



Philéas & Autobule

Les enfants philosophes



PISTES PÉDAGOGIQUES

pour le n°26 : **Viiiiite!**



INTRODUCTION

Notre civilisation est celle de l'urgence. Il faut gagner du temps sur le temps. Nous vivons dans le siècle de la vitesse. Nous devons aller vite, respecter des échéances. La vitesse intervient dans nos vies comme une nécessité mais aussi comme un plaisir. Rouler vite, arriver vite à destination, obtenir vite des informations sur internet, avoir un agenda surchargé... ce qui se constate dans les actions est également vrai dans la pensée. Produire vite des idées est une preuve d'intelligence. Ne dit-on pas d'ailleurs de quelqu'un de malin qu'il est « rapide », qu'« il capte vite », qu'il est « vif d'esprit » ? Notre rapport au temps s'est transformé et nous avons tendance à confondre urgent et important, vitesse et précipitation, réactivité et performance. Il faut aimer le mouvement, le changement... Celui qui désire « se poser », « prendre un peu de temps pour comprendre », est très vite considéré comme un incompetent, ou quelqu'un de trop lent. Aussi, devant les excès de la vitesse, la primauté de l'action sur la réflexion, ne faut-il pas se donner la possibilité de réintroduire dans ses activités de la lenteur, « prendre son temps » pour se construire progressivement et pouvoir donner ainsi du sens à ses actions ?

Martine Nolis

Bonne rentrée !

Ça y est, une nouvelle année scolaire commence... Nous vous la souhaitons heureuse et pleine de bonnes surprises ! Philéas et Autobule retrouvent également le chemin de l'école, pour la 6^e année consécutive. Au programme : 5 numéros, 1 nouvelle maquette et toujours plus d'animations philo en classe. Ne ratez surtout pas ces nouvelles aventures philosophiques !

Le dossier pédagogique de Philéas & Autobule change de forme.

Par souci écologique, il est désormais uniquement disponible sous forme numérique, téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.be. Vous y trouverez des leçons qui vous permettront d'exploiter la revue en classe, aussi bien dans le cadre de cours de français, de mathématiques ou d'éveil, que lors d'ateliers philo.

1 ABONNEMENT GRATUIT POUR 20 ABONNEMENTS SOUSCRITS !

À LA MAISON : 12,50€
À L'ÉCOLE : 10€

Tél. : 0032 (0)2 627 68 11
info@phileasetautobule.be
www.phileasetautobule.be
Pour les abonnements en Europe,
voir notre site internet.



Avec le soutien de la Communauté française de Belgique et l'appui de l'Administration générale de la Recherche scientifique, Service général du pilotage du système éducatif

Numéro réalisé d'après les enjeux philosophiques d'Oscar Brenifier.

Auteurs Martine Nolis, Sonia Huwart, Jean-Charles Pettier / Éditeurs CAL, CAL-BW et Entre-vues / Rédactrices en chef Françoise Martin et Catherine Steffens / Secrétaire de rédaction Carine Simão Pires / Graphisme Louise Laurent

Contact redaction@phileasetautobule.be, tél : 010/22 31 91

Avec le soutien des régionales du Centre d'Action Laïque Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

sept.-oct. 2011 - Éditeur responsable : Éliane Deproost



Sommaire

Pistes pédagogiques pour le n°26 : Viiiite !

Fiche 1 : Le temps et moi p.3

Atelier philo par Martine Nolis, conseillère pédagogique en philosophie avec les enfants

Leçon : Jardiner en classe et autres expériences en lenteur et en patience

par Sonia Huwart, psychopédagogue

Fiche 2 : Création d'un jeu des dicos p.9

Leçon : Création d'un jeu des dicos par Sonia Huwart

Fiche 3 : Comprendre le temps p.16

Atelier philo par Martine Nolis

Fiche 4 : Comment digérons-nous ? p.19

Leçon : Comment digérons-nous ? par Sonia Huwart

Fiche 5 : Conclusion et conséquences p.22

Atelier philo par Martine Nolis

Leçon : « Tirer des conclusions » et « prévoir les conséquences » par Sonia Huwart

Fiche 6 : L'art et le mouvement p.26

Atelier philo par Martine Nolis

Fiche 7 : Rechercher des informations. p.29

Atelier philo par Martine Nolis

Leçon : Rechercher « vite fait, bien fait »
des informations sur Internet et/ou dans les livres ? par Sonia Huwart



Éducation
aux médias

Fiche 8 : Temps et société p.35

Atelier philo par Martine Nolis

Leçon : Découvrir la science-fiction et terminer un récit par Sonia Huwart

Fiche 9 : Accompagnement pédagogique de l'affiche « Viiiite... » p.38

Atelier philo par Jean-Charles Pettier, professeur de philosophie



ATELIER PHILO

Enjeux philo

Les enfants qui présentent des difficultés d'apprentissage sont souvent ceux qui éprouvent des difficultés à s'organiser, à gérer leur temps. Plusieurs profils d'enfants se dessinent. Celui qui met du temps à se mettre au travail, qui est distrait, qui a du mal à organiser les étapes, à intégrer les informations au même rythme que les autres. Celui, plus impulsif et agité, qui aborde son travail trop rapidement, sans avoir tenu compte de toutes les consignes, et qui très souvent le termine prématurément car il est dépassé. Celui, anxieux par rapport à ses capacités, qui n'ose pas commencer de peur de se tromper. Celui encore qui voudrait que son travail soit terminé avant même de l'avoir commencé... Autant de « lièvres » et de « tortues » à qui il faudra apprendre à « arriver à temps », c'est-à-dire, à la fois, à prévoir le temps, l'organiser, le planifier, l'utiliser tout en respectant le mode de fonctionnement et le rapport particulier au temps de chacun.

Pour ce faire, il faudra permettre aux enfants :

- ➔ de prendre conscience de la façon dont ils utilisent le temps.
- ➔ de comprendre comment ils prennent des décisions.
- ➔ de reconnaître comment ils abordent leur travail en fonction de leur profil.
- ➔ d'imaginer différentes façons d'aborder les tâches à accomplir.
- ➔ de les aider dans leurs démarches de planification.

Les questions ci-dessous permettent de mettre en évidence certains comportements et attitudes qui caractérisent les élèves en fonction de leur rapport au temps. Ces questions peuvent être très utiles afin de comprendre comment ceux-ci utilisent le temps dont ils disposent pour gérer une tâche. Elles permettront aux enseignants de mieux adapter leurs interventions et aux enfants de développer davantage certaines stratégies ou habiletés.

Questions philo

D'une manière générale :

Un moment peut-il te sembler court ou long s'il n'est pas comparé à un autre moment ?

Le temps qui passe et les événements qui se passent pendant ce temps, est-ce la même chose ?

Il est possible de bouger vite ou lentement... mais est-il possible de penser vite ou lentement ?

Quand te demande-t-on de te dépêcher ? Pour quelles raisons à ton avis ?

Quand tu dis que tu n'as pas le temps, est-ce le temps qui te manque ou autre chose ?

Le temps nous appartient-il ?

Est-ce le temps qui décide ou nous ?

Attendre, est-ce long ?

Attendre en ne faisant rien et attendre en étant occupé, est-ce la même chose ?

Sais-tu toujours ce que tu attends ?

Où va le temps perdu ?

Y-a-t-il des moments où rien ne se passe ?

Y-a-t-il des moments où tu as le sentiment de perdre ton temps ?

À partir du texte :

Aimes-tu participer à des courses ?

Si tu perds et que tu as couru vite, es-tu satisfait ?

Dans quelles circonstances court-on ?

Peut-on courir derrière le temps ? Comment ?

Vite fait, bien fait... est-ce possible ?

Qu'est-ce qui est important : bien fait ou vite fait ?



Pourquoi les choses doivent-elles parfois se faire vite et bien quand même ?

Que préfères-tu : vite fait ou bien fait ?

Y a-t-il des choses qu'on ne peut faire qu'aujourd'hui et pas demain ? Donne des exemples.

Y a-t-il des choses que tu peux faire aujourd'hui aussi bien que demain ? Donne des exemples.

Y a-t-il des choses que tu ne peux faire ni aujourd'hui, ni demain ? Donne des exemples.

Y a-t-il des choses que tu ne peux faire que demain ? Donne des exemples.

Si on dit « Tu ne peux pas manger les chocolats demain », les mangeras-tu un jour ?

Activités de réflexion

1. Connaître sa façon de gérer le temps.

Le tableau donné en annexe devrait permettre aux élèves de découvrir la façon dont ils gèrent le temps et la façon dont ils étudient. Celui-ci sera complété individuellement. Chacun cochera la case qui lui convient le mieux.

2. Discussion à propos du tableau, du travail scolaire et du temps qu'on y consacre...

Après que les élèves aient rempli le tableau, leur proposer de justifier oralement les raisons de leur choix en évaluant pour chaque proposition les conséquences que cela implique, les difficultés que cela engendre à la fois dans la vie de tous les jours mais également dans leur travail scolaire. Voici quelques questions pour préciser encore la discussion :

- Un élève qui a passé une heure à rêvasser devant un problème de mathématiques a-t-il étudié plus longtemps qu'un élève qui a passé dix minutes à essayer de comprendre ce même problème ?
- Est-ce que l'expression « J'ai beaucoup travaillé » est la même pour chaque élève ?
- Un élève qui déteste les mathématiques peut croire qu'il a beaucoup travaillé même s'il n'a travaillé que dix minutes, alors qu'un élève qui aime les défis mathématiques trouverait cette même durée beaucoup trop courte. Comment expliques-tu cela ?
- Si un élève passe énormément de temps à essayer de comprendre une matière et qu'un autre comprend tout en cinq minutes, peut-on dire que l'un a travaillé moins que l'autre ?
- Est-ce que la somme du travail fourni se reflète toujours dans les notes ?
- Qu'est-ce qui est important pour toi : avoir une bonne note ou avoir fait des progrès dans une matière ?
- Est-ce que le fait de vouloir vraiment des bonnes notes suffit à en avoir ?
- Quelle est la différence entre désirer avoir de bonnes notes et mettre tout en œuvre pour réussir ?
- Tous les élèves peuvent-ils réussir de la même façon en mathématiques ? De quoi cela dépend-il ?

3. Réfléchir à propos des conseils.

Proposer aux élèves de donner leur avis sur les conseils qui leur sont souvent prodigués :

- Dresser la liste des activités à faire.
- Établir des priorités : qu'est-ce qui est le plus important...
- Apprendre à dire non.
- Ne pas se laisser distraire.

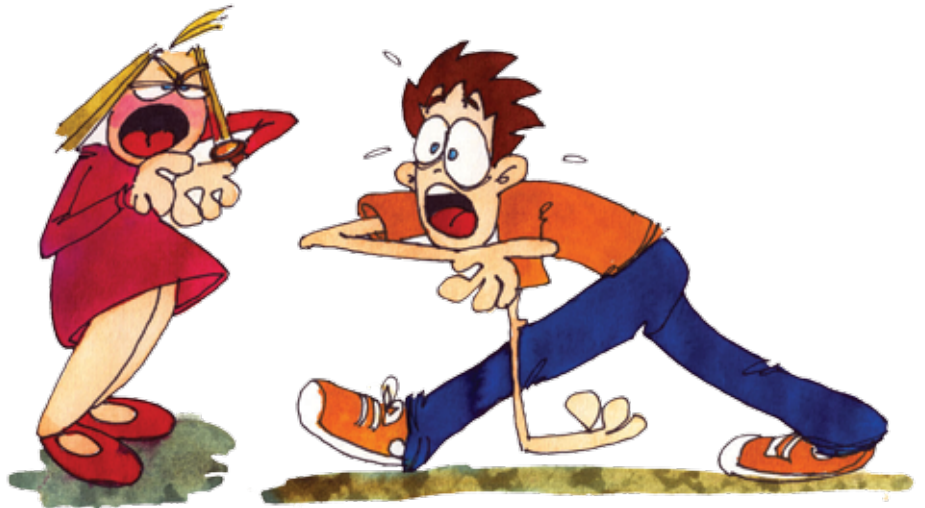


- Estimer les différentes étapes d'un travail.
- Prévoir du temps pour un imprévu.
- Se fixer un délai.
- Revenir régulièrement à son planning.
- Se laisser une marge de manœuvre.
- S'arrêter de temps en temps pour vérifier ce que tu as déjà fait et comment tu l'as fait.
- Demander conseil.
- Quand le stress apparaît, respirer, faire une pause, bouger, puis reprendre.
- Travailler dans un cadre propice où tu te sens bien.

