



Fiches thématiques



➤ Collège et Lycée 



Le **Seaquarium**, l'aquarium du Grau Du Roi, est une entreprise qui rassemble différents secteurs de métiers réunis pour exposer le monde marin à un large public et ce depuis plus de 25 ans. Le monde marin est présenté sur plus de 2400 m² consacrés à la vie marine, le Seaquarium compte de nombreux bassins dans lesquels évoluent plus de 2000 poissons de la Méditerranée et des Tropiques, plus de 25 espèces d'impressionnants requins, des phoques et des otaries joueurs ...

Le Pôle Education à l'Environnement Marin propose une **journée thématique** qui a pour objectif de présenter « les métiers » du Seaquarium : les métiers de « surface » de l'aquarium, visibles et accessibles au public, mais aussi ceux de « profondeur », en coulisses. Cette **journée thématique** comprend **la rencontre avec des professionnels**, ainsi qu'une **visite guidée de l'aquarium**.

L'étude de ces métiers peut faire l'objet d'un Enseignement Pratique Interdisciplinaire (EPI), dont la problématique pourrait, par exemple, être « Quels sont les métiers essentiels pour le bon fonctionnement d'une entreprise ? » dans la thématique « Monde économique et professionnel ».

*** Domaine 1 du socle commun : Les langages pour penser et communiquer**

- Ecrire : Réinvestir à bon escient le vocabulaire spécifique.
- Exploiter les ressources de la langue : produire un texte dans une langue globalement correcte (orthographe, syntaxe).

*** Domaine 2 du socle commun : les méthodes et outils pour apprendre**

- Coopérer et réaliser des projets.
- Utiliser de façon réfléchie un outil de recherche.
- Mobiliser des outils numériques pour échanger et communiquer.

*** Domaine 3 du socle commun : la formation de la personne et du citoyen**

- Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives.

La découverte des métiers du Seaquarium est proposée sous forme d'une séquence qui comprend deux, trois séances ou plus, selon le choix et le projet des enseignants :

- **Première séance en classe, avant la visite :**

La première séance est à prévoir en classe, avant la visite, autour d'un jeu de plateau (**Annexe 1**), permettant de partir des représentations des élèves sur les métiers nécessaires au fonctionnement d'un aquarium.

- **Deuxième séance, la visite de l'aquarium et « découvertes des métiers du Seaquarium » :**



Cette séance se déroule sur une journée durant laquelle les élèves vont avoir l'occasion de rencontrer les professionnels de l'aquarium, les interviewer et ainsi prélever des informations pour compléter un questionnaire de visite (**Annexe 2**) afin de construire une ou plusieurs fiches-métiers (au choix de l'enseignant) (**Annexe 3**).

- **Troisième séance en classe, après la visite :**

La troisième séance permet de finaliser, construire des fiches-métiers élaborées par les élèves sur les différents métiers présentés, rencontrés au Seaquarium.

Les modalités de réalisation de cette troisième séance sont aux choix des enseignants : cela peut faire l'objet d'un travail, sur une ou plusieurs séances entièrement en classe ou d'un travail personnel, en binôme ou autre, avec un rendu demandé pour évaluation, en vue d'une exposition, etc... Le tout s'intégrant pleinement dans le Parcours Avenir de l'élève.

A LA DECOUVERTE DES METIERS DU SEAQUARIUM

✚ Séance 1 : AVANT LA VISITE, A la découverte des métiers du Seaquarium = le jeu

Ce jeu est à prévoir, en classe, sur au moins 1h avant la visite.

Le matériel nécessaire pour la construction du jeu :

Les documents pour le jeu sont fournis lors de la réservation de la visite, dans un fichier contenant les **Annexes** de cette fiche thématique « A la découverte des métiers du Seaquarium ».

Ces documents comprennent les **règles du jeu** et les éléments nécessaires à la mise en place de ce jeu :

- **Un plateau de jeu représentant le plan du Seaquarium** (à imprimer et plastifier six fois s'il y a six équipes) ;
- **Un panneau des scores** (à imprimer et plastifier) ;
- **Un feutre Veeda par équipe ;**
- **6 Pancartes** (une par équipe) ;
- **Une liste métier vierge** (à imprimer et plastifier six fois s'il y a six équipes) ;
- **Une liste métier vierge enseignant** (à imprimer, agrandir en format A3 et plastifier) ;
- **35 pions aux couleurs de chaque équipe (1 pion représentant un personnel du Seaquarium)** [prévoir de la pâte à fixe pour créer le socle des pions et 6 enveloppes pour y glisser les pions de chaque équipe].

