

2-3	La Métropole Rouen Normandie et ses communes s'engagent
6	Les compétences environnementales de la Métropole Rouen Normandie
7	Les équipements et lieux dédiés
8-13	Le Pavillon des Transitions
14-15	Le parc naturel urbain du champ des Bruyères et la ferme pédagogique
17	Les Maisons des forêts
18	La Fabrique des Savoirs
19	Le musée Industriel de la Corderie Vallois
19	Les musées Beauvoisine
20	Le service Patrimoines
21	Service éducation à l'environnement - DACTE
22	ACCOMPAGNEMENT DE VOS PROJETS
24	Les fêtes d'écoles écoresponsables
25	Prêt de malles pédagogiques
26	Présentation des malles
27	LES APPELS À PROJETS - MODALITÉS
28	THÈME EAU : Appel à projet « L'eau dans tous ses états »
29	Présentation de l'appel à projet
30	Programme d'enseignement
31	Le grand cycle de l'eau
32	Consommation d'eau
33	Usine de traitement de potabilisation de la Jatte
34	Assainissement
35	Pour aller plus loin
43	THÈME QUALITÉ DE L'AIR : Appel à projet « L'air à la loupe »
44	Présentation de l'appel à projet
45	Programme d'enseignement
46	La pollution de l'air, c'est quoi ?
47	La pollution de l'air au quotidien
48	Les exp'air
49	Comment surveille-t-on la qualité de l'air ?
50	THÈME JARDIN : Appel à projet « Jardiner autrement »
51	Présentation de l'appel à projet
52	Programme d'enseignement
54	Le compostage
55	Le temps conseil planification
56	Les besoins d'une plante
58	Raconte-nous la biodiversité
59	Accueil à la ferme pédagogique des Bruyères
60	Visite du jardin de l'école pour clôturer l'année
61	Pour aller plus loin

62	THÈME DÉCHETS : Appel à projet « Ma poubelle au régime »
63	Présentation de l'appel à projet
64	Programme d'enseignement
66	Autour des déchets
67	Mission zéro déchet
68	Visite de l'exposition "Impact : la biodiversité en question" et ateliers DIY
69	Visite de la déchetterie (facultatif)
70	Le compostage (facultatif)
71	Pour aller plus loin
72	THÈME ÉCO-CITOYEN : Appel à projet « Tous éco-citoyen »
73	Présentation de l'appel à projet
74	Éco-citoyen dans mon école
75	Civisme à l'école
76	Visite de l'exposition et atelier «mon quartier se met au vert»
77	THÈME ÉCO-MOBILITÉ : Appel à projet « Savoir Rouler À Vélo »
78	Présentation de l'appel à projet
79	Pour aller plus loin
80	THÈME ÉVÉNEMENTS FESTIFS : Appels à projets
82	En route vers l'Armada !
84	Fête de la science
86	Journée des maternelles
87	Les chorales participatives écoresponsables
88	NATURE, JARDIN ET BIODIVERSITÉ
88	Animations
92	

PRÉSENTATION DES MALLS

MALLE « L'EAU DANS TOUS SES ÉTATS »

Cette malle vise à appuyer les projets de sensibilisation aux enjeux de l'eau. À partir d'une démarche ludique et expérimentale, il s'agira d'appréhender l'eau dans sa globalité : grand cycle de l'eau, cycle domestique de l'eau, l'eau et la vie, les états de l'eau, les risques qui pèsent sur l'eau, les enjeux de sa préservation... Autant d'ateliers qui permettront, sur une journée ou sur plusieurs séances de sensibiliser à la préservation de l'eau.

MALLE « BIODIVERSITÉ ET JARDINAGE DURABLE »

Lorsque l'on parle de biodiversité, nous pensons forêt et campagne avant tout. Mais la diversité de la vie est partout autour de nous et l'impact de l'Homme sur la faune et la flore est parfois plus important qu'il n'y paraît. À travers nos différents outils, vous pourrez parler des écosystèmes, de la chaîne alimentaire, de l'interaction entre espèces et de leurs préservations, mais surtout de jardinage et potager pour vos actions éducatives autour de ces questions.

MALLE « DÉCHETS ET CONSOMMATIONS, PASSONS À L'ACTION ! »

Cet ensemble d'outils donne des supports d'informations et de discussions sur le gaspillage et la réduction des déchets. Cette malle permet la prise de conscience de la quantité de déchets produits par l'Homme et de sensibiliser à l'impact de cette pollution sur la nature. Des pistes seront données afin de diminuer la production de déchets et mieux trier toujours de façon ludique.

