

# Journée des SVT 2019

## Atelier : Smartphones dans les classes et RA-RV

Quelles pratiques ?  
Quelles interrogations ?

Nicolas ROBERT  
IAN SVT  
Lycée Vaucanson

# BYOD - AVEC

- Les personnes viennent avec leur propre matériel connecté

# Quelques éléments clefs

- Les 12-17 ans font figure d'exception avec un taux d'équipement en Smartphone de 83 %
- Le niveau de revenu ne semble pas être un facteur clivant dans la possession d'un téléphone mobile.
- L'utilisation de la 4G pour se connecter à Internet est fortement dépendant de l'âge de l'individu. Les 12-17 ans présentent un taux d'utilisation de 60 %

# Usages actuels ?

- Calculer, chercher la définition d'un mot, servir de bloc-notes, consulter une vidéo, photographier une partie du cours, lire des documents numériques...
- Peu de tâches complexes sont réalisées avec le Smartphone.

# Les digitales natives ?



y  
de  
S  
: il

# Cadre juridique

- **Utilisation du Smartphone possible en classe dans les lycées (mais aussi dans les collèges)**
- Une liberté laissée aux établissements scolaires
- La modification du règlement intérieur
- Les réponses en cas de manquement à la règle : (attention aux réflexes !)

# A noter

- Selon Y. Spark (2011), toutes les technologies ont des limites et des faiblesses, et les appareils mobiles ne font pas exception.
- L'apprentissage exige de la concentration et de la réflexion. Or, l'apprenant peut être distrait.
- Le manque de compétences métacognitives peut être une contrainte. L'apprenant doit prendre conscience de son processus d'apprentissage.
- Les Smartphones présentent des inconvénients techniques (exemples : la taille des écrans et la capacité d'accéder aux informations conçues pour la visualisation web)

# Smartphones en classe

## Quelques utilisations

- Photographies des observations (loupe, microscope)
- Une caméra d'investigation (+ dongle)
- La RV - RA

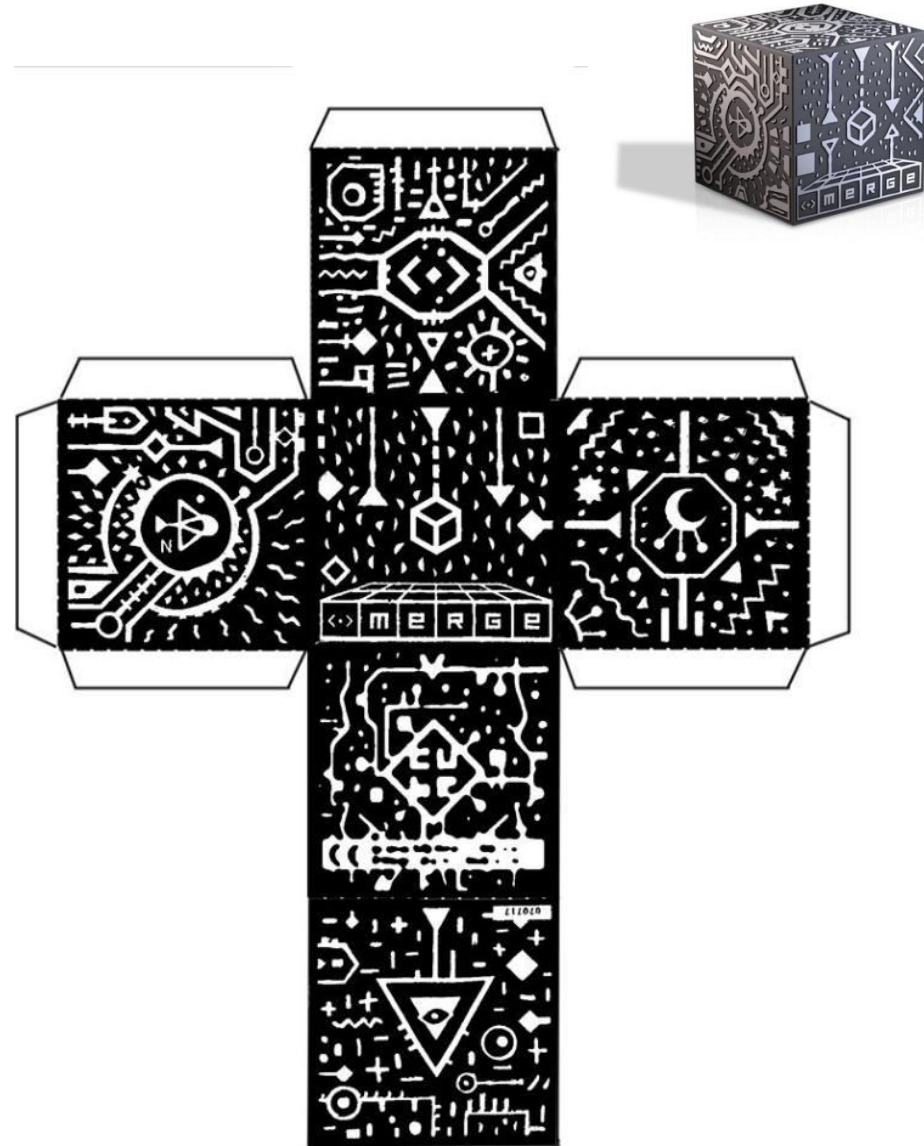
## Et les compétences ?

