

DOSSIER PÉDAGOGIQUE 2026–2027

D’autres voix
langage · code · traduction

Le Cube Garges est un Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) né de la collaboration entre trois acteurs : Le Cube, premier centre de création numérique en France (créé en 2001), la ville de Garges-lès-Gonesse et la communauté d'agglomération Roissy Pays de France.

Le Cube Garges est soutenu par le ministère de la Culture – DRAC Île-de-France – et la Région Île-de-France.

Directeur général du Cube Garges : Nils Aziosmanoff



© Lucie Lesbats

Sommaire

01 **Introduction**
page 4

02 **Préparez votre venue**
Interrogez-vous avec les élèves avant la visite
Une activité pour aller plus loin
page 5

03 **L'exposition**
Intentions
Les 3 axes de l'exposition
page 6

04 **Glossaire**
Les trois notions essentielles
D'autres notions de l'exposition
page 8

05 **Nos offres**
Les visites guidées
Les visites-ateliers
Parcours EAC / EMI
page 10

06 **Liens aux programmes**
Cycle 1 et 2
Cycle 3 et 4
Lycées
page 14

07 **Après la visite**
Prolongez l'expérience en classe
Ressources pour aller plus loin
page 18

08 **Informations pratiques**
Réservez votre activité : visites guidées et visites ateliers
Créneaux scolaires et champ social, médico-social et associatif
Venez au Cube Garges
page 20

Couvertures :
Le Monde Projeté, Mona Young-eun Kim, 2017-2024
Crédits photos © Quentin Chevrier - 1ère de couverture
Lucie Lesbats - 4e de couverture

01 Introduction

L'exposition *D'autres voix · langage · code · traduction* explore les multiples formes que prend aujourd'hui la communication : entre les humain.es, avec les machines, et même avec le vivant non-humain. À travers des œuvres numériques, sonores et visuelles, l'exposition questionne ce qu'est un langage, la manière dont nous « dialoguons » avec les intelligences artificielles, et ce que signifie traduire : une langue, une image, un geste ou une émotion dans un monde où les technologies redéfinissent sans cesse nos façons de communiquer.

Conçu pour vous accompagner, vous et vos élèves, dans la découverte de cette exposition et de ses enjeux, ce dossier pédagogique vous offre des clés de compréhension et des pistes concrètes à explorer avant, pendant et après votre visite au Cube Garges, afin qu'elle s'inscrive pleinement dans un parcours de réflexion et de création.

Notre engagement autour de l'exposition en quelques chiffres :

200 jeunes

accompagnés dans le cadre du parcours annuel signature EAC/EMI Nouveaux récits

112 créneaux de visites guidées

proposés aux groupes scolaires et au champ social

60 créneaux de visites-ateliers

proposés aux groupes scolaires et au champ social, pour expérimenter et créer autour des œuvres



© Lucie Lesbats

Avant la visite

Questionnez les élèves sur les notions de langage, de code et de traduction.

Pendant la visite

Observez, **expérimentez** et **mettez en relation** les différentes formes de communication.

Après la visite

Débattez, **créez**, **traduisez**, **expérimentez** et prolongez les réflexions en classe.

Pour aller plus loin

Explorez la bibliographie, les films, les podcasts, les vidéos, les ressources pédagogiques et la programmation cinéma associée.

02 Préparez votre venue

Préparez la visite de l'exposition en classe à partir de quelques questions simples.

Ne cherchez pas nécessairement à transmettre des connaissances aux élèves avant leur venue : donnez-leur plutôt des points de départ pour observer, questionner et mettre en relation les œuvres qu'iels découvrent au Cube Garges avec leurs propres expériences.

Interrogez-vous avec les élèves avant la visite

Qu'est-ce qu'un langage ?

- Demandez-vous si un langage utilise forcément des mots.
- Cherchez comment communiquer sans parler.
- Interrogez-vous : une image, un son, un geste ou une odeur peuvent-ils constituer un langage ?
- Cherchez à identifier des langages que tout le monde peut comprendre.

Comment les technologies transforment-elles nos façons de communiquer ?

- Identifiez les nouveaux mots, signes ou façons de communiquer que vous utilisez sur Internet.
- Observez ce que racontent les emojis, les GIF ou les mèmes.
- Demandez-vous si les réseaux sociaux créent de nouveaux langages.
- Interrogez-vous sur les transformations de notre manière d'écrire avec les outils numériques.

Comment communiquons-nous avec les machines ?

- Demandez-vous comment un ordinateur « comprend » ce qu'on lui demande.
- Interrogez-vous sur ce qu'est un code.
- Comparez un langage informatique et une langue humaine.
- Cherchez à savoir s'il est possible de parler avec une machine sans utiliser de mots.

Que signifie traduire ?

- Identifiez ce que vous pouvez traduire.
- Demandez-vous si vous pouvez traduire autre chose qu'une langue.
- Cherchez comment traduire une image, un geste, un son ou un sentiment.
- Interrogez-vous : une traduction peut-elle toujours être exacte ?

Une activité pour aller plus loin

IA OU PAS IA ?

Cette activité simple permet aux participant·es de se familiariser avec l'une des thématiques de l'exposition en amont de la visite.