MALLE « TRANSPORTEZ-VOUS BIEN »

Nous proposons ici des outils afin de faciliter l'approche de la question des transports. La question du transport durable est ici posée à travers différents outils mêlant questionnement sur nos pratiques, impact sur la planète et possibilités pour un avenir plus respirable.

MALLE « QUE D'ÉNERGIE ! »

Comment préserver nos ressources ? Quelles énergies pour demain ? Comment économiser l'énergie ? Comment puis-je agir ? Autant de questions qui trouveront réponses dans les outils proposés. Cette malle permettra de développer une thématique centrale lorsqu'il s'agit de préservation de l'environnement tout en s'amusant.

MALLE « L'ÉCOLOGIE KÉZACO ? »

Cette malle généraliste peut s'utiliser seule ou en complément des autres malles. Elle permet de balayer toutes les thématiques liées à l'éducation à l'environnement et permet une première approche en groupe motivante.



LES APPELS À PROJETS



Vous souhaitez mener un projet de sensibilisation à l'environnement avec votre classe ?

Les animateurs de l'éducation à l'environnement peuvent vous y aider !

APPEL À PROJET

EAU

« L'eau dans tous ses états »

CM1-CM2



Avec le soutien de l'Agence
de l'Eau Seine Normandie

PRÉSENTATION DE L'APPEL À PROJET



OBJECTIF GLOBAL

L'élève découvre l'eau. Il prend conscience qu'elle joue un rôle majeur dans notre société et qu'il peut intervenir à son échelle pour préserver sa qualité et sa disponibilité.

Il intègre, pas à pas, la circulation de l'eau localement et à l'échelle de la planète, il peut ainsi se saisir des enjeux de la qualité de l'eau pour adopter un comportement responsable.



OBJECTIFS DES ACTIONS

Connaissances

- Identifier les principales sources de pollution de l'eau
- Connaître les conséquences de la pollution de l'eau sur la santé humaine et sur l'environnement
- Connaître le grand cycle de l'eau
- Connaître le « petit » cycle de l'eau (quotidien)
- Connaître la notion d'eau virtuelle

Compétences

- Savoir identifier les différents cycles de l'eau
- Expliquer d'où vient l'eau que nous buvons
- Appliquer les bons gestes pour limiter son impact sur la pollution de l'eau
- Expliquer l'impact des bonnes pratiques sur la qualité et la disponibilité de l'eau

Savoir-être

- Adopter une attitude éco-citoyenne
- Participer à la protection de l'environnement



DESCRIPTIF DU PARCOURS

1. Atelier cycle de l'eau
2. Atelier conso d'eau
3. Atelier assainissement
4. Visite d'une station de traitement de l'eau potable (En attente de réouverture du site)

Modalités et conditions page 27



PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT CYCLE 3

Géographie

- Satisfaire les besoins en énergie, en eau : gestion des ressources, approvisionnement, production
- Les métropoles et leurs habitants

Sciences et technologie

- Formuler une question ou problématique scientifique ou technologique simple
- Proposer une ou des hypothèses pour répondre à un problème
- Proposer des expériences simples pour tester une hypothèse
- Interpréter un résultat, en tirer une conclusion
- Formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale
- S'approprier des outils et des méthodes
- Pratiquer des langages
- Adopter un comportement éthique et responsable
- La matière qui nous entoure (état solide, liquide, gazeux) résulte souvent de l'association de différents constituants
- L'origine des aliments consommés
- Identifier les composantes biologiques et géologiques d'un paysage
- Aménagement de l'espace par les humains et contraintes naturelles : impacts sur l'environnement
- Exploitation raisonnée et utilisation des ressources

Mathématiques

- Calculer avec des nombres décimaux et des fractions simples de manière exacte ou approchée en utilisant des stratégies ou techniques appropriées
- Contrôler la vraisemblance de ses résultats
- Utiliser une calculatrice pour trouver et vérifier un résultat
- Volumes et contenances

Attendus en fin de cycle

- Identifier les enjeux liés à l'environnement
- Permettre aux élèves de découvrir la notion d'engagement individuel et/ou collectif
- Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et gérer
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leur constitution

