


LYCÉE PRADEAU – LA SÈDE – SAINT PIERRE

VOYAGE À PARIS



BAC PRO SN – MTNE


PROGRAMME


MARDI 23/04


22h 
DEPART en bus du Lycée.
-Valise
-Plaid
-Petit coussin
-Eau
-Petit déjeuner


MERCREDI 24/04

9h ARRIVÉE 
-Petit déjeuner à Versailles 

10h 
-Visite du château

12h 
-Pause Pique-Nique


14h 
-Visite des jardins
-Petit Trianon
-Grand Trianon

17h 
-Départ pour l'auberge

18h 
-Installation
-Douche

19h 
-Repas

20 h 
-Départ Montmartre
-Visite Sacré-Coeur


22 h 
-Retour Auberge
-Coucher


JEUDI 25/04


7h 
-Petit déjeuner

8h 
-Départ Métro
-Cité des sciences 


12h 
-Pause Pique-Nique

14h 
-Cité des sciences

16h 
-Départ Métro
-Visite du Père-Lachaise



18h 
-Retour Auberge
-Douche

19h 
-Repas

20h 
-Soirée Jeux à l'Auberge



22h 
-Coucher

VENDREDI 26/04

7h 
-Petit déjeuner
-Rangement 

8h 
-Valises au bus
-Départ Métro

10h 
-Etincelles

12h20 
-Bateau mouche
-Tour Eiffel 

13h 
-Pause Pique-Nique

14h 
-Départ à pieds
-Visite du Louvre

19h30 
-Pique-Nique

21h 
-Retour en bus

SAMEDI 27/04

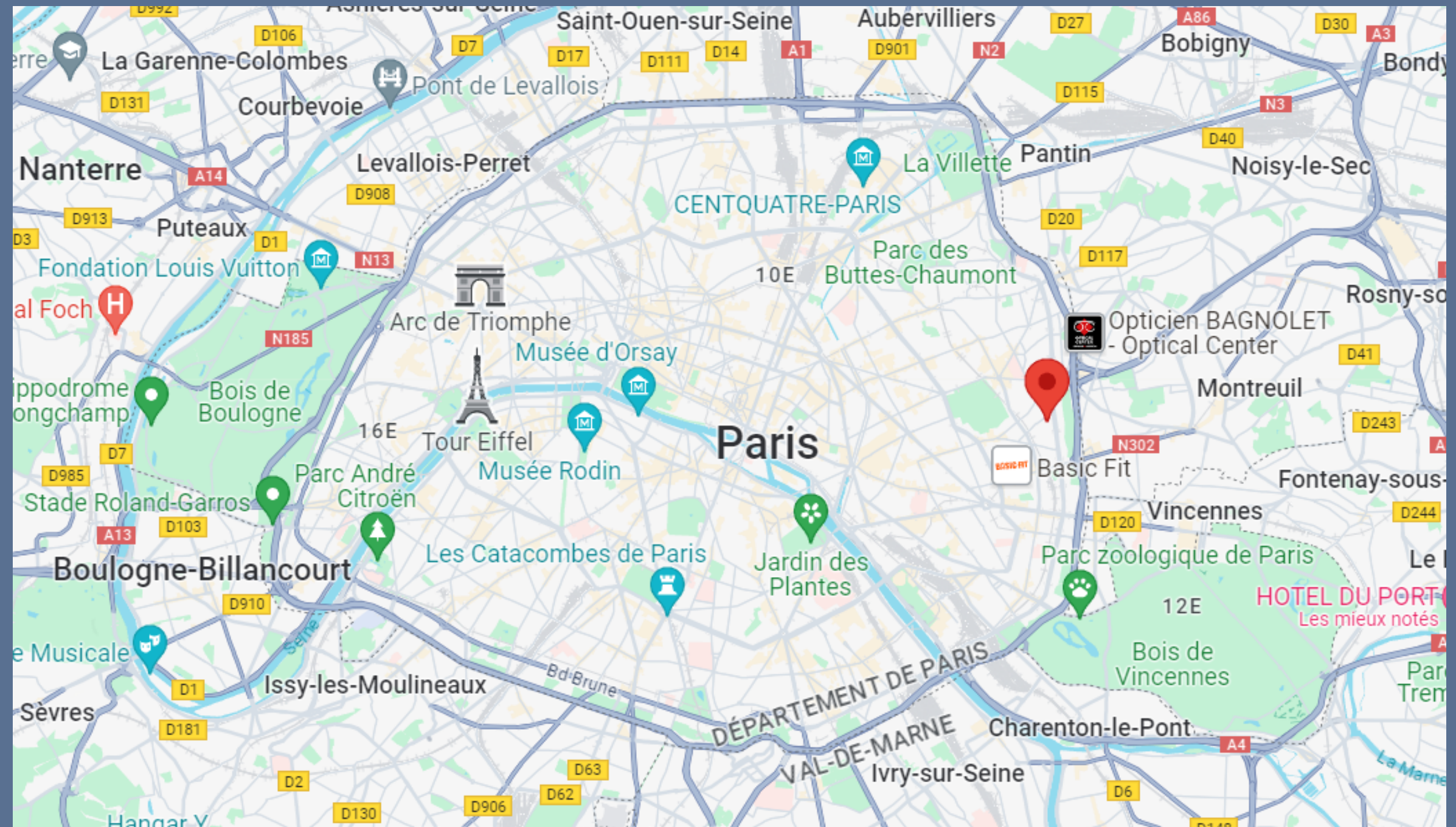
7h 
-Arrivée Lycée

AUBERGE DE JEUNESSE



Auberge de Jeunesse Paris - Le
d'Artagnan

8 RUE VITRUVÉ PARIS



AUBERGE DE JEUNESSE



DORTOIRS



**ESPACE
RESTAURATION**



**SALLE
DE JEU**



BAR

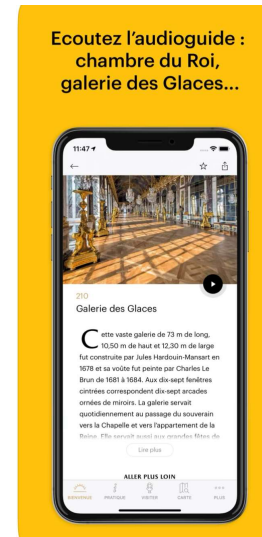
Jour 1 : Versailles

Français – Histoire : La Révolution Française

L'ancien pavillon de chasse de Louis XIII fut transformé et agrandi par son fils Louis XIV qui y installa sa Cour et son gouvernement en 1682. Jusqu'à la Révolution française, les rois s'y sont succédés, embellissant le Château chacun à leur tour.

