



PROJET TRANSDISCIPLINAIRE
(Axe Biodiversité et développement durable)

Terres Australes et Antarctiques Françaises



Circonscription de Saint-Louis
Académie de La Réunion

Introduction

Les Terres australes et antarctiques françaises, aussi connues sous l'acronyme TAAF, constituent depuis la loi du 6 août 1955 un territoire d'outre-mer de la France. Ce territoire est actuellement composé de cinq districts. Trois d'entre eux, subantarctiques, sont situés au sud de l'océan Indien : Kerguelen, Crozet, Saint-Paul-et-Amsterdam. Le quatrième est composé d'îlots situés pour la plupart dans le canal du Mozambique : les îles Éparses. Enfin, le cinquième est une portion du continent antarctique : la Terre-Adélie.

Ces terres insulaires, inaccessibles autrement que par voie maritime ou par Transall, n'ont pas de population autochtone, même si des bases permanentes y sont implantées depuis près de 60 ans.

Le siège de l'Administration, basé à Saint-Pierre, nous a ouvert ses portes et nous nous sommes engouffrés à l'intérieur...pédagogiquement !!

Depuis plusieurs années, des liens étroits unissent le Rectorat et l'Administration des TAAF. La signature d'une convention a permis de renforcer le partenariat déjà existant entre nos deux institutions. La création de documents pédagogiques était une condition sine qua non à cette collaboration engagée... Une équipe d'enseignantes de Saint-Louis s'est formée pour lancer un projet pédagogique innovant sur un axe d'Education au Développement Durable, en sciences ou en art visuel...

Soucieuse de sensibiliser les élèves aux Terres australes et antarctiques françaises, l'administration des TAAF a édité et mis à disposition des écoles une exposition itinérante remarquable constituée de cinq panneaux au gré desquels déclinaison du socle commun pour les trois cycles, transversalité disciplinaire et pistes de travail vous sont proposées.

Je vous invite donc à embarquer instamment et à filer cap au Sud...Ensemble !

Philippe MESPOULHE
Inspecteur de l'Education Nationale



Cycle 1

PROJET TAAF



Un projet, une séquence ...

En maternelle il est possible de travailler sur les manchots, les animaux des îles éparses ou australes, la localisation des terres australes et antarctiques et les deux bateaux qui les desservent, l'Astrolabe et le Marion Dufresne.

Par cette approche les élèves peuvent être sensibilisés à la biodiversité et au développement durable.

En découverte du monde à travers la manipulation et les expériences, en art visuel par la création d'album ou la mise en place d'exposition, en français par la théâtralisation ou l'écriture d'histoire, de carte d'identité. L'exposition itinérante des TAAF n'est qu'un prétexte à un projet ou une séquence visant à mettre en œuvre le socle commun.

L'aboutissement du projet peut être la visite du site des TAAF à Saint-Pierre où les élèves pourront découvrir un bâtiment du patrimoine architectural et historique, des expositions, maquettes et animaux naturalisés. La visite du Marion Dufresne, généralement en escale au Port peut également être envisagée sur présentation d'un projet.



Vous trouverez ci-après les compétences du socle commun qui peuvent être travaillées à travers un projet sur les TAAF ainsi que des pistes de travail.

Un document annexe vous propose un questionnaire élève à utiliser avec l'expo itinérante.



Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> - La lecture d'une exposition - Le questionnaire de recherche
Compétences	<p>Langue orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié, - écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres de la littérature de jeunesse, <p>Lecture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre un énoncé, une consigne simple, - lire seul, à voix haute, un texte comprenant des mots connus et inconnus, - dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court, <p>Écriture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - copier un texte court, sans erreur, dans une écriture cursive lisible, avec une présentation soignée, - écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes.
Capacités	<p>S'approprier le langage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente, - nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne, - formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question, - raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée, - prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue. <p>Découvrir l'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les principales fonctions de l'écrit, - écouter et comprendre un texte lu par l'adulte, - connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes, - produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte. <p>Se préparer à apprendre à lire et à écrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit, - copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, des petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> - réinvestir le vocabulaire appris, - apprécier une exposition, aiguïser son regard, - organiser un travail de recherche.

