amcsti

KIT DE RESSOURCES

GROUPE MERS ET OCÉAN

SOMMAIRE

A BORD DE DOLMEN 8
APPEL DU PROFESSEUR CÉPHALOS 8
COMPRENDRE LA CIRCULATION OCÉANIQUE ? 9
EN[QUÊTE] SUR LES MICROPLASTIQUES 9
EXPOSITIONS DE SORBONNE UNIVERSITÉ 10
EXPOSITIONS DU SEAQUARIUM 10
INITIUM MARIS – CIVIS 11
JEU À DÉBATTRE « CLIMAT ET ALIMENTATION DURABLE » 11
LA FILIÈRE PÊCHE 12
L'EAU ET SES ENJEUX 12
L'EAU SOURCE DE DÉBAT 13
L'EXPÉDITION SOUS PRESSION 13
LE PARCOURS PLANCTON 14
LES DOSSIERS MARITIMES 14
LES LIVRETS DÉCOUVERTES ET FICHES ACTIVITÉS SCIENCES 15
LES LUNDIS DE LA MER 15
LES RÉCIFS CORALLIENS 16
MALLE DE MER 16
MARECO 17
MON LOPIN DE MER 17
OCÉAN ET CLIMAT, DES ÉCHANGES POUR LA VIE 18
OCEAN SPY 18
PARCOURS MER, UN OUTIL PEDAGOGIQUE COLLABORATIF 19
PETIT POISSON DEVIENDRA PODCAST 19
PLASTIC INVASION 20
QUEL OCÉAN POUR DEMAIN ? LES ÉCOSYSTÈMES MARINS FACE AU CHANGEMENT CLIMATIQUE 20
STREET SCIENCE : PARCOURS « PLANKTON EVERYWHERE » 21
UNE PHOTO, UNE HISTOIRE... 21

NAVIGATION

Afin de faciliter la navigation dans ce kit, vous trouvez ci-après les ressources triées par ordre alphabétique avec des étiquettes indiquant les publics auxquelles elles s'adressent.

	SCOLAIRE		TOUT PUBLIC
A BORD DE DOLMEN	Ø		DÈS 10 ANS
APPEL DU PROFESSEUR CÉPHALOS	CYCLE 3 LYCÉE	CYCLE 4	DÈS 10 ANS
COMPRENDRE LA CIRCULATION OCÉANIQUE ?	CYCLE 2 CYCLE 4	CYCLE 3 LYCÉE	DÈS 6 ANS
EN[QUÊTE] SUR LES MICROPLASTIQUES	CYCLE 3 CYCLE 4		DÈS 10 ANS
EXPOSITIONS DE SORBONNE UNIVERSITÉ	Ø		DÈS 6 ANS DÈS 10 ANS
EXPOSITIONS DU SEAQUARIUM	Ø		DÈS 10 ANS
INITIUM MARIS – CIVIS	CYCLE 3		Ø
JEU À DÉBATTRE "CLIMAT ET ALIMENTATION DURABLE"	LYCÉE		DÈS 15 ANS
LA FILIÈRE PÊCHE LORIENTAISE	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
L'EAU ET SES ENJEUX	CYCLE 3	CYCLE 4	Ø
L'EAU SOURCE DE DÉBAT	LYCÉE		Ø

	SCOLAIRE		TOUT PUBLIC
L'EXPÉDITION SOUS PRESSION	Ø		DÈS 10 ANS
LE PARCOURS PLANCTON	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
LES DOSSIERS MARITIMES	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
LES LIVRETS DÉCOUVERTES ET FICHES ACTIVITÉS SCIENCES	CYCLE 1 CYCLE 3 LYCÉE	CYCLE 2 CYCLE 4	Ø
LES LUNDIS DE LA MER	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
LES RÉCIFS CORALLIENS	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
MALLE DE MER	CYCLE 2 CYCLE 4	CYCLE 3 LYCÉE	DÈS 6 ANS
MARECO	CYCLE 2 CYCLE 4	CYCLE 3	ENTRE 6 ET 14 ANS
MON LOPIN DE MER	CYCLE 3 LYCÉE	CYCLE 4	DÈS 8 ANS
OCÉAN ET CLIMAT, DES ÉCHANGES POUR LA VIE	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 14 ANS

