



campus numeria



Le Campus Numeria est “ l'école du futur ”. Il est hébergé depuis mars 2026 dans le pavillon historique du Futuroscope.

Situé au cœur du Parc, le Campus Numeria propose aux élèves, à leurs professeurs, aux formateurs de l'Éducation nationale et à divers publics des **parcours d'apprentissage et de formation sur des contenus scientifiques, numériques et professionnels.**

Ce projet, soutenu par France 2030, regroupe une diversité de partenaires (État, collectivités territoriales, enseignement supérieur et laboratoires de recherche, entreprises, associations...) qui poursuivent un objectif commun : **accompagner la jeunesse à grandir dans un monde numérique, en l'aidant à se doter de compétences citoyennes, scientifiques et professionnelles.**

Pour cela, **un tiers-lieu de l'innovation numérique** de 2 500 m² a été créé. Il prévoit chaque année **l'accueil de 10 000 scolaires et apprentis, de 2 000 professeurs et formateurs et de divers publics**, prenant appui sur l'attractivité du Futuroscope.

Un comité d'éthique du projet accompagne la réalisation de **l'offre de parcours pédagogiques.** Celle-ci est co-conçue par **des pédagogues, des chercheurs et des entreprises du numérique**, et est proposée aux classes sur inscription. Sur place, ces parcours sont animés par les médiateurs et médiatrices du Campus Numeria.

Le Campus Numeria, c'est...

Quand ?

Le Campus Numeria est ouvert **toute l'année scolaire** (y compris lorsque le Futuroscope est fermé au public) et pour les **vacances apprenantes**.

Quoi ?

Le Campus Numeria propose des **parcours d'apprentissage** et des **ateliers de formation** (élèves, apprentis, professeurs, formateurs) qui articulent des dimensions pédagogiques, scientifiques, professionnelles et ludiques.

Les parcours-thématiques traitent :

- de la **citoyenneté numérique** ;
- de la **robotique** ;
- de la **découverte des métiers** ;
- des **cognitions humaine et artificielle** ;
- de la **formation professionnelle**.

Où ?

Le Campus Numeria est situé **au cœur du Parc du Futuroscope**, dans son **pavillon historique**, à Jaunay-Marigny (86).

- Venir **en voiture ou en car** : prendre la sortie 28 « Futuroscope » sur l'autoroute A10 ;
- Venir **en train** : en gare du Futuroscope, l'accès au Campus Numeria **est direct** en passant par une **passerelle piétonnière** qui permet d'entrer dans le Parc du Futuroscope.

Pour qui ?

Le Campus Numeria s'adresse :

- **aux élèves, apprentis et étudiants de tous cycles du territoire national**, dans le cadre de la visite du Futuroscope avec leur classe ;
- **aux élèves des écoles et établissements de proximité du département de la Vienne**, dans le cadre d'une organisation spécifique pour leurs classes ;
- **aux professeurs, formateurs et personnels d'encadrement**, dans le cadre de formations prévues par le ministère de l'Éducation nationale ;
- **aux familles** qui viennent au Futuroscope (un parcours en accès libre est proposé au 1^{er} étage du pavillon).

Comment ?

Les parcours sont accessibles à tous les élèves et apprentis de France dans le cadre de classes transplantées au Futuroscope.

L'organisation de chaque parcours se déroule **en 3 temps** :

- un **premier temps en classe** encadré par le professeur : amorçage de la séquence et préparation de la venue au Campus Numeria ;
- un **deuxième temps au Campus Numeria** encadré sur place par un médiateur numérique (parcours sur inscription) ;
- un **troisième temps en classe**, encadré par le professeur : structuration et consolidation, éléments pour aller plus loin, avec un **scénario pédagogique disponible sur la page web du Campus Numeria** (scannez le QR code ci-dessous).

Combien ?

6 euros par élève, en complément d'un billet 1 jour (lorsque le Futuroscope est ouvert). Gratuité pour les adultes accompagnants.



Infos et réservations

Actuellement, ce sont plus de 150 000 élèves qui viennent au parc chaque année. Les modalités de réservation sont disponibles sur le site de l'académie de Poitiers (QR code ci-dessous).

