

LA VIGNE EST-ELLE VIVANTE ?



☀ Objectif :

- ◇ Faire prendre conscience que la définition du vivant est complexe et difficile à établir.
- ◇ Faire découvrir et comprendre aux enfants des “indices”, des critères leur permettant, à leur échelle, de questionner les différences entre matière vivante et matière inerte.
- ◇ Nommer des critères qui caractérisent les êtres vivants.

☀ Compétences :

- ◇ Identifier des objets.
- ◇ Les classer selon des catégories proposées.

La compétence demandée à l'enseignant ici n'est pas celle d'apporter un savoir défini aux enfants, mais bien celle de mener un débat avec objectivité.

☀ Matériel :

- ◇ Une série d'images à distribuer aux enfants représentant :
 - pour tous les niveaux : sauterelle, gâteau, serpent, navette spatiale, chenille, bébé, poupon, robot, escargot, araignée, voiture, caillou, grenouille, téléviseur, machine à laver, avion, aspirateur, papillon, éléphant, cerf-volant, mésange, pied de vigne...
 - pour les plus grands il est possible d'ajouter : champignon, moule, herbe, étoile de mer, arbre, carotte, plante à fleur sauvage, soleil, feu, bonhomme de neige, volcan, œuf...

☀ Préambule :

- ◇ Nous savons de façon intuitive que quelque chose est vivant, bien que nous ayons du mal à le définir précisément. En effet, les êtres vivants sont de toutes tailles, ont des durées et des milieux de vie tellement différents qu'ils piquent la curiosité et poussent à rechercher les points communs entre tous.
- ◇ Pour les enfants entre 3 et 6 ans, la difficulté de différenciation entre le vivant et l'inerte (employé ici dans le sens “biologique” du terme, signifiant “non vivant” à différencier de la matière “morte” qui a été vivante !) est caractérisée par un raisonnement animiste.



- ❖ L'animisme, qui consiste à donner vie et conscience aux objets qui n'en ont pas (roches, objets, jouets...) est une notion incontournable dans le développement de l'enfant âgé de 3 à 6 ans.
- ❖ La vision animiste d'un enfant est essentiellement déterminée par un critère : la mobilité (ou locomotion). Tout ce qui bouge ou est mû apparaît vivant : animaux et humains, mais aussi vent, eau, nuages, soleil, feuilles, vélo, voiture, etc....
- ❖ Ce critère est très trompeur, car il élimine nombre d'êtres vivants, notamment les végétaux, et prête vie à des objets inertes (astres, robots, créatures virtuelles, machines...)

Déroulement :

- ❖ Les enfants s'interrogent sur les différents critères de vie qui les caractérisent : des signes de croissance, de nutrition, de respiration, de capacité de reproduction, de réaction, de mort...
- ❖ Bouger, manger, grandir, communiquer (parler), respirer (souffler), réagir (rougir), se reproduire (avoir des bébés) et mourir semblent être des critères de vie.
- ❖ Deux catégories sont proposées aux enfants : "Être Vivant" / "Non être vivant"
- ❖ Des images sont distribuées, ils doivent les classer dans l'une ou l'autre des catégories.
- ❖ Chaque élève reçoit une image, il doit l'identifier puis réfléchir à la positionner dans la colonne qu'il pense être la bonne.
 - Sont-ils vivants ?
 - Qu'est-ce qui le prouve ? (Comment le savent-ils ?)
- ❖ Chacun leur tour, ils positionnent leur image et tentent d'expliquer au groupe pourquoi ils considèrent que c'est un être vivant ou que ce n'est pas un être vivant.
- ❖ La discussion est collective, c'est le groupe qui doit décider où on place l'image.
- ❖ Si on ne peut pas prendre de décision on peut les placer entre les deux.

En aucun cas, l'adulte ne doit se placer comme détenteur d'une réponse figée qui contredirait le questionnement et la recherche de concepts initiés chez l'enfant.



❖ **La démarche pédagogique de l'activité est d'ordre philosophique :**

- les enfants apportent des exemples (de leur vécu) en lien avec leur état de connaissance.
- les enfants problématisent : l'enseignant les aide à percevoir les contradictions, les questions qui se posent, les différences de points de vue...
- les enfants conceptualisent : à chaque problème soulevé, ils posent un concept argumenté qui doit être validé par tous pour être accepté (par exemple, "on est vivant si on a des pattes").

Puis on demande aux enfants d'apporter de nouveau un exemple (s'ils en ont un !) qui déstabilise le concept établi.

Bien évidemment, les concepts évoqués par les enfants sont en phase avec leur état de connaissance !

Celui-ci est différent selon leur âge et très différent de celui de l'adulte ! Aussi, même si certains concepts ne sont pas "vrais" au regard de l'adulte, l'important est la démarche de conceptualisation et la stimulation du "penser par soi-même" !

Pour arriver à cela, l'enseignant doit mobiliser son savoir-faire dans la gestion de débat (méthode, gestion du groupe, prise de la parole, choix du vocabulaire...). Il doit rendre obligatoire l'argumentation à toute remarque énoncée et, par le questionnement et l'apport de contre-exemples, constamment provoquer l'enfant et soulever les paradoxes.

> **Exemple de questionnement à proposer aux enfants :**

Comment sais-tu qu'elle fait "cela" ? A part "cela", que fait d'autre la créature sur l'image ? Si elle ne fait que "cela" et que toi tu fais plusieurs choses, qu'en penses-tu ? Combien il faut faire de chose pour être considéré comme vivant ? Etc.

Pour compléter, on peut aussi illustrer ces questions en rappelant aux enfants un environnement qu'ils connaissent, celui des jouets. En leur montrant un jouet qui possède plusieurs critères (un robot qui se déplace seul et parle en même temps par exemple), on peut les questionner de nouveau et montrer la complexité du problème. On peut même aller, pour les plus grands, jusqu'à évoquer l'engouement de l'homme à vouloir fabriquer des "machines" qui ressemblent aux vivants et la difficulté qu'il pourrait y avoir dans le futur à bien faire la différence ! En rebondissant sur les réponses des enfants, la discussion peut prendre des tournures complètement différentes dans lesquelles il faut accepter de s'engouffrer.

L'exercice n'est pas facile et nécessite que l'enseignant le premier ne se laisse pas emporter vers une réponse qu'il considère "vraie" !