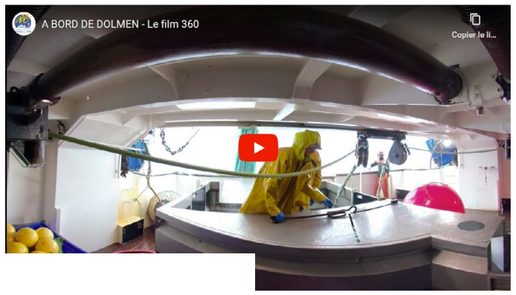
	SCOLAIRE		TOUT PUBLIC
OCEAN SPY	Ø		DÈS 6 ANS
PARCOURS MER, UN OUTIL PÉDAGOGIQUE COLLABORATIF	CYCLE 3 LYCÉE	CYCLE 4	DÈS 12 ANS
PETIT POISSON DEVIENDRA PODCAST	Ø		DÈS 15 ANS
PLASTIC INVASION, LE JEU	CYCLE 3	CYCLE 4	DÈS 8 ANS
QUEL OCÉAN POUR DEMAIN ? LES ÉCOSYSTÈMES MARINS FACE AU CHANGEMENT CLIMATIQUE	CYCLE 4	LYCÉE	DÈS 12 ANS
STREET SCIENCE : PARCOURS “PLANKTON EVERYWHERE”	CYCLE 2 CYCLE 4	CYCLE 3 LYCÉE	DÈS 6 ANS
UNE PHOTO, UNE HISTOIRE...	CYCLE 3 LYCÉE	CYCLE 4	DÈS 10 ANS

A BORD DE DOLMEN

Embarquez à 360° pour une marée à bord du chalutier-senneur Dolmen de l'armement l'APAK de Lorient.

Membre impliqué : Espace des sciences - Maison de la mer

Financeurs : Région Bretagne, Lorient Agglomération, Ville de Lorient



Accéder à la ressource

contact@maisondelamer.org

7 min

Tout public

Bibliothèque numérique - Vidéo

APPEL DU PROFESSEUR CÉPHALOS

Vous êtes en 2189. Vous captez un S.O.S. de Céphalos, se trouvant dans son module scientifique ZXP2. Ce scientifique est notamment reconnu pour ses recherches en médecine et en robotisation de membres défaillants pour la faune sauvage. Lors d'une sortie en mer il a été pris dans une terrible tempête. Son navire menace de sombrer emportant avec lui son carnet de recherches.

Votre mission : retrouver ce carnet et sortir indemne du voilier !

Résolvez des énigmes, glissez-vous dans la peau d'un deuxmillien (générations de l'an 2000), faites preuve de sang-froid !

Membres impliqués : Kimiyo et le Seaquarium Institut Marin

Autre partenaire : CPIE Bassin de Thau

Financeurs : Département de l'Hérault, Budget participatif de l'Hérault, Sète agglopôle méditerranée, Fondation banque populaire du sud

Accéder à la ressource

info@cpiebassindethau.fr

Cycle 3 Lycée
Cycle 4 À partir de 10 ans

Jeux - Escape game

COMPRENDRE LA CIRCULATION OCÉANIQUE

L'expérience décrite dans l'article et la vidéo consiste à modéliser la circulation océanique en utilisant une maquette simplifiée. Elle reproduit les courants océaniques sous l'effet de la chaleur et de la rotation de la Terre. Elle simule ainsi l'effet de la force de Coriolis.

L'objectif est de comprendre comment la chaleur se répartit dans les océans et comment elle influence les courants marins.

Cette expérience permet de visualiser et d'analyser des phénomènes complexes en conditions contrôlées pour mieux comprendre le rôle des océans dans le climat global.