PISTES DE TRAVAIL

- Visiter l'exposition itinérante à l'école et répondre au questionnaire.
- Créer une histoire mettant en scène un animal, légènder des photos ou des illustrations, mettre en scène une histoire, un texte sous forme de saynète théâtralisée.
- Proposer des exposés par petits groupes.
- Apprendre des comptines, entendre des histoires sur le thème : « *Plouk* »
- Voir des documentaires : « *La marche de l'empereur* » (tourné en Terre Adélie), « *Les rois de la glisse* », « *Happy Feet* » (représentant des manchots macaronis).



3 LA DECOUVERTE DU MONDE Les principaux éléments de mathématiques

Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> - mesurer, - comparer des données
Compétences	<p>Géométrie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement. <p>Grandeurs et mesures :</p> <ul style="list-style-type: none"> - estimer une mesure, résoudre des problèmes simples, - organiser les données d'un énoncé. <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels jusqu'à 12,
Capacités	<p>Découvrir les formes et les grandeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - manipuler des objets variés, - repérer des propriétés simples (petit/grand, lourd/léger), - comparer et classer selon la forme, la taille, la masse, la contenance. <p>Approcher les nombres et les quantités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer des quantités, - résoudre des problèmes portant sur les quantités, - dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus, - associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée, - compter, classer, ordonner et décrire grâce au langage et à des formes variées de représentations (dessins, schéma), - utiliser le langage et diverses formes de représentations pour dire le monde.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> - observer et décrire pour mener des investigations, - poser des questions et progresser dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité, - adopter un autre point de vue que le sien propre, - avoir le goût du raisonnement par la confrontation avec la pensée logique.

PISTES DE TRAVAIL

- Jeux de manipulation sur les nombres : « petits manchots », « course de manchots »...
- Comparer la taille des œufs, l'envergure des ailes des différents oiseaux.
- Tangram les animaux des TAAF
- Comparer avec une ficelle la longueur du trajet en mer de deux bateaux, de deux albatros ...
- Repérer le mode de vie en société des différents animaux (seul/en famille/en petit groupe/ en grand groupe).



3 LA DECOUVERTE DU MONDE La culture scientifique et technologique

Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> - la flore et la faune des TAAF - l'eau - l'environnement
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - observer et décrire les caractéristiques du vivant (animal et végétal) : naissance, croissance, reproduction, nutrition et régimes alimentaires, - comparer des milieux familiers avec d'autres milieux et espaces plus lointains, - distinguer solide et liquide et percevoir les changements d'états de la matière, - comprendre les interactions entre les êtres vivants et leur environnement, - respecter l'environnement, - découvrir des formes usuelles de représentation de l'espace (globe, mappemonde, cartes ...), - réaliser des maquettes élémentaires,
Capacités	<p>Découvrir le monde des objets et de la matière :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets, selon leurs qualités et leurs usages, - utiliser différents outils pour agir sur la matière, - utiliser des objets techniques. <p>Découvrir le monde du vivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître les manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction, - commencer à comprendre ce qui distingue le vivant du non vivant, - utiliser le langage et diverses formes de représentation pour dire le monde.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> - faire preuve de curiosité, être respectueux de la vie, - dépasser ses représentations initiales en observant et en manipulant, - observer et décrire pour mener des investigations, - poser des questions et progresser dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité, - adopter un autre point de vue que le sien propre, - avoir le goût du raisonnement par la confrontation avec la pensée logique.

PISTES DE TRAVAIL

→ **L'eau** (expériences, maquettes) : propriétés et usage de l'eau, transvasements, coule/flotte, les différents états de l'eau (liquide, gazeux, solide), agir sur la matière (compactage des plaques de glace).

