COMMENT ON L'APPREND EN CLASSE · CP · CE1 · CE2 · CM1 · CM2

Les sciences (la démarche d'expérience)

« Sa leçon de sciences, c'est trois phrases... qu'est-ce qu'ils font en vrai ? »

Quelle méthode dans sa classe ?

Ouvrez le cahier de leçons, retrouvez un exemple fait en classe et suivez ses étapes. En cas de doute, demandez à l’enseignant de confirmer la démarche.

Un exemple de démarche en classe

• Les trois phrases sont la partie émergée : en sciences, on passe surtout du temps à CHERCHER. La démarche a 4 temps : une question (« pourquoi le glaçon fond plus vite dans la main ? »), une hypothèse (« je pense que… »), une expérience pour tester, une conclusion.
• L'hypothèse a le DROIT d'être fausse — c'est même le cœur de l'affaire : une hypothèse démentie par l'expérience est une vraie découverte, pas un échec.
• On apprend à observer et à décrire précisément, à dessiner ce qu'on voit (le schéma légendé), à comparer « avec / sans » en ne changeant qu'une seule chose à la fois.
• La trace écrite (la leçon) arrive en DERNIER : elle résume ce qu'on a compris avec les mains, elle ne le remplace pas.

Les mots que votre enfant connaît

• **hypothèse** : ce que je pense AVANT de vérifier — elle peut être fausse, c'est prévu
• **expérience** : le test qu'on fabrique pour vérifier l'hypothèse
• **schéma légendé** : le dessin scientifique avec des flèches et des mots

Pour aider à la maison

• Répondez aux « pourquoi » par « à ton avis ? » puis « comment on pourrait vérifier ? » — vous venez de lancer une démarche scientifique.
• Expérimentez dans la cuisine : ça flotte ou ça coule, la glace qui fond, les graines de lentilles avec et sans lumière — le matériel scientifique du primaire, c'est votre placard.
• Accueillez les hypothèses fausses avec enthousiasme : « super, on a appris que ce n'était PAS ça — on teste quoi maintenant ? ».

À éviter

• Donner la bonne explication tout de suite : la réponse offerte tue la recherche. La frustration de ne pas savoir est le moteur.

5 minutes en famille

Le défi flotte/coule : chacun choisit 5 objets, on parie (hypothèses écrites !) puis on remplit l'évier — le meilleur pronostiqueur gagne. Variante : une orange avec et sans sa peau.