

**Forum Numeriqu'elles 2020 Boulogne**

**ATELIERS VIRTUELS**

**STANDS**

Nom de la structure	NB élèves max	Type d'atelier	Durée	Horaires matin	Horaires après-midi	Contenu	Besoins techniques pour animer l'atelier (logiciel, visio, tablettes, youtube, etc)	Materiel nécessaire aux élèves pour participer aux ateliers (tablettes, connexion internet, compatibilité avec le logiciel...)	Nombre d'ateliers dans la journée	Autres : exemple atelier plus ciblé pour les collégiennes
ORIENTOI	15	Jeux des talents découverte des métiers du numérique présentation du fonctionnement de l'Intelligence Artificielle	30 min	Toute les 1/2 h de 9h à 12h30	Toute les 1/2 h de 13h30 à 17h	<a href="#">Chaque élève se connecte sur app.orientoi.fr depuis son poste de travail (sur ordinateur, tablette ou smartphone). Les élèves jouent à 3 mini-jeux, ils découvrent leurs talents, puis visionnent un des métiers du numérique et indiquent si le matching proposé est positif. Ils peuvent réaliser un cycle (jeux+talents+métiers) ou plusieurs. Les élèves ont accès à une liste de stages des partenaires numériques et peuvent les garder en favoris. Cette première phase de 20 minutes est encadrée par un animateur. Un second temps de 10 minutes sera consacré à une explication du système de l'Intelligence Artificielle " par un datascientist.</a>	visio	Chaque élève doit être connecté via un poste individuel (smartphone, tablette ou ordinateur) et idéalement une connexion en visio pour la classe complète. Accès au site suivant sur le poste des élèves : app.orientoi.fr	à ta guise	L'atelier est adapté aux deux niveaux (collège, lycée).
LYCEE BRANLY	15	Présentation des formations sur le numérique dans les Lycées Générales et Technologiques SNT en seconde, Numérique et Sciences Informatiques en première et Terminale Générale et STID en première et Terminale Technologique	30min	5 séances 1 de 10h15 à 10h45 séance 2 de 10h15 à 10h45	45 séances 1 de 15h15 à 15h45 séance 2 de 15h15 à 15h45	15 minutes présentation des contenus des enseignements, des formations POST BAC et des associés  15 minutes temps d'échange ou questions réponses	visio	la salle de visio doit être équipée d'un micro pour le temps d'échange et les collégiennes et lycéennes préparent leurs questions	4	L'atelier est adapté aux deux niveaux (collège, lycée).
AXA FRANCE	possibilité de plusieurs groupes en même temps	2 sujets animés par la même personne à choisir	30 min	pas de préférence	avant 15h	<b>Doit-on être fort en Maths pour être une bonne développeuse / IOS et Intelligence Artificielle (Machine Learning), c'est quoi ? Comment ça marche ?</b> (Démonstration d'une application de reconnaissance d'objets et/ou de reconnaissance de mouvements, Test de Turing, etc.)	visio	1 pc pour le professeur, projection de la conférence des deux sens (audio-vidéo)		
AXA FRANCE	10 dans le même établissement	Chercher des bugs sur une application	30 min	3 sessions	3 sessions	<b>La chasse aux bugs: Trouver les bugs dans une application</b>	visio	<a href="https://bugtracking.azurewebsites.net/">https://bugtracking.azurewebsites.net/</a> , projection de la conférence dans les deux sens (audio-vidéo)		
AXA FRANCE	10 dans le même établissement	Jeu: Découvrir les métiers de l'informatique	30 min		3 sessions	<b>Murder Party: A la découverte des métiers de l'informatique, tout en cherchant le coupable</b>	visio	Impression du jeu par l'instituteur, projection de la conférence dans les deux sens (audio-vidéo)		
AXA FRANCE	10 dans le même établissement	Jeu de l'oie	30 min	3 sessions	3 sessions	<b>Jeu de l'oie</b>	visio	Impression du jeu par l'instituteur, projection de la conférence dans les deux sens (audio-vidéo)		
AXA FRANCE	toute la classe dans le même établissement	Kahoot	30 min	4 sessions	4 sessions	Quizz sur les différents métiers de l'informatique	visio	<a href="#">kahoot.it connexion à tester : deux possibilités : smartphone individuel ou pupitre , projection de la conférence dans les deux sens (audio-vidéo)</a>		
AXA FRANCE	10 dans le même établissement	Jeu sur la sécurité informatique	30 min	2 sessions	3 sessions	Deux équipes doivent répondre à différents types de questions, et battre "un dragon"	visio	Impression du jeu par l'instituteur , projection de la conférence des deux sens (audio-vidéo)		