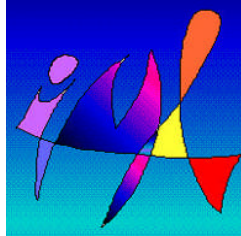
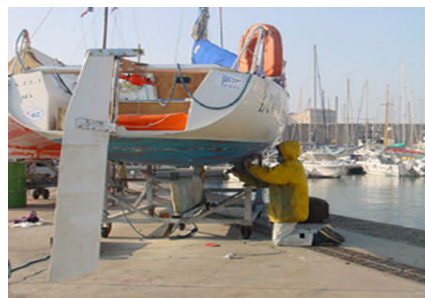


Institut Méditerranéen du Littoral



*Programme « Les Métiers de la mer et
leurs relations avec l'environnement
littoral »
Cycles 2 et 3*



Année 2010-2011

Les modules

Les modules d'intervention sont tous d'une durée d'une demi-journée ou une journée, en classe, ou sur le terrain, et / ou en bateau.

Module 1 : Connaissance des grandes lignes

C'est un moment de sensibilisation, en classe, aux métiers de la mer et du littoral. Le module est déterminé au cas par cas, pour chaque classe, en fonction du projet pédagogique. La gradation des contenus permet une adaptation à tous les âges et à tous les niveaux :

- Identifier et reconnaître les métiers et leurs attributs (instruments, uniformes,...)
- Jeux de mémorisation, de correspondances, etc.
- Situer les différents métiers sur un « littoral » permettant d'optimiser leurs besoins (approvisionnement en bois ou métaux, proximité des mise-à-l'eau, points de surveillance de la mer,...)
- Identifier une logique d'acteur, jouer un « rôle professionnel » dans un maillage socio-économique.
- Etudier et construire un « profil de poste » simplifié pour un emploi ou une fonction sur le littoral.
- Etc...

Module 2 quelques savoir-faire généraux.

C'est un moment de comparaison entre les acquis du premier module et les ressources documentaires (ou d'information) disponibles. En classe, ou sur le terrain, par consultation de livres, de ressources INTERNET, ou de professionnels, les élèves contrôlent leurs connaissances et valident ou corrigent leur première approche. Ici encore, la gradation des contenus permet l'accès à partir de n'importe quel niveau :

- Identifier et reconnaître les signes et codes sur le littoral (balises, signaux, icônes,...)
- Jeux de cartographie sommaire, dessins,...
- Observation d'activités et logiques de réalisation (plans, petites maquettes,...)
- Approches historiques de certaines activités littorales.
- Identification des risques et des préventions d'impacts environnementaux.
- Classement des compétences, habiletés, comportements (simplifiés)

- Jeu de rôle de décision (AMI : résoudre un problème « écologique » en tenant un rôle « professionnel » pré-défini. Tous âges à partir de 7 ans, tous niveaux)

Module 3 : peut-on parler de « savoir être » sur le littoral ?

Les deux premiers modules permettent à l'enfant d'accumuler des connaissances. Le troisième lui offre la possibilité de donner du sens à des activités professionnelles pures ou composites, et d'en découvrir les caractéristiques comportementales simplifiées, ainsi que, pour les plus grands, de rechercher la généralisation d'une « méthode » de lecture du paysage socio-économique :

- Découverte des ressources d'un territoire (poissons, bois, métaux, ressources énergétiques, eau douce,... savoir-faire locaux)
- Sensibilisation aux notions de partage de ressources, aux conflits d'usage,...
- Approche historique de notions clés (navigation, commerce,...) à travers des jeux de table
- Jeux sur la solidarité, le partage, la co-évolution,...
- Rencontres avec des professionnels (si le temps le permet...)
- Etc.

Module 4 : rendez-vous avec la mer.

Deux possibilités sont offertes pour ce rendez-vous avec la mer :

1. Utiliser des barques Marseillaises avec une association partenaire, leur avantage est liberté d'action, leur inconvénient est la sujétion au climat pour découvrir les métiers de la mer dans leur environnement.
2. Utiliser les Navettes Vieux-Port – Frioul, leur avantage est la facilité d'accès, leur inconvénient est l'éloignement de la mer pour découvrir un espace protégé et les activités maritimes qui se sont développées sur le Frioul depuis des centaines d'années.

|

** Chaque module est adaptable à la classe, à son niveau, à son projet, aux contraintes diverses qui peuvent peser. Possibilité de composer un programme particulier en « piochant » des éléments dans le programme proposé, ou en ajoutant simplement une idée à préciser.*

Programmation

Le programme de base est composé de 4 demi-journées, en classe et sur le terrain :

- 2 demi-journées d'activités ludiques et pédagogiques en classe permettent d'effectuer les recherches nécessaires pour découvrir la multitude de métiers de la mer qui existe et leurs relations diverses avec le milieu naturel, mais aussi de préparer la sortie de terrain.
- 1 demi-journée permet de situer un métier dans son environnement et d'aller à la rencontre des professionnels.
- 1 demi-journée permet de « rencontrer la mer », c'est-à-dire de se sensibiliser à la réalité des contraintes physiques (et des joies) ainsi que des attentions de sécurité réciproque caractéristiques des personnels navigants.

L'animation est basée sur une pédagogie semi-active : elle est orientée par les animateurs, mais une grande part d'autonomie et de décision est laissée aux élèves, que ce soit dans la recherche des informations ou dans la réalisation d'un « journal de bord du navire - classe » qui rassemblera toutes leurs créations. En effet, il est intéressant de faire ressortir leurs impressions et leurs visions des choses, et important que les outils, y compris d'évaluation, reflètent leur travail avec leurs propres mots.

Suivi

En contact permanent avec l'enseignant par e-mail, l'animateur "cale" les contenus des modules sur les progressions des classes. Ce suivi plurimensuel permet une adaptation parfaite du contenu de l'animation aux besoins de la classe pour remplir les objectifs assignés par l'enseignant.

Réalisation : Un « journal de bord du Navire - classe » des métiers de la mer avec photos, fiches métiers, dessins...