Membre impliqué : Inria

Partenaires : Université de Grenoble-Alpes et CNRS

Accéder à la vidéo

Accéder à l'article

mediation-scientifique@inria.fr

30 min

Cycle 2 Cycle 4 À partir de 6 ans
Cycle 3 Lycée

Activités

EN[QUÊTE] SUR LES MICROPLASTIQUES

En[quête] sur les microplastiques est un programme de sciences participatives créé à destination des élèves de cycle 3 et cycle 4. Dans le cadre de ce projet, les élèves sont amené·es à participer à un programme scientifique visant à en apprendre plus sur les différents types de microplastiques présents le long de notre littoral.

Membre impliqué : Océanopolis

Partenaires : CNRS et IFREMER

Financeur : INTERREG - Preventing plastic pollution

Accéder à la ressource

fabio.perruchet@oceanopolis.com

Cycle 3 À partir de 10 ans
Cycle 4

Activités - Kit

EXPOSITIONS DE SORBONNE UNIVERSITE

Sorbonne Université propose 3 expositions en itinérance :

- Couleurs vivantes de l'Océan*, exposition photographique autoportante comprenant 4 panneaux « chaussettes ». Adaptée à une exposition en intérieur (et extérieur si lesté et couvert).
- L'Océan, c'est Vivant !, exposition photographique grand format adapté pour l'affichage extérieur comprenant 31 panneaux PVC avec 4 oeillets (modulable).
- Planète plancton, exposition comprenant 5 totems pyramides et 2 panneaux PVC adossés.

Membre impliqué : Sorbonne Université

Accéder à la ressource

india-rose.burton-aden@sorbonne-universite.fr

*À partir de 6 ans À partir de 10 ans

Bibliothèque numérique - Expositions

EXPOSITIONS DU SEAQUARIUM

Le Seaquarium Institut Marin propose de nombreuses expositions en version numérique sur divers sujets : HIPPOS&Co (26 panneaux), Un Autre Regard (20 panneaux), Merveilles de Méditerranée (30 panneaux), Un Grand Oublié de la Méditerranée (26 panneaux), Envahisseurs des mers (20 panneaux), Orques en Artique (20 panneaux), ARTIsEAQ (26 panneaux), Fonds sableux des Saintes à Sète (25 panneaux).

Membre impliqué : Seaquarium Institut Marin

Accéder à la ressource

pedagogie@seaquarium.fr

À partir de 10 ans

Bibliothèque numérique - Expositions

INITIUM MARIS - CIVIS

Le projet Initium Maris-Civis invite les élèves du CM1 à la 6e à découvrir le milieu marin. Son originalité est de mener cette exploration sous deux angles à la fois : artistique et scientifique.

L'objectif : enrichir les regards portés sur un même paysage et révéler sa double dimension écologique et esthétique.

Le travail s'appuie sur l'approche et les images du photographe Nicolas Floc'h pour proposer un parcours éducatif autour de la biodiversité et des paysages sous-marins bretons face au changement global.

Membre impliqué : Ifremer

Accéder à la ressource

mediation@ifremer.fr

Cycle 3

Activités

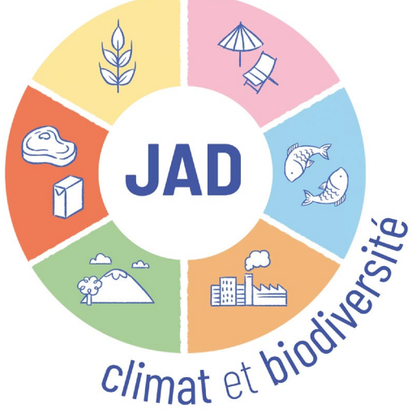
JEU À DÉBATTRE « CLIMAT ET ALIMENTATION DURBALE »

Un jeu pour réfléchir aux choix individuels et collectifs à faire pour atténuer le changement climatique et tendre vers une alimentation durable. Les joueur·ses incarnent les habitant·es de différentes îles d'un archipel qui doivent faire face aux conséquences du changement climatique et prendre des décisions, d'atténuation et d'adaptation pour atteindre une alimentation durable.