Réservations auprès de Futuroscope
Destination : 05 49 49 30 20



L'équipe du Campus Numeria



Le Campus Numeria s'appuie sur une équipe de médiateurs et médiatrices numériques qui assurent un rôle central dans la réalisation des parcours pédagogiques proposés. Leur mission : rendre accessibles des contenus scientifiques et technologiques complexes, en les transformant en expériences pédagogiques concrètes, interactives et stimulantes. Ces parcours sont le fruit d'une co-conception, associant des enseignants-chercheurs, des pédagogues et des entrepreneurs du numérique.

Au quotidien, les médiateurs numériques :

- Accueillent et accompagnent des publics scolaires ;
- Animent des ateliers autour de thématiques telles que l'intelligence artificielle, la robotique ou la citoyenneté numérique ;
- Adaptent leurs pratiques pédagogiques à chaque public pour favoriser l'engagement et la compréhension ;
- Participent à la conception et à l'évolution des dispositifs pédagogiques proposés au Campus.

Dotés d'une **double compétence en pédagogie et en usage des technologies numériques**, ils contribuent activement à faire du Campus Numeria un lieu d'innovation éducative. Leur approche repose sur l'expérimentation, l'interactivité et la collaboration, au service du développement des compétences du XXI^e siècle.

Engagés dans une dynamique collective, ils travaillent en **lien étroit avec les équipes de conception des parcours**, les partenaires institutionnels et les acteurs de la recherche pour proposer des expériences toujours plus enrichissantes.

À travers leur action, les médiateurs numériques **participent pleinement à l'ambition du Campus Numeria** : accompagner chacun à comprendre, maîtriser et questionner le monde numérique dans lequel il évolue.





Financement

Le projet bénéficie d'un financement complet de 11,7 millions d'euros, réparti comme suit :

Un financement de **5,3 millions d'euros par France 2030**, dont :

- 4,2 millions d'euros par l'AMI IFS (appel à manifestation d'intérêt, innovation dans la forme scolaire)
- 1,1 million d'euros par l'AMI CMA (appel à manifestation d'intérêt, compétences et métiers d'avenir).

Un financement de **6,4 millions d'euros par les partenaires du projet** dont **1,2 million d'euros du Département de la Vienne** et **1,05 million d'euros de la SEML Patrimoniale** de la Vienne qui en a assuré la maîtrise d'ouvrage.

Les parcours

Pour les élèves

Des parcours animés par les médiateurs du Campus Numeria sont proposés, sur inscription des classes. À noter que, pour tous les parcours, les références aux programmes, au socle commun et au cadre de référence des compétences numériques (CRCN) sont détaillées dans les documents à disposition des enseignants sur la page web du Campus Numeria.

Pour les personnels

(professeurs, formateurs, personnels d'encadrement)

Les parcours de formation sont réalisés en lien avec l'E AFC de l'académie de Poitiers et l'IH2EF, ainsi qu'avec le ministère de l'Éducation nationale pour des événements tels qu'In Fine. D'autres publics peuvent solliciter le Campus Numeria pour des séminaires, formations et évènementiels.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/formations-cn

01

Le parcours "Bien-être en ligne"



Cycles 1 et 2

► Sous forme d'une situation-problème et accompagnés par les personnages de MATHebdo (Josette, Apecus, Cosinus et James), les jeunes élèves doivent aider Josette à retrouver une bonne santé.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/bien-etre-cn

Les élèves évoluent dans l'univers de MATHebdo, aux côtés de ses personnages Josette, Apecus, Cosinus et James. Leur mission : résoudre une situation - problème pour aider Josette à retrouver une bonne santé.

Le monde digital prend une place de plus en plus importante dans notre société.

Il convient de donner aux élèves des clés pour découvrir les grands principes de la citoyenneté y compris numérique.

La recherche de bien-être est aujourd'hui au cœur des attentes. Elle s'inscrit dans une perspective globale d'éducation à la santé, en valorisant l'espace physique et réel face à la place croissante du numérique.