En 1789, la Révolution française contraint Louis XVI à quitter Versailles pour Paris. Le Château ne sera plus jamais une résidence royale, et connaît au XIXe siècle une nouvelle destinée : en 1837, il devient musée de l'Histoire de France, par la volonté du roi Louis-Philippe, monté sur le trône en 1830. Les salles du Château accueillent alors de nouvelles collections de peintures et de sculptures représentant tant les grands personnages qui illustrent l'Histoire de France que les grands événements qui la jalonnent. Ces collections sont enrichies jusqu'au début du XXe siècle. C'est alors que, sous l'influence de son plus éminent conservateur, Pierre de Nolhac, le Château renoue avec sa propre histoire en retrouvant, dans l'ensemble du corps central, son aspect de résidence royale d'Ancien Régime.

Une application pour visiter, comprendre et ne rien rater !



Jour 2 – La Cité des Sciences

STI – Co-intervention / Chef-d'oeuvre

Pour une autre approche du jeu vidéo

Immersif, évolutif, ludique et informatif, l'**e-LAB** explore le jeu vidéo sous toutes ses facettes : ses technologies, ses métiers, son impact sur la société. L'e-LAB permet de s'immerger dans cet univers, de l'analyser, d'en débattre, et bien sûr de jouer !

L'espace expose un large panorama de la création vidéoludique. Plus d'une vingtaine de jeux sont présentés : jeux rétro, atypiques, blockbusters du moment ; sur tablette ou sur écran géant...

Sur des équipements dernière génération, les joueurs peuvent en apprendre davantage sur leur propre façon de jouer grâce à des capteurs de données physiologiques. Des dispositifs de jeu exclusifs qui apportent une expérience inédite, dite « augmentée » et offrent au joueur la possibilité de profiter d'une immersion de jeu inaccessible chez lui.