PARCOURS ÉDUCATIF DE SANTÉ

- Adopter un comportement éthique et responsable et utiliser des connaissances pour expliquer les impacts de l'activité humaine sur la santé et l'environnement
- Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé et d'environnement

SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

PARTIE 4 : ANIMATIONS EN CLASSE

ASSAINISSEMENT - MAI / JUIN 2027

MODALITÉS

1/2 journée (3h) - 10 à 35 élèves - en classe ou salle dédiée

Préalables

- Préparation de 5 pôles
- Mise en place de 5 groupes cohérents
- Préparation de 5 gommes, 5 stylos bleu et 5 crayons

Objectifs

- Comprendre les dispositifs qui épurent l'eau
- Connaître les acteurs de l'eau
- Comprendre l'effet des polluants sur l'eau et l'environnement
- Identifier et comprendre les gestes respectueux de l'eau
- Enrichir leur vocabulaire lié à la gestion des eaux usées
- Connaître l'historique de la gestion des eaux usées

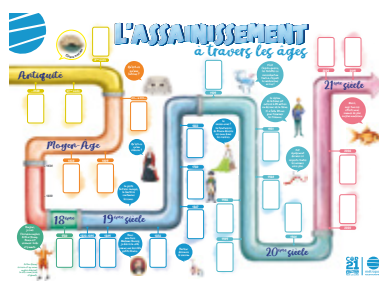
Déroulement

Après un rappel des différentes animations proposées durant le parcours et l'explication des ateliers, les élèves feront des rotations de 20 minutes (selon capacités) sur les pôles. Une restitution de 20 à 30 minutes permettra à l'animateur de faire le bilan sur tout ce qui a été vu et de faire le point sur le traitement des eaux usées.



Les acteurs de l'eau

Les élèves devront repositionner les acteurs de l'eau à l'aide d'une définition de leur métier. Cet atelier permet de prendre en compte tous les acteurs de notre consommation et utilisation de l'eau.



Assainissement à travers les âges

À l'aide d'une frise et de cartes, les élèves devront reclasser chronologiquement l'historique de l'assainissement de l'eau.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES FABULEUSES AVENTURES DE LA SEINE

MODALITÉS

Il s'agit d'un programme pédagogique sur la vallée de la Seine et ses habitants pour le cycle 3.
Demander à recevoir le parcours pédagogique :

- Sur le site : <https://www.notrecoprouen2030.fr/> Rubrique > Je suis > Enseignants
- Par mail : education.environnement@metropole-rouen-normandie.fr
- Par téléphone : 02 35 52 93 18



La Métropole Rouen Normandie a développé, en collaboration avec le conseiller pédagogique des sciences de la DSDEN (Direction des services départementaux de l'Éducation Nationale) et de nombreux partenaires, le programme pédagogique complet « Les Fabuleuses Aventures de la Seine » sur les thématiques et les enjeux de ce fleuve emblématique et de son territoire : la Seine.

La pédagogie employée propose aux élèves de découvrir leur environnement proche de manière ludique et coopérative.

Ce programme est également en cohérence avec le dispositif des « classes d'eau », proposé par l'Agence de l'Eau Seine Normandie.

Des supports pédagogiques variés

Les fiches thématiques

Dans ce programme, vous trouverez des fiches thématiques regroupant les ressources essentielles pour comprendre les différents enjeux autour de la Seine et des idées d'activités.

Les correspondances de Jasmin

Des correspondances fictives sont proposées en amont des activités sur chacune des fiches. Elles ont pour objectif de découvrir, de façon ludique, l'évolution extraordinaire de la Seine au cours du XX^{ème} siècle et son impact sur les habitants de sa vallée.

Les lieux à découvrir

Vous trouverez dans ce programme la carte « Les lieux à découvrir ». Elle vous permettra de connaître différents sites attachés à l'histoire et aux paysages de la Seine

POUR ALLER PLUS LOIN

LE SERVICE PATRIMOINES - CF P.20 LES VISITES THÉMATIQUES SUR LA SEINE

MODALITÉS

- Rouen, les quais de Seine
- Réservations :
- Par internet : <https://www.metropole-rouen-normandie.fr/culture-sport-sorties/patrimoine>
 - Par téléphone : 02 32 76 44 95



Les ponts de Rouen

CE1 au lycée / 1h30 / 40€

Découverte des ponts de Rouen : leurs fonctions, leurs histoires, leurs évolutions techniques, leur nom, et leur importance pour une ville qui s'est développée de part et d'autre de son fleuve.