Des questions pourraient être posées pour aider les enfants à trouver comment s'organiser pour étudier :

- Est-ce que tu organises bien ton temps pour étudier ? Pourquoi ?
- Est-ce que tu pourrais mieux t'organiser ? Comment ?
- Est-ce que les autres pourraient t'aider à mieux t'organiser ? Comment ?
- Est-il possible de mieux réussir en travaillant moins ?

Martine Nolis





Pour chaque phrase, coche la case qui te convient le mieux.

	Je me situe par rapport à mon travail.	C'est tout moi.	C'est un peu moi.	Ce n'est pas moi.
1	J'apprends mes leçons par cœur avant une interro.			
2	Je remets mes travaux et mes devoirs à temps.			
3	Je me couche assez tôt et je dors bien.			
4	Je ne dors presque pas avant une interro.			
5	Je m'organise pour pouvoir sortir avec mes copains et cela ne m'empêche pas de faire mes devoirs.			
6	Je commence à faire mes devoirs le jour où je les reçois plutôt que la veille de les remettre.			
7	Je dois souvent annuler des activités en raison du manque de temps pour étudier.			
8	Je fais tous mes devoirs et les travaux demandés.			
9	Je dois souvent m'excuser pour les retards dans mes devoirs.			
10	Je manque de confiance pour la gestion de mon temps, j'ai toujours peur d'en manquer.			
11	Je me sens souvent fatigué(e).			
12	Je joue d'abord plutôt que d'étudier et faire mes devoirs.			
13	J'ai tellement d'activités que je n'ai pas le temps d'étudier ou de faire mes devoirs.			
14	Je suis très méthodique dans ce que je fais.			
15	J'aime bien trouver plusieurs façons différentes de faire les choses.			
16	Avant de commencer je veux savoir dans quel ordre je vais faire les choses.			
17	Cela ne me dérange pas de faire plusieurs choses en même temps.			
18	Je planifie toujours ce que je veux faire.			
19	Je n'aime pas m'arrêter en cours de route.			
20	J'ai un peu de difficulté à voir ce qui est important et ce qui ne l'est pas.			
21	J'ai des difficultés à gérer ce qui est imprévu.			
22	J'aime bien connaître les détails de ce que je dois faire.			



LEÇON

Jardiner en classe et autres expériences en lenteur et patience.

Préparation

Les activités décrites ici sont adaptées à la saison, mais elles peuvent s'étendre au fil de l'année et donner lieu à de nombreux apprentissages. Un carnet de bord collectif peut être créé où l'on note et dessine les projets et l'évolution des cultures.*

1. Jardiner à l'école.

Matériel

- Du terreau, des sachets de graines, des bulbes, des éléments à bouturer...
- Des outils : récupération de petites cuillères (pour dégager des plantules à repiquer) et de fourchettes (pour gratter à la surface). Petit arrosoir et pulvérisateur pour arroser les semis sans déranger les graines.
- Des récipients : pots, godets, ravier en polystyrène, récupération d'emballages de pâtisseries en plastique transparent qui forment des mini-serres.
- Des plaques de verre, ravier transparents ou feuilles de plastique pour couvrir les semis et freiner l'évaporation.
- Des livres pour se documenter.

Déroulement (activités à choisir)

1.1. Comparer des plantes à pousse rapide/lente comme le haricot/le persil.

Le haricot pousse très vite et se développe longtemps sans terre. Le persil est très lent. En semant des graines de toutes sortes (aussi : radis, laitue...), les enfants découvrent la diversité des plantes. On peut découvrir que pour accélérer la germination on peut faire tremper certaines graines dans de l'eau tiède pendant un à deux jours avant de les semer (capucine, haricot ou persil).

1.2. Comparer des conditions différentes.

- Dans deux pots identiques avec du terreau, semer trois graines à la même profondeur. Puis placer un pot à l'extérieur et l'autre à l'intérieur de la classe. Pendant plusieurs semaines, noter la température extérieure, intérieure, ainsi que la hauteur des plantes dans chaque pot et découvrir les besoins en chaleur de chaque espèce.

- Comparer (avec des capucines par exemple) en variant l'arrosage. Un pot est arrosé l'autre non : au bout de 3-4 semaines, on constate que l'eau a déclenché la levée des graines du premier pot tandis que les graines de l'autre dorment encore.

- Comparer (avec des haricots par exemple) en variant la profondeur de la graine. Se documenter et constater qu'on sème parfois les petites graines en surface (impatiens) et les grosses bien en profondeur (tournesol, maïs).

1.3. Déguster et créer des jeux de parfums.

- En une semaine on peut manger du cresson (placer une bonne couche de coton mouillé sur une assiette et observer la pousse des racines et des petites feuilles vertes), des germes de soja...

- Cultiver des herbes aromatiques : semer basilic, ciboulette (dans un pot-tête de bonhomme à qui il poussera des cheveux), coriandre, aneth...

*Voir entre autres :
- Frédéric Lisak, 150 activités nature aux 4 saisons, éd. Milan Jeunesse, 2009 (rééd.)
- www.jardinons-alecole.org/pages/terros.php
- www.graines-et-plantes.com/ (indications sur les saisons).



Récupérer des tiges enracinées et mettre en pot : menthe, thym, origan.
Créer une « tour des aromates » : empiler 3-4 pots de tailles décroissantes à moitié remplis de terreau puis compléter l'apport en terreau et y installer les herbes du plus grand au plus petit (menthe, persil, basilic, ciboulette, thym, origan, sarriette, sauge...).

1.4. Cultiver des plantes exotiques.

Avocatier, citronnier, ananas...

1.5. Fleurir la classe.

- Bouturer des tiges de fleur : lavatères, fuchsias, impatiens...

- Planter des bulbes : jacinthes, narcisses, crocus (bien serrés), tulipes (hâtives), muscaris, amaryllis (croissance très rapide à mesurer).

1.6. À l'extérieur, si l'école dispose d'un jardin.

En septembre, on peut encore semer des légumes : carottes, épinards, navets, radis, laitues d'hiver, roquette, mâche, cerfeuil, cresson alénois, persil.

Et des fleurs :

- Semer directement dans les massifs et attendre l'an prochain pour les espèces à repiquage délicat (coquelicot, eschscholtzia, némophile).

- Semer en pépinière abritée, pour repiquer au printemps en place, des annuelles rustiques comme : pois de senteur, soucis.

- Planter des bulbes.

➤ Pendant ces expériences, élaborer une ligne du temps illustrée par différentes phases de développement des plantes observées, rechercher les causes des échecs et des réussites, faire varier les paramètres. Établir un tableau de prise en charge de l'entretien des plantations.

2. Autres activités « lentes ».

- Expérimenter de faire soi-même, manuellement, des choses qu'on a l'habitude d'acheter « tout fait » : fabriquer du papier, cuire du pain, teindre naturellement un tissu ou des planches.

- Calligraphier et illustrer ou mettre en page à l'ordinateur un texte qu'on a écrit.

- Prendre le temps de s'organiser grâce à un « journal de classe personnel » : sur une feuille canevas hebdomadaire, donnée par l'enseignant, chaque élève choisit et note, outre les tâches collectives, des tâches différenciées (revoir un apprentissage où il est en difficulté, terminer des exercices, écrire, lire, aider, se reposer...). Ce planning peut ne concerner que le temps à la maison. Il peut aussi inclure des plages de « travail individuel » (ou en tutorat) en classe. L'enseignant participe en même temps, pour son propre planning, à ces moments d'organisation du travail de la semaine suivante.

Sonia Huwart

Compétences

Éveil scientifique

Par le biais de semis, de plantations (dans un potager ou dans des caissettes)... l'enfant apprend à connaître son environnement naturel et la vie des végétaux...

(413-415)

Concevoir ou adapter une procédure expérimentale. Recueillir des informations par des observations [S5-6]



LEÇON

Création d'un jeu des dicos

préparation

Ce jeu peut être joué en ouvrant le dictionnaire au hasard : on y tombera sur des mots peu usités et donc inconnus de la plupart des élèves (« éclectique », « papule », « scion »...). Il s'agit alors, avant d'en lire la définition, d'en inventer une (ou plus) ! Puis de vérifier au dictionnaire, réécrire simplement et proposer les deux (ou plus) à la devinette. Ainsi on pourra choisir entre :

- « éclectique » : *qui fait des étincelles ? Ou varié, qui s'intéresse à tout ?*
- « papule » : *petit pape ? Ou lésion de la peau ?*
- « scion » : *embêtant ? Ou bourgeon ?*

Cette activité amène l'élève à faire des associations avec des images auditives du mot (dans *éclectique* il entend presque *électrique*), ce qui l'amène à créer sa définition, à chercher dans le dictionnaire et enrichir son vocabulaire, à reformuler, donc apprendre à définir, et mieux retenir des définitions. Nous proposons ici un détournement de ce jeu pour **investiguer les mots du champ lexical autour des notions : vite-lentement.**

L'enseignant prépare une liste de mots et d'expressions de différentes classes (mener rondement, bayer aux corneilles..., diligence, farniente..., tatillon..., à bride abattue...) parmi lesquels il est bon de glisser des « intrus » : voir notre proposition de banque de mots en annexe 1.*

Matériel

- Voir annexes 1 et 2 : banque de mots et tableaux à compléter.
- Papier cartonné, colle, ciseaux.
- Boîte pour disposer le jeu.

Déroulement

1. Comprendre le jeu.

- Lire les pages 10-11, y goûter le plaisir de jouer avec les mots.

- Revenir à la devinette de la page :

Qu'est-ce que la ponctualité ?

1. L'art de construire des ponts.
2. Le fait d'être toujours à l'heure.
3. Le fait d'utiliser des points et des virgules dans un texte.

« Quel est le principe de cette devinette ? Qu'est-ce qui la rend drôle ? Et si on créait un "jeu du dictionnaire" à partir de ce modèle ? ».

Les élèves comprennent qu'il s'agit de détourner un mot de son sens, de proposer des définitions inventées mais qui s'inspirent de ce qu'on entend, d'associations que le mot évoque (repérer ces techniques de détournement avec le mot « ponctualité »).

2. Premier pas : jouer avec des mots connus.

« Comme pour le mot "ponctualité", nous allons inventer de nouvelles définitions à des mots connus, d'après ce que vous y entendez. »

L'enseignant choisit des mots évocateurs et met les élèves sur la voie : *chapitre ?* (chat rigolo) ; *coquelicot ?* (petit coq) ; *infanterie ?* (magasin pour enfants) ; *dindon ?*

*Voir aussi Henry Landroit,
50 jeux de langue pour l'école :
<http://users.skynet.be/Landroit/indexj.html>



(grosse cloche) ; *hypothermie* ? (hippopotame fiévreux)...

