



PROGRAMME « A L'ECOLE DE LA MER »

2016-2018

Objectif : Le contexte insulaire de la Martinique en fait un territoire incontestablement tourné vers la mer. Pilier de l'économie martiniquaise (tourisme bleu, loisirs nautiques, transport maritime, pêche, aquaculture, etc.), celle-ci offre de nombreuses perspectives de développement. Cependant, l'équilibre écologique des récifs coralliens et des écosystèmes associés sont menacés par de nombreuses agressions d'origines anthropiques telles que les rejets polluants, l'exploitation des ressources et l'urbanisation croissante sur la bande côtière.

Les ateliers scientifiques conçus par le pôle Mer et Développement Durable diffusent, de façon ludiques et interactives, les savoirs et savoir-faire qui permettront aux citoyens martiniquais de mieux connaître la MER, de prendre conscience des effets néfastes des activités humaines, de la nécessité de préserver le milieu marin (pour notre survie) et d'en devenir les acteurs principaux.

Coût : GRATUIT grâce aux partenaires (AAMP, DEAL, ODE et CTM).

Public visé : les établissements scolaires (du CP au lycée)

Ateliers scientifiques proposés

→ Un atelier de découverte des écosystèmes marins martiniquais (1 séance d'1 heure en demi-groupe, 15 élèves maxi)

Contenu :

Généralités sur les différents écosystèmes marins (l'estran, le fond sableux, l'herbier de phanérogames marines et le récif corallien) :

- La notion de biodiversité,
- La notion d'écosystème et les différents écosystèmes marins martiniquais
- La notion d'espèce (animale et végétale), présentation de quelques animaux et végétaux,
- Identifier ce qui est animal, végétal ou minéral,
- les relations entre les espèces et leur milieu de vie (les êtres vivants ne sont pas répartis au hasard), les relations entre les espèces (associations)
- Les régimes alimentaires, les chaînes et réseaux alimentaires.

Selon l'équipement de l'établissement

OUI

Outils :

- La visite virtuelle sous-marine en ligne <http://ccsti.ilingo.net/sentiersousmarin/>,
- Un questionnaire adapté au niveau des élèves.

Salle informatique équipée d'au moins 5 postes informatiques avec connexion à Internet

NON

Outils :

- Affichettes,
- Diaporama et vidéos,
- Jeux pédagogiques,
- Expériences.

Besoins matériels :

- salle avec un mur blanc pour projeter diaporama ou mise à disposition d'un écran,
- salle pouvant être assombrie.

→ Un cycle de 5 ateliers sur les différents écosystèmes marins (4 séances d'1 heure en demi-groupe, 15 élèves maxi)

Séance	Thème	CONTENU (panneaux, diaporama, vidéo, jeux pédagogiques, expériences)	LIEU
n°1	« A la découverte de l'estran »	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que l'estran ? (lecture de paysage) • Les différents habitats de l'estran (forêt littorale, estran rocheux, laisse de mer) • Rôles, menaces et éco-gestes (notamment les macrodéchets) 	<p><i>En salle</i></p> <p><i>ou</i></p> <p><i>Sur le terrain (à partir du CE2) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lieu : plage de Petit Macabou • Horaire : 8h30-11h30 • Bus à la charge de l'établissement
n°2	« A la découverte du fond sableux »	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que le sable ? Comment se forme-t-il ? • Qui habite le sable (oursins irréguliers, soudons, etc.) • Rôles, menaces et éco-gestes (notamment le recyclage de la matière organique) 	<i>En salle</i>
n°3	« A la découverte de l'herbier de phanérogames »	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qu'un herbier ? De quoi est-il constitué ? Où peut-on les observer ? • Qui habite l'herbier ? (Iambi, oursin blanc, plantes à fleurs marines, algues, etc.) • Rôles, menaces et éco-gestes 	
n°4	« A la découverte du récif corallien »	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que le récif ? De quoi est-il constitué ? Où peut-on les observer ? • Qui habite le récif corallien ? (coraux, éponges, poissons, etc.) • Rôles, menaces et éco-gestes 	
n°5	« A la découverte de la mangrove »	<ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce que la Mangrove ? De quoi est-elle constituée ? Où peut-on l'observer ? • Qui habite la mangrove ? (Oiseaux, crabes, faune et flore aquatique) • Rôles, menaces et éco-gestes 	

NB / Pour les animations en salle, nos besoins matériels sont les suivants :

- Une salle de classe ou de réunion pour la demi-journée ou journée selon le nombre de participants
- Un espace avec un mur blanc permettant de projeter la visite virtuelle ou mise à disposition d'un écran par l'établissement (si possible)
- Possibilité d'assombrir la pièce (rideaux/volets) pour un meilleur rendu de la projection