



Conférence de Marcel Lebrun « Numérique et formation : une histoire de transitions ».

Marcel Lebrun, célèbre pour toutes ses interventions sur la classe inversée (voir [le blog de Marcel](#)) intervient à l'ENTE à l'occasion des Rencontres de la formation 2018, le 15 octobre 2018 à Aix-en-Provence sur le thème « **Numérique et formation : une histoire de transitions** ». Cette conférence est disponible entièrement sur [canal-u.tv](#)

Cette vidéo dure 1 heure 20 donc nous vous proposons quelques extraits, qui démarrent directement sur une thématique. Nous vous indiquons la fin du sujet abordé. Evidemment vous pouvez tout regarder sur Canal U.

Le diaporama de cette conférence est disponible sur [slideshare](#)

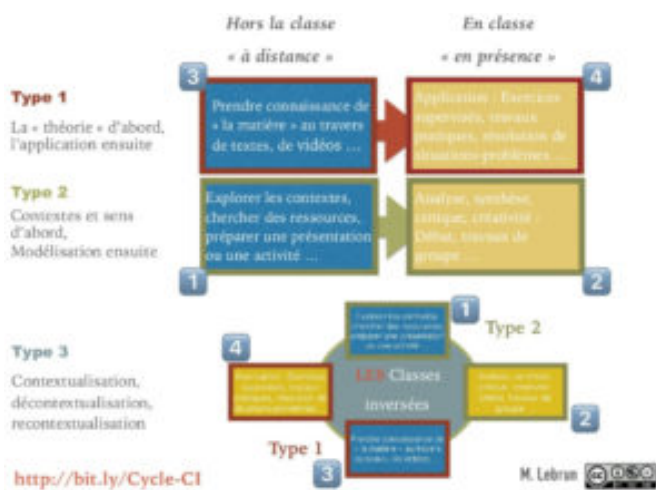
Dans ce premier extrait, Marcel Lebrun souligne le fait que le web est passé très vite d'un modèle transmissif (un informaticien capable de rédiger sur un site) à la capacité pour tous d'écrire, de créer, de proposer (le web 2.0, les réseaux sociaux...). Cela est un phénomène inédit à l'échelle de l'humanité. (Jusqu'à la minute 11).

Dans l'extrait suivant (jusqu'à la minute 24) Marcel Lebrun aborde les différents systèmes de classe mutuelle, inversée, à distance... qui vont selon lui dans le sens d'une émancipation de l'individu, la place de l'enseignant, voire la place de la culture religieuse.

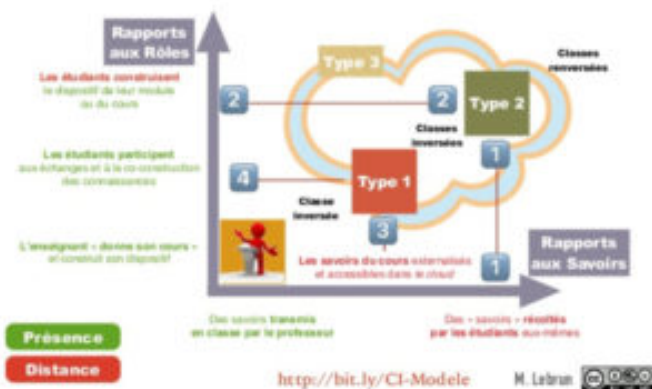
Ici M. Lebrun parle ici de la cohérence entre l'alignement pédagogique, la modalité classe inversée, la pédagogie « active », les outils et l'évaluation et la notion de compétence. Cela passe par un traitement différent de l'information (Michel Serre), une nouvelle place donnée aux savoirs, une visée sur les apprentissages par les étudiants (Jusqu'à la minute 46)

Enfin il aborde la classe inversée. Il distingue trois types de classes inversées et s'attache à pratiquer une diversité pédagogique, en lien avec l'apprentissage expérientiel, vu comme un cycle par Kolb, sans pour autant s'affranchir d'une approche par degrés, à partir de la taxonomie de Bloom. Il aborde ensuite le croisement et l'usage de diverses théories de l'apprentissage, behaviorisme, constructivisme...