Face à cette problématique, il s'agit de renforcer les compétences psychosociales (CPS) des élèves, en les amenant à développer les trois composantes des CPS - émotionnelles, cognitives et sociales - pour favoriser leur bien-être en ligne.

Au travers d'une scénarisation adaptée à de jeunes élèves, ce parcours « Bien-être en ligne » permettra d'immerger les élèves dans une histoire où ils vont agir pour comprendre. Ils vont vivre une expérience à la fois collective et individuelle permettant d'identifier certaines compétences clés de la citoyenneté numérique et des CPS. À la fin de l'expérience, ils devront être capables de citer quelques leviers de bonne santé à utiliser dans un monde à la fois numérique et physique.



02

Le parcours "En quête de données"



Cycles 3 et 4

► Sous forme d'une enquête, les élèves vont résoudre l'énigme de la disparition de la photographe du Futuroscope...

Comprendre comment sont créées les données numériques, ce qu'elles sont précisément et ce qu'elles disent sur nous et sur le monde, est devenu un élément indispensable pour exercer de manière éclairée sa citoyenneté numérique.

Dans sa vie numérique, tout citoyen produit de nombreuses données de manière volontaire ou involontaire.

En effet, tous les fichiers informatiques contiennent des données supplémentaires, appelées métadonnées, permettant de fournir des informations (qui a créé le fichier, à quelle date, etc.). L'outil qui a permis de créer la donnée peut même ajouter d'autres informations (lieu de la prise de vue, nom du créateur, etc.). Ces informations mémorisées parfois à l'insu de l'utilisateur peuvent s'avérer indiscrettes et leur impact néfaste surtout lorsque les données circulent plus ou moins volontairement sur le web. Par ailleurs, les métadonnées peuvent être modifiées comme les données elles-mêmes. Ainsi, on peut modifier les métadonnées d'une photographie pour la géolocaliser au milieu de la jungle amazonienne.

Ce parcours constitue une première introduction à ces questions. Il se focalise essentiellement sur un type de données particulier : les images.

Il ambitionne de susciter une réflexion éclairée sur les traces numériques individuelles et collectives laissées via des photographies numériques et de développer l'esprit critique notamment en questionnant la véracité de ce type d'informations.

Pour ce faire, afin d'étayer les réflexions, de les ancrer dans des connaissances et non dans des fantasmes, il s'ingénie à donner les éléments scientifiques et techniques essentiels permettant de comprendre ce qu'est une image d'un point de vue informatique et quelles sont les métadonnées associées.

Il permet également d'aborder quelques notions informatiques telles que les arborescences numériques ou la composition d'un pixel.



d'infos : www.ac-poitiers.fr/donnees-cn

03

Le parcours "Cognitions humaine et artificielle"



Cycles 2, 3 et 4
ainsi que le lycée

► À travers 3 activités ludiques et immersives, ce parcours vise à comprendre et éprouver les processus mentaux en jeu dans les apprentissages, notamment scolaires.

Prendre conscience de son propre fonctionnement cognitif, ainsi que des conditions et facteurs qui agissent sur le fonctionnement du système cérébral et cognitif, est l'un des moyens d'améliorer ses apprentissages et leur auto-régulation (Bosson, Hessels, Hessels-Schlatter, 2009).

Cette prise de conscience, progressive chez les élèves, mobilise des capacités métacognitives implicites puis explicites (Balas-Chanel, 1998). Elle peut concourir, lorsqu'elle est accompagnée par l'enseignant dans la classe, à une amélioration de la réussite scolaire en permettant aux élèves de développer une méthodologie d'apprentissage plus stratégique et efficace (Berthier, Borst, Desnos, Guilleray, 2021 ; Romainville, 2007).