Les quais et la ville

Collège - lycée / 1h30 / 40€

Découvrir l'évolution de la physionomie des quais de Seine à Rouen, des constructions portuaires à la reconstruction et connaître le rapport des habitants au fleuve.



La reconversion des quais

5^{ème} au lycée / 1h30 / 40€

Visite autour des reconversions récentes de bâtiments portuaires et des réaménagements des quais qui ont requalifié tout un quartier autour du fleuve, tourné aujourd'hui vers les loisirs.





Le voyage de Verrazane | Visite et animation

CE1 au collège / 1h30 à 2h / 4,20€ par enfant
Récit du voyage de l'explorateur Jean de Verrazane depuis Rouen vers les Indes, présentation des raisons de cette expédition, et de ses découvertes. Embarquer ensuite à bord de « la Dauphine » ! Replacer des cartes illustrées des métiers et objets d'un navire à l'époque du roi François Ier.



Rallye du musée et Rallye Jean de Verrazane | Animation

Maternelle au CE1 / 1h30 à 2h / 4,20€ par enfant
Des équipes s'affrontent, répondent à des questions sur les collections du musée ou sur l'expédition de Jean de Verrazane. Ils naviguent sur une carte géante, à la recherche de trésors. Le temps est compté !



Petits bateaux | Visite et animation

Grande section au CM2 / uniquement en journée complète / 9€ par enfant.
Découvrir la construction d'un navire à voile puis construire son propre bateau avant de le mettre à l'eau pour une course dans le bassin du musée.



Matelotage | Visite et animation

CP au CM2 / uniquement en journée complète / 9€ par enfant.
Découvrir les différents matériaux utilisés pour la fabrication de cordages ainsi que leurs utilisations à travers l'observation des maquettes du musée, puis s'initier aux nœuds marins et créer son porte clé petit bonhomme.

APPEL À PROJET

AIR

« L'air à la loupe »

PRÉSENTATION DE L'APPEL À PROJET

OBJECTIF GLOBAL

L'élève découvre la pollution atmosphérique. Il prend conscience qu'il joue un rôle majeur dans notre société et qu'il peut intervenir à son échelle pour préserver la qualité de l'air et la santé. L'élève intègre pas à pas les enjeux de la qualité de l'air et adopte un comportement responsable pour une meilleure qualité de vie.

OBJECTIFS DES ACTIONS

Connaissances

- Définir la pollution de l'air
- Identifier les principales sources de pollution de l'air extérieur et intérieur
- Connaître les conséquences de la pollution de l'air sur la santé humaine et sur l'environnement
- Découvrir par le sensoriel le monde des odeurs et les caractéristiques de l'odorat
- Décrire un dispositif de surveillance de la qualité de l'air

Compétences

- S'informer sur l'état de la qualité de l'air
- Expliquer l'intérêt des mesures de qualité de l'air
- Appliquer les bons gestes pour limiter son exposition à la pollution de l'air

Savoir-être

- Adopter une attitude éco-citoyenne
- Participer à la protection de l'environnement

DESCRIPTIF DU PARCOURS

Le parcours se compose de 4 demi-journées d'ateliers.

1. Atelier en classe

La pollution de l'air, c'est quoi ?

2. Atelier en classe

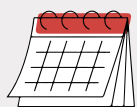
La pollution de l'air au quotidien (ateliers tournants)

3. Spectacle « Les Exp'Air »

4. Visites

Visite d'une station de mesure : Comment surveille-t-on la qualité de l'air ?

Visite de l'exposition au Pavillon des Transitions



ÉCHÉANCIER

- **Septembre** : sélection des écoles
- **Vendredi 11 septembre** : date de clôture pour la saisie du formulaire de candidature en ligne
- **Mardi 10 novembre** : Réunion de sensibilisation - 2h - OBLIGATOIRE sur le site du Pavillon des Transitions
- **Novembre à janvier** : Animations dans les classes
- **Mai à juin** : Visites de station de mesure et du Pavillon
- **Mai** : Pièce de théâtre « Les Exp'Air »



FORMULAIRE DE PRÉINSCRIPTION



PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT

Cycle 1

Explorer le monde

- Explorer le monde du vivant, des objets
- Découvrir le monde vivant et de la matière