Le jeu dispositif d'aventure

Dans les jeux vidéo à la troisième personne, le joueur dispose d'un point de vue panoramique sur l'environnement de jeu : le héros et ses actions sont ainsi placés au cœur de la scène. Incontournable dans les jeux en 2D, ce point de vue objectif prend également tout son sens dans les jeux en 3D. Il permet au joueur de mieux gérer son avatar : appréhender le milieu dans lequel il évolue, déjouer les pièges de ses adversaires, trouver son chemin.



Le dispositif jeu d'Arcade

Issus des jeux équipés de monnayeurs que proposaient au XXème siècle les foires et parcs d'amusements, les jeux d'arcade sont d'abord mécaniques puis électriques. Ils ne deviennent informatiques qu'à partir des années 1970 avec l'arrivée des jeux vidéo et l'ouverture des premières salles d'arcade. Ces jeux sont souvent construits sur la base de niveaux très courts, de mécanismes de contrôle intuitifs et simples et d'une difficulté de jeu qui augmente rapidement. Longtemps incarnation du plaisir immédiat, le jeu d'arcade est aujourd'hui reconnu comme un genre vidéoludique mettant en avant l'adresse du joueur et la compétitivité.



Le dispositif immersion

Au début des années 1990, l'avènement de la 3D temps réel accompagne l'apparition de jeux vidéo en vue subjective. Dans ces jeux où l'immersion est totale, le joueur voit l'action par les yeux du personnage contrôlé. Ainsi, il devient virtuellement le protagoniste de l'aventure proposée. Longtemps cantonnés aux jeux de tirs plus ou moins violents, ces jeux vidéo se sont depuis largement ouverts avec succès à d'autres genres : jeux de rôle, d'aventure, de réflexion, etc. Ce mode s'épanouit aussi à travers la réalité virtuelle.



Le dispositif stratégie

Si la plupart des jeux vidéo permettent de contrôler les actions d'un personnage dans son environnement, certaines familles de jeux proposent d'agir sur un groupe : diriger une escouade, déterminer le sort d'une famille, construire une ville ou orienter le destin d'une civilisation entière. Dans cette catégorie particulière, où la gestion et la stratégie prédominent, le joueur dispose d'un point de vue global sur la situation. L'accès instantané à l'ensemble des données lui permet de prendre ses décisions.



Le jeu de simulation de pilotage constitue un genre majeur du jeu vidéo. Apparu très tôt dans l'histoire du média, il offre aujourd'hui une expérience au plus près de la réalité. Ce réalisme est rendu possible grâce à la puissance de calcul des ordinateurs actuels qui permet une utilisation pointue de la 3D mais aussi d'outils informatiques, comme les moteurs physiques, recréant et gérant le comportement des véhicules. Ainsi, au-delà de la dimension ludique de l'immersion, ce type de jeu démocratise des technologies longtemps réservées au monde professionnel.



La zone de décryptage

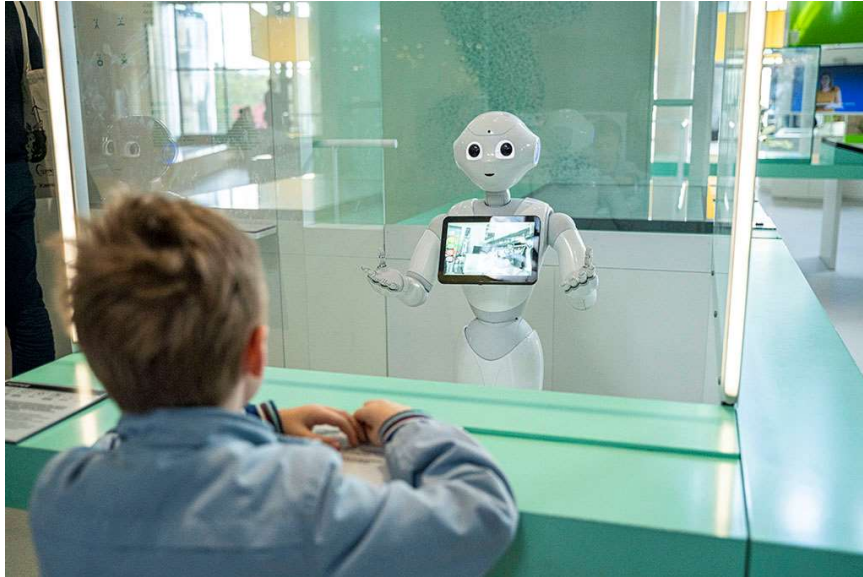
Jeux, technologies, analyses, recherches, opinions : le jeu vidéo est en mouvement perpétuel, ce qui en fait un média dynamique et vivant, mais complexe à appréhender. Pour vous aider à mieux le comprendre, cet espace multimédia vous propose un ensemble de clés permettant de décrypter ce monde : contenus multimédias, données objectives, data-visualisations et points de vue de professionnels du secteur. Toutes ces données sont autant d'éléments de compréhension du média vidéoludique, et accompagnent la thématique proposée sur l'e-LAB.



