



Apprendre et agir dans les classes des Hauts-de-Seine

LE NUMÉRIQUE
AU SERVICE
DE L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

ÉDITO

Dernier numéro de l'année scolaire, cet opus de juillet met le cap sur l'espace.



Il revenait à ce numéro estival de célébrer le cinquantième anniversaire du premier pas de l'homme sur la Lune. Une occasion de découvrir des ressources comme le site de l'agence spatiale pour les enfants, de revoir avec l'INA et grâce à Éduthèque ce formidable événement ou de mesurer les incroyables progrès effectués en cinquante ans. Penser qu'un portable personnel est à peu près 10 000 fois plus puissant que l'ordinateur du module lunaire donne le vertige !

La rubrique destinée au cycle 3 signale à l'attention des conseils école-collège un jeu d'évasion très ambitieux qui peut alimenter la réflexion des équipes pédagogiques ou les motiver pour se lancer dans l'aventure.

Un numéro pour les vacances que je souhaite à toutes et tous excellentes. Rendez-vous à la rentrée !

V. Garcia-Gillet

IEN Mission Numérique

UNE JOURNÉE PARTICULIÈRE

Une journée inclusive pour écouter la mélodie des étoiles

Vendredi 28 juin, à l'occasion du vingt-cinquième anniversaire de la Mission handicap de l'université Claude Bernard-Lyon 1, une journée d'étude « Enabling science, science inclusive » a été organisée.



Plusieurs interventions et ateliers ont montré différents exemples concrets pour rendre accessibles certains travaux scientifiques à tout le monde, et notamment du côté de l'astronomie : de la présentation des outils de l'association *BrailleNet* permettant une meilleure accessibilité numérique des données scientifiques à la promotion des études scientifiques pour tous et toutes, sans discrimination de sexe ou de nationalité, en passant par la webcam branchée directement sur le télescope du 9e étage du Science Center d'Harvard... dont l'ascenseur s'arrête au 8e étage.

Une démarche à imiter pour une école inclusive !

<https://eduveille.hypotheses.org/13770>

Éduscol

Astronomie - approfondir ses connaissances

<https://eduscol.education.fr/cid99797/approfondir-ses-connaissances.html>

Prim à bord

Le site de l'agence spatiale européenne pour les enfants



<https://primabord.eduscol.education.fr/le-site-de-l-agence-spatiale-europeenne-esa>

Les fondamentaux

Le ciel et la Terre



<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/sciences/le-ciel-et-la-terre.html>

DANE

Appel à projet Class Média



<http://www.dane.ac-versailles.fr/IMG/pdf/appel-a-projets.pdf>

UN CLIC SUR...

CNES Éduthèque



un espace pour les élèves et les enseignants

<https://www.esa.int/kids/fr/home>

REPÉRÉ POUR VOUS

INA Jalons Éduthèque



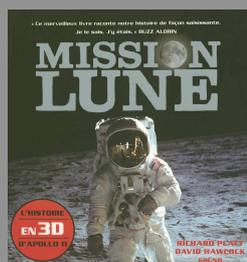
21 juillet 1969, revoir le premier pas sur la lune

<https://www.eduthèque.fr/actualite/article/il-y-a-50-ans-lhomme-marchait-sur-la-lune.html>

LU POUR VOUS

Mission lune

un livre jeu en 3D



R. Platt - D. Hawcock
éditions Gründ

Apollo 11 - Le saviez-vous ?

L'ordinateur de vol qui équipait le module lunaire d'Apollo XI, appelé AGC (Apollo Guidance Computer) pesait 32 kg, soit 213 fois plus qu'un smartphone actuel. Un smartphone ordinaire, doté de 3 Go de mémoire interne et 64 Go d'espace de stockage, est à peu près 10 000 fois plus puissant que l'AGC et peut stocker environ 16 millions de données en plus. Pour en savoir plus :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Apollo_Guidance_Computer

Les programmes, stockés dans une mémoire à tores magnétiques, étaient littéralement tissés en usine.

http://www.de-la-terre-a-la-lune.com/apollo.php?page=technos_cm_système_informatique

https://fr.wikipedia.org/wiki/Mémoire_à_tores_magnétiques

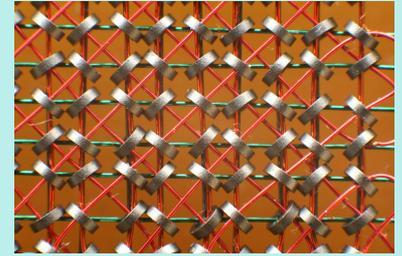
Des ingénieurs de Google ont calculé qu'une seule requête sur leur moteur de recherche mettait en œuvre une puissance égale à celle de l'ensemble des missions Apollo, depuis l'origine jusqu'à Apollo XVII.

<https://www.abondance.com/20120829-11821-une-recherche-google-demande-la-meme-puissance-que-tout-le-programme-spatial-apollo.html>

À signaler que la NASA met un site à disposition pour revivre l'aventure d'Apollo 11 :

<https://apolloinrealtime.org/11/>

Christophe Soubeyran ERUN 15ème circonscription



Cycle 3@interdegré.92

« Survive on Mars » est une initiative de professeurs de lycée qui ont créé ce jeu d'évasion (escape game). Ce dispositif pédagogique ambitieux évolue en permanence et comporte une mission sciences et une mission mathématiques (Break in Mars) pour le cycle 3.



Un site à découvrir et à explorer lors des conseils école-collège pour appréhender les principes de la « gamification », s'inspirer de la démarche, effectuer conjointement dans les classes de cycle 3 une mission et pourquoi pas se lancer dans un projet de la sorte. Des ERUN et des conseillers de bassin peuvent être sollicités pour vous accompagner dans cette aventure.

Dans le cadre des Jeudis de la recherche, la DANE a invité une des créatrices de « Survive on Mars ». Son témoignage est à revoir ici :

<http://www.dane.ac-versailles.fr/etre-accompagne-se-former/creativite-regards-croises-de-praticiennes-et-de-chercheuse>

Pour découvrir « Survive on Mars », c'est ici :

<http://surviveonmars.portail-svt.com>

Les jeudis de la recherche



Des applications pour voir les étoiles

Sky Guide : une belle application avec réalité augmentée (iOS et Android)

Sky Map : Simplissime et très efficace (Android)

Carte du ciel : une application incontournable (iOS et Android)

Star walk kids : pour les enfants dans une ambiance de B.D (iOS et Android)