Les attendus de fin de cycle

- Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal dans une situation d'observation du réel ou sur une image
- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux
- Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant

Cycle 2

Questionner le monde du vivant

- Adopter un comportement éthique et responsable
- Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance
- Mettre en pratique les premières notions de gestion responsable de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives

Attendus de fin de cycle

- Connaître les caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité
- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants
- Développement d'animaux et végétaux
- Le cycle de vie des êtres vivants
- Régimes alimentaires de quelques animaux
- Quelques besoins vitaux des végétaux
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et leur milieu
- Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance
- Relations alimentaires entre les organismes vivants
- Chaîne de prédation
- Identifier quelques interactions dans l'école

Cycle 3

Sciences et technologie

- Adopter un comportement éthique et responsable
- Relier des connaissances acquises en sciences et technologies à des questions de santé, sécurité et environnement
- Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne individuelle ou collective, en et hors milieu scolaire et en témoigner

Attendus en fin de cycle

- Décrire comment les êtres vivants se développent et deviennent aptes à se reproduire
- Mettre en évidence la place et l'interdépendance de différents êtres vivants dans un réseau trophique
- Identifier les enjeux liés à l'environnement
- Notion d'écosystème
- Relier le peuplement d'un milieu et les conditions de vie
- Modification du peuplement en fonction des conditions physico-chimiques du milieu et des saisons
- Conséquences de la modification d'un facteur physique ou biologique sur l'écosystème
- Identifier la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des milieux

SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

- Organisation du travail personnel
- Coopération et réalisation de projets

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Réflexion et discernement
- Responsabilités, sens de l'engagement et de l'initiative

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Démarches scientifiques
- Responsabilités individuelles et collectives

Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine

Se situer dans le temps et dans l'espace

PARCOURS CITOYEN

Culture de l'engagement

- S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement
- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoy

PARTIE 6 : VISITE DE FIN D'ANNÉE

VISITE DU JARDIN DE L'ÉCOLE POUR CLÔTURER L'ANNÉE

MODALITÉS

Entre 30 et 45 minutes - organisation à voir en concertation avec l'animatrice

- Par mail : julie.desailly@metropole-rouen-normandie.fr
- Par téléphone : 02 76 30 30 47



VISITES DES ESPACES EXTERIEURS

Les élèves, par groupes construits (éco-délégués) ou par groupes classes présenteront à l'animatrice le potager. Ils pourront à cette occasion présenter leurs travaux réalisés dans le cadre du projet «jardiner autrement», une chanson, un journal de bord...

Des photos seront prises par l'animatrice afin de préparer un livret «bilan» de toutes les écoles de l'année.

POUR ALLER PLUS LOIN

ACCOMPAGNEMENT MATÉRIEL



DONS DE MATÉRIELS ET DE FOURNITURES

Dans le cadre de l'appel à projet et selon les besoins de l'école, du matériel peut être fourni par la Métropole avec l'accord des communes :

- Composteur
- Récupérateur d'eau de pluie
- Paillage et terreau
- Hôtel à insectes

Du matériel pédagogique et scientifique ainsi que des livrets ressources seront donnés aux enseignants.

POUR ALLER PLUS LOIN

PARC N

PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT CYCLE 3

Enseignement moral et civique

- Comprendre la notion de bien commun dans la classe, l'école, l'établissement, la société et l'environnement
- Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif
- Exercer sa capacité à choisir de manière responsable

Géographie

- Localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles
- Satisfaire les besoins en énergie, en eau : gestion des ressources, approvisionnement, production
- Appréhender la notion d'échelle géographique
- Recycler
- Les métropoles et leurs habitants
- La ville de demain

Sciences et technologie

- Comprendre et expliquer des décisions collectives et responsables
- Maîtriser les notions d'échelles spatiale et temporelle et citer quelques ordres de grandeur caractéristiques
- Distinguer les matériaux fabriqués ou transformés par l'être humain des matériaux directement disponibles dans la nature
- Rechercher et exploiter des informations relatives aux ressources en énergie et à leur utilisation en exerçant son esprit critique
- Distinguer différentes échelles de temps : l'échelle des temps géologiques (notion de temps long) et celle de l'histoire de l'être humain
- Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes
- Comparer des solutions par une analyse critique (notamment dans le cadre de la transition écologique et du développement durable)
- Identifier les différentes étapes du cycle de vie d'un objet technique
- Effectuer des choix raisonnés en fonction des conséquences environnementales
- S'impliquer dans des actions et des projets relatifs à l'éducation au développement durable sur un thème au choix