Déroulé :

L'enseignant·e présente à la classe plusieurs extraits de textes, et les élèves doivent deviner lesquels ont été générés par une IA. Ensemble, ils établissent ensuite des critères pour distinguer un texte généré d'un texte rédigé par un humain. L'activité peut également être menée avec des images.

Pour approfondir :

Les textes peuvent être écrits par les élèves eux-mêmes : chacun rédige une dizaine de lignes sur un sujet précis (par exemple, son rapport à l'IA). Selon la même méthode, les textes sont ensuite lus ou présentés, et la classe doit deviner lesquels ont été générés par une IA et lesquels ont été rédigés par leurs camarades.



FatFinger, Daniel Temkin © Lucie Lesbats

03 L'exposition

Intentions

Comme souvent avec les nouvelles technologies, la révolution n'a pas eu lieu là où on l'attendait. On imaginait que notre fusion avec la machine passerait par le corps. Le mythe du cyborg, *Ghost in the Shell*, les implants de *Matrix* ont longtemps habité notre imaginaire : la machine devait entrer dans nos vies par la chair. La réalité s'est révélée à la fois plus discrète et plus vertigineuse. Ce que nous partageons aujourd'hui avec les machines, c'est le langage.

En novembre 2022, OpenAI lance ChatGPT : cent millions d'utilisateurs en deux mois, là où il en avait fallu neuf à TikTok. Aujourd'hui, ChatGPT traite 2,5 milliards de requêtes par jour, soit près d'un sixième des recherches quotidiennes de Google. Depuis ce modèle pionnier, des dizaines d'autres se sont invités dans nos objets connectés et notre quotidien. Mistral Vibe, Claude, Gemini, Grok répondent de mieux en mieux à nos questions, rédigent nos mails, et nous conseillent parfois jusque dans nos vies sentimentales. Et à mesure que nous leur parlons, ils transforment nos façons d'écrire, voire de penser.

Dans cette exposition, vous partez à la rencontre de langages, d'alphabets et de dialectes multiples. Ceux que nous avons inventés : les langages informatiques (Python, Java…), les caractères Unicode qui permettent aux machines de communiquer, jusqu'aux langages de programmation ésotériques — sans oublier la façon dont on entraîne les IA à parler, ce qui ne va pas de soi. Ceux du vivant non humain, comme le chant des oiseaux ou l'odeur des plantes, que scientifiques et technologues cherchent à analyser en modélisant leurs signaux. Ceux, enfin, qui émergent d'Internet et des réseaux sociaux : mèmes, emojis, italian brainrots…

Avec les nouvelles technologies, les moyens (donc les manières) de communiquer se multiplient. La traduction devient une condition centrale de notre expérience du monde. Traduire ne consiste plus seulement à passer d'une langue à une autre, mais à naviguer en permanence entre les langues humaines et les interfaces. Le philosophe Ludwig Wittgenstein l'avait formulé ainsi : « Les limites de mon langage signifient les limites de mon monde. » L'exposition D'autres voix · langage · code · traduction nous invite à considérer comment aujourd'hui, nous repoussons les nôtres.

Les 3 axes de l'exposition

L'humain se trouve désormais pris dans un paysage élargi de langages (humains, informatiques, parfois animaux…), de langues nationales, de formes de communication (mèmes, GIF, brainrots…) qu'il lui faut sans cesse interpréter. L'exposition propose de parcourir ces nouveaux champs du langage en trois parties.

1 · CODIFIER & SIMULER

Les œuvres de cette première partie interrogent les langages que nous produisons et formalisons à travers les machines, les algorithmes et les systèmes computationnels. Cela va du code informatique aux grands modèles de langage (LLM) des intelligences artificielles. Elles montrent aussi comment ces langages, en retour, transforment nos manières de représenter le monde et de produire du sens.

2 · ARBRES & PIEUVRES : D'AUTRES COMMUNICATIONS

La deuxième partie explore l'un des plus anciens rêves de l'humanité : comprendre les langages du vivant. Portés par des outils technologiques en progression rapide, chercheurs et artistes commencent à décrypter certaines formes de communication non-humaines (animales, végétales, fongiques) et, ce faisant, déplacent notre relation à la nature.

3 · LANGUES RENOUVELÉES

La troisième partie envisage le langage comme une construction collective, politique et vivante : langues hybridées, écritures inventées en ligne, poétiques nées de la générativité algorithmique et de la viralité, représentativité des langues vernaculaires.



If AI were Cephalopod, Orphan Drift © Quentin Chevrier



© Lucie Lesbats

04 Glossaire

Les trois notions essentielles

LANGAGE

Le langage est l'ensemble des signes qui permettent de communiquer, de penser et d'organiser notre relation au monde. Il ne se limite pas aux mots : un geste, une image ou un son peuvent aussi faire langage.

CODE

Le code informatique est un langage conçu pour communiquer avec les machines. Comme toute langue, il possède sa grammaire, son vocabulaire et ses règles.

TRADUCTION

La traduction est le passage d'un message, d'une idée ou d'une information d'un langage à un autre, tout en cherchant à en préserver le sens. Elle ne consiste pas seulement à remplacer des mots, mais à interpréter et adapter un contexte, une culture ou une intention.