Membre impliqué : L'Arbre des connaissances

Partenaires : CNRS, IRD, Ifremer, OCE, ministère Enseignement agricole, ministère Éducation Nationale

Financeurs : CNRS Ifremer IRD OCE Fondation Bettencourt Schueller Fondation Bouygues Fond Maïf pour l'éducation



Accéder à la ressource

slefebvre.adc@gmail.com

1h30 à 2h

Lycée

À partir de 15 ans

Jeux - Jeux sérieux

LA FILIÈRE PÊCHE LORIENTAISE

Présentation de chaque étape de la vie du port de pêche de Lorient Keroman et de sa position au coeur des enjeux de pêche durable.

Membre impliqué : Espace des sciences - Maison de la mer

Financeurs : Région Bretagne, Lorient Agglomération, Ville de Lorient

Accéder à la ressource

contact@maisondelamer.org

Tout public

Bibliothèque numérique - Exposition

L'EAU ET SES ENJEUX

Quelle est la consommation d'eau moyenne par jour et par Français·e ? Que représente l'eau virtuelle qui se cache derrière la fabrication de chaque objet ou aliment ?

Les élèves en sauront plus grâce à des jeux imaginés par les équipes de médiation d'Universcience et adaptés en fonction de leur niveau.

Membre impliqué : Universcience

Accéder à la ressource

Jeanne.FROEHLICH@universcience.fr

45 min

Cycle 3
Cycle 4

Activités

L'EAU SOURCE DE DÉBAT

Les élèves incarnent des membres d'un conseil citoyen et proposent un compromis pour répartir des ressources naturelles entre différent·es acteur·rices d'un même territoire autour d'un jeu-débat conçu par les équipes de médiation d'Universcience. Argumentation, anticipation et réflexion seront des atouts essentiels pour se sortir de situations parfois complexes

Membre impliqué : Universcience

Accéder à la ressource

Jeanne.FROEHLICH@universcience.fr

1h30

Lycée

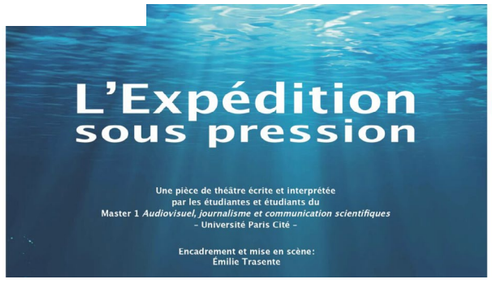
Jeux - Jeu de rôle

L'EXPÉDITION SOUS PRESSION

Été 2025 : une convention citoyenne pour l'océan est organisée par les Nations Unies. Des citoyen·nes, des industriel·les et des scientifiques ont été tiré·es au sort pour participer à une expédition d'exploration des fonds océaniques à bord de l'Abysse Express, le sous-marin français envoyé au fond du Pacifique. Parmi les passager·ères, la PDG de la société des Métaux Bleus se réjouit à l'idée d'une exploitation massive des richesses des fonds marins. Dans les profondeurs, la pression monte…

Une pièce de théâtre sur le thème des enjeux liés à l'océan écrite et interprétée par les étudiant·es du Master Audiovisuel, Journalisme et Communication Scientifiques de l'Université Paris Cité.

Membre impliqué : Université Paris Cité



Voir la pièce de théâtre

Voir le débat

frederic.tournier@u-paris.fr

1h, suivi de 30 min de débat

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Bibliothèque numérique - Vidéos