Mathématiques

- Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc
- Calculer avec des nombres décimaux et des fractions simples de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées
- Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat

Attendus en fin de cycle

- Identifier les enjeux liés à l'environnement
- Permettre aux élèves de découvrir la notion d'engagement individuel et/ou collectif
- Relier les besoins de l'être humain, l'exploitation des ressources naturelles et les impacts à prévoir et à gérer
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions

PARCOURS ÉDUCATIF DE SANTÉ

- Adopter un comportement éthique et responsable
- Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement

PARCOURS CITOYEN

Culture de la sensibilité

- Être capable de coopérer
- Se sentir membre d'une collectivité

Culture du jugement

- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
- Avoir le sens de l'intérêt général

Culture de l'engagement

PARTIE 5 : GÉRER SES DÉCHETS D'ÉCOLE (FACULTATIF)

LE COMPOSTAGE - AVRIL 2027

MODALITÉS

1h30 : 45 minutes en classe et 45 minutes en extérieur - 10 à 30 élèves - en classe ou salle dédiée

Préalables

- Réfléchir au positionnement du composteur : sur sol végétal facilement accessible, proche de la production de déchets
- Demander aux élèves d'amener des déchets organiques le jour de l'animation

Objectifs

- Comprendre la place du compostage dans la réduction des déchets
- Connaître l'intérêt du compostage domestique
- Reconnaître les déchets compostables
- Apprendre à bien gérer un composteur
- Apprendre à valoriser les déchets de la cuisine au jardin
- Enrichir son vocabulaire

Déroulement

Après une présentation des enjeux liés aux déchets et du déroulement, le groupe participera à un atelier en intérieur puis se dirigera à l'extérieur pour un deuxième atelier. Une restitution permettra à l'animateur de faire le bilan sur tout ce qui a été vu, de faire le point sur le compostage et ses intérêts.

Dotation de composteur

Dans le cadre des animations « Compostage », un composteur pédagogique vitré est mis en place au sein de l'école. Cela permet aux élèves de connaître le processus de décomposition des végétaux et d'utiliser un amendement naturel dans le jardin potager ou pour les espaces verts de l'école. Pour ce faire, un accord de la mairie devra être sollicité par l'école, préalablement au déroulement de l'animation.

1ère partie en intérieur

Parcours et impact environnemental des déchets

Nous reviendrons sur l'impact environnemental des déchets en reprenant leur parcours après le domicile par le biais de dessin.

Qui est-ce ?

Les élèves devront retrouver le nom des insectes qui vivent dans le composteur et ils découvriront leur rôle essentiel.

Le compost, comment ça marche ?

Des images du fonctionnement d'un composteur seront remises dans l'ordre.

Le vrai-faux du compostage

Nous décortiquerons les idées fausses du compostage.

2ème partie en extérieur



APPEL À PROJET

ÉCO-

CITOYEN

CE2 À CM2



PRÉSENTATION DE L'APPEL À PROJET

OBJECTIF GLOBAL

L'élève découvre la notion d'écocitoyenneté. Il prend conscience d'appartenir à un environnement (école, ville, territoire, planète...) qui garantit son existence, ce qui implique pour lui des droits et des devoirs par rapport à un territoire. L'élève intègre pas à pas les grandes thématiques environnementales et comment agir en conséquence dans sa vie quotidienne pour préserver son environnement.

OBJECTIFS DES ACTIONS

Connaissances

- Connaître la notion d'écocitoyenneté
- Connaître les grandes thématiques environnementales
- Découvrir les écogestes du quotidien pour l'eau, les déchets, l'énergie, la biodiversité et la consommation.
- Observer l'impact direct et indirect de l'homme sur l'environnement

Compétences

- Être capable d'avoir un regard critique sur les mauvais gestes du quotidien.
- Reconnaître une incivilité

Savoir-être

- Adopter une attitude éco citoyenne
- Participer à la protection de l'environnement en trouvant des solutions collectivement.

DESCRIPTIF DU PARCOURS

Le parcours se compose de 3 demi-journées d'animation :

PRÉSENTATION DE L'APPEL À PROJET

OBJECTIF GLOBAL

« Savoir Rouler À Vélo » est un dispositif pour que les élèves de CM2 (CM1-CM2 en cas de classes double niveau) bénéficient des apprentissages nécessaires à une réelle autonomie à vélo avant l'entrée au collège.