Les élèves peuvent proposer eux-mêmes de nouveaux mots. Ils travaillent par écrit seul ou par deux. Ils rédigent également une « bonne » définition simple de ces mots. Les propositions sont appréciées, choisies et notées (voir tableaux en annexe 2).

3. Deuxième pas : jouer avec des mots du thème vite-lentement.

« Nous allons maintenant travailler sur des mots et expressions qui ont un lien avec le thème de la lenteur ou de la vitesse. »

- Résoudre quelques exemples de départ comme :

La *célérité* c'est : Devenir une star ? / La famille des *céleris* ? / La rapidité ?

- Lire une liste de mots proposés par l'enseignant dont la majorité (mêler des intrus) marquent l'opposition rapidité-lenteur (voir annexe 1). Classer grammaticalement.

- Rédiger des doubles définitions : les élèves rédigent une définition fantaisiste / un essai de définition correcte (voir tableaux à compléter). Cette étape peut être organisée en groupes : 4 listes sont confiées à 4 groupes. Chacune est complétée par le groupe qui les a reçues. Puis, par rotations successives, chaque groupe reçoit les autres listes et note ses impressions au brouillon (quelle est la définition inventée, quelle est la bonne ? souhaite-t-on y amener une correction ?).

- Vérifier dans le dictionnaire et corriger collectivement.

- Finaliser le travail en revenant aux groupes de départ qui recopient leur liste corrigée sur un tableau à compléter (voir annexe 2).

4. Créer une boîte de « jeu du dictionnaire ».

Photocopier les tableaux en A3. Les coller sur un support solide et découper des cartes de mots avec leurs doubles définitions. Ce jeu pourra être soumis à une autre classe.

Sonia Huwart



Compétences

Langue française

Créer le besoin d'organiser les mots du champ lexical : éveiller à des démarches mentales d'organisation, de classement, de sériation (1706)

Chercher et inventer des idées, des mots... [F45]



Sur la vitesse et la lenteur :

Verbes

Mener rondement, expédier, talonner, hâter, clopiner, s'alanguir, stagner, musarder, temporiser, tâtonner, se prélasser, baguenauder, bayer aux corneilles, être à la bourre...

Substantifs

La promptitude, la diligence, la précipitation, la pétulance, la nonchalance, l'inertie, la sérénité, le farniente, la pondération...

Adjectifs

Primesautier, impétueux, fébrile, fougueux, preste, vélocé, matineux, compassé, tatillon, minutieux, apathique, indolent, flegmatique...

Expressions

Prestissimo, vivace, adagio, larghetto, subito presto, sur le champ, pied à pied, à bride abattue, ventre à terre, au pied levé, tambour battant, incontinent, inopinément, en un tournemain, tout de go, dare-dare, au débotté, séance tenante, quatre à quatre, rondement, cahin-caha, à petit feu, sur des chapeaux de roue, ad vitam aeternam, à la six-quatre-deux, sur le pouce...

Intrus :

Verbes et expressions

Démarcher, graviter, sauter du coq à l'âne, être mis à pied, vivre sur un grand pied, monter sur ses grands chevaux, sur son trente et un, avec avidité...

Substantifs

Un relent, une rapine, l'hyperglycémie, la prestance, un promoteur, l'animosité, une minerve...

Adjectifs

Mégalomane, névralgique, pressurisé, frivole, machinal...





Premier pas : pour chaque mot, invente une définition et donne la bonne définition.

⇒ La ponctualité	l'art de construire des ponts ?
	le fait d'être toujours à l'heure ?
⇒ Éclectique	qui fait des étincelles ?
	qui s'intéresse à tout ?
⇒ Une papule	un petit pape ?
	une lésion de la peau ?
⇒ Un scion	une personne embêtante ?
	un bourgeon ?
⇒ Un chapitre	
⇒ Un coquelicot	
⇒ L'infanterie	
⇒ L'hypothermie	
⇒ Un didon	
⇒	





Deuxième pas : pour chaque mot, invente une définition et donne la bonne définition.

⇒ Mener rondement	
⇒ Talonner	
⇒ Bayer aux corneilles	
⇒ Musarder	
⇒ Baguenauder	
⇒	
⇒ Diligence	
⇒ Pétulance	
⇒ Farniente	
⇒	



⇒ Tatillon	
⇒ Primesautier	
⇒ Matineux	
⇒	
⇒ Subito presto	
⇒ Ventre à terre	
⇒ Tambour battant	
⇒ Cahin-caha	
⇒ En un tournemain	
⇒ Au débotté	
⇒	



→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	
→	



ATELIER PHILO

Enjeux philo

La lenteur et la rapidité sont uniquement des concepts relatifs et contextuels. Dans l'absolu, ce sont des termes qui ne signifient rien du tout. Un processus ou une action est considérée lente ou rapide en comparaison à une autre, ou dans un contexte donné. Sans cela, l'idée n'a pas de sens. Entre un coureur et un guitariste, on ne peut pas dire lequel est le plus rapide, puisque la rapidité n'est pas de même nature. En ce sens, toute discussion sur la lenteur et la rapidité sont difficiles, car il est loin d'être sûr que les personnes parlent de la même chose.

Mais la vitesse a aussi un sens subjectif. Quelqu'un peut trouver long le temps que l'on met pour aller d'Europe en Asie – 12 heures ou plus –, alors que l'avion vole à 800 km/heure. Il s'agit ici d'une perception du temps et de la distance, sensation qui se détermine dans l'impression que nous en recevons. À nouveau c'est par comparaison et dans un contexte. Par exemple celui qui est conscient du fait qu'autrefois cela aurait pris des mois, ne trouve pas le voyage lent. De la même manière, celui qui aime lire et écrire dans l'avion trouvera que le temps passe vite, alors que celui qui a besoin de courir et sauter trouvera cela extrêmement lent. Il s'agit ici du « vécu de la vitesse », la vitesse au sens du ressenti.

Questions philo

Comment le temps passe-t-il ?

As-tu déjà vécu des journées où le temps te semblait trop long ?

As-tu déjà vécu des journées où le temps passait très vite ?

As-tu déjà vécu des journées où les deux cas se produisaient ?

As-tu déjà vécu une journée où tu n'avais pas de notion de temps ?

As-tu déjà vécu une journée où tu avais trop de temps ?

Le temps (l'heure) prend-il des couleurs différentes ? Est-il incolore comme l'eau ?

Le temps se présente-t-il sous des formes et des tailles différentes ?

Si tu pouvais toucher le temps, quelle impression cela te donnerait-il ?

Si le temps se terminait, quelque chose d'autre commencerait-il ?

Activités de réflexion

1. Quelle heure est-il quand tu :

- te lèves ?
- vas te coucher ?
- prends le repas de midi ?
- vas nager à la piscine ?
- manges ton goûter ?
- commences l'école ?
- te reposes ?
- dors ?
- joues avec tes amis ?
- prends le repas du soir ?

➔ Dans chaque cas, pourquoi est-ce précisément cette heure-là et pas une autre ?

2. Parler du temps.

Voici quelques manières d'utiliser le mot « temps » comme « heure » ou « nombre de fois » : une autre fois - tout le temps - ton temps - à temps partiel - le temps libre - une fois, deux fois, trois fois... - la prochaine fois - à contretemps - quelle heure - les heures supplémentaires - passe-temps - à temps plein.



Lesquelles pourrais-tu utiliser dans les phrases suivantes ?

La _____ que tu sortiras, n'oublies pas ta veste.

Faisons cela _____

Il est _____ avec la musique.

À _____ devrions-nous partir ?

Il aime s'amuser _____

Si Marie fait _____ elle gagnera plus d'argent.

Ma sœur aime aller au cinéma, c'est son _____ favori.

_____ est important. Alors, emploie-le bien.

As-tu _____ pour jouer avec tes amis.

Paula travaille _____ mais espère travailler un jour.

_____ combien de fois peux-tu toucher tes orteils ?

3. Estimer, mesurer le temps.

Qu'est-ce que j'utilise pour :

- Savoir ce que j'ai à faire comme devoir ce soir.
- Savoir combien de temps je mets pour parcourir 100 mètres.
- Me lever à 7 h pour aller à l'école.
- Ne pas oublier mon rendez-vous chez le dentiste dans 5 mois.
- Réussir à cuire un œuf à la coque.

Réponses :

Un journal de classe – un chronomètre – un réveil – un agenda – une minuterie

4. Combien de temps mets-tu pour...

Une seconde, c'est court ou c'est long ? Une minute, c'est court ou c'est long ? Une heure, c'est court ou c'est long ? La réponse diffère suivant qui nous sommes, l'endroit où nous nous situons, ce qui nous préoccupe, ce que nous faisons quand la question se pose. C'est ce qu'on appelle le temps subjectif. Ce temps-là n'a pas la même valeur pour tout le monde. Par contre, le temps qui se mesure, le temps objectif, est universel. Il est donc intéressant de proposer l'exercice suivant aux élèves afin qu'ils puissent prendre conscience de la durée de certaines activités et la différence qui peut exister entre le temps estimé et le temps réel que prend cette activité. En effet, comment un enfant pourrait-il arriver à l'heure à l'école s'il ne parvient pas à évaluer le temps que lui prendra le fait de s'habiller, déjeuner, prendre le bus, etc. ?

Chaque élève complètera le tableau donné en annexe. Il commencera par la colonne temps estimé puis vérifiera le temps réel nécessaire à chaque activité. Une discussion sur les différences entre temps estimé et temps réel permettra de mettre en évidence les processus mis en œuvre dans la perception du temps et son évaluation.

Comment as-tu fait pour estimer les différentes activités ?

Comment expliques-tu les différences d'évaluation avec tes copains de classe ?

Peut-on évaluer une action qu'on n'a jamais faite ?

Mesure-t-on toujours le temps que prend une action ?

Quel intérêt cela a-t-il ?

As-tu besoin de souvenirs pour pouvoir évaluer le temps que prend une action ?

Pourquoi certaines actions te paraissent prendre beaucoup de temps et pas d'autres ?

Qu'as-tu besoin de savoir pour évaluer le temps que prendra une action ?





À ton avis, combien de temps mets-tu pour faire les actions suivantes ? Après avoir complété la première colonne, complète la suivante en te chronométrant.

Combien de temps pour :	Temps estimé	Temps réel
Nommer 5 animaux à rayures.		
T'habiller.		
Écrire les nombres de 0 à 50.		
Répéter 10 fois de suite la phrase : « Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi-sèches. »		
Nommer tous les élèves de ta classe.		
Chercher le mot « extraordinaire » dans le dictionnaire.		
Composer une rédaction de 10 lignes.		
Mémoriser la fable : « Le lièvre et la tortue ».		
Pouvoir écrire le texte « le lièvre et la tortue » sans fautes.		
Te tenir droit sur un pied sans bouger.		
Trouver 10 mots qui riment en « o ».		
Dire les tables de multiplication de 5 à 10.		
Devenir grand.		
Ranger ta chambre.		
Préparer ton cartable pour le lendemain.		
Aller jusqu'à l'école.		
Manger ta collation.		
Cuire des pâtes.		
Aller acheter un pain.		



LEÇON

Comment digérons-nous ?

préparation

L'enseignant choisit des savoirs à découvrir à propos de la digestion.

Voir, en annexe, « Les étapes du voyage digestif », une proposition d'information pour les élèves, à moduler selon le niveau et à accompagner de schémas et d'illustrations.

