



« **EAU VIRTUELLE : ON EN MANGE, PLUS QU'ON EN BOIT** » est une application pour smartphones et tablettes, compatible avec les systèmes Android et iOS, permettant de calculer la quantité d'eau virtuelle nécessaire à la production et la transformation des aliments composant un repas.

Ce projet a été réalisé, dans le cadre d'un Parcours culturel scientifique, avec un groupe de 25 élèves de seconde générale et technologique et professionnelle du lycée des Andaines, à la Ferté-Macé, avec leurs enseignantes Anne Cuillandre (Sciences Physiques) et Fanny Margeot (SVT). Organisés en partenariat avec le Rectorat de l'académie de Caen et la Région Normandie, les Parcours culturels scientifiques permettent à chaque groupe/classe engagé(e) de bénéficier du parrainage d'un partenaire scientifique et d'un partenaire artistique/technique.

Ce groupe d'élèves a été accompagné par « So Numérique » dans la réalisation du cahier des charges de l'application.

Le projet s'est déroulé en plusieurs étapes :

**\*des séances de travaux pratiques en physique-chimie et en SVT :**

Le cycle de l'eau et les propriétés de l'eau, les critères de potabilité, les traitements de l'eau : filtration, chloration...les maladies liées à l'eau, Notre consommation d'eau « réelle », L'eau « virtuelle » ou cachée dans les aliments, son impact sur les hommes et l'environnement, l'équilibre alimentaire et les portions recommandées ...



**EAU VIRTUELLE**  
on en mange plus qu'on en boit !

**SO NUMERIQUE**  
L'empreinte digitale

Dans quelle mesure ?  
Voici un exemple de plateau servi à la cantine du lycée des Andaines

D'après vous, combien d'eau virtuelle contient ce plateau ?

Suivant

**\*des séances de travail avec So numérique**

**\*une communication sur le concept d'eau virtuelle grâce à :**

- des posts sur le blog du projet européen EAThink2015 <http://eathink2015.org/fr/category/blog-fr/>
- des vidéos dont la vidéo gagnante: <https://www.facebook.com/UrgenciCommunitySupportedAgricultureAroundTheWorld/videos/1624298500948098/>
- des présentations orales à la médiathèque de la ville ou à Ecolysciences accompagnées de démonstrations de l'application « EAU VIRTUELLE : ON EN MANGE, PLUS QU'ON EN BOIT »



**\*la création d'une application « EAU VIRTUELLE : ON EN MANGE, PLUS QU'ON EN BOIT » :** permettant de s'informer sur le concept d'eau virtuelle et d'estimer l'eau virtuelle contenue dans nos repas.

Cette application, compatible avec Android et iOS, est téléchargeable sur le site <https://fablab.ledome.info/#!/>