- De nouvelles compétences numériques
- En lien avec pix et nos grilles de compétences !



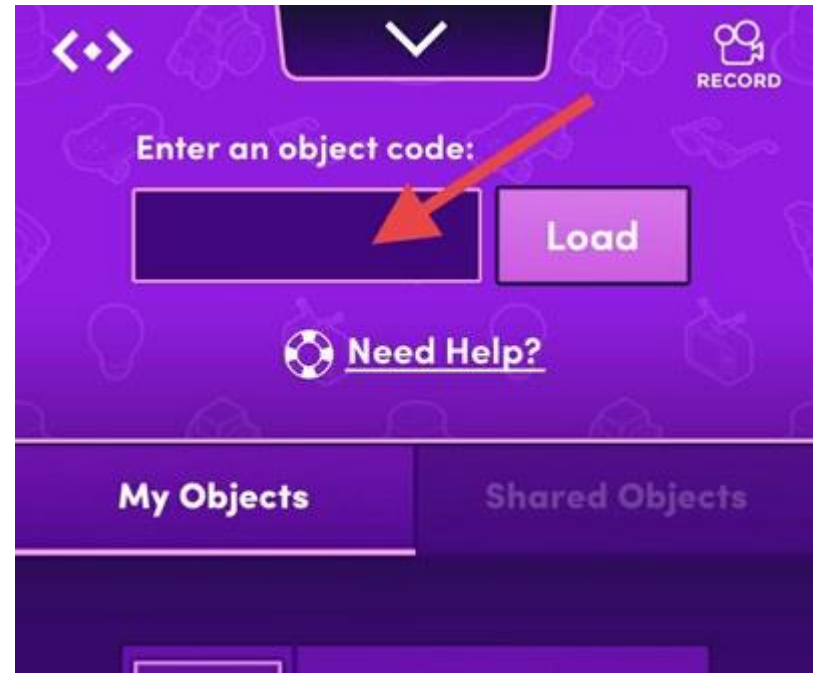
# La réalité augmentée

- Le merge cube
  - Une cellule
  - Un crane
  - ...
- Une appli : *Object viewer for merge cube*
- Un site : *Miniverse (pour ajouter des objets 3D)*



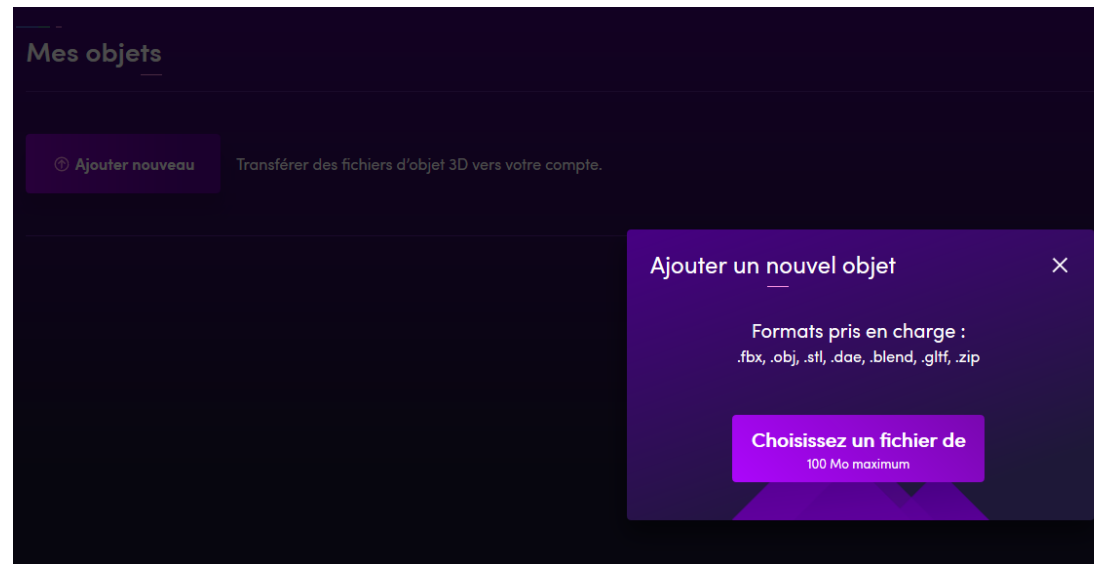
# Utiliser le cube

- Télécharger l'appli
  - Object viewer for merge cube
  - Pas besoin de compte
- Entrer un code (préexistant)
  - Homme de Florès : QDKENR
  - Crane de cheval : EX6J6Q
  - [Autres exemples ici](#)



# Rajouter un objet de son choix

- Le site [miniverse](#)
  - Compte à créer
  - Dans mes objets
  - Uploader un objet 3D
  - Un code vous est donné



# Un exemple : les cranes TP TS

- Plusieurs déclinaisons
  - Façon énigme
  - Façon collaborative
  - Façon substitution



# La réalité virtuelle

- Quelques applications
  - In the cell (Cosentino)
  - Google VR pour des visites fictives



- 3 possibilités
  - Support/lunette
  - Casque + Smartphone
  - Casque sans Smartphone



# Bilan

- Permet :
  - De voir en 3D des objets vus en 2D
  - L'appropriation de notion par une représentation plus « visuelle »
  - Un appât-motivation
  - Un substitut
  - pour manipuler (angle...)
  - Les élèves ne sont que spectateurs pour le moment !
- [N'oubliez pas de remplir l'affiche !](#)