A voir sur [slideshare](https://www.slideshare.net/), diapos > 59



LES CLASSES INVERSÉES ... AUSSI UN PRINCIPE DE VARIÉTÉ



Vous pouvez retrouver Marcel Lebrun (et beaucoup de vidéos sur ce sujet) sur sa chaîne YouTube : <https://www.youtube.com/user/lebrunremy>



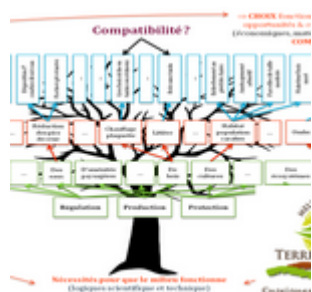
« Les émôticones nous parlent » au Lycée Professionnel Agricole de la Haute-Somme.

Dans le cadre de l'expérimentation DGER 2016-2018 de programmes de prévention des conduites addictives, le Lycée

Professionnel Agricole de la Haute-Somme s'est lancé dans l'élaboration d'un outil de sensibilisation relatif aux conduites addictives.

Les élèves de première SAPAT ont réalisé avec leur professeure de biologie des affiches et des brochures représentant des histoires vécues.

Voir [ici en détail la présentation et les affiches](#)



Accompagnement et amélioration itérative d'une étude de cas « Gestion de la haie » en BTSA à Melle

Le directeur d'exploitation de l'établissement de Melle s'investit depuis plusieurs années pour reconquérir et mieux gérer ses linéaires de haies. Pour ce faire, il s'est entouré d'un professionnel de la haie (association Prom'Haies) et de deux enseignants de BTSA Gestion et Protection de la Nature (GPN). L'idée est que nous, enseignants l'un en biologie-écologie, l'autre en économie, mobilisions la classe de 1^{ère} BTSA GPN sur le sujet afin de préparer les étudiants à répondre à des commandes professionnelles (projets tuteurés). Dans le cadre de la mise en place d'un groupe de travail national autour de la haie (formation-accompagnement), nous avons présenté aux autres membres notre travail avec les étudiants. Nous avons collectivement analysé notre « étude de cas » et, au fil des trois années passées, nous n'avons cessé de la réinterroger. C'est cette évolution que nous donnons à voir.

Découvrir [sur Pollen le fonctionnement et les réflexions générées par ce projet](#)



Les webinaires acoustice, ça démarre le 13 novembre à

17h15 !

13 novembre à 17h15.

Ce webinaire est à destination de tous les enseignants et enseignantes, formateurs et formatrices, enfin globalement tous les acteurs de l'enseignement agricole public.

Cette première thématique est : **Mon cours avec moodle**

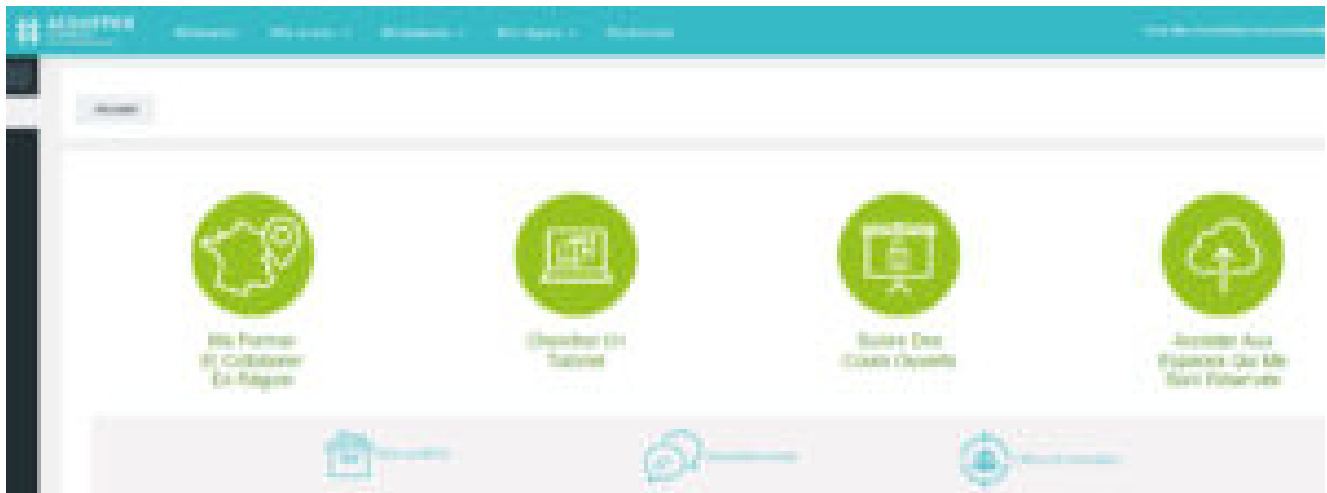
Elle est présentée par Marc Nayrolles le :