Voir aussi les sites internet :

- http://www.wmaker.net/tekzep/La-Digestion-Cycle-3_a101.html

- <http://crdp.ac-dijon.fr/En-ligne.html#actout2>

- <http://www.cap-sciences.net/upload/digestion.pdf> (*La digestion, Le trajet des aliments dans l'appareil digestif*, Dossier Enseignant « À Table », Cap Sciences, 2004).

Il vaut mieux éviter de stigmatiser le « mauvais fast-food » tout en reconnaissant que fast-food rime souvent avec vie pressée. On pourra prendre la question par le biais positif : apprécier le plaisir de la lenteur d'une préparation et d'un repas convivial et goûteux.

Sites internet à propos du fast food / slow food :

- <http://fr.pourelles.yahoo.com/famille/plus-parents-travaillent-tard-plus-les-enfants-vont-au-fastfood--article-gfnu.html>

- <http://videos.lesoir.be/video/iLyROoafqFq.html>

- http://www.slowfood.com/about_us/fra/welcome_fra.lasso

- « Journée internationale de la lenteur » au Canada : <http://carrefour-education.qc.ca/node/44283>

- Idées d'expériences « slow food » : http://www.slowfood.com/education/filemanager/resources/pac_tutorial_fra.pdf

- Dans la foulée du « slow food », le « cittàslow » : <http://revolution-lente.coerrance.org/cittaslow.php?PHPSESSID=cce01513foe4078707of545098537af8>

Matériel

- Aliments divers à manger : mie de pain, tranche de pain blanc, croûte de pain complet...
- Radios du tube digestif, puzzle de l'appareil digestif, films sur le corps humain, documents extraits de manuels, livres.

Déroulement

1. Comment mangeons-nous ? Comment digérons-nous ?

- Expérience :

« Vous avez déjà tous mangé du pain ? Pour mieux nous rappeler ce qui se passe lorsque nous mangeons, nous allons en refaire l'expérience. »

Un à trois élèves volontaires viennent manger un morceau de pain devant la classe. Si on souhaite différencier les aliments : au premier on donne un morceau de mie, au second une tranche de pain blanc, au troisième une croûte de pain complet. On les observe en silence. Chacun décrit ensuite les observations, à commencer par les élèves qui ont mangé. Synthétiser les observations communes en une phrase, par exemple :

Nous mastiquons la nourriture. Elle se mélange à la salive. Nous l'avalons réduite à une sorte de boulette.

Nous mordons, nous déchirons la nourriture avec les dents, nous écrasons les parties plus coriaces avec les molaires...



⇒ Hypothèses individuelles :

« Dessinez maintenant le trajet dans le corps, tel que vous l'imaginez, par le morceau de pain qui a été avalé, ce qu'il devient. Numérotez les étapes et expliquez-les par quelques mots en légende. »

- Comparaison collective des différentes représentations initiales.

- Questionnement et recherche :

L'enseignant amène les élèves à vérifier des présupposés ou des fausses évidences (trajet séparé des liquides et des solides ? aliments qui passeraient par le foie ? ...) et à questionner (comment les aliments passent-ils de l'estomac au gros intestin ? les noms des organes, des substances ? ...). Les recherches peuvent être menées dans des documents fournis et/ou en bibliothèque. Un schéma fourni par l'enseignant est annoté.

2. Vite mangé = vite digéré ?

« Savez-vous ce que veut dire *fast food* ? Qu'en pensez-vous ? Et *slow food* ? »

L'enseignant peut expliquer aux élèves en quoi l'un et l'autre consistent. Un projet d'inviter un diététicien ou un nutritionniste peut émerger, des questions peuvent être préparées en équipe (avec ou sans documentation préalable), et une brochure peut être écrite.

Sonia Huwart

Compétences

Éveil scientifique

Découvrir la nutrition et la digestion : ... nécessité de bien mastiquer.

... trajet suivi par les aliments de la bouche à l'anus (tube digestif)...

(366-374)

Formuler des questions à partir de l'observation.

Repérer et noter une information issue d'un écrit scientifique [S1 S9]



☞ La bouche

Porte d'entrée permettant la **mastication des aliments**.

Un mouvement d'ouverture et de fermeture de la bouche, de la **mâchoire inférieure** (mandibule) sur la **mâchoire supérieure** sert à broyer les aliments. La mâchoire inférieure est mobile, la mâchoire supérieure est soudée au crâne.

Les dents transforment la nourriture en très petits morceaux : les **incisives** coupent, les **canines** servent à déchiqueter les parties coriaces (comme la viande), les **molaires** broient la nourriture.

La langue assure le brassage lors de la mastication.

La salive est très importante, c'est elle qui commence la digestion : elle lubrifie et ramollit la nourriture pour faciliter l'avalage, elle détruit certaines bactéries. Pour lui faire quitter la bouche, on avale la nourriture (déglutition), qui passe dans l'œsophage en passant par le pharynx.

☞ L'œsophage

Ce petit tuyau (environ 30 cm) pousse les aliments vers l'estomac. Cela grâce à un liquide (mucus) qui permet aux aliments de glisser et aux muscles de sa paroi. Ces muscles ressemblent à des anneaux qui se resserrent (contractions) les uns après les autres toutes les 9 secondes. Les aliments avancent ainsi, même si l'on mange couché ou même en faisant le poirier !

☞ L'estomac

L'estomac peut contenir 1 à 2 litres de nourriture. C'est un genre de poche formée de muscles en forme de J, ces muscles y malaxent les aliments. Le dernier anneau de muscle de l'œsophage se referme afin d'empêcher le reflux de nourriture.

Sur les parois de l'estomac, des glandes sécrètent et diffusent du **suc gastrique**. Le suc gastrique tue des microbes et transforme les aliments en matière semi-liquide. Les aliments ainsi transformés se déversent dans le **duodénum**, encore une fois par contraction des muscles.

☞ Le duodénum

C'est la première partie (environ 20 cm) des **intestins**. Deux glandes très importantes, le **foie** et le **pancréas**, y amènent des substances utiles : la **bile** qui provient du foie y fragmente les particules de graisse et le **suc pancréatique** produit par le pancréas y achève de fragmenter les dernières particules alimentaires.

☞ L'intestin grêle

Les aliments réduits en bouillie y parcourent un long trajet (6-7 m chez l'adulte). La grande surface des parois y permet une bonne absorption des **nutriments** indispensables qui passent dans le **sang** (et la lymphe) pour être distribués à tous les **organes du corps**. La croissance, l'énergie, la santé dépendent de cet apport.

☞ Le gros intestin ou colon

C'est là que se passe (sur environ 1,5 m) le **transit** des déchets de la digestion. Le gros intestin abrite des microbes très utiles, la **flore intestinale**, qui achèvent la transformation. L'eau est absorbée, les déchets deviennent solides. Ils sont alors évacués par le **rectum** vers l'**anus**.

Sonia Huwart



ATELIER PHILO

Enjeux philo

Dans le mythe, Épiméthée, « celui qui pense après », chargé de répartir les dons entre les êtres, a oublié l'homme. Son frère, Prométhée, « celui qui pense avant », répare les choses en volant le feu des Dieux. Chacun des deux excès a son héros. D'une manière caricaturale, on pourrait dire que celui qui est lent ne peut pas tout faire, il omet des choses. Par contre, celui qui va vite en fait parfois un peu trop, souvent n'importe comment, en omettant de réfléchir aux conséquences. Établir des relations de cause à effet sollicite des habiletés qui requièrent la maîtrise de la dimension temporelle des événements. Le temps ne s'évalue qu'en fonction de ce qui le précède et ce qui le suit. Il est important d'aider les élèves à établir des liens entre une suite d'éléments, d'événements, afin qu'ils puissent donner du sens et choisir un sens afin d'atteindre leur objectif.

Questions philo et exercices

Avant de se questionner à propos du texte, quelques notions pourraient être clarifiées grâce à ces exercices et ces questions.

1. Réfléchir.

Quels mots représentent pour toi le fait de réfléchir ?

Se rappeler – douter – rêver – supposer – imaginer – faire des liens – chercher – poser des questions – jouer – inventer – aimer – critiquer – se plaindre – pleurer – observer – écrire – se regarder dans un miroir – répondre au hasard – rire – additionner – ne pas vérifier ses réponses – expérimenter – comprendre un problème – dessiner

Parmi les mots retenus, lesquels font appel au passé, lesquels se situent dans le présent, lesquels appellent le futur ?

Est-ce que réfléchir peut être amusant ?

Est-ce que tu réfléchis quand tu essaies de comprendre quelque chose ?

Quand tu réfléchis, le fais-tu à l'aide de mots, d'images ou de chiffres ?

Quand tu fais un calcul, à quoi réfléchis-tu ?

Peux-tu réfléchir à autre chose en même temps ?

Peux-tu réfléchir au calcul en même temps que tu réfléchis à ta façon de réfléchir ?

Réfléchit-on tous de la même façon ?

Peux-tu savoir comment les autres réfléchissent ?

2. Causes et conséquences : un pont entre passé, présent, futur.

Imagine quelques causes et quelques conséquences aux propositions suivantes :

Romain rit.

Isabelle crie.

Rémy a beaucoup d'amis.

Antoine réussit bien en sciences.

Rachid écrit sans fautes.

Sophie comprend vite les explications.

Manon dort.

Victor devine plus qu'il ne comprend.

Sarah copie.

Samira est timide.

Mohamed a bien préparé son travail de révision.

Quelles différences existent entre chercher des causes et imaginer des conséquences ?

Est-ce facile de deviner ?



Que fais-tu quand tu essaies de deviner ce qui va se passer ?

Est-ce que tout événement a une cause ?

Est-ce que tout événement a une conséquence ?

Est-ce qu'un même événement peut avoir plusieurs causes ou plusieurs conséquences ?

3. Avant - Après.

Te sens-tu mieux avant ou après un examen ?

Est-ce que tout ce qui vient avant doit se produire en premier et tout ce qui vient après doit venir ensuite ? Explique.

Est-il possible de faire un examen avant de l'avoir étudié ?

Est-il possible de trouver une solution à un problème avant d'y avoir réfléchi ?

Qu'est-ce qui est préférable, réfléchir avant ou après ? Pourquoi ?

Peux-tu répondre à une question avant qu'elle ne soit posée ? Pourquoi certains le font-ils ?

4. À propos de l'histoire.

Faut-il réfléchir avant d'agir ?

A-t-on toujours le temps de réfléchir avant d'agir ?

Peut-on penser à tout ?

Pourrait-il y avoir des gens qui pensent à « tout » ce qu'ils font ?

Pourrait-il y avoir des gens qui ne pensent jamais à ce qu'ils font ?

Quelle est la différence entre tirer les conclusions et prévoir les conséquences ?

Quand tire-t-on les conclusions de ses choix ?

Martine Nolis

LEÇON

« Tirer des conclusions » et « prévoir les conséquences ».

préparation

Dans les médias et en politique, on utilise fréquemment ces deux expressions au sens proche, trop souvent en les assimilant l'une à l'autre. Il faut « tirer les conséquences » dit-on parfois. N'est-ce pas une source de confusion ? En effet, lorsqu'on « tire des conclusions », il nous semble qu'on privilégie la démarche de « réflexion », où des qualités intellectuelles comme la logique et la rigueur priment. Et lorsqu'on « prévoit les conséquences », c'est plus la démarche d'« action » qui prime, donc l'éthique de la responsabilité, la qualité de prudence, l'engagement. Les deux notions restent cependant liées et il ne s'agira pas de censurer le vocabulaire mais plutôt d'approfondir et enrichir le sens et l'usage, selon les objectifs de l'enseignant.