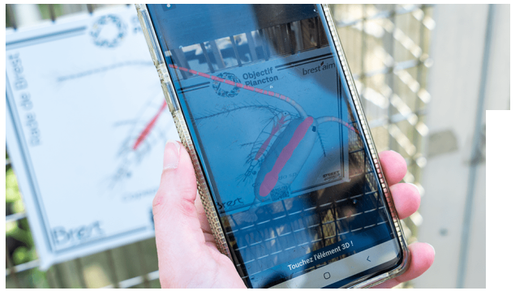
LE PARCOURS PLANCTON

Cette chasse au trésor est une des ressources du programme de science participative « Objectif Plancton » coordonnée par Océanopolis. Elle permet au plus grand nombre d'en apprendre davantage sur le plancton, organisme discret et incontournable de la biodiversité marine. Développé avec l'application Street Science, le parcours plancton est un itinéraire de réalité augmentée donnant accès à un contenu scientifique simple, ludique et accessible à tous et toutes. Les joueur·ses sont invité·es à scanner 10 plaques positionnées en intérieur et/ou en extérieur. Au fil de leur déambulation, les participant·es découvrent 10 organismes planctoniques qui se dévoilent pour une découverte interactive et une observation détaillée, complétées par des informations telles que la répartition géographique, la saisonnalité, les signes particuliers, etc. Parmi les espèces de plancton se cache un intrus : le microplastique !

Membre impliqué : Océanopolis

Partenaires : Membres du programme Objectif Plancton (IUEM-UBO, Ifremer, Station marine de Concarneau (MNHN, Sorbonne Université), Explore, Observatoire du plancton)

Financeur : Laboratoires Brothier



Accéder à la ressource

Télécharger les panneaux

marine.le-moal@oceanopolis.com

1h30 à 2h

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Jeux - Réalité augmentée

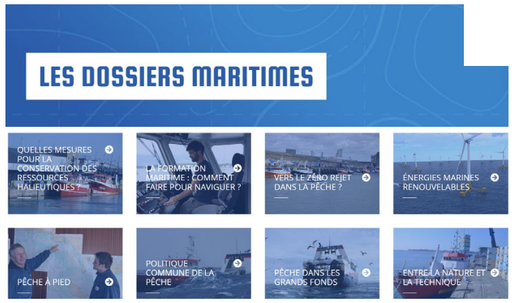
LES DOSSIERS MARITIMES

Avec l'appui de professionnel·les, d'universitaires et de chercheur·ses, la Maison de la Mer a développé une rubrique éditoriale qui témoigne de l'actualité maritime en proposant des dossiers maritimes, illustrés et accompagnés de témoignages.

Quelques exemples de dossier :

- Quel poisson dans nos assiettes ?
- Le port de pêche du futur
- La qualité des eaux littorales
- Quelles mesures pour la conservation des ressources halieutiques ?
- La formation maritime : comment faire pour naviguer ?
- Vers le zéro rejet dans la pêche ?

Membre impliqué : Espace des sciences - Maison de la mer



Accéder à la ressource

contact@maisondelamer.org

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Bibliothèque numérique - Article

LES LIVRETS DÉCOUVERTES ET FICHES ACTIVITÉS SCIENCES

Les Livrets Découvertes vous permettront de mieux connaître certains thèmes concernant les animaux marins, comme les poissons, les tortues marines, les requins et tout récemment Alerte Pollutions !

Ils peuvent être imprimés ou projetés en classe pour découvrir les caractéristiques de ces animaux parfois mystérieux: leur mode de vie, leur alimentation, la façon dont ils se reproduisent, les menaces auxquelles ils sont confrontés en mer et les différentes actions de protection que l'on peut mettre en place.

Les Fiches Jeux sont complémentaires des Livrets et apportent un côté ludique à cette acquisition de connaissances.

Membre impliqué : Seaquarium Institut Marin

Accéder à la ressource

04.66.51.57.37 - Pôle Education à l'Environnement marin du Seaquarium Institut Marin, demander Anne-Marie ou Emilie

Cycle 1 Cycle 3 Lycée
Cycle 2 Cycle 4

Activités

LES LUNDIS DE LA MER

Jusqu'en 2020, une fois par mois, la Maison de la Mer proposait un rendez-vous au public pour échanger avec des chercheur·ses ou expert·es sur des sujets d'actualité liées aux activités maritimes.

