

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article136>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Épisode 9

Quand le monde extérieur s'invite en classe

- Cultiver ses compétences numériques - Nos mini-séries - Repenser les espaces scolaires -



Date de mise en ligne : lundi 19 septembre 2022

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

« Redéfinir les espaces d'apprentissages » La série d'articles

Depuis 2016, l'équipe de la DANE accompagne les équipes motivées dans la réflexion entre numérique et espaces scolaires.

S'engager dans des initiatives locales

Introduire une réflexion sur les espaces suppose de s'ouvrir aux partenaires de l'établissement autant qu'aux initiatives extérieures. Quand ces idées prennent la forme de projet, il devient nécessaire de mettre en synergie les partenaires de l'école que sont les collectivités territoriales, les entreprises à proximité, le monde associatif avec la communauté éducative au sens large (direction, enseignants, élèves, parents...). C'est aussi cela l'école de la confiance, celle où les projets de demain s'élaborent dans une dynamique collective.

Le projet PolluBike de l'atelier Vilgénis

Cette année, les élèves de l'atelier du lycée Parc de Vilgénis de Massy collaborent avec David Defendini, Samy Laatar de l'Innovation Lab Ericsson et la Ville de Massy pour produire un objet connecté, [le PolluBike](#), et développer une application capable de fournir des données sur la qualité de l'air en milieu urbain en temps réel.

Le projet « Imagine ton collège »

Le conseil départemental des Hauts-de-Seine propose aux acteurs des collèges du 78 et du 92 de participer au [projet « Imagine ton collège »](#). L'objectif : imaginer l'aménagement d'un ou deux espaces du collège. Ce projet est une initiative ancrée dans une démarche design de co-construction où tous les acteurs, élèves, professeurs, cadres sont parties prenantes. Pour les accompagner dans leur réflexion, Le Conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement des Hauts-de-Seine (CAUE 92), la plasticienne Brigitte de Malau et l'atelier Canopé 92 sont partenaires du projet.

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L267xH250/img_0222-15306-c6170.jpg

Carte mentale

Voir la transcription

Carte mentale réalisée par des participants au projet "Imagine ton collège"

https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L367xH250/img_0224-9d1e1-a93c0.jpg

Carte mentale

Voir la transcription

Carte mentale réalisée par des participants au projet "Imagine ton collège"

Proposer des contenus augmentés

S'ouvrir à l'extérieur, c'est aussi introduire du concret. Permettre à un élève de voir un cœur battre en 3D ou explorer une carte en relief sont autant d'occasions de mobiliser toutes les intelligences au service des apprentissages. Le rôle de l'enseignant est alors de donner du sens à ces contenus augmentés en guidant l'élève dans leur découverte. À travers ces pratiques, il apparaît qu'il faut être attentifs aux futures évolutions.

Les plus-values pédagogiques de la réalité augmentée

Jean Derains, professeur de SVT au Collège Blaise-Pascal de Villemoisson-sur-Orge (91) présente dans la vidéo ci-contre son utilisation du Merge Cube et des applications associées comme outil pédagogique en SVT :

- Object Viewer : pour visualiser des objets modélisés en 3D.
- Mr. Body : modèle simplifié de l'anatomie humaine (Cycle 3)
- Galactic Explorer : modèle de système solaire.
- Holo Globe : application très complète donnant accès à des informations mises à jour "en temps réel" sur de nombreux aspects des sciences de la Terre (météo, géologie...)

[Utilisation du Merge Cube en SVT](https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/319SN9ikExmAyNFKZbZrXr) par [Chaîne de la DANE de Versailles](#)
<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/319SN9ikExmAyNFKZbZrXr>

Des parcours de e-éducation Éléa

Envie de découvrir deux parcours élaborés en partenariat avec les Archives Départementales des Yvelines ?

[La crise des années 1930 en France](#) (sur la plateforme Éléa : accès avec un compte académique)

[Exercer sa liberté d'expression](#) (sur la plateforme Éléa : accès avec un compte académique)

Revenir à la série "[Redéfinir les espaces d'apprentissages avec le numérique](#)"