Déroulement

1. « Tirer des conclusions ».

1.1. Réfléchir à des scénarios.

« Socrate est un homme et les hommes sont mortels : Quelle conclusion peut-on tirer de ces deux éléments ? »

« Un crime a été commis à Ostende tel jour à telle heure. Ce jour-là, à cette heure-là, Popol était à Arlon : Quelle **conclusion** l'inspecteur Lemalin pourra-t-il tirer de ces éléments ? »



« Invente d'autres raisonnements du même type. »

« Que veut dire l'expression **tirer des conclusions** ? »

Par exemple :

Raisonnement à partir de certaines connaissances pour affirmer vraie ou supposer possible une connaissance ou une hypothèse nouvelle.

Faire une proposition nouvelle qui se base sur des propositions connues (prémisses).

Juger, prouver, tirer des leçons.

MAIS :

« La terre est plate aussi loin que nous regardons. Nous ne ressentons aucun mouvement de la terre, donc la terre est plate et immobile ! Qu'en pensez-vous ? »

L'expérience humaine, les sensations, ne suffisent pas à fonder un raisonnement. Avant les travaux de Copernic et Galilée, les conclusions qu'on tirait étaient fausses. Pour tirer des conclusions valables, les « prémisses » d'un raisonnement doivent être vraies !

Éventuellement, **expérimenter** :

Par exemple : « Réalisons un compost avec des éléments organiques (restes de repas, épluchures ou déchets du jardin qui pourrissent). Observons l'évolution d'éléments non-organiques (canettes, plastiques qui restent intacts) : quelles conclusions pouvons-nous tirer ? »

Tirer une conclusion sert à connaître mieux mais aussi à agir plus adéquatement. (Cette notion amène à « prévoir les conséquences » pour/avant d'agir : cf. suite)

1.2. Classer des mots-clés récoltés au cours de l'activité.

Noter au fur et à mesure et classer autour de l'expression « tirer des conclusions ». Par exemple : Raisonner, réfléchir, analyser, comprendre, conclure, déduire, expérimenter... ; vrai, faux, possible, valable, préjugé, évidence, vérité, hypothèse, preuve...

1.3. Écrire un récit personnel.

« J'explique une situation à partir de laquelle où j'ai tiré des conclusions... ». Pendant le travail d'écriture, amener les élèves à utiliser le vocabulaire découvert et à étendre ce champ lexical. Lire son texte aux autres si on le souhaite. En discuter. Mettre en évidence l'avantage d'une réflexion assez lente et mûrie.

2. « Prévoir les conséquences ».

2.1. Réfléchir à un problème.

« Des naufrages de pétroliers ont provoqué des « marées noires » (déversement en mer de grandes quantités de pétrole). Les naufrages des pétroliers sont dus à une collision avec un autre bateau ou avec des rochers, ou au mauvais entretien du bateau. Le pétrole déversé en mer et échouant sur les côtes provoque la mort d'animaux et de plantes, il est nocif pour les algues et le plancton, les poissons, les crustacés, les mammifères marins et les oiseaux marins. »

« Quelles sont les causes des marées noires ? »

« Quelles en sont les conséquences ? »

« Que pourrait être dans ce cas le fait de "prévoir les conséquences" ? »

Par exemple :

Prévoir qu'un bateau en mauvais état peut couler et entraîner une marée noire.

Prévoir que le trafic en mer peut causer des collisions.

Grâce à ces prévisions, « agir en conséquence » : contrôler l'état des pétroliers et empêcher ceux qui sont en mauvais état de prendre la mer, transporter parfois le pétrole autrement (oléoducs ou pipelines)...



« Que veut dire, de manière générale, "prévoir les conséquences" ? »

Par exemple :

Réfléchir à ce qui pourrait se produire et agir prudemment, en connaissance de cause.

Anticiper, prendre des mesures (des « mesures préventives ») pour éviter un danger ou des problèmes, pour réussir un projet.

2.2. Classer des mots-clés récoltés au cours de l'activité.

Noter au fur et à mesure et classer autour de l'expression « prévoir les conséquences ». Par exemple : connaître, anticiper, réfléchir, analyser, imaginer..., éviter, agir en conséquence, prendre des mesures..., prudence, clairvoyance, lucidité...

Écrire un récit personnel :

« J'explique une situation pour laquelle je n'ai pas prévu les conséquences ». Pendant le travail d'écriture, amener les élèves à utiliser le vocabulaire découvert et à étendre ce champ lexical. Lire son texte aux autres si on le souhaite. En discuter. Mettre en évidence la difficulté de devoir parfois agir rapidement et donc sans assez réfléchir aux conséquences. Observer les situations où l'urgence est nécessaire : on agit parfois vite et on réfléchit ensuite !

Sonia Huwart



Compétences

Langue française

Utiliser un vocabulaire exprimant des relations logiques (condition, cause, conséquence)

(1694-5)

Organiser et percevoir la progression des idées

[F87]



ATELIER PHILO

Enjeux philo

Les Futuristes désiraient tout changer... On songe souvent au temps comme étant un passage, un mouvement ou un changement. Un instant ne peut capter ce changement. Ce n'est que lorsqu'il y a une période de changement que l'on a un sens de la durée. C'est ce sens du passage du temps, ou du temps vécu, qui est présent lorsque nous regardons les aiguilles d'une montre bouger, et c'est ce qui est absent d'une horloge digitale.

Peut-être serait-il intéressant de questionner vos élèves sur les différences entre les choses qui changent et celles qui ne changent pas. Même dans le cas de choses qui ne semblent pas changer, ou qui durent, défient-elles vraiment le temps ? Par exemple, un monument ou une statue défieront-ils le passage du temps ? Vous pourriez montrer aux élèves des images de ruines en Grèce, et leur demander ce que cela leur suggère à propos du temps.

Nous pensons généralement que le temps est une dimension dans laquelle le changement s'opère, et qu'il est tout aussi essentiel, en ce sens, que l'espace. Vos élèves auront leur propre sens du temps, et il serait bon qu'ils s'expriment à ce sujet avant que vous ne leur parliez de vos propres opinions. Vous pourriez peut-être conclure la discussion en leur demandant ce que le monde serait s'il n'y avait ni changement ni temps.

Questions philo

1. Le temps est-il mouvement ?

En combien de temps la terre fait-elle un tour complet du soleil ?

En combien de temps la terre fait-elle un tour complet sur son axe ?

Si la terre s'arrêtait de tourner et ne bougeait pas autour du soleil, le temps existerait-il quand même ?

Le temps est-il le mouvement ?

Si le temps s'arrêtait, serait-il de l'espace ?

Quand tu lis une phrase, cela prend-il du temps ?

Quand tu comprends une phrase, cela prend-il du temps ?

Quand tu regardes une voiture bouger, cela prend-il du temps ?

Quand tu comprends qu'une voiture bouge, cela prend-il du temps ?

Le temps est-il différent de notre compréhension du temps ?

2. Le temps est-il quelque chose qu'on peut mesurer ?

Quand tu utilises une règle, qu'est-ce que tu mesures ?

Quand tu utilises une horloge, qu'est-ce que tu mesures ?

Pourrais-tu mesurer le temps avec une règle ?

Pourrais-tu mesurer l'espace avec une horloge ?

Est-ce que « 35 kilomètres heure » est une vitesse ou une mesure de vitesse ?

Est-ce que le temps c'est la façon dont les choses changent, ou la vitesse à laquelle elles changent ?

Les horloges mesurent-elles vraiment le changement ?

Que veut dire l'expression « les temps changent » ?

3. Le changement.

Peux-tu dire lesquelles des choses suivantes ne changent pas et lesquelles changent : la température, les saisons, toi, ton école, tes jouets, ton quartier, ta ville ?



Comment les choses changent-elles ?

Une maison est abandonnée depuis vingt ans. Crois-tu qu'elle a changé pendant ce temps ?

Tu regardes une fleur. La fleur a-t-elle changé parce que tu la regardais ? Est-ce toi qui a changé ?

Tu as réussi quelque chose que tu ne parvenais pas à faire auparavant. As-tu changé ?

Quels éléments de ta vie demeurent les mêmes, jour après jour ?

Qu'est-ce qui change dans ta vie, d'un jour à l'autre ?

Quelles choses dans ta vie semblent changer, mais ne changent pas réellement ?

Quelles choses dans ta vie ne semblent pas changer, mais changent en réalité ?

Qu'est-ce que tu préfères, les choses qui changent ou celles qui demeurent pareilles ?

Aimerais-tu que tout reste pareil, jour après jour, de telle sorte que tout serait comme aujourd'hui, par exemple ?

Quand les personnes grandissent, cela veut-il dire que d'une certaine façon elles changent et d'une certaine façon elles demeurent pareilles ?

4. Le temps présent, le passé, le futur.

Si le passé contient tout jusqu'au présent, et si le futur contient tout à partir du présent, le présent n'est-il qu'un point dans le temps ?

Tu vis maintenant dans le présent. Est-ce juste un moment, ou est-ce que ça dure un petit bout de temps ?

Quand le présent est fini, va-t-il dans le passé ?

Avant que le présent n'arrive, est-il dans le futur ?

Si tu prends ta bicyclette, et que tu vas de chez toi à l'école, cela veut-il dire que chaque point entre les deux endroits devient du PRÉSENT quand tu y passe ?

MAISON — — — — — ECOLE

Cela signifie-t-il que quand tu pars de la maison, ta maison est maintenant dans le passé et que ton école est dans le futur ?

Si les autres membres de ta famille demeurent à la maison, sont-ils dans le présent ?

Comment ce qui est le passé pour toi peut-il être le présent pour eux ?

5. À propos de mobilité.

Qui doit prendre les transports en commun et qui la voiture ?

Peut-on vivre lentement ou au ralenti ?

Devrais-tu pouvoir aller n'importe où rapidement ?

Devrait-on interdire les voitures dans la ville ?

La vitesse pourrait-elle conduire à l'arrêt ?

Activité de réflexion

1. Atelier créatif : Ça bouge !

➔ **Objectif : Amener les élèves à produire des effets de mouvement.**

- À partir de l'œuvre futuriste, demander aux élèves quelles questions ils se posent.

- Proposer d'autres œuvres représentant le mouvement : Marcel Duchamp « Nu descendant l'escalier », Giacomo Balla « Dynamisme d'un chien en laisse », Umberto Boccioni « Forme unique de la continuité dans l'espace » ou « La ville se lève », Bernard Rancillac « 5h35 un jour de plus », etc., mais également des dessins de bandes dessinées, des photos de villes prises la nuit, des photos d'animaux en mouvement... Utiliser les images collectées pour faire la liste des indicateurs de mouvement propres à chaque image.



- Cette analyse devrait permettre d'approcher les notions de mouvement, de flou, de net, etc., de mettre les moyens techniques au service de l'expression, de choisir les moyens techniques qui conviennent le mieux pour chaque type de mouvement.

1.1. Représenter un personnage qui se déplace.

- Sur un fond neutre, représenter un personnage qui se déplace sans lever le crayon ou le pastel du support.

- Réaliser une silhouette à l'aide d'un pochoir. Déplacer successivement la silhouette sur une feuille blanche. L'intérieur de la silhouette peut être tracé en noir ou peint à la gouache.

- Par beau temps, il est possible de jouer avec les ombres des enfants sur le sol de la cour de récréation ; on demandera à un enfant de se déplacer lentement dans la cour en exagérant le balancement des bras. À intervalles réguliers, celui-ci s'arrêtera afin que ses camarades puissent contourner son ombre à l'aide d'une craie.