Le parcours "Cognitions humaine et artificielle" a été conçu de telle sorte que les élèves découvrent le fonctionnement du cerveau et de leur système cognitif. C'est ainsi une manière de leur faire prendre conscience de la façon dont leur système cognitif apprend (mémorisation à court et long termes, fonctionnement de l'attention, stratégies de mémorisation, etc.). Les élèves comprennent le rôle du sommeil et de l'exercice physique propices au bon fonctionnement de leur système cérébral ; ils identifient les émotions pour en comprendre l'influence sur leurs propres performances et plus encore, ils découvrent combien ils peuvent être victimes de leur propre fonctionnement cognitif.

d'infos : www.ac-poitiers.fr/cerveau-cn

04

Le parcours "Du bâtiment connecté au bâtiment intelligent"



Lycée

- ▶ À partir de l'équipement réel en capteurs du pavillon du Futuroscope, il s'agit de comprendre la constitution d'une chaîne de la donnée, de l'acquisition au traitement de celle-ci et les enjeux des données. Il s'agit également d'illustrer les sciences informatiques au service d'enjeux de société : la transition écologique et la sécurité des données.

Qu'entend-on par bâtiment et qu'entend-on par intelligent ? Intelligent pour quoi faire ? Comment passe-t-on d'un monde réel à un monde numérique ? Comment choisit-on des informations pour répondre à un objectif ?

Dans le contexte de la transition écologique, l'optimisation énergétique est un enjeu important. La réflexion porte tout d'abord sur nos usages : ne pas éclairer ou chauffer quand il n'y a personne, limiter les pertes énergétiques (fuites thermiques, appareils en veille, etc.) avec un élargissement possible à l'habitabilité d'un endroit.

Les sciences informatiques peuvent se positionner comme un des acteurs importants pour apporter des éléments de réponse.

En effet, pour répondre à ce défi de l'optimisation, outre les actions humaines (les "bons gestes") et structurelles (isolation, etc.), il est possible de déployer des réseaux de capteurs (permettant les mesures) et au travers d'analyses graphiques, être capable de détecter les présences, les usages, voire les fuites énergétiques. À partir de données correctement traitées, il devient possible de réguler en direct les fonctionnements d'un bâtiment suivant des scénarii pré-établis, voire d'anticiper les besoins.

d'infos : www.ac-poitiers.fr/bat-intelligent-cn

Ce parcours a trois objectifs généraux :

Scientifique :
en explicitant certains éléments d'une chaîne de traitement de la donnée numérique ;

Usage :
utilisation du numérique pour répondre à un enjeu de société ;

Éthique :
sensibilisation à la sécurité des données personnelles et l'usage qui peut en être fait.



05

Le parcours "Découverte des métiers"



Cycle 4

- Les collégiens ont deux heures pour vivre une expérience de découverte des métiers dans le secteur d'activité choisi : s'immerger dans plusieurs métiers en vidéo 360°, explorer le secteur en suivant un jeu de piste interactif, et enfin vivre l'aventure des métiers du Futuroscope dans *Minecraft* !

d'infos : www.ac-poitiers.fr/metiers-cn

Des enquêtes ont montré qu'en moyenne, un élève connaît environ 10 à 12 métiers en sortant du collège. Ce chiffre met en évidence le besoin d'une meilleure sensibilisation des jeunes aux divers métiers existants et souligne l'importance des initiatives visant à élargir cette connaissance dès le plus jeune âge.

Des missions métiers sont proposées au choix, correspondant chacune à un secteur d'activité (d'autres suivront) : dans la peau d'un pro du numérique, de l'alimentation durable, de la protection de l'environnement, de l'industrie 4.0 ou de la production d'énergie !

La période du collège est cruciale pour l'orientation future des élèves. Exposer les élèves à une variété de métiers peut les aider à mieux comprendre leurs centres d'intérêts et leurs aptitudes. Selon l'OCDE, les élèves ayant une connaissance précoce des métiers sont plus susceptibles de faire des choix éclairés sur leur parcours de formation.

Enfin, encourager les élèves à explorer des métiers non traditionnellement associés à leur genre peut également réduire les inégalités et ouvrir des perspectives

nouvelles, en déconstruisant les stéréotypes de genre pour promouvoir l'égalité des chances.