Zone hors-jeu

Le jeu vidéo ne peut se réduire à des programmes tournant sur des ordinateurs. Il se nourrit aujourd'hui du talent artistique des nombreux graphistes, designers, scénaristes, compositeurs qui participent à la conception de chaque titre. La Galerie vous propose de partir à la découverte des multiples dimensions artistiques du jeu vidéo, en liaison avec la thématique de l'e-LAB. Vous découvrirez également comment le jeu vidéo inspire l'art contemporain.

STI – Français-Mathématiques (Co-intervention)



Qu'est-ce qu'un robot ? Les aspirateurs ménagers en sont-ils ? Et les drones ? Et le célèbre C3PO de *Star Wars* ? La nouvelle exposition permanente *Robots* interroge vos élèves sur leurs représentations et les invite à explorer les sciences et l'industrie de la robotique contemporaine. L'exposition permanente "Robots", découpée en six grands moments muséographiques, permet de **saisir les enjeux de la robotique contemporaine, d'interagir avec de véritables robots et d'aborder les grandes questions liées à leur arrivée dans notre vie quotidienne.**

I - Robot, pas robot ?

Dès l'entrée, l'élève est invité à définir ce qu'est un robot.

Pour cela, il a accès à un ensemble de représentations d'artefacts parmi lesquels il doit distinguer ceux qui sont des robots de ceux qui n'en sont pas. Parfois, la distinction entre un robot et un automate n'est pas aussi claire qu'on pourrait le souhaiter !

II - Dessine-moi un robot

On introduit ici les fondamentaux de la robotique

III - Au labo les robots

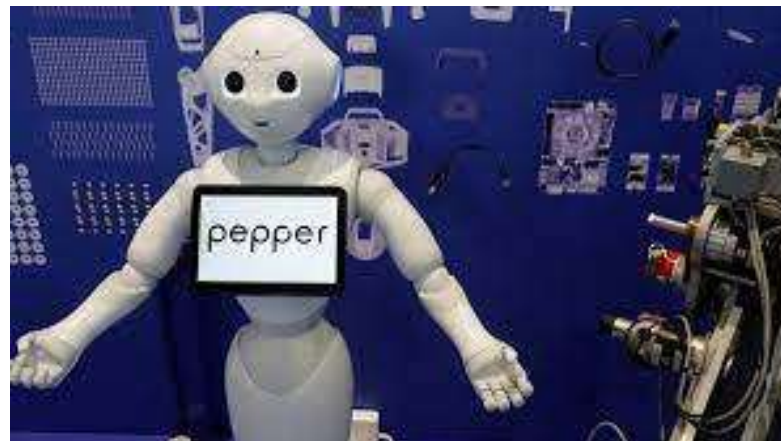
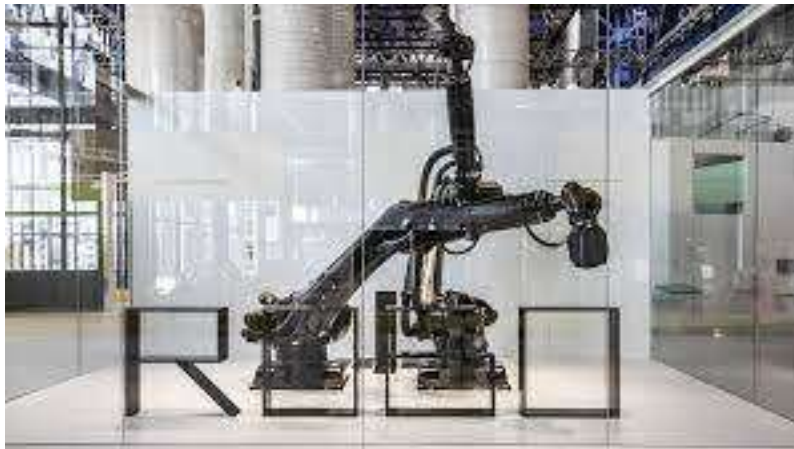
C'est ici qu'est présentée la problématique du changement de paradigme : le relâchement maîtrisé du contrôle que nous exerçons sur les machines.