1.2. Impression de mouvement.

- S'inspirer des codes de la bande dessinée et des effets photographiques pour des réalisations donnant une impression de mouvement.

- Scanner ou récupérer une image d'un paysage de fond et d'une voiture. Traiter le fond en ajoutant de la gouache que vous étirerez au doigt. Coller la voiture sur le fond flou. Ajouter si nécessaire quelques lignes noires qui donneront l'effet de vitesse.

1.3. Images chewing-gum.

Étirer les images représentant des actions pour donner une impression du mouvement. Technique : Découper deux images identiques. Découper ces images en bandes puis les coller sur un support en suivant le principe : 1^{ère} bande de la 1^{ère} image, 1^{ère} bande de la 2^e image, 2^e bande de la 1^{ère} image, 2^e bande de la 2^e image...

Martine Nolis



ATELIER PHILO

Enjeux philo

Un cas particulier d'opposition entre lenteur et rapidité se trouve dans la recherche d'informations. Autrefois, il fallait les chercher dans un ou plusieurs livres, ce qui prenait du temps. Aujourd'hui, même les enfants utilisent sur Internet un moteur de recherche comme Google, et ils obtiennent instantanément des milliers d'informations. Que faut-il en penser ? Certains trouvent ce développement positif, puisque l'on obtient beaucoup plus d'informations, plus rapidement. D'autres, au contraire, trouvent cela dommageable pour la pensée, qui ne prend plus le temps de penser, de méditer. Avoir accès à l'information nous suffit. Penser demande des efforts, analyser demande du temps. Il faut chercher d'autres informations ailleurs, lire, s'interroger, reposer le problème autrement, établir des liens, peser le « pour » et le « contre ». Nous confondons souvent hélas information et connaissance, synthèse et résumé, réponse et résolution de problème. Penser ne peut se faire dans l'immédiateté des choses. Penser implique l'idée de délais, de mise à distance, de recul, d'esprit critique...

Questions philo

Comment peut-on connaître vraiment ?

Quelle est la différence entre savoir un peu et savoir vraiment ?

Quelle est la différence entre savoir et deviner ?

Quelle est la différence entre savoir et se demander ?

Quelle est la différence entre savoir et penser ?

Quelle est la différence entre savoir et croire ?

Quelle est la différence entre savoir et déduire ?

Classe les actions ci-dessus en fonction du temps que chacune prendrait : va de celles qui prennent le moins de temps à celles qui prennent le plus de temps.

Classe ensuite ces actions par rapport à leur efficacité : va de celles qui apportent des informations peu sûres à celles qui apportent des informations fiables.

Compare les deux classements. Quelles conclusions peux-tu en tirer ?

Activité de réflexion

1. Comment peut-on savoir ?

Quelle méthode choisirais-tu pour vérifier que quelque chose est « vrai » ? Explique.

- On vous dit qu'en Amérique du Sud, il y a eu une tornade.
- On vous demande si Bruxelles est bien la capitale de la Belgique.
- On vous dit que de violents combats font rage au Congo.
- On vous dit que les chaussures Nike que vous portez sont fabriquées par des enfants en Asie.
- On vous demande si vous préférez la mer ou la montagne.
- On vous signale qu'il n'y a plus de beurre dans le frigidaire.
- On vous dit que vous avez raté votre exercice de mathématiques.
- On vous parle de certaines personnes qui n'ont pas de maison.
- On vous prévient qu'il va pleuvoir dans la journée.
- On vous demande votre taille et votre poids.
- On vous demande si Albert II est toujours le roi des Belges.
- On vous demande comment mesurer la capacité d'une bouteille.
- On vous demande où vous êtes né.
- On vous demande comment vous allez.

Voici quelques propositions :

Consulter un dictionnaire.

En décider en jouant à pile ou face.



Demander à l'instituteur.
Téléphoner à la personne en question.
Demander à ses parents.
Faire une expérience.
Demander à un passant.
Faire appel à sa mémoire.
Organiser une recherche sur internet.
Demander à un grand de l'école.
Regarder la télévision.
Lire un livre qui en parle.
Y penser quelque temps.
Lire le journal.
Consulter son horoscope.
Vérifier à l'aide d'un outil.
Regarder un atlas.
Observer.
En discuter en classe.
Mener une enquête.

As-tu d'autres idées ?

Martine Nolis

LEÇON

Rechercher « vite fait, bien fait » des informations sur Internet et/ou dans des livres ?

Déjà en primaire, les élèves pensent que chercher des informations sur Internet est plus pratique, plus intéressant et surtout plus rapide. Il est bon de les interroger et de considérer leurs représentations initiales à propos de l'accès aux livres et/ou à Internet. Puis de tenter des expériences. Nous proposons ici un apprentissage de procédures pour utiliser internet. Les questions relatives à la vérification des sources et à la fiabilité seront travaillées plus tard (dans le cadre du n°29 de la revue *Philéas & Autobule* : « Bla bla bla »).

➔ Pour aller plus loin, le site français « Educnet, enseigner avec le numérique » propose entre autres des ressources et des documents pédagogiques. Voir notamment : <http://www.educnet.education.fr/dossier/rechercher/fil-conducteur>.
En pédagogie Freinet, méthodologie de la recherche documentaire en classe : <http://www.freinet.org/icem/editions/btj/RECHDOC.HTM>.

Déroulement

1. Savoir ce que l'on cherche et comment trouver.

1.1. Définir ce que l'on cherche.

- Inscrire au tableau un domaine de curiosité actuel, selon les apprentissages en éveil, des lectures ou l'actualité. Accepter plutôt un thème très large comme par exemple « la nature ». Subdiviser ce thème en sous-catégories de sujets plus précis.

- « Choisissez chacun parmi ces sujets celui où vous voudriez en savoir plus ».
Chaque élève choisit un sujet précis, divise une feuille de brouillon en deux et note



individuellement : dans la première colonne ses connaissances (*ce que je sais*) et dans la deuxième colonne ses questions (*ce que je voudrais savoir*).

- Collectivement, rassembler quelques questions à titre d'exemple et en améliorer la formulation.

- Constater qu'il y a deux sortes de questions :

- Des questions qui amènent des réponses simples et précises (*comment s'appelle..., qu'est-ce qu'un...*). Il s'agit simplement de **définir** ou de **nommer**.
- Des questions plus larges qui peuvent amener des réponses tantôt plus courtes (si on n'a pas le temps, si on ne regarde qu'à une source, si on veut rester simple), tantôt plus approfondies (si on est passionné, si on veut prendre le temps, si on ose lire attentivement des explications plus compliquées). Il s'agit alors de **décrire** ou d'**expliquer**.

- Proposer à chacun de se choisir une question (parmi les siennes ou non) assez large qu'il va essayer de résoudre.

1.2. Se préparer à trouver de diverses manières.

« Comment pourriez-vous, chacun, trouver une bonne réponse à votre question ? » L'enseignant structure les propositions des élèves et propose des clés supplémentaires. On évoquera par exemple :

- Les **livres** : dictionnaires (en évoquer différentes catégories), livres documentaires sur un thème précis, encyclopédies, revues spécialisées (montrer quelques exemples de chaque publication). Repérer des bibliothèques à disposition de la classe, des moyens de s'y rendre.
- Les **visites** : expositions (évoquer des musées), des excursions, des interviews d'experts (rechercher quels seraient des experts utiles pour quelques sujets choisis).
- Les **films** : émissions, DVD documentaires... et les **CD-ROM**.
- **Internet** : sites... Rassembler quelques expériences de recherches passées.

1.3. Chercher.

« Vous allez chercher vos informations : les uns sur Internet et les autres dans des livres. Vous prendrez des notes et au retour vous exposerez à la classe, en une dizaine de minutes, comment vous avez procédé et ce que vous avez appris. »

Selon le matériel disponible et le « déjà-là » des élèves, organiser la classe en deux parties : la moitié des élèves va tenter sa chance sur Internet, l'autre va chercher dans les livres (l'enseignant peut amener des livres en vrac ou organiser une visite en bibliothèque). Le temps de recherche doit être identique. Insister sur le fait que ce qui compte c'est de voir **comment on s'y prend pour rechercher** et quelles sont les difficultés.

Il peut être utile de permettre quelques photocopies en bibliothèque et de laisser imprimer un nombre équivalent de feuilles à l'ordinateur. Laisser un temps aux élèves pour rassembler leurs notes et présenter à la classe leurs procédures de recherche ainsi que les résultats.

1.4. Évaluer.

Cette expérience « à l'aveugle » devrait amener une série de procédures, suivies par certains, ignorées ou omises par d'autres, comme :

- En bibliothèque :

- L'orientation : l'aide de personnes-ressources, le repérage des rayons et catégories, la compréhension du rangement, le repérage de collections connues...



- Le choix : l'utilisation des 4^e de couverture, titres et sous-titres, tables des matières, index, titres de chapitres...
 - La prise de notes efficace : l'attention aux références du livre (c.à.d.), la copie précédée d'une lecture sélective efficace...
- Sur Internet :
- Relever les difficultés comme celles qui sont évoquées ci-dessous.
 - Procéder à des apprentissages plus ciblés (voir ci-dessous).

2. Rechercher sur Internet.

2.1. Apprendre à lire une adresse de site.

préparation

Une adresse (URL) peut renseigner sur la nature d'un site, des documents qu'il présente et leur origine. Savoir lire une adresse permet de mieux se repérer dans la masse de documents présents sur Internet en anticipant les contenus de l'information.

L'enseignant devrait estimer les compétences préalables des élèves et pouvoir constituer des binômes (élève compétent + débutant) ou, selon le matériel disponible, des petits groupes hétérogènes assez autonomes.

Il devrait avoir déjà choisi le thème (par exemple celui qui a été investigué plus haut) et se préparer à toutes les opportunités qu'il offre. Ainsi le mot-clé « nature », lorsqu'il est tapé sur Google, amène des propositions comme « nature et découverte Belgique » (qui ouvre sur un lien commercial) mais aussi « nature des mots » (où l'on découvre la confrontation à la polysémie des mots). Plus avant, les mots-clés « protection de la nature » amène le site du WWF sans doute connus par des élèves et fait découvrir Natagora.

Déroulement

Premières manipulations et introduction aux procédures et notions de base.

« Nous allons aller sur Internet pour en savoir plus sur..., comment pourrions-nous procéder ? »

Au tableau, l'enseignant rassemble, montre et explique quelques bases : En quoi consiste Internet, comment lancer l'application, comment saisir une adresse URL. Après dix minutes de manipulations sur cette base, il explique ce qu'est un moteur de recherche, un ou des mots-clés, il demande aux élèves de se rendre sur Google et rassemble les essais et erreurs pour déterminer une procédure efficace.

Lancement de recherche et lecture des adresses URL.

- Affiner la recherche en saisissant des mots-clés.

Commencer par voir ce qu'Internet offre sur un thème général (par exemple *nature*). Puis passer à un des sujets particuliers en ajoutant des mots-clés (par exemple *protection de la nature*). Se rendre compte de l'intérêt d'affiner la recherche.

« Combien de résultats Google vous présente-t-il ?! » « Qu'est ce qui figure en première page ? Pourquoi, à votre avis, la première page contient-elle ces résultats-là ? Que se passe-t-il si nous cliquons sur un de ces liens ? »

« Relevez et venez noter au tableau une adresse de site qui vous semble intéressante ».

