

Biotechnologie

Enter game : intégration 1° STL

Niveau

1^{ère} STL Enseignement de spécialité Biotechnologies

Thème du
programme

A – S’initier à la recherche expérimentale et à la démarche de projet en biotechnologie

Situations
pédagogiques

- Accueil des premières STL le jour de la rentrée
- Présentation de la série STL à des futurs élèves

Liens
internet

- Teaser :
<https://youtu.be/ldyE8q7G2Hk>
- Lien vers Genially
<https://view.genial.ly/5c3775640eeafa309dc80c7a/vestiaires>
- <https://app.wooclap.com/fr>

Compétences
B2i

- Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail
- Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données
- Domaine 4 : s'informer et se documenter

Matériels
TICE

- Un poste PC par binôme
- Une connexion internet
- Du petit matériel de laboratoire



Mots clés

Genially, gamification, enter game, STL, learning apps, laboratoire, STL, biotechnologie



Votre avis nous intéresse, merci de répondre aux enquêtes concernant ce scénario

Elève, cliquer [ici](#)

Professeur, cliquer [ici](#)

Activité 1:

Enter game STL

• Objectif

- Découvrir la série en développant la cohésion entre les élèves

• Durée

- 2 heures

• Consignes

- Trouver l'objet mystère qui permet d'entrer en STL

• Compétences

- Savoir être : écoute, organisation, expression orale
- Extraire des informations
- Analyser des documents et des situations

Questions / Consignes

Ressources numériques

1. Constituer des groupes (3-4 élèves par groupe)
2. Visionner la [vidéo de présentation \(cliquer ici\)](#)
3. Jouer

Documents enseignants
Documents élèves
[Lien vers genially](#)

Activité 2:

Le débriefing

• Objectif

- Faire le point sur l'expérience vécue pour prendre conscience de ce que l'on a appris

• Durée

- 45 minutes

• Consignes

- Favoriser l'oral

• Compétences

- S'exprimer à l'oral
- Ecouter les autres

Questions / Consignes

Ressources numériques

1. Le recueil des émotions : quels ont été vos sentiments dominants au cours de l'expérience.
La fonction nuage de mots de wooclap peut être mise à profit.
2. Revenir sur les réponses aux question des énigmes et les points de blocages à l'aide de la fonction QCM de wooclap

<https://www.wooclap.com/fr/>
site qui permet de lancer des sondages et des QCM à destination des élèves qui répondent avec leurs téléphones (l'application de la RGPD nécessite le recours à une connexion via un portail captif).