OBJECTIFS DES ACTIONS

Connaissances

- Maîtriser les fondamentaux du vélo
- Découvrir la mobilité à vélo en milieu sécurisé

Compétences

- Apprendre à rouler en autonomie sur la voie publique
- S'appropriier les différents espaces de pratique

Savoir-être

- Adopter une attitude éco-citoyenne
- Participer à la protection de l'environnement

DESCRIPTIF DU PARCOURS

Le parcours se déroule en 3 blocs :

- Bloc 1 : Savoir pédaler

Maîtriser les fondamentaux du vélo : acquérir un bon équilibre et apprendre à conduire et piloter son vélo correctement : pédaler, tourner, freiner.

- Bloc 2 : Savoir circuler

Découvrir la mobilité à vélo en milieu sécurisé : savoir rouler en groupe, communiquer pour informer les autres d'une volonté de changer de direction et découvrir les panneaux du Code de la route

- Bloc 3 : Savoir rouler à vélo

Circuler en situation réelle : apprendre à rouler en autonomie sur la voie publique et s'appropriier les différents espaces de pratique cyclable.

CONDITIONS

Inscription via le formulaire de participation pour les écoles du territoire de la MR



Engagements de l'enseignant

- L'enseignant choisit le prestataire de son choix parmi la liste des structures conventionnées avec la DSDEN76 (liste à jour à retrouver sur : <https://prim76.ac-normandie.fr/liste-des-partenaires-agrees-srav>).
- L'enseignant reste le responsable pédagogique pendant toute la durée de la séance.
- L'enseignant s'engage à transmettre à la Métropole Rouen Normandie le devis du prestataire retenu (au nom de la MRN) lors de l'envoi du formulaire de candidature et à communiquer toute difficulté rencontrée en cas de l'annulation de l'animation prévue durant l'année scolaire.
- L'enseignant s'engage à obtenir l'autorisation de la Direction de l'école pour le bon déroulement du bloc 3 ou des 3 blocs du SRAV par un intervenant extérieur.
- L'enseignant s'engage à faciliter l'intervention du prestataire (déchargement du matériel dans la cour de l'établissement par exemple).

Engagements du prestataire retenu pour la mise en œuvre du bloc 3

- Le prestataire s'engage à assurer l'animation et l'encadrement du bloc 3 en une seule séance sur une demi-journée ou une journée entière.
- Le prestataire se charge de fournir le matériel nécessaire (vélos en parfait état de fonctionnement et disposant des équipements obligatoires prévus par le code de la route, casques avec charlottes si besoin et gilets).
- Le prestataire assure l'encadrement en nombre suffisant afin de garantir la sécurité et le bon fonctionnement de l'animation de cette activité à taux d'encadrement renforcé (Bloc 3) :
 - Jusqu'à 12 élèves, l'enseignant et un intervenant qualifié ou bénévole agréé pour un groupe de 12 élèves et moins
 - Au-delà de 12 élèves, un intervenant agréé supplémentaire est nécessaire par tranche de 6 élèves.
- Le prestataire s'engage à enregistrer chaque élève sur la plateforme du SRAV et à délivrer l'attestation à chaque élève ayant suivi les 3 blocs, en concertation avec l'enseignant.

Ressources :

Téléchargement du livret pédagogique remis à chaque élève au début de sa formation lui permettant de suivre sa progression et de constater l'acquisition des compétences attendues :

<https://www.sports.gouv.fr/kit-pedagogique-613>

Informations sur le dispositif Savoir Rouler à vélo :

<https://www.sports.gouv.fr/savoir-rouler-velo-609>

<https://eduscol.education.fr/3230/le-savoir-rouler-velo>

<https://prim76.ac-normandie.fr/securite-routiere-srav>

POUR ALLER PLUS LOIN

SERVICE ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT - CF P.23

Les thèmes abordés



1 De la fleur à la graine

- Cueillette et observation des fleurs
- Dissection d'une fleur
- Dessin d'une fleur
- Cueillette et observation des fruits et graines
- Dissection d'une graine ou d'un fruit
- Dessin d'une graine ou d'un fruit
- À qui appartiennent ces fruits et ces graines?
- Semis en pot
- La reproduction asexuée
- Chronologie de la reproduction sexuée
- Les modes de dissémination des graines