→ **Les animaux** (manchots, albatros, éléphant de mer, orque, tortue...) : cartes d'identités (musée de classe ou carnet personnel), origami (suivre une fiche technique) ou modelage, lecture d'images (dessins, photos, timbres ...)

→ **La flore** : herbier dessiné ou avec photos légendées de la flore des TAAF, ordre de développement d'un végétal, les différentes parties d'une plante (puzzle, images séquentielles).

→ **L'environnement** : démarche de protection de l'environnement dans les TAAF, de protection des espèces → transposition de la problématique sur l'île de la Réunion et dans le monde en général. Protection de la planète et gestes éco citoyens.

Cycle 1

PROJET TAAF



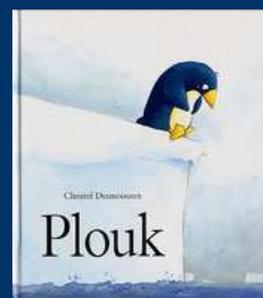
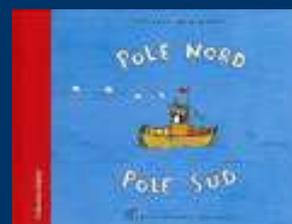
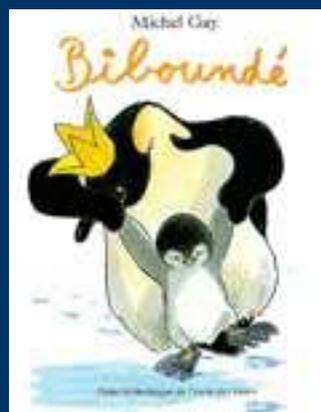
4 LA MAITRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Connaissances	- le site des TAAF - tout site documentaire en relation avec le thème
Capacités	- commencer à s'approprier un environnement numérique, - découvrir et utiliser les fonctions de base d'un ordinateur, - repérer l'information utile dans un ensemble.
Attitudes	- faire preuve d'esprit critique face à l'information.

PISTES DE TRAVAIL

- Rechercher sur le Net des images illustrant le thème étudié (animaux, bateaux, végétation ...).
- Rechercher des informations pour compléter des cartes d'identités des animaux ou des bateaux.
- Visiter le site des TAAF et en extraire des informations pour un exposé.

De nombreux albums de littérature de jeunesse peuvent être associés au projet.





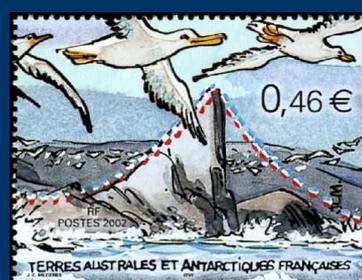
5 LA CULTURE HUMANISTE

Connaissances	- les terres australes et antarctiques françaises, (localisation et liaisons maritimes : les bateaux Marion Dufresne et Astrolabe)
Compétences	<p><u>Se repérer dans le temps et l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays, - distinguer le passé récent du passé plus éloigné, <p><u>Percevoir, sentir, imaginer, créer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume, - distinguer certaines grandes catégories de la création artistique, - dire de mémoire quelques textes en prose ou poèmes courts.
Capacités	<p><u>Se repérer dans le temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année, - situer des événements les uns par rapport aux autres, - appréhender le caractère cyclique. <p><u>Se repérer dans l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi, suivre un parcours (La Réunion, la métropole, les TAAF, les rotations des bateaux TAAF, les balises Argos sur animaux), - se repérer dans l'espace d'une feuille, d'une affiche, d'un panneau, - comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace, - découvrir des formes visuelles de représentation de l'espace (carte/globe). <p>Dessin et compositions plastiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports ...), - utiliser le dessin comme moyen d'expression, - réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé, - observer et décrire des œuvres du patrimoine, - construire des collections, - utiliser le langage et diverses formes de représentation pour dire le monde, - acquérir de premiers repères dans l'univers de la création. <p><u>La voix et l'écoute :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser et interpréter des chants, des comptines, - écouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> - observer, poser des questions et progresser dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité, - adopter un autre point de vue que le sien propre, - avoir le goût du raisonnement par la confrontation avec la pensée logique, - accroître ses possibilités sensorielles, solliciter son imagination, - enrichir ses connaissances et ses capacités d'expression, - développer ses facultés d'attention et de concentration, - se familiariser, par l'écoute et l'observation, aux formes d'expressions artistiques les plus variées, - exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres.