Ces documents sont à **imprimer** et à **plastifier** avant la séance d'utilisation du jeu. **Les annexes** comprennent également une fiche réponse enseignant « les métiers du Seaquarium » complétée avec les différents métiers et leurs effectifs, ainsi qu'un corrigé du questionnaire.

✚ Séance 2 : Visite de l'aquarium et rencontre des professionnels

Au cours cette journée, les élèves auront :

- à remplir (prévoir un support pour écrire) **1 questionnaire « A la découverte des métiers du Seaquarium » (Annexe 2) ;**
- à prélever des informations pour construire 1 ou 2 **fiches-métiers (Fiche métier « type » en Annexe 3)**. Ces fiches-métiers pourront faire l'objet d'un travail complétant la visite, en classe. Ces documents pourront être évalués au choix des enseignants et selon leur projet.

La journée « Découverte des Métiers » demandera la participation d'un animateur du Seaquarium, de deux ou trois acteurs du Seaquarium et de deux ou trois enseignants.

Cette journée se déroule en plusieurs parties [voir Annexe A] :

➤ Première partie de la visite autour des « métiers du Seaquarium » :

La classe, dans la salle de projection du Seaquarium, assiste à **une présentation générale du Seaquarium** en vidéo-projection au cours de laquelle les élèves participeront et rempliront **le questionnaire Seaquarium (Annexe 2)**. Ce questionnaire pourra, au choix de l'enseignant, soit être utilisé tel quel, soit être construit par les élèves, en veillant à ce que chaque partie abordée dans le questionnaire fourni en **Annexe 2** soit respectée.

Durée de cette présentation = 30 min.

➤ Deuxième partie de la visite autour des « métiers du Seaquarium » :

La classe est divisée **en deux groupes** qui vont partir à la **rencontre de professionnels du Seaquarium**, dans le but de réaliser **deux fiches-métiers (Annexe 3)**, une sur **un métier de « surface »** et une autre sur **un métier de « profondeur »**.

Durée : environ 20 à 30 min.

- Groupe 1 = une demi-classe en visite à la rencontre d'un professionnel représentant un métier de « surface ».
- Groupe 2 = une demi-classe en visite à la rencontre d'un professionnel représentant un métier de « profondeur ».

Puis, **inversion des groupes**, pour une durée de 20 à 30 min à nouveau, le groupe 1 part à la rencontre d'un professionnel représentant un métier de « surface » et le groupe 2, d'un professionnel d'un métier de « profondeur ».

➤ Troisième partie de la visite autour des « métiers du Seaquarium » :

Pour terminer cette visite sur la découverte des « métiers du Seaquarium », un temps en autonomie est proposé au cours duquel les élèves pourront discuter avec certains acteurs du Seaquarium et consulter librement une dizaine de fiches-métiers du Seaquarium qui seront exposées dans l'espace Imaginarium.

Durée : environ 20-30 min.

➤ Quatrième partie de la visite autour des « métiers du Seaquarium » :

En bonus, si le temps imparti le permet, possibilité de faire découvrir à la classe **un « métier mystère » du Seaquarium** présenté par un autre professionnel.

Durée : environ 20-30 min.

✚ **Séance 3 : APRES LA VISITE, au choix des enseignants, selon le projet.**

- **Soit en classe :**

Une ou plusieurs séances suivant la visite (en salle informatique, au CDI,...), comprenant un retour sur le jeu avec, cette fois-ci, le nombre exact d'acteurs professionnels, de différents métiers au sein du Seaquarium et des métiers externalisés.

Les séances peuvent être réalisées en heure de vie de classe avec le professeur principal de la classe, heure de technologie ou autres disciplines selon le projet. Elles permettront, notamment, la conception de fiches-métiers, afin de les inclure dans un projet autour de la découverte professionnelle.

- **Soit par un travail personnel autonome de l'élève :**

Conception d'une ou plusieurs fiches-métiers avec un rendu demandé pour évaluation.

Exemple de mise en page d'une fiche-métier « type » en Annexe 3.

Les **Annexes 1 (le jeu), 2 (le questionnaire), 3 (la fiche-métier « type »)** et **4 (corrigé du questionnaire)** sont fournies aux enseignants à la réservation de **la journée thématique « Découverte des Métiers du Seaquarium »**.

Les réservations se font par téléphone au 04.66.51.57.37.

Renseignements sur le site : www.seaquarium.fr ou par mail : education@seaquarium.fr