IV – Vivre avec les robots

De nombreuses questions économiques, sociétales, éthiques ou culturelles se posent déjà à nous du fait des progrès de la robotique. Le gain en autonomie (ou délégation de contrôle) des nouveaux robots leur ouvre de nouvelles possibilités : partager l'espace humain, voire le corps humain, collaborer entre robots, avoir une présence émotionnelle, nous rendre service au quotidien et, de là, se rendre indispensables.

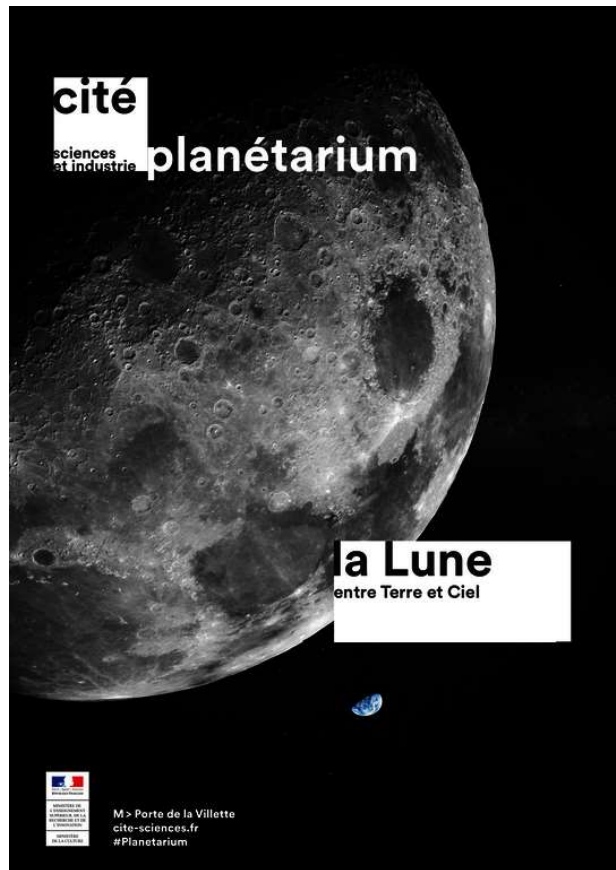
V – Le salon robotique

VI – Trobo, l'œuvre



Entre Terre et ciel... la Lune

Cinquième épisode de la série « Entre Terre et ciel », cette offre vous propose un voyage pour comprendre l'influence de la Lune sur la Terre.



La Lune, le satellite naturel de la Terre, est l'un des astres les plus familiers observés dans le ciel à l'œil nu. Depuis des millénaires, ses phases rythment la mesure du temps dans l'histoire humaine.

Objet de questionnements, voire de croyances, notre satellite a fait l'objet de nombreux mythes que cette présentation vous propose de découvrir. Embarquez pour un voyage inédit dans le système solaire puis remontez le temps : de la formation de la Lune à l'épopée de conquête spatiale passée et... à venir.

Jour 3 : Les Etincelles, Bateau-mouche, Tour Eiffel, le Louvre

Les Etincelles

- L'intelligence artificielle

L'Intelligence Artificielle a fait d'immenses progrès, jusqu'à nous surprendre aujourd'hui par l'étendue de ses capacités. Malgré cela, elle reste très différente de notre conception habituelle de l'intelligence. Venez comprendre ce que recouvrent réellement les progrès de l'Intelligence Artificielle et tester l'une d'elles en lui faisant reconnaître des objets.

- Des bits aux transistors, comment fonctionne un ordinateur

Au cœur de nos ordinateurs, découvrons comment des composants électroniques manipulent des 0 et des 1. Nous vous montrerons pourquoi $1+1=10$ et comment un soupçon de logique et un doigt de silicium parviennent à matérialiser un si étrange résultat en une machine bien concrète tel un smartphone.