D'autres notions de l'exposition

COMMUNICATION INTERESPÈCES

La communication interespèces désigne le dialogue ou l'interaction entre différentes espèces vivantes. Partout dans le monde, des scientifiques explorent la manière dont les animaux, les plantes ou les insectes communiquent entre elles et eux, dans l'espoir de mieux comprendre leurs échanges.

HYBRIDATION LINGUISTIQUE

L'hybridation linguistique est un processus par lequel plusieurs langues, cultures ou systèmes d'écriture se rencontrent et produisent de nouvelles formes d'expression.

IDÉOGRAMME

Un idéogramme est un signe graphique qui représente directement une idée ou un concept plutôt qu'un son. Aujourd'hui, les pictogrammes, les panneaux de signalisation ou certains emojis fonctionnent comme des idéogrammes : leur sens peut être compris sans connaître une langue particulière.

LARGE LANGUAGE MODEL (LLM) – GRAND MODÈLE DE LANGAGE

Le LLM est l'une des formes d'intelligence artificielle conçue pour comprendre et générer du langage naturel, de manière similaire à la façon dont les humain·es communiquent.

ORALITÉ NUMÉRIQUE

L'oralité numérique est une nouvelle forme de communication née avec Internet, qui mêle les caractéristiques de l'écrit et de l'oral. Elle combine textes, emojis, images ou messages vocaux pour communiquer de manière rapide et expressive.

PROMPT

Un prompt est une instruction donnée à une IA pour obtenir une réponse. Ce n'est pas un programme informatique, mais une nouvelle forme d'écriture située entre la question, la commande et le récit.

UNICODE

Unicode est la norme qui permet aux ordinateurs de représenter la plupart des écritures du monde dans un même système numérique.

UMWELT

L'Umwelt est un concept proposé par Jakob von Uexküll pour désigner le monde propre à chaque être vivant. Selon son corps et ses sens, chaque espèce construit une réalité différente : une tique, un poulpe ou un humain n'habitent pas exactement le même monde.

VIRALITÉ

La viralité désigne la capacité d'un contenu, d'une idée ou d'une information à se diffuser rapidement d'une personne à l'autre, notamment grâce aux réseaux sociaux.



Fabien Léaustic, *Hello world*, 2016 – 2026
Crédit photo © Lucie Lesbats


© Lucie Lesbats

05
Nos offres

Les visites guidées

Toute l'année et sur des créneaux dédiés, réservez une visite guidée gratuite de l'exposition *D'autres voix · langage · code · traduction*.

Découvrez ou redécouvrez le lieu et les œuvres avec notre équipe de médiation.

Trois formats de médiation sont proposés pour les groupes.

VISITE SENSORIELLE

Comment communique-t-on sans les mots ?

Explorez les sons, les gestes, les odeurs et les images comme autant de langages.

Découvrez comment les humain·es, les animaux et même les arbres échangent des informations sans jamais prononcer un mot.

- Scolaires : du CP au CM2
- Champ social : dès 6 ans

Œuvres associées :

- Marylou Sharrock, *Bestioles*, 2022–2026
- Agnes Meyer-Brandis, *One Tree ID*, 2019–2026
- Camille Llobet, *Voir ce qui est dit*, 2016
- Mona Young-eun Kim, *Doublage*, 2021

VISITE À THÈME — Traduire pour habiter un monde partagé

Traduire, aujourd'hui, ça veut dire quoi ?

Explorez les différentes formes de traduction.

Passez d'une langue à une autre, parlez aux machines, déchiffrez le code d'un algorithme et interprétez les signaux du vivant.

Cette visite invite les jeunes à explorer la manière dont la traduction devient une clé pour comprendre le monde et toutes celles et tous ceux qui l'habitent.

- Scolaires : du CM1 à la terminale
- Champ social : dès 9 ans

Œuvres associées :

- Marylou Sharrock, *Bestioles*, 2022–2026
- 0rphan Drift, *If AI were Cephalopod*, 2019
- Mona Young-eun Kim, *Doublage*, 2021
- Ana María Caballero, *Being Borges*, 2024

VISITE À THÈME — Les nouveaux langages du numérique

TikTok a inventé sa propre grammaire. Vous la parlez déjà.

Explorez, du code informatique aux intelligences artificielles, la manière dont les technologies transforment notre rapport au langage.

Découvrez comment les machines lisent, écrivent et traduisent, puis interrogez-vous sur leurs possibilités et leurs limites.