Quelques élèves relèvent sur Internet une adresse de site ou de page qui les intéresse et la notent au tableau. L'enseignant ajoute une ou deux adresses qui lui sont nécessaires pour l'exercice (par exemple : <http://www.natagora.be/oiseaux>).

- Observer et comparer les adresses notées au tableau.

« Qu'est-ce qui est commun à toutes ces adresses ? »



Le « http:// » (plus rarement ftp://) et le « www » précédant le nom sont relevés.

- L'*HyperText Transfer Protocol* (protocole de transfert hypertexte), plus connu sous l'abréviation HTTP, et le *File Transfer Protocol* (protocole de transfert de fichiers), ou FTP, sont des moyens de communication informatique de fichiers entre le client et serveur et qui permettent de transférer des ressources, d'alimenter un site web notamment.
- Le *World Wide Web*, appelé le web ou la Toile ou le WWW, est un système qui permet de consulter des pages stockées sur des sites.

- Regarder en ligne à quoi correspond une adresse choisie.

Voir la « Page d'accueil » et « Qui sommes-nous ? » (*Natagora a pour but de protéger la nature...*)

- Analyser le détail des adresses.

Y souligner le **nom de domaine** du site, partie comprise entre « www » et le premier « / » : <http://www.natagora.be/oiseaux>.

Isoler les **suffixes** des noms de domaine (.be, .cfwb, .fr, .com, .net...). Réfléchir sur la nature des émetteurs (l'enseignant informe qu'une entreprise, une association, un ministère ou une personne, peuvent émettre de l'information). Formuler, à partir de là, des hypothèses sur la nature des documents présents sur ces sites selon les intentions (vendre, communiquer, informer, aider, militer...).

Identifier les noms du site.

« Ces noms correspondent-ils à une entreprise ou une association connue ? Donnent-ils des informations sur le contenu ou le genre du site ? Connaissez-vous d'autres noms de site ? »

Évoquer des noms correspondant à des « réseaux sociaux » (Facebook, Twitter...) et de blogs (Skyblogs...). Réfléchir à la nature et aux intentions de l'hébergeur et des émetteurs.

2. Apprendre à naviguer sans se perdre.

préparation

Si on a souvent du mal à trouver ce qu'on cherche sur Internet, ce n'est pas par pénurie mais par surabondance de l'information qui s'y trouve instantanément. Chaque recherche documentaire va poser de nouveaux problèmes et l'école peut contribuer à développer des capacités de résolution de problèmes en ce domaine comme en d'autres.

Déroulement

- Interroger :

Sur le thème précédent et/ou, selon le contexte scolaire, à partir d'un sujet abordé dans la revue (Futurisme, Marathon...), les élèves vont interroger un moteur de recherche. Ils vont noter le nombre de documents proposés, en tirer des conclusions. Répéter la recherche avec un ajout de **mots-clés** pour affiner la recherche.

- Choisir :

S'interroger sur le mode de classement des documents.

Sélectionner en éliminant les liens commerciaux.

Analyser quelques pages, vérifier l'adéquation des réponses avec la demande, décider de rejeter ou de sauvegarder, découvrir des systèmes de sauvegarde et de rangement de l'information.



« D'où provient ce document ? Quel en est l'auteur ? » : réfléchir sur la source du document et émettre des hypothèses sur sa fiabilité.*

« S'agit-il d'une information récente ? » : Prendre en compte la fraîcheur de l'information (en fonction d'un sujet plus ou moins sensible à l'ancienneté), de son niveau par rapport au besoin documentaire et au niveau de la classe.

- Présenter les résultats à la classe :

Se confronter à la nécessité de sélectionner dans un document, de bien le lire et le comprendre, de résumer, de présenter le sujet de manière éclairante...

- Évaluer :

« Rechercher sur Internet est-ce toujours "vite fait, bien fait" ? »

Une évaluation collective (rédiger ensemble un premier mode d'emploi pour « rechercher des informations sur internet ») permet de mettre en évidence ce qu'il faut et ce qu'il ne faut pas faire. Une évaluation individuelle permet de cibler des apprentissages à réaliser, selon le niveau de chacun, lors de prochaines séances.**

Sonia Huwart

*Nous examinerons plus tard des indicateurs qui permettraient de comparer les sites Internet, on pourra d'ores et déjà émettre des hypothèses et différencier ce qui ressemble plus à une association qu'à un blog personnel, à une étude approfondie qu'à un simple avis, à une présentation soignée qu'à un texte mal rédigé ou orthographié...

**Voir fiches pédagogiques du CLEMI, 2001-2005 comme :
http://www.clemi.org/fr/ressources_pour_la_classe/fiches-pedagogiques/bdd/fiche_id/102
http://www.clemi.org/fr/ressources_pour_la_classe/fiches-pedagogiques/bdd/fiche_id/76

Compétences

Éducation aux médias

Les élèves apprennent à considérer tous les médias (livres..., Internet) comme des objets d'analyse (Démarche) Lire une adresse URL pour valider une source d'information (2093-4)

Compétences transversales

Chercher l'information, en connaître les lieux (centre de documentation, bibliothèque...) et les moyens (ouvrages de référence, ouvrages spécialisés, Internet, CD-ROM,...) (Démarches mentales)



ATELIER PHILO

Enjeux philo

L'homme vit sa réalité dans un rythme qui dépend de sa nature, de son éducation mais aussi de la société, de son environnement, de son époque. Nous oscillons tous entre l'oisiveté et l'activité.

La lenteur et la vitesse sont les deux façons que nous avons de vivre notre rapport au temps. La lenteur est par exemple du côté de la vie relationnelle, des sentiments, de l'activité artistique et intellectuelle, de la nature ; la vitesse est du côté de la vie sociale et politique, de la technique, du travail, du combat, de l'accumulation.

« Toujours plus » est, actuellement, une expression importante pour la relation au temps. Plus d'argent, plus de pouvoir, plus de connaissances, plus de reconnaissance, et donc plus de temps. Dans une société « stressée » par sa propre rapidité, la lenteur est considérée comme un luxe, comme un idéal calmant et reposant. Pour des raisons d'hygiène mentale ou spirituelle, on encourage des moments de « retraite », où l'on prendrait le temps de vivre ou le temps d'être.

Questions philo

Arrives-tu à te lever facilement le matin ?

Arrives-tu à te coucher à temps le soir ?

Se lever tôt en semaine quand il y a école et se lever tôt le week-end, est-ce la même chose ?

Se coucher tôt en semaine et se coucher tôt le week-end, est-ce la même chose ?

Es-tu plutôt « du matin » ou « du soir » ?

Que veulent dire ces expressions ?

Quelles différences existent entre les horaires d'école et ton horaire biologique ?

Est-ce que ce sont les montres et les horloges qui « font » le temps ?

Que veut dire l'expression : « L'heure c'est l'heure » ?

« Un temps pour chaque chose et chaque chose en son temps » : y a-t-il un moment opportun pour faire certaines choses. Lesquelles ?

Qui décide du « bon moment » pour faire les choses ?

Y a-t-il un « bon moment » pour penser, manger, dormir, jouer, lire ?

Dois-tu obéir au temps ou aux adultes qui imposent « le temps » ?

Comment peut-on échapper au temps qui passe ?

Martine Nolis

LEÇON

Découvrir la science-fiction et terminer un récit.

préparation

Après la lecture, les élèves donnent leurs impressions sur l'histoire *La fille de l'air*. Selon les interventions et les intérêts, l'enseignant peut commencer par la première ou par la deuxième activité.

Chaque activité sera adaptée à l'expérience de la classe et au niveau visé. Les caractéristiques peuvent être plus ou moins précisées (par exemple : préciser les différences science-fiction / merveilleux..., repérer plutôt quatre ou cinq étapes dans une narration...).



Déroulement

1. Découvrir la science-fiction.

1.1. Caractériser.

« Quelle est la différence entre ce type d'histoire et ... (un exemple d'histoire réaliste lue récemment en classe) ? Ce récit appartient-il au domaine du réel ou au domaine de l'imaginaire ? Quels sont les éléments imaginaires ou mystérieux dans ce texte ? Est-ce totalement inventé ? À quoi cela vous fait-il penser ? »

➔ **Cette histoire, de type narratif, est un récit du genre « science-fiction ».** Le récit de science-fiction est un récit imaginaire qui décrit des techniques imaginées par l'auteur, s'appuyant le plus souvent sur des découvertes techniques et scientifiques réelles (« dose de fluide nutritif », « C'est tout ce dont le corps a besoin. Et ça s'avale vite » / « sas de propreté » / « navette autoguidée » / « processus de sécurité » / « gratte-ciel végétaux », « parcs suspendus »). Parfois cela se déroule dans le futur et parfois dans un espace différent (« en territoire aérien »). Parfois le lien entre l'espace et le temps est remis en question.

1.2. Tester.

« Rappelez-vous l'histoire « [récit de fiction réaliste lu récemment en classe] » : si nous la transformions en récit de science-fiction, que pourrait-on y glisser ? »

Les élèves imaginent des aménagements à glisser dans ce récit.

1.3. Aller plus loin.

- « Dans un récit de science-fiction, on peut inventer des mots nouveaux ou utiliser des mots connus de manière particulière : lesquels ici ? »

Les mots : « Protocole » / « fluide nutritif » / « Aériens » / « Régulateurs » sont relevés et les élèves tentent de leur deviner ou créer un sens plus concret (le sens mystérieux du terme « régulateur » peut donner lieu à des hypothèses).

- « Dans la science-fiction, les personnages restent pourtant semblables à nous, ils sont réalistes : quels sont les éléments réalistes dans le caractère d'Ariel (sachant que dès qu'Ariel arrive sur Terre, les deux mondes coexistent) ? »

prolongements

- Lire un roman de science-fiction et approfondir la caractérisation.*

Bibliographie de livres jeunesse avec commentaires :

<http://www.ricochet-jeunes.org/themes/theme/160-science-fiction>

<http://www.ecoledesloisirs.com/index1.htm> (choisir la tranche d'âge, puis rentrer le thème « science-fiction »)

- Transformer un récit donné en histoire de science-fiction (même procédure, comparer les récits, construire un récit commun).

- Écrire individuellement un récit de science-fiction (l'enseignant remet une grille de relecture où les élèves notent en quoi ils y ont plus, moins ou plus ou moins mis en œuvre les caractéristiques de ce type de texte, le texte peut être relu et amélioré en groupe, les élèves se proposant l'un à l'autre des éléments plus imaginatifs ou des conseils d'écriture).



Déroulement

2. Terminer le récit.

2.1. Réfléchir à la notion d'étapes et de fin dans une narration.

« Quels sont les personnages de l'histoire ? » On se rappelle les personnages actifs dans le récit et ceux qui sont seulement évoqués.

« Quelles sont, en général, les étapes d'un récit, d'une histoire ? Et dans ce récit ? »

➤ **Une histoire comprend toujours (même si l'auteur ne les présente pas toujours dans cet ordre) :**

1. Une situation de départ : les personnages sont présentés, on découvre où et quand (à peu près) se déroule l'histoire (« Cette journée commença... ») ;
2. Un problème à affronter : un événement perturbe la situation et déclenche une série d'actions (« Elle rêvassait, quand un grand bruit... ») ;
3. Un dénouement (il s'agit bien de « défaire un nœud ») : la résolution du problème (« Pomona sourit : « J'ai vu que tu as des problèmes avec ta machine. Mon père connaît bien la technologie aérienne, il va sûrement pouvoir t'aider... »).

