

EXPLORE LA SCIENCE AVEC LES ANIMAUX



FICHE D'ANIMATION

Niveau : Cycle 3

Durée : 1h30 - 2h

Domaine disciplinaire :

Sciences et technologies

Compétence(s) travaillée(s)* :

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques :

- Proposer à l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique :
 - formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple.
 - proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème.
 - proposer des expériences simples pour tester un hypothèse.
 - interpréter un résultat, en tirer une conclusion.
 - formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale.
- Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience ou une production.
- Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.

Objectifs :

- Comprendre le rôle des sciences à La Hardonnerie.
- Comprendre la démarche scientifique et ses enjeux.
- Participer à la construction d'un protocole et au déroulement d'une expérience.
- Développer sa curiosité et son intérêt pour les sciences et le monde du vivant.

* D'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

PHASE I À QUOI SERVENT LES SCIENCES ?



30 minutes



En salle



Matériel :

Ardoises, support illustrant les étapes de la démarche scientifique.



Comprendre la démarche scientifique et son intérêt.

Déroulé :

L'animateur recueille les représentations des élèves sur les sciences. Aux abords des enclos, il les encourage à observer les animaux, à être curieux et à verbaliser leurs questions. Il leur explique que pour trouver certaines réponses, il est nécessaire de mener des expériences en suivant, comme tous les scientifiques, des étapes dans un ordre précis.

Les élèves sont invités à remettre dans l'ordre les étapes de la démarche scientifique. Ils comprennent les enjeux de chaque étape et la nécessité de les suivre dans l'ordre pour obtenir des réponses fiables.

PHASE 2

QU'EST-CE QU'UN PROTOCOLE EN SCIENCES ?



30 minutes



En salle



Matériel :

Maquettes de l'enclos des canards..



- Comprendre le rôle des sciences à La Hardonnerie.
- Proposer un petit protocole et comprendre son utilité pour répondre à une question scientifique et éviter les biais.

Déroulé :

L'animateur invite les élèves à se mettre dans la peau de scientifiques en créant leur propre protocole d'expérience pour répondre à une question sur les canards et leur enclos.

Les élèves construisent leur propre protocole expérimental à l'aide de différents supports (maquettes, figurines, etc.) pour répondre à la question. Ils comprennent l'importance d'avoir un protocole bien défini pour éviter les biais.

PHASE 3

QU'EST-CE QU'UNE EXPÉRIENCE ?



30 minutes



À l'extérieur



Matériel :

Ardoise, photos des moutons de La Hardonnerie.



- Participer à une expérience en tant que sujet.
- Comprendre que les expériences permettent d'en savoir plus sur les capacités des individus.

Déroulé :

L'animateur propose aux élèves de participer à une expérience : réussiront-ils à reconnaître Nana parmi les autres moutons de La Hardonnerie ?

Les élèves comprennent que les expériences peuvent mettre en évidence les capacités, parfois insoupçonnées, des Hommes et des animaux.