

fcl.hepl.ch

Des animations numériques pour vos classes de 2^H à 11^H

**Année scolaire
2026-2027
Offre 1^{er} semestre**

Nous accueillons votre classe au **Future Classroom lab** de la HEP Vaud au centre-ville de Lausanne.



Vous aimeriez travailler les compétences du plan d'études d'éducation numérique avec vos élèves, mais il vous manque des compétences ou l'équipement pour ce faire ?

Pourquoi ne pas inscrire votre classe à une animation au Future Classroom lab de la HEP Vaud ?

Les animations, gratuites pour les écoles publiques vaudoises, sont menées par des formatrices et formateurs HEP de l'unité Médias, usages numériques et didactique de l'informatique de la HEP Vaud, en collaboration avec nos étudiant.e.s.

Nous vous intégrons dans les activités pour que l'atelier soit aussi une occasion de découverte/formation pour vous.

Nous pouvons aussi concevoir une activité numérique en lien direct avec votre programme ou une visite de musée.

Nous nous réjouissons de votre prise de contact via notre formulaire en ligne !



MEDIA & USAGES

Raconte-moi une histoire numérique

Cycle 1-2 | 3-4 périodes

À tout âge on peut raconter des histoires. Les outils numériques nous offrent des possibilités insoupçonnées pour ce faire, qu'il s'agisse des outils de dictée vocale ou d'édition multimédia.

Fake News - les débusquer, les fabriquer

6^H-11^H | 3-4 périodes

La vérité et les nouveaux médias peuvent-ils faire bon ménage ? Vos élèves découvriront des outils et techniques pour débusquer les fake news et en fabriquer. Nous réfléchirons ensemble aux enjeux de citoyenneté numérique associés à la désinformation.

Rechercher, sélectionner, présenter à l'ère de l'intelligence artificielle

6^H-11^H | 3-4 périodes

Dans cette activité, vos élèves apprendront à mener une recherche documentaire, à sélectionner les informations pertinentes tout en évitant le plagiat. Chaque groupe présentera ses résultats dans un format numérique adapté. Vous choisissez le thème de la recherche en fonction de votre programme.

NEW

Notre vie devant les écrans

7^H-10^H | 3-4 périodes

Cette animation permettra à vos élèves de réfléchir de manière créative à leur usage des écrans et à comment ils peuvent réguler cette présence dans leur vie de tous les jours.

Artistes numériques

2^H-11^H | 3-4 périodes

Cette animation transforme vos élèves en artistes numériques : Peinture en 3D, production d'animations, création d'images avec l'intelligence artificielle. Vous choisissez le thème de l'activité en fonction de votre programme.

NEW

Donnez vie à votre livre préféré

Cycles 1,2,3 | 3-4 périodes

Donnez vie à votre livre préféré. Cette animation permet à votre classe de transformer un album lu en classe en film d'animation. Bruitage, sons, dessins, narration, constructions, montage, il y en aura pour tous les goûts.

SCIENCE INFORMATIQUE

Ruby et les robots 2^H -6^H | 3-4 périodes

Par le biais de jeux et d'une mission collaborative de robotique, vos élèves aident Ruby à sauver ses robots tout en s'appropriant les concepts de base de la science informatique.

Mission Jungle Cycle 2 | 3-4 périodes

Cette animation permet aux élèves de construire un robot inédit pour réaliser le sauvetage d'animaux en danger dans le parc national de Taman Negara en Malaisie. Une aventure combinant des connaissances d'ingénierie et de zoologie !

Mission NASA Artemis Des robots sur la lune

Cycle 2 | 3-4 périodes

Durant cette mission lunaire, les élèves découvrent le robot Thymio et font leurs premiers pas de programmation dans le contexte de la mission lunaire de la NASA, Artemis.

Dans le tombeau de Nefertiti -

5^H -8^H | 4 périodes

Pour accéder à la tombe de Nefertiti, les élèves, devenus archéologues numériques, construisent un robot Spike et programment son parcours dans le labyrinthe de la Vallée des Rois.

Tous Game designers !

Cycles 6^H à 11^H | 3-4 périodes

A partir de vos dessins et de vos compétences de programmation, réalisez un jeu vidéo que vous pourrez partager avec vos copains. Une super manière de découvrir la programmation de manière créative.

Cambrioleur.ses de l'IA

7^H -10^H | 4 périodes

Grâce à leur maîtrise de différents outils d'intelligence artificielle, les élèves réalisent le casse du siècle au Musée du Louvre. Une mission à haut risque pour découvrir les notions de base de l'apprentissage machine.

Accueil

Nous disposons de deux grandes salles, d'un vestiaire et d'un coin cafétéria pour vous accueillir.

Merci d'apporter votre récré ou votre pique-nique.

Comment s'inscrire ?

Par le biais du QR code ou du lien ci-dessous, accédez à notre calendrier. Sélectionnez une date mentionnant **Animation scolaire** et utilisez le bouton « Réservations » pour inscrire votre classe.

En cas de questions, n'hésitez pas à nous écrire via notre formulaire de contact.

<https://fcl.hepl.ch/activites/agenda/>

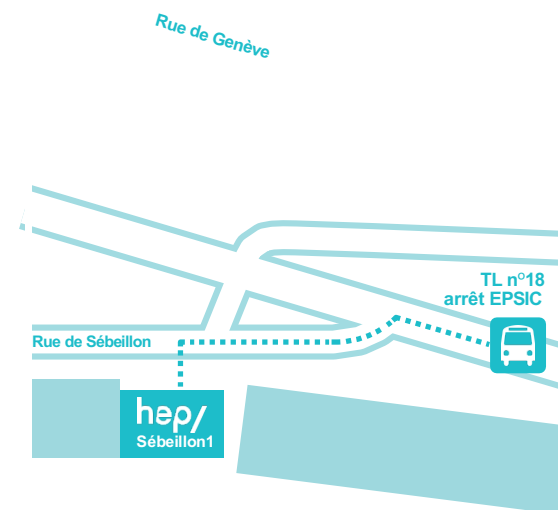


Comment nous trouver ?

Le Future Classroom Lab de la HEP Vaud se trouve dans les nouveaux locaux de la HEP Vaud à la Rue de Sébeillon 1, au premier étage.

Pour venir au Lab depuis la gare :

- Prendre le M2 jusqu'à Lausanne-Flon.
- Depuis le Flon, le trajet à pied jusqu'à Sébeillon 1 est d'environ 13 minutes.
- On peut aussi rejoindre le FCL depuis la gare en passant par Plateforme 10. 20 minutes à pied.



fcl.hepl.ch