- Alice, Bob et la sécurité informatique

Mélange d'obscurs résultats mathématiques et de récits d'espionnage, la sécurité informatique est aujourd'hui un domaine aussi crucial que dangereusement méconnu. Tâchons d'éclaircir au moins quelques-uns de ses mystères, de la sécurité de vos communications bancaires à la signature électronique d'un document en passant par le piratage des mots de passe...

- Une histoire de l'informatique

Des calculatrices mécaniques à nos ordinateurs électroniques, de Charles Babbage à Alan Turing, quel est le chemin qui nous a conduit aux ordinateurs que nous utilisons tous les jours ?

- Le réseau Internet

Comment fonctionne le réseau Internet ? C'est ce que nous découvrirons à travers les histoires étonnantes du premier e-mail, du premier objet connecté ou encore de la création du web. Vous découvrirez où vont vos données, ce qu'on en fait et qu'Internet consomme des quantités phénoménales d'énergie !

- Sons et vibrations

Au cours de l'exposé, il s'agira d'aborder des notions fondamentales aux ondes illustrées à l'aide de vibrations mécaniques et des ondes acoustiques... Les notions telles que résonance, onde stationnaire, son pur, son complexe, fréquence fondamentale, harmoniques... sont au programme, avec quelques éléments relatifs à l'acoustique musicale et l'audition.

- Matière et magnétisme

Toute matière réagit au champ magnétique en subissant une attraction ou une répulsion. L'objectif de cet exposé est de présenter les différents comportements et d'en expliquer les raisons. Elles s'appuient toujours sur les propriétés des matériaux à l'échelle des électrons. Ferromagnétisme, ferrimagnétisme, paramagnétisme et diamagnétisme sont au programme. Comment la matière se comporte-t-elle dans un champ magnétique ? Comment les physiciens rendent compte des différents comportements ?

- Les couleurs

En fonction de sa fréquence la lumière nous procure diverses sensations colorées du rose bonbon au vert pistache. Mais une même sensation peut provenir de distributions spectrales très différentes. Comment une couleur change-t-elle lorsqu'une fréquence est ajoutée ? Comment le blanc change-il si une couleur lui est retranchée ? Des expériences pour illustrer comment les couleurs apparaissent, changent... synthèse additive, synthèse soustractive...

Mais aussi :

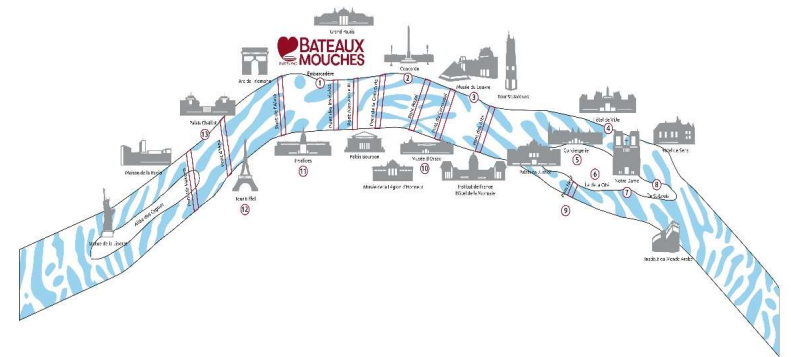
Tour Eiffel

Pique-Nique sur le champ de Mars



Bateau-Mouche

Circuit autour des monuments principaux de Paris



Le Louvre

Visite du Musée



Pratico-pratique

- Prévoir petit déjeuner du Mercredi 24/04/24 (Arrivée à Versailles)
- Carte vitale / Pièce d'identité
- PAI/PAP (ordonnance)
- Fiche sanitaire
- Contrat de comportement
- Argent de poche (50 euros maximum par élève)
- Téléphone réglementé (appels autorisés matin, pause méridienne, soir)
- Le choix de la chambre est soumis à l'approbation des professeurs et susceptible d'évoluer !
- Valise cabine (1 serviette de toilette, sous-vêtement, 3 t-shirts, 2 pantalons, 2 sweats, **1 PYJAMA**, 1 plaid, 1 coussin, trousse de toilette).
- ATTENTION aux sucreries !
- Ecouteurs !!!
- Droit à l'image
- Régime alimentaire

QUESTIONS / REPOSSES