



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°36

Décembre 2023

Le programme de sciences en cycle 3 a changé. L'heure de technologie a disparu, mais les notions subsistent. L'étude du microscope permet l'étude d'un objet technologique, mais la discipline des *sciences de la vie et de la Terre* permet également d'introduire la programmation. Quelques exemples sont présentés au sein de cette lettre.

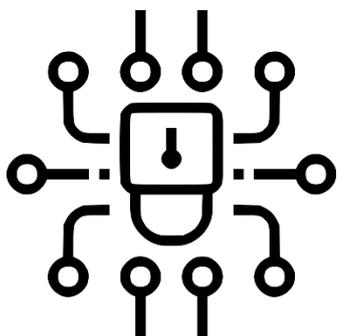


SOMMAIRE

ÉVÉNEMENTS / ACTUALITÉS.....	3
LA CAMPAGNE CYBERMOI/S	3
PRATIQUES PÉDAGOGIQUES	3
<i>Robotique et SVT.....</i>	<i>3</i>
<i>Programmation et SVT.....</i>	<i>3</i>
<i>Mesurer simplement le taux de CO₂ dans l'air avec les élèves.....</i>	<i>3</i>
<i>Construction d'une serre connectée.....</i>	<i>4</i>
NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES	4
L'APPLICATION MINEROCK.....	4
VERTÉBRÉS 3.1	4
POUR ALLER PLUS LOIN.....	5
LE SITE VITTASCIENCE.....	5

ÉVÉNEMENTS / ACTUALITÉS

La campagne Cybermoi/s



La campagne 2023 de sensibilisation du Cybermoi/s a été lancée en octobre 2023. Elle a pour but de rassembler et sensibiliser les différents publics sur les sujets liés à la cybersécurité. Il s'agit d'un événement co-piloté par l'**Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information** (ANSSI) et **Cybermalveillance.gouv.fr**. À cette occasion, une boîte à outils met à disposition de nombreuses ressources (guides, infographies et vidéos) pour permettre de s'informer sur les enjeux de **cybersécurité** ainsi que les **premiers gestes d'hygiène numérique** à acquérir chez soi ou à la maison mais aussi accompagner des **actions de sensibilisation** mises en place durant le Cybermoi/s et au-delà.

Toutes ces informations sont à retrouver sur [la page Éducation et cybersécurité du portail éducol](#).

- [L'agenda du Cybermoi/s](#)
- Le site [Cybermalveillance](#)



PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Le [nouveau programme du cycle 3 en sciences](#) intègre des notions de technologie en sixième. Il existe des activités en relation avec les SVT qui permettent d'aborder ces notions via le numérique comme la programmation. Quelques idées de scénarios pédagogiques sont proposées :

- **Robotique et SVT**

L'**académie de Créteil** propose de travailler le chapitre « Construire la progressivité des apprentissages sur le thème de l'eau » en utilisant des robots programmables « Ozobot ».

- ↳ Lien pour le scénario : [Robotique et SVT au cycle 3 : gestion de l'eau](#)
- ↳ Lien de présentation : [L'utilisation des Ozobots en SVT](#)

- **Programmation et SVT**

- Mesurer simplement le taux de CO₂ dans l'air avec les élèves

L'**académie de Versailles** propose de « mesurer simplement le taux de CO₂ dans l'air avec les élèves ». Ce scénario prévu pour les premiers enseignements scientifiques est très facilement adaptable pour les 6^e. Le programme en *Scratch* est fourni ; il permet en expliquant son fonctionnement d'introduire l'élève à la programmation et lui faire comprendre le principe des sondes.

- ↳ Lien pour le scénario : [Mesurer simplement le taux de CO2 dans l'air avec les élèves](#)

- Construction d'une serre connectée

L'**académie de Versailles** propose de construire une serre connectée. Elle permet de surveiller les composantes de l'environnement que l'on désire (température, humidité, lumière) en construisant et en programmant les sondes nécessaires.

↳ Lien pour le scénario : [Créer une serre connectée](#)

NOUVEAUTÉS DES SERVICES NUMÉRIQUES

L'application MineRock



L'application pour *smartphone* *MineRock* financée par TNE13 et développée par trois enseignants de l'**académie d'Aix-Marseille** est téléchargeable gratuitement (fichier sous format APK donc uniquement sur système *Android*) sur le site de l'académie d'Aix-Marseille. *MineRock* permet aux élèves du secondaire et aux étudiants du premier cycle de l'enseignement supérieur de développer une démarche d'argumentation complète d'observation macro et microscopique d'échantillons réels afin d'identifier roches et minéraux (alternative à la fiche). Elle est utilisable en classe comme sur le terrain. En effet, une fois téléchargée, l'application ne nécessite pas de connexion internet pour être utilisée.

↳ Lien vers [la page MineRock du site académique d'Aix-Marseille](#)

Vertébrés 3.1



L'application *Vertébrés* s'enrichit encore. À l'anatomie comparée se rajoute maintenant la locomotion comparée. On y trouve des cycles d'animation pour cinq primates dont un chimpanzé, un gorille, un orang-outan et un babouin du [Muséum national d'Histoire naturelle](#) ainsi qu'un humain de l'Institut d'Anatomie de Strasbourg (Université de Strasbourg). Ces animations permettent

très facilement de comparer les locomotions de ces cinq primates.

↳ Lien vers [l'application Vertébrés](#)

POUR ALLER PLUS LOIN

Le site Vittascience



Vittascience, soutenu par le dispositif **Édu-up**, est une plateforme éducative pensée pour l'apprentissage du codage. Elle propose des outils innovants pour l'enseignement. Il est ainsi possible de programmer des cartes, robots, jeux, etc., en ligne. De nombreux tutoriels sont mis à disposition pour programmer les sondes ainsi que le matériel requis pour les monter.

↳ Lien vers [le site Vittascience](#)

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre Sciences et vie de la Terre

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum SVT ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD).

Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).