 13 novembre / 17h15

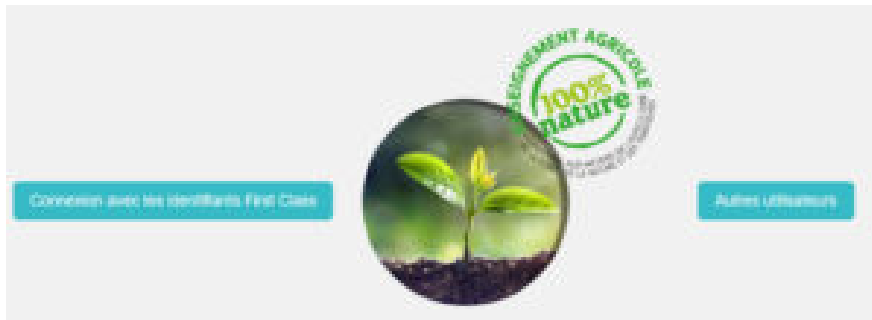


Si vous ne connaissez pas [Acoustice – accompagnons le numérique éducatif,](#) (ACcompagnement Ouvert à l'USage des TICE), c'est un **dispositif basé sur un grand plan de formation et d'échanges de pratiques à destination des enseignants/formateurs**. Il fait l'objet d'un chantier national développé par les DRTIC.

[La plateforme Acoustice](#) propose plusieurs façons de développer ses usages pédagogiques des TICE.



La plateforme est [accessible](#) avec vos identifiants Melagri.





Insectophagia : Apprentissage avec les Jeux Épistémiques Numériques

[JEN Lab](#) est un projet qui a été financé par [l'Agence Nationale de la Recherche](#) (2014 – 2018) et développé par plusieurs laboratoires de recherche, des équipes enseignantes associées et une entreprise en partenariat.

Dans un contexte marqué par la nécessité de développer l'attractivité des formations, d'accueillir un nouveau public d'apprenants et de concevoir des dispositifs d'apprentissage qui permettent de développer des compétences plutôt que des savoirs strictement disciplinaires, les **Jeux Épistémiques Numériques** (JEN) apparaissent comme une pédagogie alternative aux approches traditionnelles.

[Le jeu Insectophagia](#) est destiné à des élèves de lycées d'enseignement général, professionnel ou agricole.

Il propose un scénario dans lequel les joueurs doivent créer une entreprise pour répondre à un problème de société :

fournir en protéines une humanité de plus en plus nombreuse sur une planète qu'il faut préserver.

Pluridisciplinaire, le jeu permet de faire travailler les élèves sur différentes disciplines telles que le développement durable, l'économie, la biologie et l'écologie, les sciences et technologies, l'information et documentation, le commerce, la géographie...

Le jeu étant adaptatif, les équipes enseignantes sont libres de pouvoir retirer des disciplines d'enseignement ou d'en ajouter telles que les mathématiques, les langues étrangères... ou encore d'adapter la thématique pour correspondre aux filières des établissements agricoles.

Télécharger [la présentation du jeu en PDF](#)

Description du jeu, documents... sur jenlab.fr/insectophagia

Ce jeu a déjà fait l'objet d'une [présentation dans Pollen](#), au LPA La Martellière, Auvergne-Rhône-Alpes, complétée par cette vidéo.

Pour tous **renseignements complémentaires** et pour utiliser ce jeu :

- **Jean-Pierre Rabatel**, EducTice-IFÉ-ENS de Lyon, PEMF, chargé d'étude, responsable du projet pour l'IFé jean-pierre.rabatel@ens-lyon.fr
- **Sina Safadi**, EducTice-IFÉ-ENS de Lyon, ingénieur d'études / doctorant à l'EHESS/TRAM sina.safadi@ens-lyon.fr



Concours Pocket Film : Développer vos talents de réalisateurs de films dans un format de poche.

Dans le cadre de la sortie de la ressource « [Pocket Film : Apprendre à tourner et monter une vidéo avec un smartphone](#) », Educagri éditions lance son premier [concours pocket film](#).

Ce concours gratuit et sans obligation d'achat est ouvert aux

classes des établissements de l'enseignement agricole, des lycées et CFA publics ou privés sous contrat d'état avec un ministère.

Découvrez le [formulaire d'inscription et les principales informations](#).

Un pocket film (film de poche) est un film réalisé à l'aide d'une **tablette**, d'un **smartphone**. Un format qui permet aux participants d'exprimer librement et dynamiquement ce que leur inspire le thème proposé, dans le genre de leur choix : fiction, reportage, interview, sketch... Une occasion d'explorer d'autres possibilités avec son téléphone et d'exercer sa créativité et sa fantaisie.