L'objectif du parcours est de développer la connaissance d'un plus grand nombre de métiers, d'aujourd'hui et de demain, chez les collégiens. Des professionnels de toutes filières, principalement en Nouvelle-Aquitaine, ouvrent les portes de leur entreprise et partagent leur passion professionnelle. Au-delà du secteur d'activité choisi, les jeunes découvrent également le fonctionnement et l'envers du décor du Parc du Futuroscope, entreprise passionnante qui compte plus de 180 métiers : les métiers visibles du public, mais aussi les métiers méconnus indispensables à la réussite de la visite.



Credit : Jean-Luc Audy / Parc du Futuroscope

06

Le parcours "Robotique"



Tous cycles

- Au sein du Lab robotique, les élèves, selon leur âge, peuvent s'adonner à une multiplicité d'apprentissages de programmation robotique !
À venir expérimenter absolument !

d'infos : www.ac-poitiers.fr/robotique-cn

L'introduction de la programmation dans les cursus scolaires du primaire, du collège et du lycée répond à plusieurs enjeux majeurs, comme développer la pensée informatique et logique, préparer les élèves aux défis du monde numérique, développer des compétences transversales, s'appropriier les outils numériques et les utiliser de manière créative.

La programmation permet aux élèves de s'approprier les concepts fondamentaux de l'informatique, tels que la logique, la structuration de la pensée, la résolution de problèmes et la décomposition en étapes. Ils apprennent à définir des objectifs, à les décomposer en tâches plus petites et à les organiser de manière séquentielle.

Ils peuvent ainsi devenir des citoyens numériques responsables et éclairés, capables de comprendre le fonctionnement des technologies qui les entourent et de les utiliser de manière raisonnée.

L'apprentissage de la programmation favorise, chez les élèves, le développement de compétences transversales précieuses pour la réussite scolaire et personnelle, telles que la rigueur, la persévérance, la collaboration et la communication. Cela contribue au développement de leur esprit d'initiative, de leur créativité et de leur capacité à innover.

Les objectifs de chaque parcours sont proposés en fonction de l'âge et des classes des élèves.



Credit : Jean-Luc Audy / Parc du Futuroscope

07

Le parcours "Intelligence artificielle"



Collège et lycée

► **L'objectif du parcours IA est la découverte du fonctionnement des algorithmes d'intelligence artificielle à travers 3 activités complémentaires.**

Ce parcours permet également de questionner les mythes et idées reçues liés à cette technologie émergente, en illustrant de manière simple les concepts scientifiques de ses principales méthodes.

Les 3 activités proposées sont :

Le réseau de neurones artificiels : à travers un travail collaboratif, les élèves plongeront dans le cœur de toute IA : le réseau de neurones. L'activité illustrera notamment le principe de l'apprentissage supervisé et montrera comment la mise en commun de raisonnements individuels peut aboutir à une décision complexe.

Le regroupement par l'IA : lors d'une activité collaborative, les élèves joueront le rôle d'une des composantes d'un algorithme d'IA. Ils analyseront comment des groupements de faits ou de données peuvent être créés selon différents critères. L'objectif est d'illustrer les méthodes d'IA qui permettent, par exemple, d'analyser nos préférences.

Activité immersive, le chatbot IA : les élèves découvriront le fonctionnement d'un outil conversationnel basé sur l'intelligence artificielle. En partant d'un prompt, les élèves suivront la construction de phrases par le choix de mots utilisés par ces IA. Au-delà de la technique, l'objectif est de comprendre pourquoi le texte produit par l'IA est souvent plausible, mais pas forcément exact.



+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/ia-cn

08

Le parcours "Les gestes qui sauvent"



Cycle 4 et lycée

► **Ce parcours pédagogique propose une initiation aux gestes qui sauvent, en combinant immersion numérique et apprentissage concret des premiers secours.**

Cette expérience interactive permet la délivrance de l'attestation nationale de sensibilisation aux " Gestes Qui Sauvent " (GQS).

Conçu pour les élèves de cycle 4 et de lycée, ce parcours s'inscrit pleinement dans la démarche citoyenne et éducative portée par l'Éducation nationale et les services de secours : permettre à chaque jeune d'acquiescer les réflexes essentiels pour agir face à une situation d'urgence.