- Scolaires : du CM1 à la terminale
- Champ social : dès 9 ans

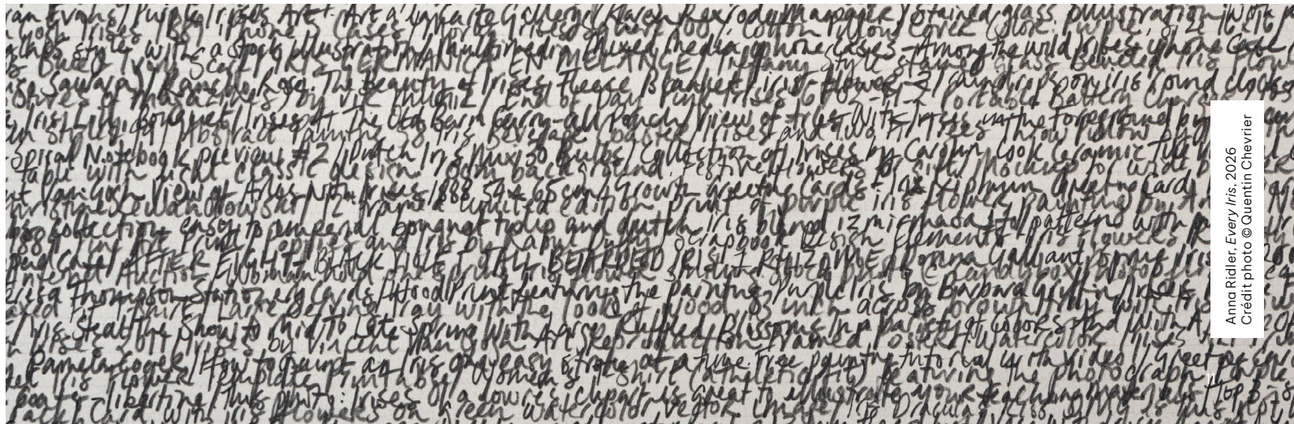
Œuvres associées :

Élémentaire (cycle 3) :

- Fabien Léaustic, *Hello World*, 2016-2026
- Anna Ridler, *Every Iris*, 2026
- Simone C Niquille, *Sorting Song*, 2021
- Ana María Caballero, *Being Borges*, 2024

Collège / Lycée :

- Anna Ridler, *Every Iris*, 2026
- Andreas Lutz, *Abstract Language Model*, 2023
- Simone C Niquille, *Sorting Song*, 2021
- Eben Jeda & Mementum Lab, *Fanzine Tung Tung Sahur*, 2026


Anna Ridler, *Every Iris*, 2026
Crédit photo © Quentin Chevrier

Les visites-ateliers

Découvrez et illustrez l'exposition par une création numérique

Découvrez une sélection de trois œuvres majeures de l'exposition, puis créez vos propres œuvres.

Appuyez-vous sur la pédagogie du faire pour vous approprier une technique artistique numérique, les thématiques de l'exposition et les différentes formes de langage.

Exprimez vos ressentis et vos perceptions face aux langages et à leurs évolutions.

Choisissez votre parcours selon l'âge des participant·es :

- **CE2 > CM2 - COLLAGE NUMÉRIQUE**

Découvrez la technique du collage et enrichissez-la par des ajouts numériques pour créer un nouveau sens.

- **CM1 > COLLÈGE - GIF**

Fabriquez des GIF et jouez avec leurs codes langagiers.

- **LYCÉE - GLITCH ART**

Détournez les langages en découvrant une technique de Glitch art.

Toutes les réalisations intègrent une œuvre collective qui fait l'objet d'une restitution en fin d'année scolaire au Cube Garges.

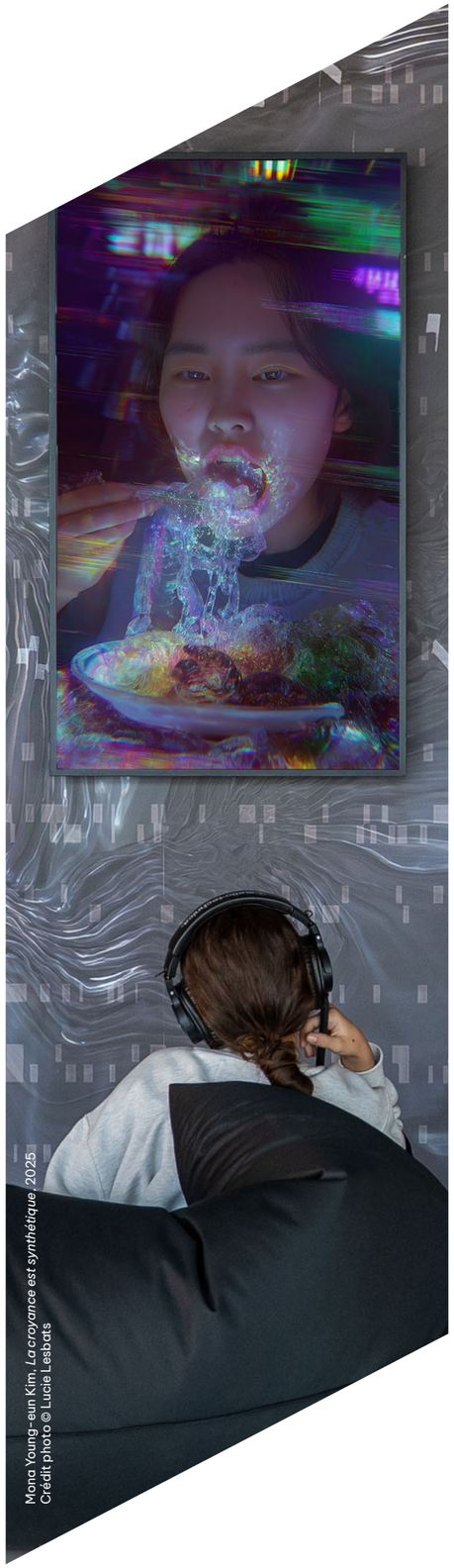
Exemples d'artistes et œuvres associées :