PISTES DE TRAVAIL

- Travail sur la philatélie spécifique au TAAF (correspondance avec les hivernants, trajet de la lettre...)
- Apprendre à suivre le sens d'une expo, à mettre en scène une expo, à organiser des infos sur un support.
- Travail sur les bateaux des TAAF, le Marion Dufresne et l'Astrolabe : déplacement des bateaux sur la carte, le globe (fil curseur avec bateau jouet), description des bateaux, missions, rotations, visites. Retrouver les déplacements des animaux par suivi avec balises Argos.
- Situer les TAAF, les pôles, la Réunion, La France métropolitaine, sur un globe, une carte (puzzles...)
- Création d'un jeu de l'oie, jeu de « petits manchots » ...
- Observer l'incubation du manchot sur une frise annuelle, travailler sur des images séquentielles.
- Représenter l'organisation dans l'espace, des migrations et formations en groupes des manchots.
- Reconstituer les animaux par pliage origami.
- Galerie de portraits des 17 manchots (dessin d'observation + production plastique).
- Réaliser un albatros en volume.
- Découvrir les tableaux, aquarelles sur les TAAF (les timbres).
- Réalisation d'un petit film d'animation, théâtre d'ombres ou de marionnettes mettant en scène les animaux des TAAF.
- Mettre en scène en théâtre, danse ou mime, le monde des TAAF.
- Illustrer une histoire inventée.
- Apprendre des chants sur ce thème.

Depuis 1955, les TAAF émettent leurs propres timbres. Près de 500 timbres et 5 carnets de voyage ont été édités.



Cycle 1

PROJET TAAF



6 LES COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Connaissances	<ul style="list-style-type: none">- le respect de l'environnement- le développement durable
Compétences	Devenir élève : <ul style="list-style-type: none">- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication,- respecter les autres et les règles de la vie collective.
Capacités	Coopérer et devenir autonome : <ul style="list-style-type: none">- écouter, aider, coopérer, demander de l'aide,- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires. Comprendre ce qu'est l'école : <ul style="list-style-type: none">- dire ce qu'il apprend,- identifier les adultes et leur rôle.
Attitudes	<ul style="list-style-type: none">- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité,- appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe.

PISTES DE TRAVAIL

- Echanges / recherches par ateliers, en petits groupes.
- Débats, ateliers philo sur le respect de l'environnement et le développement durable.





7 L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

Connaissances	- l'implication dans un projet - suivant le projet les connaissances seront diverses ...
Compétences	- travailler en groupe, s'engager dans un projet, - échanger, questionner, justifier un point de vue, - explorer, s'exprimer, agir dans des environnements familiers puis progressivement plus inhabituels, se situer dans l'espace, - découvrir les possibilités de son corps.
Capacités	- dire ce que l'on a envie de faire, - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité, - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée, - apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie, - exprimer des ressentis, nommer les activités et les objets manipulés ou utilisés.
Attitudes	- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités, - coopérer avec les autres.

PISTES DE TRAVAIL

- Faire des recherches sur le thème abordé : livres, images, Internet ...
- Jeux d'expression : théâtre, danse, mime, cirque ... sur le thème du projet.
- Jeux d'orientation : suivre et mettre en pace un parcours (parcours du manchot, de l'otarie, du pélican ...)
- Visiter le site de TAAF à Saint-Pierre pour réinvestir les acquis et finaliser le projet.

