

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE ÉVALUÉE PAR LES PAIRS



Titre de l'activité	Procréer en 30 coups !!!
Disciplinaire/matière	SVT
Niveau scolaire / âge des apprenants	1èreS
Durée de l'activité / nombre de participants	Séquence pédagogique sur 2/3 séances -18 élèves – Séances de TP ou d'AP
Jeu ou outils de créations de jeux utilisés	support papier (plateau + cartes + dés). Création de cartes de jeux par les élèves à l'aide de recherches internet + libre office draw
Type d'intégration pédagogique du jeu	Le jeu, dont les règles sont un mixte de celles du « mille bornes » et d'un jeu de plateau de type jeu de l'oie (La course à la vie, Ac Montpellier) doit permettre aux élèves d'acquérir des connaissances sur la partie suivante du programme de 1S (extrait du BO) : « <i>Chez l'homme et la femme, le fonctionnement de l'appareil reproducteur est contrôlé par un dispositif neuroendocrinien qui fait intervenir l'hypothalamus, l'hypophyse et les gonades. La connaissance de ces mécanismes permet de comprendre et de mettre au point des méthodes de contraception féminine préventive (pilules contraceptives) ou d'urgence (pilule du lendemain). Des méthodes de contraception masculine hormonale se développent. D'autres méthodes contraceptives existent, dont certaines présentent aussi l'intérêt de protéger contre les infections sexuellement transmissibles. L'infertilité des couples peut avoir des causes variées. Dans beaucoup de cas, des techniques permettent d'aider les couples à satisfaire leur désir d'enfant : insémination artificielle, Fivete, ICSI.</i> » Le jeu s'insère dans une séquence pédagogique car l'objectif serait de faire découvrir aux élèves ces connaissances du programme par leur participation à l'élaboration de certaines cartes du jeu. A l'issu de la partie, les élèves seront amenés à construire des QCU qui seront compilées pour une évaluation finale.
Déroulement de l'activité	1ère séance : <u>Objectif de cette séance</u> : acquérir des connaissances , extraire, trier et organiser l'information. <u>Activité élève</u> : Voir fichier « consignes élèves séance 1 » Par binôme, les élèves élaborent des cartes « contraception », « Infertilité » et « traitement de l'infertilité (PMA)» en recherchant des informations et des illustrations sur internet. La qualité de cette production est évaluée et permet de distribuer en bonus entre 1 à 2 cartes supplémentaires en début du jeu à l'équipe méritante. Un malus est également envisageable en cas de travail non satisfaisant. 2ème séance : -Objectifs de la séance : Compléter les connaissances acquises la séance précédente par un échange entre élèves stimulé par le jeu. - Activité élèves : (Voir fichier « règle du jeu ») x Jouer ! x Pendant la partie, les élèves prennent des notes sur les informations délivrées (en particulier lors de la lecture des textes des cartes) x Concevoir des QCU à l'intention des autres élèves. 3ème séance -objectif de la séance : évaluation finale -activité (1/4 heure maximum) : l'enseignant propose une compilation des QCU proposés par les élèves. Travail individuel.
Évaluation des acquis	Les connaissances acquises par cette activité seront évaluées par une évaluation de type QCU.
Commentaires	Ce jeu pourrait être utilisé dans une classe de 1ES/L à partir des cartes conçues par les 1S