Élémentaire (cycle 3) :

- Simone C Niquille, *Sorting Song*, 2021
- 0rphan Drift, *iscri*, 2020-2024
- Mona Young-eun Kim, *Doublage*, 2021

Collège / Lycée :

- Andreas Lutz, *Abstract Language Model*, 2023
- Marylou Sharrock, *Bestioles*, 2022-2026
- Mona Young-eun Kim, *Doublage*, 2021



Mona Young-eun Kim, *La croyance est synthétique*, 2025
Crédit photo © Lucie Lesbats

Parcours signature EAC / EMI

NOUVEAUX RÉCITS

À la croisée de la création numérique et de la fabrique médiatique

Le parcours Nouveaux récits propose aux élèves d'explorer la manière dont les technologies numériques influencent les récits que nous produisons sur nous-mêmes et sur le monde. Il associe un tronc commun pour toutes les personnes participantes puis propose des projets différenciés selon les tranches d'âge et thématiques associées à notre exposition de saison *D'autres voix · langage · code · traduction*.

En collaboration avec des artistes en résidence, des journalistes et une équipe de médiation tout au long de l'année, les élèves participent à un parcours complet mêlant rencontres avec des œuvres multiples (exposition d'art numérique, ciné-débat), ateliers en classe avec nos artistes partenaires, créations audiovisuelles collectives, et valorisation des productions au sein de l'exposition.

Parcours commun :

- Visite privilégiée de l'exposition *D'autres voix · langage · code · traduction*. Point de départ du parcours, cette étape permet de poser les premières bases de réflexion avec les élèves. Mené par l'équipe de médiation, ce moment privilégié invite à la découverte des œuvres et ouvre un temps d'échange autour des enjeux soulevés par l'exposition.
- Deux projections sont organisées par degré et animées par nos équipes. Elles permettent d'explorer deux sous-thématiques de l'exposition : le langage comme champ de bataille et le langage inter-espèces, en favorisant l'échange

Événements participatifs :

Un événement participatif est proposé pour chaque degré, offrant aux élèves l'occasion de rencontrer des personnes du monde professionnel et d'adopter une posture active. Chacun de ces événements est pensé comme un espace de dialogue entre élèves, artistes, chercheurs et journalistes.

Ateliers artistiques :

Phase de création au sein des établissements scolaires avec nos artistes partenaires.

Pour le 1er degré : Théo Sixou

Les élèves produisent une création audiovisuelle de faux documentaires basés sur les mémoires réécrites et des documents d'archives.

Pour le 2nd degré : Marylou Sharrock

Les élèves confectionnent un jardin électronique et radiophonique pour archiver la biodiversité qui les entoure et communiquer avec la nature.



Marylou Sharrock, *Bestioles électroniques*, 2021
Crédit photo © Zaé Thibaurs



© Luc Fleischbats

06 Liens aux programmes

Les pistes développées autour des thématiques et des visites de l'exposition *D'autres voix · langage · code · traduction* s'intègrent aux programmes disciplinaires et au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Elles permettent aux enseignant·es de s'appuyer sur les compétences et les objectifs proposés pour construire ou compléter les séances menées en classe, tout en enrichissant le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Ces propositions permettent de mettre en œuvre les trois piliers de l'EAC :

- L'acquisition de connaissances ;
- La pratique artistique, notamment dans les visites-ateliers ;
- La rencontre avec les œuvres, les lieux de culture et les professionnel·les.

Pour l'école élémentaire, le collège et le lycée, elles favorisent également un travail interdisciplinaire en explorant les cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Établissez des passerelles entre différentes disciplines : arts plastiques, histoire de l'art, français, mathématiques, histoire, sciences ou encore philosophie.

Cycle 2 et cycle 3

Pilier de l'EAC :

Rencontrer des lieux et des œuvres / Acquisition de connaissances

Domaine 1 – Les langages pour penser et communiquer	**Objectifs pédagogiques :** ▪ Identifiez différentes formes de communication non verbale – images, sons, gestes, signaux du vivant – à travers l'observation d'œuvres et de dispositifs artistiques, afin de comprendre que vous pouvez transmettre des informations sans utiliser les mots. ▪ Repérez les éléments du langage plastique présents dans les œuvres – couleurs, formes, matières, supports, sons – et mettez-les en relation avec les émotions, les idées ou les messages qu'ils permettent de communiquer.

