

## Devoir de Préparation Cycle 3, 6ème

## Apprendre la leçon - Jeu 'Devenir apte à se reproduire'

### Intentions pédagogiques

Les élèves ont de plus en plus de mal à trouver l'envie d'apprendre leurs leçons. Un des leviers est la ludification du contenu à apprendre. Une définition de la ludification pédagogique est apportée dans une ressource 'La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage' <https://disciplines.ac-toulouse.fr/documentation/la-ludification-d-un-contenu-pedagogique-un-nouveau-mode-d-apprentissage>.

Apprendre sous la forme d'un jeu, d'un quiz, à la maison, en fin de cours ou en heure de devoirs faits peut être une bonne stratégie pour favoriser la motivation des élèves. En totale autonomie, l'élève va pouvoir tester ses connaissances mais aussi les renforcer. L'élève, en « jouant », en essayant de battre le score de son professeur ou de ses camarades de classe va petit à petit acquérir les connaissances et/ou compétences demandées par le professeur.

Cette ressource permet d'illustrer la mise en œuvre d'un tel dispositif pédagogique, basé sur l'utilisation d'un jeu de cartes pour revoir et mémoriser des notions sur le thème « développement et reproduction des êtres vivants ».

Les élèves auront abordé ces notions à partir de différents êtres vivants, notamment artémia salina (élevage en classe), la lentille (culture à la maison) et l'Homme ; à travers cette activité ils pourront revoir ces notions de manière plus générale. Le but étant d'apprendre les mots clés scientifiques et leur définition.

Elle peut être faite, en fin de séance, pour les élèves les plus rapides ayant terminés leur activité, en fin de séquence pour réviser la leçon ou bien en début de chapitre en prérequis. Les élèves ont à leur disposition une enveloppe contenant les cartes et ils peuvent « jouer » et s'auto-évaluer grâce à la carte réponse quand ils le souhaitent. Les élèves refont le « jeu » plusieurs fois et apprennent les définitions sans s'en rendre compte : ceci permet aux élèves ayant du mal à réviser, en décrochages ou en difficultés d'assimiler les notions.

La consigne « apprendre par cœur sa leçon » implique diverses attentes du professeur et un ensemble de tâches pour les élèves détaillées dans la ressource « Les consignes des devoirs en SVT » : [https://disciplines.actoulouse.fr/svt/sites/svt/files/dispositif\\_devoirs\\_faits/ressource\\_consignes\\_devoirs-faits.pdf](https://disciplines.actoulouse.fr/svt/sites/svt/files/dispositif_devoirs_faits/ressource_consignes_devoirs-faits.pdf).

Apprendre par cœur sa leçon	<p><b>Devoir de pratique</b></p> <p>➤ <b>Mémoriser</b> pour restituer des connaissances à l'oral ou à l'écrit</p>	<p>Réciter ou écrire les éléments importants de leçon sans fautes d'orthographe.</p> <p>Répondre à des questions de connaissances en utilisant le vocabulaire de la leçon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je repère les éléments à apprendre par cœur (bilan, lexique, schéma...) grâce à un codage (enseignant et moi).</li> <li>• Je revis ma leçon en utilisant la méthode identifiée en AP comme la meilleure pour moi <i>Ex : à haute voix, en lisant plusieurs fois, en s'enregistrant, en refaisant des schémas, en recopiant...</i></li> <li>• Je vérifie la mémorisation de ma leçon <i>Ex : je m'enregistre, je compare ce que j'ai écrit, je réponds à un QCM, un adulte me pose des questions précises ...</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par cœur le(s) bilan(s) et/ou le lexique du cours en tenant compte de l'orthographe.</li> <li>- Mémoriser un schéma en tenant compte de l'orthographe.</li> <li>- S'entraîner sur un questionnaire en ligne jusqu'à obtenir 100% de réussite.</li> </ul>
-----------------------------	---	--	--	---

## Temps 1 – La séance en classe

Dans le cadre de l'enseignement des Sciences et technologie en classe de 6<sup>ème</sup>, il est opportun de travailler sur un thème commun. Notre choix s'est porté sur le thème « **la cuisine** », ainsi, tous les chapitres s'articulent autour de celui-ci, avec par moment des « pour aller plus loin », qui permet d'élargir la notion travaillée.

Plan du cours	Insertion possible de l'activité
<u>Chapitre 1 : Avant de cuisiner</u>	
1. <u>Choisir son appareil électroménager</u>	
2. <u>Savoir quelle quantité d'aliments cuisiner</u>	
3. <u>Nettoyer son plan de travail et se laver les mains</u>	
4. <u>Cultiver ses fruits et légumes</u>	
a. <u>Obtenir des graines (observation d'une graine, dissection d'une fleur, expérience de pollinisation)</u>	
b. <u>Faire germer des graines (expérience de germination)</u>	
c. <u>Faire croître les plants ( besoins des végétaux)</u>	
<u>Pour aller plus loin : cycle de vie des êtres vivants (élevage d'oeufs Artemia + observation à la loupe binoculaire + cycle de vie de l'Homme (intervention infirmière))</u>	
d. <u>Autres méthodes (bouturage, marcottage, ...)</u>	←
<u>Chapitre 2 : Cuisiner</u>	Généralisation
<u>Chapitre 3 : Après avoir cuisiné</u>	sur les cycles de vie

## Temps 2 – Travail personnel de l'élève ('Devoirs faits')

**Typologie du travail** : Travail de pratique  
Jeu à faire à deux ou de manière individuelle.

**Temps pour la réalisation** : 15min

### **Consigne de l'enseignant :**

Tu pourras lancer un chronomètre et essayer de battre mon score qui est de ..... Bon courage !

**Supports de travail** : Jeu de cartes à télécharger [ici](#).

Les élèves disposent d'une enveloppe contenant des cartes jeu – une carte consigne et une carte auto-évaluation. On peut envisager d'y ajouter des cartes vierges afin que les élèves puissent rajouter des cartes.

**Pistes pour la différenciation en fonction de l'évaluation en classe** : On peut ajuster le nombre de cartes, y intégrer des « extensions » (de nouvelles cartes jugées plus difficiles par l'enseignant)  
On peut également adapter le jeu en y mettant des illustrations (schémas, photos,...) au lieu des définitions. Ceci permettrait aux élèves ayant des difficultés en français de participer au jeu.  
Les élèves ayant bien appris la leçon (rapidité de réalisation du jeu) pourront fabriquer de nouvelles cartes (prévoir des cartes vierges).

**Conseils à l'attention des encadrants des devoirs** : Une enveloppe avec les cartes et les règles du jeu sera mise à disposition des élèves. L'encadrant pourra veiller à ce que les règles soient bien respectées (arbitre la première partie) et à adapter le nombre de cartes (en enlever ou au contraire en ajouter). Il pourra également aider les élèves pour vérifier leurs paires de carte grâce à la carte « auto-évaluation ».

### **Évaluation pour le retour en classe (réussite, difficultés, temps investi...):**

- Autoévaluation de l'élève** : On révise la leçon sans s'en rendre compte
- Retour de l'encadrant** : Très rapidement les élèves demandent à ajouter des cartes.