Membre impliqué : Espace des sciences - Maison de la mer

Voir les vidéos

contact@maisondelamer.org

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Bibliothèque numérique - Vidéos

LES RÉCIFS CORALLIENS

Un ensemble de ressources visant à valoriser un écosystème remarquable : les récifs coralliens.

Un dossier pédagogique réalisé par Océanopolis en lien avec des programmes de recherche, et un projet pédagogique « Tout (ou presque) sur le corail » conçu pour les enseignant·es et les élèves, résultant d'une collaboration entre la Fondation Tara Expéditions et Océanopolis ayant abouti à la réalisation de six vidéos produites par la youtubeuse Léa Camilleri. Ces vidéos abordent des thématiques variées sous un format court, dynamique et accessible au jeune public. Les deux dossiers comportent des expériences reproductibles.

Membre impliqué : Océanopolis

Partenaire : Fondation Tara Océan

Financeur : Ministère de la Transition Ecologique et de la Cohésion des Territoires

Accéder au dossier pédagogique

Voir les vidéos

marine.le-moal@oceanopolis.com

1h

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Bibliothèque numérique

MALLE DE MER

L'eau recouvre 72% de la surface du globe, dont 97% se retrouve sous la forme d'océans et de mers. Véritable écosystème complexe aux différents paysages : littoraux, abysses, mers tropicales ou banquises. Les océans et les mers régulent le climat, abritent un grand nombre d'espèces (une biodiversité riche, mais en majorité inconnue) et rendent de nombreux services écosystémiques aux humains. Stockage du CO2 et production d'O2, ressources alimentaires, zones de loisirs, voies de transports...

Face aux changements climatiques et aux activités anthropiques, des menaces pèsent sur le milieu marin et sa biodiversité et, par extension, l'ensemble de la biodiversité terrestre est menacée.

Kimiyo a créé une malle pédagogique avec de nombreux outils permettant de comprendre ces enjeux.

Membre impliqué : Kimiyo

Accéder à la ressource

malledemer@kimiyo.fr

1 à 2 heures

Cycle 2 Cycle 4 À partir de 6 ans
Cycle 3 Lycée

Activités - Kit

MARECO

La mallette comprend trois jeux éducatifs et un livret pédagogique.

- L'album de collage-coloriage « Les couleurs du récif corallien » sur les perturbations naturelles et anthropiques de l'écosystème corallien ;
- Le jeu de 7 familles « Les familles du récif » sur la biodiversité, la taxonomie et les fonctions des espèces ;
- Le jeu de plateau « Rendez-vous au récif » sur la gestion et la nécessité d'une collaboration entre les acteur·rices du milieu pour protéger le récif.

Le livret pédagogique propose des séquences de travail autour de chacun des outils qui peuvent être intégrées au sein d'un projet pédagogique de plusieurs mois, auxquels participent activement les instituteur·rices et les élèves.

Membre impliqué : IRD - Institut de recherche pour le développement

Partenaires : Carbet des sciences et Université de Costa Rica (version Caraïbes en espagnol)

Accéder à la ressource

pascale.chabanet@ird.fr

Cycle 2 Cycle 4
Cycle 3 Entre 6 et 14 ans

Activités - Malette pédagogique

MON LOPIN DE MER

Imaginez et façonnez votre bout d'océan en y intégrant tout ce qui vous inspire : une baleine, du surf, des pirates, ou des bateaux de pêche. Mais attention, de nombreux défis vous attendent ! Vous devrez gérer les actions du quotidien – manger, communiquer, vous déplacer, vous amuser – tout en préservant cet écosystème fragile. Serez-vous capable de maintenir votre lopin de mer en bonne santé ? Le seul moyen de le savoir... c'est de jouer ! Vous apprendrez comment fonctionne le milieu marin et découvrirez l'impact de vos choix quotidiens sur l'océan. Ce jeu aborde de manière ludique des notions de biodiversité, de durabilité des ressources et de préservation de l'océan, tout en enseignant des gestes simples pour le protéger.