Cycle 3 et cycle 4

Pilier de l'EAC :

Rencontrer des lieux et des œuvres / Acquisition de connaissances

Domaine 1 – Les langages pour penser et communiquer	**Objectif pédagogique :** Analysez la diversité des langages contemporains dans la création artistique, numérique, médiatique et algorithmique afin de comprendre comment ils structurent la communication et modifient les formes d'expression dans notre société.
Domaine 3 – La formation de la personne et du citoyen	**Objectifs pédagogiques :** ▪ Cycle 3 : Développez votre esprit critique face aux images et aux formes de communication numériques en questionnant la place des nouvelles technologies dans les échanges humains. ▪ Cycle 4 : Exercez votre esprit critique face aux contenus numériques, notamment aux images générées par l'intelligence artificielle, afin d'identifier les enjeux éthiques, sociaux et citoyens liés aux nouvelles formes de communication.
Domaine 4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques	**Objectif pédagogique :** Comprenez que les outils numériques et les intelligences artificielles reposent sur des systèmes techniques capables de traiter, de traduire et de produire des informations selon des règles et des codes.
Domaine 5 – Les représentations du monde et l'activité humaine	**Objectif pédagogique :** Analysez la manière dont les nouvelles technologies transforment les représentations du monde, les imaginaires collectifs et les rapports entre les humain·es et les non-humain·es.

Lycée

Pilier de l'EAC :

Rencontrer des lieux et des œuvres / Acquisition de connaissances

Domaine 1 — Les langages pour penser et communiquer	**Objectif pédagogique :** Interrogez les mutations contemporaines du langage à travers les œuvres et les technologies numériques afin d'analyser les nouvelles formes d'écriture, de traduction et de communication produites.
Domaine 3 — La formation de la personne et du citoyen	**Objectif pédagogique :** Développez une réflexion critique et éthique sur les usages des intelligences artificielles, des algorithmes et des médias en questionnant leurs impacts sur l'information, la démocratie et les relations sociales.
Domaine 4 — Les systèmes naturels et les systèmes techniques	**Objectif pédagogique :** Comprenez les principes de fonctionnement des systèmes algorithmiques et des outils de traduction numérique afin d'analyser leurs capacités, leurs limites et leurs effets sur nos pratiques contemporaines.
Domaine 5 — Les représentations du monde et l'activité humaine	**Objectif pédagogique :** Comprenez que les images, les récits, les sons et les technologies numériques construisent des représentations du monde et influencent les manières de penser, de communiquer et de partager des croyances dans la société contemporaine.



ERX, Louis Fréhring, Erwan Le Merrer, 2025
Crédit photo ©Quentin Chevrier



07

Après la visite

Prolongez l'expérience en classe

Prolongez la visite par des activités simples à mettre en place en autonomie au sein de votre établissement.

DÉBAT — LES LANGAGES AUJOURD'HUI

Durée : 1h à 2h

Objectifs

- Favorisez la réflexion critique.
- Développez le dialogue et l'écoute.
- Apprenez à argumenter et à répondre à des contre-arguments.

Déroulement

- Choisissez une question ouverte liée à l'exposition.
- Répartissez les élèves en deux groupes et demandez à chaque groupe de défendre une position opposée.
- Invitez ensuite les groupes à confronter leurs arguments et leurs contre-arguments.

Exemples de questions

- Les GIF, les mèmes et les emojis enrichissent-ils notre langage ou le simplifient-ils trop ?
- Si nous pouvons traduire instantanément toutes les langues, est-il encore utile d'apprendre des langues étrangères ?
- Si une IA écrit un texte qui nous émeut, est-ce que cela change quelque chose qu'il ait été écrit par une machine ?

DANSEZ L'EUROPE : TRADUISEZ LES MOTS EN MOUVEMENTS

Durée : 45 min à 1h

Objectif

- Traduisez un langage oral en langage corporel.

Déroulement

- Utilisez l'application gratuite Danse l'Europe.
- Découvrez comment des mots ou des idées peuvent être traduits en gestes et en mouvements.
- Réfléchissez au langage corporel comme moyen de communication.

TRADUISEZ LES RÈGLES

Durée : 30 min à 1h

Objectif

- Traduisez visuellement des éléments de la vie quotidienne des participant.es et comprenez qu'une information peut être communiquée de différentes manières.

Déroulement

- Choisissez des phrases issues du règlement ou de la vie scolaire.
- Imaginez différentes manières de les communiquer : pictogrammes, gestes, symboles, dessins ou messages numériques.
- Comparez les différentes propositions et réfléchissez aux formes que peut prendre une même information.

Ressources pour aller plus loin

BIBLIOGRAPHIE

Cycle 2 et cycle 3

- Pef. *La belle lisse poire du prince de Motordu*. Paris : Gallimard Jeunesse, 1980.
- Delafosse, Claude. *La grande aventure du langage*. Arles : Actes Sud Jeunesse, 2022.
- Fontenaille, Élise. *L'incroyable destin d'Ada Lovelace, la visionnaire de l'informatique*. Paris : Bayard Jeunesse, 2018.

Cycle 4 / Collège

- Fontenaille, Élise. *L'incroyable destin d'Ada Lovelace, la visionnaire de l'informatique*. Paris : Bayard Jeunesse, 2018.
- Wohlleben, Peter. *La vie secrète des arbres* - édition jeunesse. Paris : Les Arènes Jeunesse, 2017. Existe également en BD.

Lycée

- Candea, Maria, et Véron, Laélia. *Le français est à nous !* Paris : La Découverte, 2021.

