son déroulement,
- Définition de ce qui constitue notre identité numérique.

Les traces laissées par le matériel :

- Informations par l'adresse IP du lieu de connexion de l'internaute,
- Définition et visualisation des trackers grâce à Light Beam. Bloquer les trackers avec Ghostery : installation et démonstration,
- Connaissance de son user-agent,
- L'historique des sites consultés est à supprimer afin d'éviter les regards trop indiscrets de certains programmes,
- Définition des cookies : présentation de Self-Destructing Cookies : installation et démonstration,
- Comment se préserver de la publicité : présentation et installation de Adblock.

Les traces que nous laissons sur internet :

- Utilisation d'un masque pour ne pas donner son adresse mail,
- « Googleliser » son identité : nom prénom, n° de téléphone (fixe, portable),
- Utilisation du service Google Alerte,
- Vérification de son identité numérique via des outils spécialisés,
- Utilisation du service de Google Image pour rechercher son avatar sur le Web,
- Vérification si un de mes comptes en ligne (via l'adresse mail) figure dans une base de données piratée,
- Importance de la qualité de mon mot de passe,
- Importance d'utiliser un maximum de pseudonymes sans toutefois créer trop d'identités différentes.

Conclusion

Atelier « Youtube »

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Découvrir et comprendre le fonctionnement de Youtube,- Connaître les règles de fonctionnement à respecter,- Acquérir des bases de montage vidéo,- Réussir la mise en ligne des vidéos.
Durée de la séance :	7 heures
Pré-requis numérique :	Avoir une utilisation régulière d'internet
Nombre de participants :	10
Public :	Adolescents et jeunes adultes

Déroulé de la séance :

Introduction :

- Présentation de l'atelier et de son déroulement,
- Historique de Youtube.

Partie Théorique :

- Vocabulaire propre à Youtube,
- Visionnage de différentes vidéos,
- Contraintes matérielles pour devenir Youtuber,
- Contraintes de Youtube, et son règlement,
- Découverte des analytics,
- Droit à l'image, droits d'auteurs et droit à la propriété intellectuelle,
- Comment créer sa chaîne Youtube, les différents paramétrages ?

Partie pratique :

- Découverte du matériel vidéo nécessaire,
- Contraintes techniques du montage vidéo,
- Bases de la prise de vue,
- Découverte de l'outil creator studio,
- Initiation au montage vidéo,
- Prises de vues et montage d'une petite vidéo,
- Mise en ligne de la vidéo réalisée,
- Comment optimiser sa chaîne Youtube.

Conclusion

Atelier « Découverte de l'impression 3D »

Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Découverte de la technologie 3D,- Découverte des usages possibles au quotidien : réparation et création de pièces,- Acquisition de connaissances en modélisation,- Observation d'impression 3D et informations relatives à cette technologie.
Durée de la séance :	2 heures
Pré-requis numérique :	Base informatique - niveau débutant
Nombre de participants :	8
Public :	Tout public

Déroulé de la séance :

Introduction :

- Présentation de l'atelier et de son déroulement,
- Définition de l'impression 3D.

Qu'est ce que l'impression 3D ? :

- Technologie qui bouleverse les choses,
- Évolution des imprimantes 3D,
- Comment fonctionne une imprimante 3D ?,
- Différents filaments utilisés : PLA, ABS, PETG, etc,
- Lancement d'une impression et observation du fonctionnement,
- Découverte de différents objets réalisés avec une imprimante 3D,

Comment créer ses objets en 3D où trouver des modèles à imprimer ? :

- Découverte et démonstration du logiciel sketchup,
- FreeCad pour réaliser des pièces mécaniques,
- TinkerCad, un outil simplissime qui fonctionne directement dans votre navigateur,
- Leopoldy, l'application qui permet de sculpter des formes à partir de modèles de base,
- Différentes bases de données gratuites pour récupérer des fichiers STL : Thingiverse, MyMiniFactory, etc

Les logiciels de tranchage :

- Le principe de fonctionnement des logiciels de tranchage ou slicer,
- Les différents réglages,
- Comparatif des différents logiciels,
- Les différents fichiers utilisés : STL, gcode, etc,
- Retour sur les différentes étapes, de la création à l'impression,

Conclusion