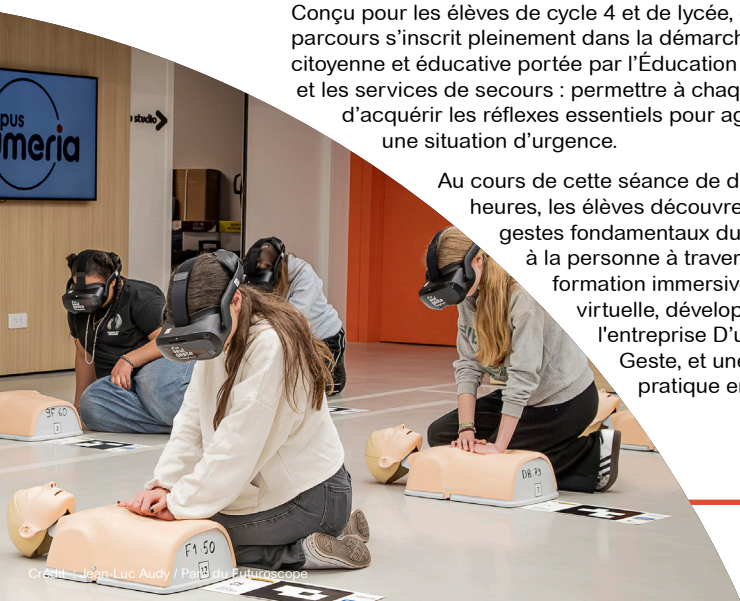
Au cours de cette séance de deux heures, les élèves découvrent les gestes fondamentaux du secours à la personne à travers une formation immersive en réalité virtuelle, développée par l'entreprise D'un Seul Geste, et une mise en pratique encadrée

associant les sapeurs-pompiers du SDIS 86 et les médiateurs numériques du Campus Numeria.

Cette double approche — numérique et opérationnelle — favorise un apprentissage actif, participatif, durable et engageant, où chaque élève devient acteur de la prévention et de la solidarité.

Elle permet aux élèves de comprendre le rôle essentiel du citoyen sauveteur dans l'organisation de la Sécurité Civile en France, de savoir protéger, alerter et réagir face aux situations d'urgence vitale, pour constituer le premier maillon de la chaîne de secours. Face aux situations d'accident domestique, scolaire ou de la vie quotidienne, savoir réagir rapidement peut sauver une vie : cette sensibilisation vise ainsi à donner à chaque jeune les moyens d'être citoyen responsable, solidaire et prêt à agir.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/gestes-cn



09

Le parcours "Recomposer le réel"



Cycle 4 et Seconde

► Dans un monde dans lequel l'information coule à flots, où l'intelligence artificielle vient percuter de plein fouet la distinction entre réel et fiction, entre vérité et mensonge, entre vraisemblable et chimère, le parcours "Recomposer le réel" vise à accompagner les élèves dans la construction de leur esprit critique, en développant leur capacité à gérer et à accepter l'incertitude, en évitant ainsi le piège du relativisme.

Par une plongée à la fois historique, patrimoniale et culturelle dans l'univers de Notre-Dame de Paris, les activités proposées visent ainsi à dégager les trois sommets du triangle faits / fiction / désinformation.

L'expérience proposée au Campus Numeria se présente sous forme d'un jeu coopératif qui permet à chaque équipe d'apporter sa pierre à l'édifice.

Chaque élève est mis en situation de s'interroger de manière ludique et sécurisée sur sa propre relation à l'information, à la fiction, au doute épistémique, à travers la découverte ou la redécouverte de la cathédrale dans ses divers usages (religieux, politique, culturel) et des imaginaires qu'elle nourrit.

Cette activité s'appuie notamment sur deux ressources phares, qui transportent virtuellement les équipes au cœur de Notre-Dame de Paris, de son histoire et de ses représentations :

- une vidéo immersive en réalité virtuelle ;
- une visite en réalité augmentée, comportant plusieurs chapitres sur le bâtiment, les personnages historiques et fictionnels qui lui sont liés, ainsi que sur les métiers mobilisés lors de son chantier initial comme de sa récente reconstruction.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/recomp-reel-cn



Les parcours autrement



Les classes Numeria

Grande section,
cycles 2 et 3

► **Au sein du Campus Numeria, les élèves découvrent des parcours robotiques adaptés à leur âge, organisés en 3 ou 6 séances de 2h.**

Chaque séance est centrée sur la manipulation de robots et l'expérimentation concrète afin d'initier les élèves à la programmation tout en développant leur pensée informatique et logique. Les parcours sont conçus de manière progressive pour permettre à chacun de comprendre, tester et ajuster ses actions.