Membre impliqué : Ifremer

Partenaires : UMR LIENSs, La Rochelle Université, CNRS, Les Petits Débrouillards

Financeurs : Ifremer, Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030 : projets ANR-22-POCE-0007 et ANR-21-EXES-0010

Accéder à la ressource

mediation@ifremer.fr

1 à 2 heures

À partir de 8 ans

Jeux - Jeu de rôle

OCÉAN ET CLIMAT, DES ÉCHANGES POUR LA VIE

Le climat conditionne la vie des hommes et des femmes, leurs ressources, leur développement et leur santé. L'océan joue un rôle essentiel dans les mécanismes complexes qui régissent le climat. En stockant la chaleur reçue par le soleil pour la transporter des Tropiques vers les régions tempérées, l'océan interagit avec l'atmosphère, contribuant à rendre notre planète habitable. Dans le contexte du réchauffement climatique, l'étude des relations entre l'océan et le climat est devenue plus que jamais un enjeu scientifique majeur.

Membre impliqué : IRD - Institut de recherche pour le développement

Accéder à la ressource

exposition@ird.fr

1h

Cycle 4 À partir de 14 ans
Lycée

Bibliothèque numérique - Exposition

OCEAN SPY

Le programme de sciences participatives "Espions des Océans" se présente sous la forme d'une plateforme numérique d'annotation d'images. Ces images, capturées dans divers écosystèmes allant des cheminées hydrothermales des grands fonds à la rade de Brest en passant par les récifs de coraux d'eau froide des canyons, montrent différentes espèces qui doivent être recensées et comptées grâce aux annotations faites par les utilisateur·rices. Aidez les scientifiques à reconnaître, compter, mesurer les animaux et autres organismes qui vivent sous l'eau !

Membre impliqué : Ifremer

Partenaires : MIO, CNRS, EMSO ERIC, DT Insu, La Fondation Dassault Systèmes, OSU Pytheas, Ocean Networks Canada

Accéder à la ressource

mediation@ifremer.fr
oceanspy@ifremer.fr

À partir de 7 ans

Activités - Numérique

PARCOURS MER, UN OUTIL PÉDAGOGIQUE COLLABORATIF

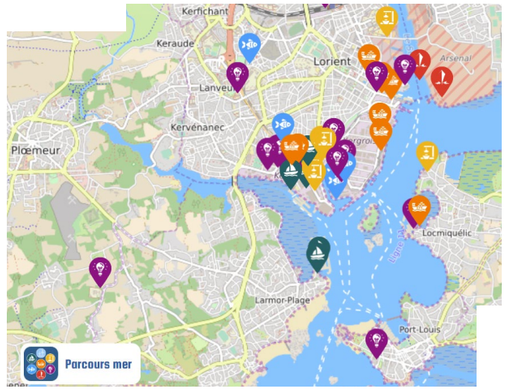
Cet outil propose une immersion dans le monde maritime pour une meilleure compréhension des enjeux de secteurs d'avenir à travers des clips vidéo mis en scène dans une application. En naviguant dans une carte de la rade de Lorient, celle-ci permet de découvrir les activités maritimes et portuaires et de partir à la rencontre de professionnels qui les animent.

À partir d'une vidéo de présentation générale qui éveille la curiosité, l'utilisateur·rice est invité·e à découvrir, au gré de sa navigation, une activité, un métier, une entreprise, un parcours de vie, ... grâce aux témoignages d'acteurs du territoire.

L'application est disponible en téléchargement gratuit sur les stores Androïd et Apple (Conditions générales d'utilisation : CGU-ParcoursMer).

Membre impliqué : Espace des sciences - Maison de la mer

Financeurs : Région Bretagne, Lorient Agglomération, Ville de Lorient



Accéder à la ressource

contact@maisondelamer.org

Cycle 3 Dès 12 ans
Cycle 4

Activités

PETIT POISSON DEVIENDRA PODCAST

Petit Poisson deviendra Podcast (PPDP) raconte la vie des créatures aquatiques, de l'océan à la flaque d'eau, des banquises aux rivières, et même de celle de l'eau qui dort... Marc Mortelmans, auteur de "Mécaniques du Vivant" sur France Culture, invite des naturalistes passionnés. Cet hebdo d'environ 7 minutes sort chaque jeudi. De nombreux épisodes faits en partenariat avec l'Aquarium de Paris.

