

Introduction

Cet ouvrage s'adresse aux professeurs des écoles, non spécialistes mais désireux d'enseigner les sciences de manière active, à partir d'expériences ou d'activités ludiques et simples à réaliser.

Les 50 expériences proposées abordent l'ensemble du programme 2008 de sciences et de technologie au cycle 3.

Elles vont permettre aux élèves d'acquérir de nombreuses compétences nécessaires à leur éveil scientifique : élaborer une démarche scientifique, inventer ou suivre un protocole expérimental, s'organiser, observer, réaliser un dessin scientifique, faire une recherche à la bibliothèque ou sur Internet...

Chacune des parties du livre illustre l'un des grands domaines du programme officiel.

Elles sont découpées en chapitres abordant les notions proposées dans ce programme.

Chaque chapitre contient :

- Une synthèse des connaissances nécessaires.
- Une (ou plusieurs) expérience(s) ou activité(s), faciles à mettre en œuvre. Le matériel à utiliser pour les réaliser est peu coûteux et souvent issu de la récupération.
- Une liste du matériel nécessaire, ainsi que des indications pour se le procurer, le protocole à suivre, les écueils à éviter lors de leur mise en place avec les enfants, des astuces, des schémas, des exemples de résultats obtenus dans les classes.

Lorsque cela est nécessaire, le niveau de la classe est précisé.

- Des pistes d'exploitations pédagogiques permettant de construire des séquences à partir de ces expériences.

En fin d'ouvrage, des schémas photocopiables sont proposés afin que les élèves conservent une trace de leurs expériences. Un glossaire les aidera par ailleurs à donner du sens aux mots difficiles (signalés en gras dans l'ouvrage).