FILMS ET DOCUMENTAIRES

Cycle 3 – Collège

- Jocelyn Collages et Romain Faure-Geors, *Prompt*. Franco-allemand : ARTE France et ELDA° Productions, 2024.

Lycée

- Ildiko Enyedi, *Silent Friend*. Hongro-franco-allemand : KMBO, 2025.
- Johan Grimonprez, *Orwell: 2+2=5*. France : Le Pacte, 2025.

PODCASTS

Collège

- Binge Audio — *Parler comme jamais*
  Découvrez notamment :
  - « En pratique – Les machines modifient-elles notre langage ? »
  - « En pratique – Les machines savent-elles parler ? »
  - « Jeux de traduction »

Lycée

- France Culture — *Le Meilleur des mondes*
  Écoutez notamment :
  - « IA Art : comment la technologie révolutionne le geste artistique »
  - *L'art au défi de l'intelligence artificielle*, série audio en 6 épisodes

VIDÉOS PÉDAGOGIQUES

Cycle 2 et cycle 3

- 1 jour 1 actu
  Découvrez :
  - *C'est quoi l'intelligence artificielle ?*
  - *Est-ce que l'intelligence artificielle sait parler ?*

Cycle 4 / Lycée

- Linguisticae
  Explorez cette chaîne YouTube consacrée aux questions de langue et de linguistique.
- Réseau Canopé
  Découvrez :
  - *Éduquer aux IA génératives : expliquer leur fonctionnement aux élèves*
  - *Littérature et IA génératives : quels rapprochements et transformations ?*

SITOGRAPHIE ENSEIGNANTS

Consultez notamment :

- CNIL - Intelligence artificielle
- DRANE Île-de-France - Kit IA élèves
- Dulala - Jeux et ressources pédagogiques
- Université d'Orléans – Learning Lab - Jeu des 7 familles autour de l'intelligence artificielle
- Réseau Canopé - ChatGPT et les IA génératives. Le temps du prompt
- Réseau Canopé - Bulletins de veille sur le Machine Learning et les relations entre IA et humains
- Académie d'Aix-Marseille - Pourquoi utiliser une IA en arts plastiques ?
- Step by Token - Fonctionnement des LLM



08

Informations pratiques

Réservez votre activité

Effectuez votre demande exclusivement via le formulaire **« Réservation de groupes – Scolaire – Le Cube Garges »**, que vous pouvez retrouver sur notre page internet dédiée aux enseignant·es.

Pour toute question complémentaire, contactez notre équipe d'accueil et de billetterie : **publics@lecubegarges.fr**

Visites guidées

Durée : 1h

Créneaux

- Jeudi : 10h -11h
- Mardi, mercredi et vendredi : 14h30 -15h30

À partir de 6 ans, selon le format de visite.

Jauge : 30 participant·es, hors adultes accompagnant·es.

Tarif : gratuit, sur inscription.

Visite silencieuse : réservez également une visite silencieuse sur le créneau du jeudi matin. Profitez d'un environnement apaisé : lumières tamisées, musique et ambiance sonore coupées, bruit des appareils électroniques diminué et affluence réduite.

Visites-ateliers

Durée :

- Scolaires : 2h
- Champ social : 1h30

À partir de 8 ans, selon le format de visite-atelier.

Jauge :

- Scolaires : 30 participant·es, hors adultes accompagnant·es ;
- Champ social : 12 participant·es.

Tarifs :

- Établissements gargeois : 3 € par élève ou participant·e.
- Établissements non gargeois : 5 € par élève ou participant·e.
- Adultes accompagnant·es : gratuit.

Créneaux scolaires

25 créneaux sont réservables pour les scolaires sur la saison culturelle.

Novembre 2026			
Jeudi 5 novembre 9h–11h	Jeudi 5 novembre 14h–16h	Jeudi 12 novembre 9h–11h	
Décembre 2026			
Jeudi 3 décembre 9h–11h	Jeudi 3 décembre 14h–16h	Jeudi 10 décembre 9h–11h	Jeudi 10 décembre 14h–16h
Janvier 2027			
Jeudi 7 janvier 9h–11h	Jeudi 7 janvier 14h–16h	Jeudi 14 janvier 9h–11h	Jeudi 14 janvier 14h–16h
Février 2027			
Jeudi 4 février 9h–11h	Jeudi 4 février 14h–16h		
Mars 2027			
Jeudi 4 mars 9h–11h	Jeudi 4 mars 14h–16h	Jeudi 11 mars 9h–11h	Jeudi 11 mars 14h–16h
Avril 2027			
Jeudi 1er avril 9h–11h	Jeudi 1er avril 14h–16h	Jeudi 8 avril 9h–11h	
Mai 2027			
Jeudi 13 mai 9h–11h	Jeudi 13 mai 14h–16h	Jeudi 20 mai 9h–11h	
Juin 2027			
Jeudi 3 juin 9h–11h	Jeudi 3 juin 14h–16h		

Créneaux champ social, médico-social et associatif

35 créneaux sont réservables sur la saison.

Les créneaux proposés sont répartis entre octobre 2026 et juillet 2027.

Si les créneaux proposés ne correspondent pas à vos disponibilités, contactez notre équipe afin que nous étudiions ensemble les possibilités d'adaptation.

