

Biodi Educ

Des ateliers péda-go-ludiques
pour réconcilier forêt et technologie

Un projet de


La Passerelle
Conservation



QUI SOMMES-NOUS ?

Biodiv'Educ est un projet créé en 2018 par La Passerelle Conservation, fonds de dotation fondé en 2013 par Julien PIERRE, ancien international de rugby à XV et le Parc Animalier d'Auvergne.

La Passerelle Conservation a 2 vocations : récolter des fonds pour les reverser à des programmes de protection d'espèces menacées à travers le monde, et sensibiliser à la protection de la biodiversité locale, notamment grâce au projet Biodiv'Educ. En 2019, c'est plus de 100 000 euros qui ont été récoltés et reversés pour soutenir 14 programmes de conservation et Biodiv'Educ.

NOTRE PROJET PÉDAGOGIQUE

Biodiv'Educ a pour vocation de sensibiliser les scolaires principalement primaires et collèges à la préservation de la biodiversité locale en s'appuyant sur le milieu forestier.

À travers nos différents ateliers, nous aborderons le mode de vie des différents organismes qui peuvent communément être trouvés dans la nature ainsi que le fonctionnement global de l'écosystème. Pour traiter ces thématiques, nous avons choisi d'innover et de créer cinq ateliers ludiques qui allient sorties en pleine nature et utilisation des nouvelles technologies et des jeux vidéos. Notre souhait de sensibiliser le plus grand nombre nous a amené à adapter certains ateliers pour les maternelles, les lycées et les post-bac, en plus des primaires et des collèges.



ESCAPE GAME SUR LA FORET ANCIENNE



A LA RECHERCHE DE L'ÂGE DE LA FORÊT

Placés dans une salle prétendument verrouillée par un cadenas, les enfants devront retrouver le code permettant de sortir et d'avoir leur diplôme d'Enquêteur naturaliste. Le code correspondra à l'âge d'une forêt ancienne. Pour le découvrir, ils devront effectuer des épreuves ludiques : découverte de cris d'animaux, identification d'empreintes, association d'espèces avec leurs nichoirs, reconstitution du cycle de vie d'un arbre et comparaison entre végétation d'une forêt ancienne et celle d'une forêt récente.

ENSEIGNEMENTS

- 🐾 Favoriser la coopération et l'esprit d'équipe
- 🐾 Mettre en oeuvre une démarche scientifique
- 🐾 Développer la curiosité et la logique



DURÉE

Séance de 1h en classe



TARIF

18 €



CAPACITÉ

15 à 30 élèves au maximum



TECHNOLOGIE

Utilisation de tablettes numériques

CONNAISSANCES ACQUISES

Découverte de la diversité des espèces animales et végétales locales et de leurs particularités

Cycle 2
CP, CE1, CE2

Savoir retrouver l'âge d'une forêt, enrichir les connaissances en écosystèmes forestiers

Cycle 3
CM1, CM2, 6e

Savoir distinguer une forêt récente d'une forêt ancienne

Cycle 4
5e, 4e, 3e

Lycée

LA QUÊTE DU TRÉSOR PERDU



ENSEIGNEMENTS

- 🐾 Savoir s'orienter et découvrir un milieu naturel
- 🐾 Développer et inciter l'autonomie
- 🐾 Apprendre à utiliser du matériel naturaliste

UNE COURSE D'ORIENTATION PARSEMÉE D'ÉPREUVES LUDIQUES

L'objectif de cet atelier est de découvrir son environnement et d'apprendre à s'orienter en s'amusant. Dans leur quête de trésor numérique, les enfants devront s'orienter en forêt grâce au matériel fourni pour l'animation (GPS et carte). Leur quête ne sera pas de tout repos car ils devront, pour atteindre le trésor, sortir vainqueurs d'épreuves ludiques leur permettant de découvrir leur environnement. Celles-ci porteront sur : la découverte des espèces végétales, la découverte de la chaîne trophique, la découverte des arbres par les sens ainsi qu'une présentation d'un piège photographique.

CONNAISSANCES ACQUISES

Connaissance du monde vivant, découverte de nouveaux champs lexicaux, formulation d'un début de raisonnement scientifique

Cycle 2
CP, CE1, CE2

Caractérisation et connaissance du vivant, mobilisation du langage scientifique

Cycle 3
CM1, CM2, 6e

Découverte des différentes espèces de plantes

Cycle 4
5e, 4e, 3e



DURÉE

Séance de 3h en forêt



TARIF

32 €



CAPACITÉ

30 élèves maximum répartis en groupes de 3 maximum



TECHNOLOGIE

Utilisation de tablettes numériques



À LA DÉCOUVERTE DE LA FORÊT

DU MACRO AU MICRO SUR MINECRAFT

Cela vous semble impossible de passer d'une balade en forêt à l'exploration de la cime d'un arbre ? Dans une aventure spécialement créée pour eux sur Minecraft (jeu vidéo), les enfants iront de l'un à l'autre. Avec leur loupe, ils chercheront des traces, découvriront des indices de présence et partiront à la recherche d'animaux. Ils passeront ensuite à l'échelle microscopique pour découvrir les micro-habitats d'un arbre et circuler dans un labyrinthe souterrain. Avant de clôturer son aventure, le joueur devra répondre à un QCM inclus dans le jeu portant sur les différentes thématiques abordées tout au long du jeu.