Pour les plus jeunes, le parcours robotique peut être associé au parcours bien-être numérique.

Les séances se déroulent sur un jour fixe hebdomadaire durant les périodes 1, 2 ou 3 (3 séances en période 1, 6 séances en période 2, 3 séances en période 3), dans un cadre privilégié, le parc du Futuroscope étant fermé au public.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/classes-cn

La tarification par classe (30 élèves maximum) est de 350 € pour 3 séances et 650 € pour 6 séances.

Il est possible pour les établissements publics de la Région académique Nouvelle-Aquitaine de solliciter une prise en charge pouvant atteindre 20% des frais de transports auprès du GIP FCIP de l'Académie de Poitiers, sous conditions (voir règlement financier et formulaire en ligne).



Les vacances apprenantes

Cycles 3, 4
et lycée

► **Sous la forme d'une expérience immersive de trois jours au sein du Campus Numeria, les élèves relèvent un défi pédagogique inspiré du format hackathon.**

À travers cette aventure collective, ils apprennent à identifier et analyser une problématique liée à une thématique donnée, à concevoir et modéliser une solution, puis à mobiliser et développer leurs connaissances scientifiques, artistiques et psychosociales. L'alternance de temps collectifs et de réflexion individuelle favorise l'engagement, la créativité et la prise d'initiative.

Trois défis sont proposés :

- Le défi Futurothon, en lien avec le parcours « À la découverte du fonctionnement du cerveau », invite les élèves à imaginer de nouvelles manières d'apprendre et d'enseigner ;
- Le défi Médiathon, adossé au parcours « En quête de données », les conduit à mener une enquête de

terrain et à réaliser un reportage multimédia ;

- Le défi Robothon, en lien avec un parcours robotique adapté au cycle concerné, les amène à imaginer le robot de demain.

Ce séjour alterne des temps encadrés au Campus Numeria par des médiateurs et médiatrices spécialisés et des temps de découverte du Parc du Futuroscope

Tarification pour 3 jours par élève :
accès Parc + Campus Numeria à partir de 71 €,
hébergement à partir de 57 €,
restauration à partir de 61 €.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/classes-cn

Les journées de cohésion

Du cycle 1 au lycée

► Conçues comme un véritable levier pédagogique de début d'année, elles permettent d'installer un climat de groupe positif, de renforcer l'engagement et de favoriser une dynamique collective durable.

Organisées en septembre et octobre, les journées cohésion s'adressent aux élèves du cycle 1 au lycée.

Sur une journée complète, les participants bénéficient d'un accès au Parc du Futuroscope et prennent part à un atelier au Campus Numeria. L'ensemble des ateliers proposés est accessible, offrant la possibilité d'adapter le contenu aux objectifs pédagogiques, au niveau des participants et aux compétences visées. Cette immersion combine découverte, expérimentation et mise en action, afin de créer une expérience fédératrice dès les premières semaines de l'année scolaire.

La tarification est de 6 € par participant et par atelier à laquelle s'ajoute l'entrée au Futuroscope quand le parc est ouvert.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/classes-cn



Partenaires

Ce projet est devenu possible grâce à l'engagement d'une diversité de partenaires qui portent des actions complémentaires : ensemble on va plus loin !



Contacts



Campus Numeria, Parc du Futuroscope, 86130 Jaunay-Marigny.



Contacts

contact@campus-numeria.fr

Service réservation du Futuroscope
05 49 49 30 20

Comité d'Éthique
comite-ethique@campus-numeria.fr

www.ac-poitiers.fr/campusnumeria



@campus_numeria



Campus Numeria



campus-numeria



Campus_Numeria