2 Reconnaissance des essences forestières

- Ramassage et observation des feuilles
- Constitution d'un herbier
- Dessin de feuilles
- Observation et toucher des écorces
- Découpage des écorces
- Observation du port des arbres
- Dessin du port des arbres
- Reconnaissance des essences forestières
- À qui appartiennent ces feuilles, ces bourgeons?
- Jeux sur les feuilles

3 L'arbre mort, source de vie

- Retrouver un arbre mort
- Les causes de mortalité d'un arbre
- Les habitants d'un arbre mort
- La décomposition du bois

4 Gérer la forêt pour le bois

- Les différentes parties d'un arbre
- De la graine à l'arbre: comment pousse une forêt?
- La forêt: cultivée ou naturelle?
- De l'arbre au bois: comment est transformé le bois?
- Utilisation du bois dans la maison
- Utilisation des essences forestières
- Fabrication d'une feuille de papier

5 La litière et sa faune forestière

- Observation et définition de la litière
- Les différents types d'humus
- Recherche des «petites bêtes» de la litière
- Identification des «petites bêtes» de la litière
- Dessin des «petites bêtes» de la litière
- Classification des animaux

6 La croissance des végétaux

- Observation d'arbres de hauteurs et de grosseur différentes
- Observation des bourgeons
- La tranche d'arbre: vocabulaire et estimation de l'âge d'un arbre
- Éléments et mécanismes de la croissance des végétaux (ex. l'arbre)
- Chronologie de la germination
- Les formes de vie hivernale des végétaux

7 La chaîne alimentaire

- Les principaux animaux de la forêt et leurs rég

PRÊT DE MALLES PÉDAGOGIQUES

LES MAISONS DES FORÊTS - CF. P.17

MODALITÉS

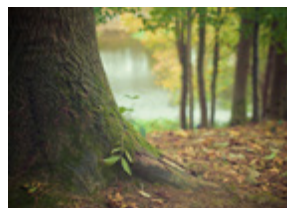
Pour réserver une malle, contactez les animateurs des Maisons des forêts au 02 35 52 93 20

Retrait et restitution des malles au choix :

- MRN - 19 boulevard du midi, 76100 Rouen
- MJC d'Elbeuf - 9 cours Gambetta, 76500 Elbeuf

En complément des Maisons des forêts, la Métropole Rouen Normandie met gratuitement à la disposition des établissements scolaires, des Accueils de Loisirs Sans Hébergement et des associations, situés dans l'une de ses 71 communes membres, six malles pédagogiques pour faire découvrir le milieu forestier et ses richesses.

Les thèmes des malles



Arbres et sens

Maternelles - CP

Outil indispensable pour faire découvrir aux jeunes enfants la forêt au moyen des 5 sens : l'ouïe, la vue, le toucher, l'odorat et le goût.



Essence et croissance

CP à 5^{ème}

Permet d'initier les enfants à la reconnaissance des principaux arbres et arbustes des forêts rouennaises.



Forêt en vie

CP à 5^{ème}

Permet de découvrir l'écosystème forestier au moyen de l'apprentissage des principales lois de l'écologie de la forêt et de la découverte des concepts de chaînes alimentaires.



LES PARTENAIRES



Le SMEDAR - Syndicat Mixte d'Elimination des Déchets de l'Arrondissement de Rouen

Les assistants de communication de proximité du Smédar interviennent dans les communes, les écoles, les associations, pour réaliser des animations sur le recyclage et la réduction des déchets. Ateliers, jeux, visites et sorties pédagogiques, les interventions sont adaptées pour chaque cycle.

Plus d'informations sur le site junior du Smédar : www.smedar-junior.fr (rubrique «En classe»). Pour tous renseignements complémentaires, vous pouvez également contacter le service communication du Smédar au 02 32 10 43 87.



L'Agence de l'Eau Seine-Normandie

L'Agence de l'eau Seine-Normandie est un Etablissement Public du ministère de l'écologie dont la mission est de financer les actions de protection des ressources en eau et de lutte contre les pollutions.

Direction territoriale et maritime Seine-Aval - Hangar C, Espace des Marégraphes - B.P. 1174 76176 ROUEN cedex 1

Tél. : 02 35 63 61 30 / fax : 02 35 63 61 59



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-Maritime



