publié le 01/07/2018

La procréation vue ludiquement...

Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin (1S, 1ES/L)

Descriptif :

Les élèves élaborent leur propre jeu sur la procréation médicalement assistée, l'infertilité et la contraception. Ils conçoivent les cartes de jeu, une règle fonctionnelle puis testent leur production en jouant.

Sommaire :

- Objectif pédagogique
- Première séance
- Deuxième séance
- Troisième séance

Objectif pédagogique

Notre objectif premier était de motiver les élèves, par un biais ludique, pour les faire réfléchir et acquérir des connaissances sur le thème masculin-féminin, en veillant à préserver au maximum leur autonomie. Le principe du **jeu sérieux** nous a semblé tout indiqué pour remplir cet objectif, à condition de les impliquer totalement dans la conception de leur propre jeu.

Afin d'élaborer des cartes de jeu pertinentes sur les trois sujets imposés : PMA, infertilité et contraception, les compétences "extraire, trier et organiser l'information", ont été largement mobilisées, compte tenu de la masse d'information disponible sur le net.

Première séance

- Tâche à réaliser par les élèves : la fabrication des cartes de jeu
- Compétences mise en œuvre : Extraire, trier et organiser l'information

Préparation :

Nous avons construit un fichier ressource de type formulaire, qui contenait le "modèle" des cartes que les élèves devaient compléter par leurs informations. Le modèle est construit de façon à pouvoir rapidement massicoter les cartes et les plier pour obtenir un recto-verso.

Cartes vierges (OpenDocument Graphics de 222.4 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Consignes aux élèves :

- Objectif de la séance : construire un maximum de cartes informatives pour élaborer un jeu sérieux concernant le thème Masculin / Féminin.
- Les sujets à illustrer : la contraception, la stérilité et la Procréation Médicalement Assistée (PMA).
- Ressources :
  Le fichier « cartes vierges.odg » de 4 pages, à ouvrir avec libre office dessin. Chaque page correspond à un

type de cartes que vous devrez compléter avec :
    - une image illustrative (photo, schéma, dessin),
    - un bref texte explicatif (police 18),

- Méthodologie :
    - Pour chaque exemple de contraception (1ère page), il serait bien de trouver aussi une bonne raison (personnelle, sociale, scientifique, biologique), qui justifie le fait de ne pas avoir recours à cette méthode de contraception (2ème page)
    - Pour chaque exemple de stérilité masculine ou féminine (3ème page), il serait bien de trouver une technique de PMA qui permette de procréer malgré le problème de stérilité.

TP jeu sérieux procréer séance1 (PDF de 222.6 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Cette première séance a permis la production de plus de 100 cartes !

Deuxième séance

- Tâche à réaliser par les élèves : élaborer une règle de jeu
- Compétence mise en œuvre : créativité, maîtrise de la langue

Cette séance s'est déroulée en AP, en classe entière. Les élèves se répartissent en binôme et réfléchissent à une règle de jeu utilisant les cartes. Les productions de la séance précédente, regroupant l'ensemble des cartes à jouer de la classe, sont imprimées, massicotées et toutes disposées sur une table pour consultation. Le fichier complet est également disponible sur PC. Toutes les cartes ont été préalablement évaluées, donc corrigées et validées par l'enseignant.

Les consignes de travail étaient les suivantes :

- Proposer une règle avec les cartes fabriquées.
    - Possibilité de fabriquer des cartes supplémentaires d'un autre type.
    - Possibilité de séparer le texte de l'illustration des cartes photocopiées.
    - Possibilité d'utiliser des ustensiles = dès, plateau (à construire), sablier...
- Préciser : le nombre de joueurs, le but du jeu, quand le jeu se termine et surtout comment on gagne ?
- Le jeu doit permettre d'acquérir des connaissances.

TP : Procréer, un jeu finalement assez sérieux... (PDF de 81 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Évaluation des règles de jeu des élèves :

- La règle proposée devait être fonctionnelle. En effet, plusieurs propositions "oubliaient" par exemple que les textes explicatifs étaient disponibles sur le verso des cartes et proposaient des stratégies où les équipes concurrentes ne pouvaient que voir les réponses. D'autres ne permettaient simplement pas de gagner.