Membre impliqué : l'Aquarium de Paris

Producteur : Baleine sous gravillon

Accéder à la ressource

c.garde@aquariumdeparis.com

À partir de 15 ans

Bibliothèque numérique - Podcast

PLASTIC INVASION

Espace tout en couleur permettant de comprendre la polution plastique pour donner envie d'agir pour préserver la biodiversité et les écosystèmes marins.

Membre impliqué : Seaquarium Institut Marin

Partenaire : Artiste Montpellierain Gum

Accéder au jeu

Accéder au livret pédagogique

pedagogie@seaquarium.fr

Cycle 3 À partir de 8 ans
Cycle 4

Jeux - Quiz

QUEL OCÉAN POUR DEMAIN ? LES ÉCOSYSTÈMES MARINS FACE AU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Inspirée des travaux du GIEC (Groupe intergouvernemental d'experts sur l'évolution du Climat), Océanopolis, la Plateforme Océan & Climat et le CNRS proposent une exposition illustrant les connexions entre océan, biodiversité et climat, à travers des photographies. Alerter sur les vulnérabilités des écosystèmes marins et éclairer sur les solutions qu'ils peuvent nous apporter en termes d'adaptation, d'atténuation et de développement durable forment le récit de cette exposition (17 panneaux).

Membre impliqué : Océanopolis

Partenaires : Plateforme Océan & Climat et CNRS

©M.Le Moal

Accéder à la ressource

marine.le-moal@oceanopolis.com

30 min

Cycle 4 À partir de 12 ans
Lycée

Bibliothèque numérique - Exposition

STREET SCIENCE : PARCOURS « PLANKTON EVERYWHERE »

Rendre la science ludique et accessible à tous et toutes est l'objectif de Street Science, une entreprise spécialisée dans la vulgarisation scientifique via les outils numériques. Dans ce parcours, l'utilisateur·rice, en scannant des pictogrammes, fait apparaître des objets 3D et des explications sur l'organisme identifié. Cette animation peut être utilisée de deux manières :

- Animation statique : on dispose les pictogrammes sur une table, accompagnés d'une fiche introductive qui explique le déroulement de l'animation.
- Animation mobile façon « chasse aux trésors » : un jeu de piste où des pictogrammes géolocalisés dans un espace défini (intérieur ou extérieur) sont à retrouver par les participant·es.

Membre impliqué : IRD - Institut de recherche pour le développement

Partenaire : Pandaroo

Accéder à la ressource

Télécharger les panneaux

marine.lejars@ird.fr

30 min à 1h

Cycle 2 Cycle 4 À partir de 6 ans
Cycle 3 Lycée

Jeux - Réalité augmentée

UNE PHOTO, UNE HISTOIRE...

Pour célébrer ses 40 ans, l'Ifremer lance la série de podcasts « Une photo, une histoire », qui invite chacun·e à plonger dans le récit d'une découverte, d'une expédition, d'un fait scientifique qui a marqué la carrière ou la vie d'un scientifique de l'Institut.

À travers ces témoignages sensibles, les auditeur·rices sont invité·es à toucher du doigt l'intimité de la science, à partager les moments qui ont inspiré les chercheur·ses, ingénieur·ses et technicien·nes.

Les épisodes de cette série de podcasts seront diffusés tout au long de l'année et sont à retrouver sur toutes les plateformes audio.

Membre impliqué : Ifremer

Accéder à la ressource

mediation@ifremer.fr

Environ 5 min par podcast

Cycle 3 Lycée
Cycle 4 À partir de 10 ans

Bibliothèque numérique - Podcast

REMERCIEMENTS

L'Amcsti souhaite remercier les membres du groupe de travail « Mers et océan » pour leur travail et leur participation à l'élaboration de ce kit de ressources.