

Atelier 1 - Érosion côtière

Titre ou thème de l'activité	L'érosion côtière	Durée	45 minutes - 1 heure
Âge	7 - 12 ans	Effectif	Jusqu'à 25 élèves
Lieu	En classe	Pages correspondantes de la bande dessinée	5-8
Contenu de la présentation	Théorie sur les causes, conséquences et solutions du phénomène d'érosion. L'atelier se termine par un jeu synthèse d'environ 5 min selon le niveau scolaire.	Matériel nécessaire	Support visuel disponible dans le guide pratique 12 cartes de jeu à imprimer x le nombre d'équipe
Partie 1 : Réflexion sur l'érosion Durée ≈ 5 min	<p>Pour capter l'attention des enfants lors de la présentation, il est important de leur poser des questions et de les laisser discuter de ce qu'ils ont compris du sujet.</p> <p>Pour introduire le sujet, on demande aux jeunes des questions comme : “Qu'est ce que l'érosion pour vous? En avez-vous déjà observé?” Vous pouvez aussi les référer aux pages 6 et 7 de la bande dessinée pour les aider à décrire ce qu'est l'érosion (demandez : “Qu'avez-vous retenu de cette page dans la BD?”). Vous pouvez noter au tableau les éléments nommés par les élèves. Cette liste d'éléments sera une référence pour eux tout au long de l'atelier. En vous référant aux réponses des enfants et</p>		

Atelier 1 - Érosion côtière

aux images du diaporama, expliquez ce qu'est l'érosion. À ce stade, on veut surtout bien décrire le phénomène : on veut répondre au "quoi?" de l'enjeu.

Au terme de cette partie de l'atelier, vous avez établi une définition de l'érosion avec la participation des élèves et tout le monde a une base commune pour comprendre le phénomène. Les diapositives 3-6 donnent des exemples de milieux ayant différents degrés d'érosion. Vous pouvez demander au groupe : "**Est-ce qu'on peut voir de l'érosion sur cette image ?**". Vous pouvez compléter en discutant des différents éléments sur l'image afin de voir si les jeunes ont bien compris la définition de l'érosion.

Partie 2 : Causes

Durée ≈ 20 min

La deuxième partie de l'atelier vise à ce que les élèves identifient les causes de l'érosion et différencient les causes anthropiques (sur lesquelles on peut agir) des causes naturelles.

Pour cette section, 3 diapositives présenteront chacune 3 illustrations de causes de l'érosion. Un intrus (une fausse cause de l'érosion), s'est glissé dans chaque diapositive (ex.: faire un château de sable). En petite équipe ou simplement en levant la main, les élèves doivent identifier l'intrus. Lorsque l'intrus est identifié, revenez sur chacune des causes de l'érosion présentée dans la diapositive. Vous pouvez demander aux jeunes : "**Qu'est-ce que cette image montre? Pourquoi X participe à l'érosion?**" et compléter leurs réponses pour qu'ils comprennent bien le lien entre le phénomène et l'élément qui le produit. Il est important de prendre un moment pour expliquer aux élèves qu'il y a deux types de causes : une naturelle et l'autre provoquée par les humains. On peut demander aux enfants s'il est possible d'arrêter l'érosion qui se fait naturellement et leur expliquer qu'il faut plutôt agir sur ce que les humains font.

Atelier 1 - Érosion côtière

Partie 3 : Conséquences

Durée ≈ 5 min

Dans cette partie de l'atelier, les jeunes apprendront pourquoi il est important de se préoccuper de l'érosion côtière et comment reconnaître les problèmes engendrés par l'érosion.

Il s'agit d'une section plus magistrale où vous expliquez les impacts de l'érosion sur le milieu côtier avec l'aide du diaporama. Vous pouvez aussi faire référence aux problématiques illustrées aux pages 6, 7 et 8 de la bande dessinée. Après avoir expliqué les conséquences, revenir sur l'importance d'agir pour éviter ce problème.

Partie 4 : Intégration des connaissances

Durée ≈ 25 min

La partie 4 a comme objectif de vérifier l'intégration des apprentissages faits en classe et grâce à la BD. Elle introduit aussi les jeunes aux solutions qu'ils peuvent mettre en place pour limiter l'érosion. Cette section de l'atelier se fera sous forme d'activité.

L'activité peut se faire en petites équipes (3 ou 4 élèves). Chaque équipe recevra 12 cartes représentant 4 scénarios (donc 3 cartes/scénario). Pour chaque scénario, une image représente une cause de l'érosion, une autre image représente une conséquence et la dernière une solution. Les élèves devront trier les images selon la situation illustrée et les remettre en ordre afin de constituer "l'histoire de la lutte contre l'érosion".

Après environ 10-12 minutes, revenir sur l'exercice en groupe. Vous pouvez afficher les réponses au tableau et discuter de chaque situation (environ 5 minutes/situation). Prenez le temps de poser des questions et de discuter avec les élèves : **"Quel est le nom de cette cause? "Comment tu ferais pour régler ce problème? (quelle est la solution?) Pourquoi cette solution aide ce problème?"** À ce stade, il est aussi intéressant de faire de petites mises en situation avec les élèves. On peut leur demander ce qu'ils voudraient faire eux-mêmes parmi les solutions qu'ils ont vu pour lutter contre l'érosion ou qu'est-ce qu'ils diraient à Hector (voir page 6 de la BD) ou à un membre de leur famille pour les aider à adopter de bons comportements. En faisant des liens avec leur vie quotidienne et des

Atelier 1 - Érosion côtière

situations que les enfants connaissent, on favorise l'intégration de leurs connaissances et leur implication pour contrer l'érosion dans leur milieu.

Conclusion

Durée ≈ 5 min

Vous êtes maintenant des experts de l'érosion! Vous avez donc une mission d'aider à réduire ses impacts. Leur demander ce qu'ils ont préféré, ce dont ils vont se rappeler, une information qui les a surpris, etc. Invitez les élèves à partager leurs nouvelles connaissances avec leur famille et leurs amis. On peut aussi préciser que la meilleure façon de sensibiliser les autres sur les questions environnementales est souvent de "prêcher par l'exemple" en adoptant nous mêmes les bons comportements. De cette manière, on encourage les autres autour de nous à faire pareil. Tout le monde à gagné!