2.2. Réagir à la fin proposée par l'auteur du récit.

« Que pensez-vous de cette fin, le dénouement a-t-il bien lieu ? »

On relit : « (...) Pourtant, elle avait intérêt à se dépêcher... et à trouver une bonne excuse pour les Régulateurs. »

On constate qu'une porte est ouverte, mais que rien ne garantit la solution.

« Quelles questions pourrait-on encore se poser ? ». On relève des questions.

« Est-ce bien que le récit s'arrête pourtant là ? » Les élèves ont diverses idées et impressions. Certains aiment que le mystère plane encore, qu'il reste des rebondissements à imaginer, que ce ne soit pas clôturé. D'autres auraient voulu savoir, mais savoir quoi ? La fin d'un film ou d'un livre peut-elle être imaginée par nous-mêmes ou faut-il qu'on nous révèle la « vraie fin ». Mais la « vraie » fin n'est-elle pas toujours « inventée » par l'auteur ?

2.3. Imaginer des fins pour ce récit.

« Et si vous imaginiez vous-mêmes, si vous écriviez la fin de ce récit ? »

« Quel début du dénouement l'auteur nous offre-t-il ? Le « nœud à défaire » par Ariel est-ce seulement de réparer sa machine ? À quoi a-t-elle encore été confrontée dans cette aventure ? Pourrait-il y avoir plusieurs fins aussi logiques l'une que l'autre ? Quelle serait la fin la plus simple et courte ? Cela pourrait-il finir mal ? Préférez-vous que cela finisse bien ? »

L'enseignant anime le brainstorming sans permettre aux élèves de déjà présenter des idées trop précises, il stimule l'imagination.

Enfin, il rappelle que, pour écrire une fin (ou un épisode) à une histoire, il faut respecter le texte : ne rien amener qui soit en contradiction avec les faits ni même le climat de l'histoire, ne pas perdre d'élément important en chemin, suivre la logique du récit.

« Essayez de satisfaire la curiosité d'un lecteur qui voudrait ne plus s'interroger sur ce qui va se passer ensuite ! »

➤ Les fins du récit, certaines d'entre elles ou une remouture collective, pourront être envoyées à l'auteur qui se fera un plaisir de répondre à la classe ! Adresse de contact : carine.simaopires@laicite.net.

Sonia Huwart

Compétences

Langue française

Proposer une suite logique à une histoire (1379)

Favoriser l'acquisition d'une culture littéraire contemporaine. Varier les genres... (1445-6-7)
Planifier l'organisation générale par le choix d'un modèle d'organisation adéquat au texte à produire (dominante narrative) [F47]



ATELIER PHILO à partir de l'affiche insérée dans le n°26

Objectifs

- Principalement : permettre aux élèves d'interroger la pertinence de la « rapidité » comme valeur sociale de référence.
- Potentiellement (plus largement) : leur permettre d'identifier et interroger d'autres valeurs (personnelles, de la classe, de l'école, de la société ou de la famille).

Méthodologie

Principalement :

- Identifier des situations concrètes proches de leur quotidien, où la référence au temps est présente, pour en décrire les circonstances, les conséquences et les éventuelles limites, ainsi que pour en rechercher la nature et l'ampleur, les possibles similarités, les ressentis subjectifs et/ou culturels, en possible contradiction avec la mesure objective du temps.
- S'intéresser aux problématiques de cette référence au temps, en particulier la recherche de vitesse (ce que cela permet, ce que cela condamne).
- Chercher à développer des positions individuelles qui articuleraient dans un même raisonnement intérêts et problèmes de la recherche de vitesse.

Plus largement (dans une seconde séance) :

- Identifier d'autres valeurs importantes dans la classe, dans l'école, dans la société ou dans la famille, qui leur semble apparaître sur l'affiche (solidarité des personnages – ou compétition ?) ;
- Identifier des valeurs non présentes sur l'affiche (mêmes types) ;
- Illustrer ces valeurs par des exemples concrets ;
- Examiner leurs intérêts et aspects problématiques.

Proposition de travail en classe entière en trois séances (troisième séance facultative) : deux séances sur l'affiche et la rapidité, et une troisième séance plus large sur les valeurs sociales.



Séance 1 : Discuter sur l'affiche.

Étape 1 : Observation individuelle.

Temps (assez bref) d'observation de l'affiche, identification du problème par anticipation, avec la consigne : « Vous allez observer l'affiche, pour tenter d'expliquer d'après ce que vous observez (il faudra l'expliquer grâce aux détails de l'affiche), en quoi ce qui est marqué, complété par ce qui est dessiné, met en évidence quelque chose qui mérite que nous en discutions ensemble. »

Étape 2 : Échange collectif pour décrire, donner son avis et faire des liens.

a) Propositions par les élèves qui le souhaitent du problème posé selon eux par l'affiche, avec justification si possible en fonction des détails donnés sur l'affiche.

Questions pour décrire : Qu'est-ce qui est représenté sur l'affiche ? Comment ces personnages se présentent-ils ? Quelles sont leurs expressions ? Que font-ils ? Que voit-on d'autre qu'eux sur cette affiche ? Qu'est-ce qui est marqué sur l'affiche ? À partir de ce qui est marqué là, et des dessins, de quel genre de problème va-t-il être question, d'après toi ?

Questions pour donner son avis concernant l'affiche : À ton avis, qu'est-il en train de se passer sur cette affiche ? Selon toi, quel sens à cette question dans ce cas précis, par rapport à ce qui est montré sur l'affiche ? Que peut signifier le texte qui est posé ? D'après toi, la façon dont ce texte est marqué (la ponctuation) a-t-elle une importance ? Penses-tu que l'on a raison de se poser ce genre de question ?

b) Propositions d'exemples par les élèves (sollicités par l'enseignant) de situations connues d'eux qui font « écho » à ces problèmes posés par l'affiche (le rapport au temps, la rapidité comme valeur sociale) : dans la vie de la classe, dans la vie de l'école, la vie sociale, la vie familiale.

Questions pour faire des liens : Ce qui est dessiné sur cette affiche te rappelle-t-il une situation : de la vie de classe ? dans la vie de tous les jours ? que tu aurais vue à la télévision ? dont tu as déjà entendu parler : chez toi, par tes parents ? Cette affiche te rappelle-t-elle un problème dont tu as déjà entendu parler : en classe ? à la maison ? À propos de quoi en parlait-on ? Qu'en disait-on ? Y a-t-il, parmi toutes les situations que nous venons de décrire, et tous les problèmes, des « genres » de situations ou de problèmes qui sont un peu pareils (on peut s'intéresser à leurs occasions, leur ampleur, leur gravité, leurs conséquences).

Étape 3 : Formulation d'un problème commun sous forme de question.

Consigne : « Par groupe, vous allez choisir un problème soulevé dans notre discussion et dont vous souhaiteriez que toute la classe discute. Ensuite vous allez tenter de formuler une question qui permettrait de discuter ensemble de ce problème. Vous allez écrire cette question sur un post-it que vous viendrez coller sur l'affiche. »

Étape 4 : Présenter sa question à la classe.

Travail de la classe : « Chaque groupe va présenter sa question, puis expliquer en quoi cette question est si importante. Les autres devront écouter, éventuellement poser des questions. »

Étape 5 : Réfléchir par groupe pour choisir la question à retenir.

Consigne : « Par groupe vous allez choisir la question qui vous intéresse le plus parmi celles proposées par les autres groupes. Un groupe ne peut donc choisir sa propre question. »

Étape 6 : Décompte des votes et mise en évidence de la question retenue.



Séance 2 : Discussion par groupe sur la question retenue.

Étape 1 : Temps de rappel.

Question : « Qu'avons-nous fait lors de la séance précédente ? Quel problème avons-nous retenu ? »

Étape 2 : Travail individuel : préparer un argumentaire.

Consigne : « Chacun va commencer par écrire ce qu'il pense du problème posé. »

Étape 3 : Échange collectif sur la question choisie.

On pourra éventuellement préciser en introduction que l'échange a pour but de construire ensemble « des » réponses au problème posé, pas d'essayer que tous les élèves pensent comme soi... Puis déroulement de l'échange entre les élèves :

- a) Premier temps : échange libre sans guidage par des questions de l'enseignant ;
- b) Second temps : guidage par l'enseignant pour demander aux élèves d'identifier ou préciser des divergences ou convergences entre les positions des élèves (et non pas entre les élèves pour ne pas personnifier l'échange).

Questions pour que les élèves de la classe expriment un avis critique sur les propositions des autres, ou combinent les avis : Êtes-vous d'accord avec ce qui est dit ? Qu'est-ce qui vous (ou « te ») pose un problème dans ce que vient de dire *untel* ? Connaissez-vous un exemple qui montrerait que ce qui est dit n'est peut-être pas toujours vrai ? Y a-t-il cependant des choses avec lesquelles vous êtes d'accord ? Ce que tu as dit est-il complètement opposé à ce que disait *untel* ? Comment pourrait-on combiner les deux idées ?

- c) Troisième temps avec l'enseignant : faire une synthèse, dégager les éléments clés, afin de mettre en évidence (par exemple au tableau) les aspects problématiques soulevés, ou noter des éléments de définition.

Étape 4 : Temps d'assimilation individuelle. Au choix :

- Question (avec des élèves qui écrivent avec facilité) : « Cite une situation où aller vite te semble une chose intéressante, et une où cela te semble embêtant. Peux-tu expliquer la différence entre les deux ? »
- Question (avec des élèves en apprentissage d'écriture) : « Sépare une feuille en deux parties. Dessine une situation où aller vite te semble une chose intéressante, et une où cela te semble embêtant. »

prolongement

Inscrire les situations en deux colonnes sur une affiche, ou séparer les dessins, pour afficher d'un côté des situations « positives » et des situations négatives.

Séance 3 (facultative) : Permettre à la classe d'identifier puis interroger une valeur sociale.

Étape 1 : Rappel collectif du travail fait lors de la première séance, en identifiant en particulier la « valeur » sociale mise en question : la rapidité.

Étape 2 : Réflexion individuelle sur une valeur sociale.

Demander : « Chacun va réfléchir, pour voir s'il connaît un autre exemple d'une chose que l'on dit importante (à l'école, dans la famille, dans notre société) et à propos de laquelle il n'est pas forcément d'accord. (Sur le modèle, que l'on peut noter au tableau : « on dit que..., mais... »)



Étape 3 : Choix collectif du sujet le plus en débat.

Choix rapide : chacun vote pour (P) une proposition qu'il approuve, une qu'il désapprouve (C). On retiendra celle qui a le plus de votes équilibrés entre P et C (= celle qui fait le plus débat).

Étape 4 : Mettre individuellement ses idées au clair.

Temps de réflexion individuelle : En quoi cette idée est-elle discutable ?

Étape 5 : Échange collectif.

On précisera aux élèves que, dans cet échange, le rôle du professeur est essentiellement de donner la parole, pas forcément de re-questionner car il n'a pas préparé ce sujet.

Questions pour exprimer un avis critique sur les propositions des autres, ou combiner les avis :

Êtes-vous d'accord avec ce qui est dit ? Qu'est-ce qui vous (ou « te ») pose un problème dans ce que vient de dire untel ? Connaissez-vous un exemple qui montrerait que ce qui est dit n'est peut-être pas toujours vrai ? Y a-t-il cependant des choses avec lesquelles vous êtes d'accord ?

Ce que tu as dit est-il complètement opposé à ce que disait untel ? Comment pourrait-on combiner les deux idées ?

Étape 6 : Reprise individuelle.

Consigne : Noter (dans son cahier de pensée) un problème auquel on n'avait jamais pensé avant l'échange d'aujourd'hui.

Jean-Charles Pettier

