

<b>Discipline</b> : Sciences		<b>Compétence du B.O</b> : comprendre l'impact de l'activité humaine sur l'environnement : importance d'économiser l'eau, gestion des déchets et énergies renouvelables			
<b>Titre de la séquence</b> : Education à l'environnement			<b>Place de la séance</b> : 2/8		
<b>Objectif(s)</b> : Utiliser ses compétences sur les énergies pour participer à un débat sur le sujet			<b>Niveau</b> : CE1/CE2		
<b>Prérequis</b> : Avoir des connaissances sur les énergies renouvelables ; avoir déjà participé à un débat			<b>Matériel</b> : - cartes personnages, cartes arguments et cartes joker		
Temps	Déroulement/ phases	Consignes et place de l'enseignant	Activités de l'élève/procédures	Différenciation/ Aides possibles	Bilan
5'	Rappel : collectif	M. demande aux élèves de rappeler ce qu'on a vu sur les énergies lors de la séance précédente	E. rappellent qu'il y a plusieurs sortes d'énergie, qu'elles peuvent polluer ou non, être renouvelable ou non, et qu'il faut l'économiser pour protéger la planète		
10'	Explication du débat	<u>Consigne</u> : <i>Aujourd'hui nous allons jouer à un jeu sous forme de débat. Le titre de notre débat est « Faut-il développer les énergies renouvelables ? ».</i> <i>Vous allez être répartis en 4 groupes et chacun représenter un personnage. Vous devrez trouver des arguments pour défendre le point de vue des personnages.</i> Lecture et présentation des 4 personnages Constitution des 4 groupes.	E. posent les questions nécessaires pour bien comprendre les 4 personnages. Demandent les mots inconnus ect	Personnage en fonction du groupe : - groupe fragile : élèves - groupes moyens : ingénieur et élève du futur - groupe avancé : directeur d'usine	
10'	Temps d'appropriation et d'élaboration : par groupes	<u>Consigne</u> : <i>Lisez à voix basse, en groupe, la carte personnage que vous avez reçue. Echangez vos analyses et vos idées sur ce que pense votre personnage.</i>	Chaque groupe reçoit une carte personnage et s'approprient l'identité de leur personnage.		
10'	Elaboration des arguments : par groupe	<u>Consigne</u> : <i>Trouvez en groupe 4 arguments pour donner raison à votre personnage. Ecrivez ces arguments sur la carte arguments. Si vous avez des difficultés, vous pouvez me demander la carte joker correspondant à votre personnage. Vous devez faire COMME Si vous étiez le personnage.</i>	E. essayent de trouver des arguments pour défendre le point de vue de leur personnage	Un groupe fragile peut travailler avec l'enseignant L'enseignant passe dans les groupes, donne des idées...	
15'	Temps du débat	M. demande aux E. de rappeler les règles du débat	Règles du débat : on lève le doigt pour parler, on attend d'avoir la parole pour parler, on ne		

		<p><u>Consigne</u> : <i>Je vais maintenant tirer au sort un groupe qui donnera son premier argument. Le but des autres groupes est de réagir, de compléter, de dire s'il est d'accord ou non, pourquoi, ect. Le but n'est pas de seulement lire ses arguments mais de discuter.</i></p> <p>M. est meneur de jeu, gardien du temps, il distribue la parole, s'assure que le débat conserve une forme démocratique, répartit les temps de parole de manière efficace et n'intervient pas dans le cadre du débat.</p>	<p>coupe pas la parole des copains, on prend en compte ce qui a été déjà dit pour ne pas redire la même chose</p> <p>Les quatre groupes se confrontent et expriment leurs idées. Chaque groupe joue son personnage et argumente pour défendre son point de vue.</p>		
<b>Connaissance construite :</b>		Participer à un débat sur un sujet controversé. Défendre un point de vue qui n'est pas forcément le sien.			