

Sciences de la vie et de la terre

Devoir de Préparation
Cycle 4, 4ème

Apprendre la leçon – Jeu de cartes
'Moyens de contraception'

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 pour revoir ici les méthodes de contraception.

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_fait_s/ressource_consignes_devoirs-faits.pdf.

Apprendre par cœur sa leçon	<p>Devoir de pratique</p> <p>➤ Mémoriser 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"> • Je repère les éléments à apprendre par cœur (bilan, lexique, schéma...) grâce à un codage (enseignant et moi). • Je revois 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> • 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> 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par cœur le(s) bilan(s) et/ou le lexique du cours en tenant compte de l'orthographe. - Mémoriser un schéma en tenant compte de l'orthographe. - S'entraîner sur un questionnaire en ligne jusqu'à obtenir 100% de réussite.
-----------------------------	---	--	---	---

Temps 1 – La séance en classe

L'enseignant effectue sa séance sur les moyens de contraception. Il veillera à bien aborder toutes les notions évoquées dans les cartes du jeu.

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

Typologie du travail : Devoir de pratique.

Jeu à faire à deux équipes de 2 à 3 joueurs et un arbitre (qui contrôlera l'exactitude des réponses).

Temps pour la réalisation : 20 min.

Consigne de l'enseignant : Voir les règles du jeu annexe.

Supports de travail : Télécharger le jeu 'Super spermato' [ici](#).

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 : L'encadrant pourra jouer le rôle d'arbitre.

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

L'élève apprend sans s'en rendre compte. Très rapidement, les élèves demandent à ajouter des cartes.