Quelques-unes n'était pas compréhensibles, le problème se situait alors dans le passage à l'écrit, avec des difficultés à expliquer logiquement ce que les joueurs devaient faire.

Il y a eu une forte émulation durant la séance, quelques plateaux de jeux ont été proposés, avec des règles très diverses s'inspirant de jeux existants...
Il est important d'insister auprès des élèves sur le fait que le jeu doit permettre de s'approprier les connaissances présentes sur les cartes.
Une évaluation a été proposée dans une séance ultérieure. L'ensemble des cartes produites étaient toujours consultable sur le site de l'établissement. Elle reposait sur un diaporama de 15 pages qui défile automatiquement, une page différente toute les minutes. Chaque page contient une illustration différente issue des cartes des élèves. En une minute, ils doivent donner le type de carte (avec ou sans contraception, stérilité, PMA) et proposer une explication de la méthode / technique affichée.

Diaporama (OpenDocument Presentation de 3.2 Mo)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

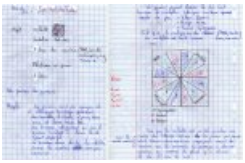
Les connaissances apportées par le jeu sérieux sur la procréation (PDF de 20 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Des exemples de productions de jeux d'élèves

La première année où nous avons testé cette activité, seulement 4 règles avaient été retenues, cette année, en 2018, seul 2 binômes sur les 17 présents n'ont pas réussi à concevoir un jeu utilisable. Les règles ont été évaluées par compétences sur les items suivants :

- Respect des consignes, autonomie (A1)
- Communication à l'écrit (C1)
- Clarté, propreté de la production (C5)
- Complexité de la règle proposée, avec deux niveaux de raisonnement (R1 et R2)
- Cohérence de la règle (D1)

Voici quelques exemples de règles d'élèves avec leur plateau de jeu :



Troisième séance

Séance en classe entière (1h30)

- Tâche des élèves : les élèves ont effectivement été mis en situation de jouer par équipe, avec leurs propres règles.
- Compétences mis en œuvre : Mobiliser ses connaissances, respecter les consignes de jeu, coopérer.

Commentaires sur cette troisième séance :

- Pour optimiser l'acquisition des connaissances et l'émulation lors des phases de jeu, il est souhaitable que les élèves aient à disposition l'intégralité des cartes fabriquées, pour les consulter chez eux, entre la deuxième et la troisième séance.
- Dans la même optique, il faut insister sur la nécessité d'une prise de notes des nouvelles connaissances découvertes durant le jeu.
- Pendant le jeu, il est possible de demander aux élèves de sortir du jeu les cartes qui ne leur semblent pas pertinentes et de justifier leur choix.
- Enfin, il serait judicieux qu'une liste de questions scientifiques soit rédigée par les élèves, à l'issue du jeu afin d'y répondre lors de la séance bilan.

Proposition supplémentaire de jeu sérieux :

Après avoir constaté la richesse des productions réalisées par nos classes, l'idée d'exploiter plus complètement ce travail à travers un jeu finalisé s'est imposée. Nous avons donc participé à un MOOC de l'université de Montpellier "enseigner avec les serious games", université de Montpellier (mai-juillet 2017).
Nous avons donc construit le jeu "procréer en 30 coups" qui est un mélange d'un jeu sérieux déjà conçu par un de nos collègue "la course à la vie" (Armand VERGNES - Collège Varsovie Carcassonne / Guy ANGEL - Collège Gaston Doumergue Sommières) et du classique "Mille Bornes".
Après tout, puisque nous le demandions à nos élèves, il était logique de vouloir nous aussi nous atteler à la tâche.

Séquence enseignement jeu : Procréer 30 coups ! (PDF de 127.5 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Règle du jeu : Procréer en 30 coups ! (PDF de 62.3 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Plateau de jeu : Procréer en 30 coups ! (PDF de 350.6 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Exemples de cartes jeu : Procréer 30 coups ! (PDF de 323.5 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Maquette cartes vierges jeu : Procréer 30 coups ! (OpenDocument Graphics de 308.3 ko)
La procréation vue ludiquement... - Jeu sérieux sur le thème Masculin-Féminin.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.