ENSEIGNEMENTS

- 🐾 Utilisation d'une interface numérique
- 🐾 Progression en équipe, réflexions et déductions dans un contexte scientifique
- 🐾 Approche macro et micro de la forêt



DURÉE

Séance de 1h en classe



TARIF

18 €



CAPACITÉ

30 élèves maximum répartis en groupes de 2 ou 3 par ordinateur



TECHNOLOGIE

Activité sur un jeu vidéo

CONNAISSANCES ACQUISES

Découverte de la forêt et de ses habitants, initiation à l'étude des traces et indices de présence, découverte du sol, observation des indices des micro-habitats présents dans un arbre.

Cycle 2
CP, CE1, CE2

Cycle 3
CM1, CM2, 6e

Cycle 4
5e, 4e, 3e

LIBÉREZ LE SAVANT FOU EN VOUS !



CRÉEZ VOTRE PROPRE ÉCOSYSTÈME

ENSEIGNEMENTS

- Utilisation d'une interface numérique
- Progression dans un système d'essai-erreur
- Gestion en semi-autonomie d'un écosystème

Quel jeune n'a jamais voulu créer son propre monde ? Cette activité mixte Sciences de la Vie et de la Terre/Anglais leur permettra de réaliser leur rêve et par la même occasion de découvrir le fonctionnement global d'un écosystème, tout en apprenant le vocabulaire anglophone relatif à l'environnement. Ils pourront, via le jeu, créer un environnement en ajoutant plantes, herbivores, insectes et carnivores, puis le voir évoluer. Divers sujets seront abordés : le fonctionnement de l'écosystème et des interactions entre les organismes qui y évoluent, le rôle des décomposeurs, le rôle des prédateurs, et l'importance des pollinisateurs.

CONNAISSANCES ACQUISES

Découverte d'un écosystème et des termes spécifiques associés, découverte de différents cycles biologiques, découverte d'un vocabulaire spécifique en anglais

Cycle 3
CMI, CM2, 6e

Cycle 4
5e, 4e, 3e

Lycée



DURÉE

Séance de 1h en classe
jusqu'à 6 séances possibles



TARIF

18 € la séance



CAPACITÉ

30 élèves maximum répartis
en groupes de 2 ou 3 par
ordinateur



TECHNOLOGIE

Activité sur un jeu vidéo



BIODIV' TV BIODIA, LA

DEVENEZ JOURNALISTE TV EN HERBE

Les reportages scientifiques sont complexes ? Nous vous proposons de créer avec vos élèves vos propres reportages scientifiques. Pour cela, nous vous apportons tout le contenu scientifique nécessaire sur des sujets prédéfinis et de nombreux accessoires permettant aux élèves de réaliser leur vidéo. De plus, nous aborderons avec les élèves l'importance de la rigueur journalistique. Avec cet atelier, les participants pourront non seulement enrichir leurs connaissances sur un sujet donné mais aussi apprendre à transmettre ce savoir scientifique aux autres.

ENSEIGNEMENTS

- Savoir faire des recherches scientifiques
- Restituer un savoir scientifique simplement à l'issue d'échanges de points de vu
- S'exprimer à l'oral

CONNAISSANCES ACQUISES

Découverte des médias, découverte scientifique de la forêt, des besoins des êtres vivants, des chaînes trophiques

Cycle 3
CMI, CM2, 6e

Découverte des médias, découverte scientifique de la forêt, du changement climatique, des sols, de la déforestation, des espèces invasives

Cycle 4
5e, 4e, 3e

Lycée



DURÉE

Séance de 2h en classe



TARIF

24 €



CAPACITÉ

30 élèves maximum



TECHNOLOGIE

Utilisation de tablettes
numériques et ordinateurs

NOS TARIFS

Grâce au soutien de notre projet par le Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) Auvergne, nous sommes en mesure de proposer une réduction de 80% sur tous les ateliers, par exemple un atelier à 90 € peut être proposé au prix de 18 €. Les frais de déplacement ne sont pas inclus (devis sur demande) mais nous vous les offrons pour toute commande d'une journée complète d'ateliers.

PROJET SCOLAIRE

Si vous souhaitez réaliser un projet scolaire sur l'année avec votre classe mêlant technologie et nature, contactez-nous et nous le construirons ensemble pour répondre au mieux à vos attentes avec un tarif adapté.

Venez découvrir avec nous
les mystères de la forêt auvergnate !



CONTACTEZ-NOUS POUR DES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
ET OBTENIR LES DESCRIPTIFS COMPLETS DES ATELIERS

Biodiv'Educ
17 rue du commerce
63420 ARDES
Tel : 04 43 12 63 12

Nina PRATLONG
nina@biodiveduc.fr

ILS NOUS SOUTIENNENT



L'EUROPE S'ENGAGE
en région
Auvergne-Rhône-Alpes
avec le FEDER



Parc Animalier
d'Auvergne

La Passerelle
Conservation