Octobre 2026			
Mercredi 14 octobre 14h30-16h	Jeudi 15 octobre 10h-11h30	Jeudi 15 octobre 14h30-16h	
Novembre 2026			
Mercredi 18 novembre 14h30-16h	Jeudi 19 novembre 10h-11h30	Mercredi 25 novembre 14h30-16h	Jeudi 26 novembre 14h30-16h
Décembre 2026			
Mercredi 16 décembre 14h30-16h	Jeudi 17 décembre 10h-11h30	Jeudi 17 décembre 14h30-16h	
Janvier 2027			
Mercredi 20 janvier 14h30-16h	Jeudi 21 janvier 10h-11h30	Mercredi 27 janvier 14h30-16h	Jeudi 28 janvier 14h30-16h
Février 2027			
Mercredi 24 février 14h30-16h	Jeudi 25 février 10h-11h30	Jeudi 25 février 14h30-16h	
Mars 2027			
Mercredi 17 mars 14h30-16h	Jeudi 18 mars 10h-11h30	Mercredi 24 mars 14h30-16h	Jeudi 25 mars 14h30-16h
Avril 2027			
Mercredi 21 avril 14h30-16h	Jeudi 22 avril 10h-11h30	Jeudi 22 avril 14h30-16h	
Mai 2027			
Mercredi 5 mai 14h30-16h	Jeudi 6 mai 10h-11h30	Mercredi 26 mai 14h30-16h	Jeudi 27 mai 14h30-16h
Juin 2027			
Mercredi 9 juin 14h30-16h	Jeudi 10 juin 10h-11h30	Jeudi 10 juin 14h30-16h	
Juillet 2027			
Mercredi 7 juillet 14h30-16h	Jeudi 8 juillet 10h-11h30	Jeudi 8 juillet 14h30-16h	

Venez au Cube Garges

ACCÈS

40 avenue du Général de Gaulle, 95 140 Garges-lès-Gonesse

En RER :
- RER D, arrêt Garges-Sarcelles. Puis bus 133, direction Le Bourget RER, jusqu'à l'arrêt Le Cube Garges,
- RER B, arrêt Le Bourget. Puis bus 133 jusqu'à l'arrêt Le Cube Garges.

En bus :
- Bus 133, arrêt Le Cube Garges,
- Bus 250, arrêt Croix Buard ou Verdun,
- Bus 270, arrêt Mairie,
- Bus 11, arrêt Verdun ou Croix Buard.

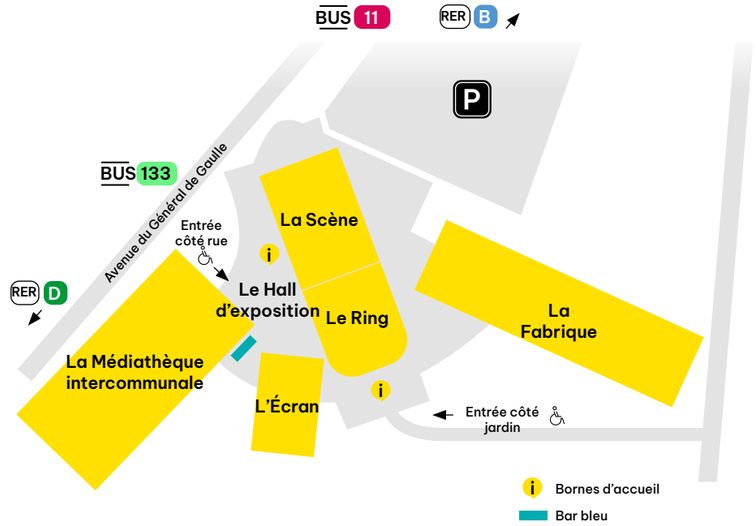
En vélo ou trottinette
Des racks sont disponibles pour les accrocher. Pensez à apporter votre antivol : la sécurité de votre matériel est de votre responsabilité.

En voiture ou moto :
- Parking gratuit : accès depuis l'avenue du Général de Gaulle,
- Un parking souterrain (voiture et moto) est accessible aux horaires d'ouverture du Cube Garges,
- Le parking dispose de bornes de recharge pour voitures électriques,
- Des places sont réservées aux personnes en situation de handicap.

JOURS D'OUVERTURE

Le Cube Garges est ouvert du mardi au samedi :
- Mardi, mercredi, jeudi, vendredi : 14h30-19h
- Samedi : 11h-19h

La médiathèque intercommunale est ouverte du mardi au samedi :
- Mardi : 14h30-20h
- Mercredi et samedi : 10h-18h
- Jeudi et vendredi : 14h30-18h



GUIDE FALC

Consultez notre guide « Visiter Le Cube Garges », en Facile à Lire et à Comprendre.

Découvrez une présentation claire et imagée du Cube Garges, de ses espaces, de ses activités et de son fonctionnement.

Utilisez ce support pour préparer votre sortie ou prolonger la découverte avec votre groupe.

CONTACT

publics@lecubegarges.fr


LE CUBE GARGES
GARGES
Forte & fière
Roissy Pays de France
AGGLOMÉRATION
lecubegarges.fr
@lecubegarges