Pour participer, il suffit de faire réaliser à vos élèves, un film, d'une durée maximum de 3 minutes avec un smartphone sur le thème « **Le développement durable dans votre établissement** ».

A gagner :

- **Premier prix** (vote du jury) : un an d'abonnement gratuit à educagrinet.educagri.fr, la plateforme de ressources en ligne comprenant cours, exercices, vidéos à la demande et ressources pédagogiques numériques.
- **Deuxième prix** (vote du public) : des jeux pédagogiques

Calendrier

- **1^{er} octobre 2018 – 10 heures** : ouverture des inscriptions gratuites en ligne
- **30 novembre 2018 – 16 heures** : clôture des inscriptions
- **Du 1^{er} mars au 10 mars 2018 minuit, cachet de la poste faisant foi** : envoi postal du règlement du jeu concours, complété, daté et signé par le chef d'établissement

- **Du 8 mars – 10 heures au 22 mars – 12 heures 2019** : envoi des films en ligne
- **22 avril 2019** : mise en ligne des films sur Youtube par Educagri éditions
- **Du 22 avril – 12 heures au 2 mai 2019 – 12 heures** : présélection des meilleurs films par le public
- **15 mai 2019 à 14h30** : cérémonie de remise des prix à l'amphi Chosson d'AgroSup Dijon.

Pour vous aider à vous former au tournage et montage sur smartphone et accompagner vos élèves dans la réalisation de pocket film, RDV sur la ressource [Pocket Film : Apprendre à tourner et monter une vidéo avec un smartphone](#) .



Toutes les infos sur editions.educagri.fr/content/25-concours-pocket-film

Pour toute demande d'information : pocketfilm@educagri.fr



Découvrez le guide « Rendre accessible à sa mesure », pour intégrer la prise en compte de la situation de handicap.

Vous trouverez sur le [site de l'ENSFEA](#) et sur le site [chlorofil.fr](#) le guide « Rendre accessible à sa mesure », en version en ligne mais aussi [à télécharger au format PDF.](#)

Ce guide décrits **41 situations scolaires** différentes et testées véritablement pour illustrer une réponse donnée aux

besoins particuliers de **23 portraits de jeunes** en situation de handicap.

C'est également est un recensement d'actions existantes dans les établissements d'enseignement agricole. Celles-ci sont présentées au travers de journées fictives d'élèves fictifs en situation de handicap dans un établissement fictif. Néanmoins, ces situations sont réelles, elles ont été éprouvées et sont opérantes.

La lecture de ce guide pourra permettre au lecteur de décliner ces actions en les adaptant aux jeunes à accompagner, elle doit également l'aider à intégrer la prise en compte de la situation de handicap dans des parcours éducatifs et pédagogiques dont les bénéficiaires seront profitables à l'ensemble des élèves dans un souci d'équité et dans le respect de l'égalité des droits.

La démarche utilisée pour construire le guide « Rendre accessible à sa mesure » s'inspire de l'ouvrage de 2011 « Apprendre à sa mesure ». Ces deux ouvrages complémentaires témoignent du dynamisme pédagogique et éducatif des établissements publics et privés de l'enseignement agricole technique. La thématique de la persévérance scolaire comme celle de l'accompagnement des élèves en situation de handicap interroge sur les pratiques et les dispositifs. Face à un besoin accru d'individualisation de cet accompagnement, il faut renouveler les pratiques, et les envisager sous d'autres angles. Cela peut susciter des craintes et demander un temps d'appropriation, mais comme certains enseignants le disent eux-mêmes, c'est aussi une chance pour la pédagogie. C'est faire preuve d'esprit d'innovation, c'est enseigner autrement ce qui est une partie intégrante de l'ADN de l'enseignement agricole.



Draw My Life : speed motion à l'EPL du Bourbonnais

Lors de cette séquence pédagogique, des apprenants de seconde GT ont réalisé en cours d'anglais un **Draw My Life**, une vidéo qui raconte leur vie en utilisant la technique du *speed motion*.

Les élèves ont tout d'abord **écrit le script** en anglais, et choisi quels **moments de leur vie** ils allaient raconter.

Ils ont ensuite **dessiné ces moments** sur une ardoise, en se filmant, puis ont enregistré la partie orale pour la superposer sur la **vidéo** à l'aide d'un logiciel.

Découvrez [en détail le fonctionnement de ce récit de vie en anglais.](#)

Avec l'accord de l'élève concerné, le rendu final peut être

visionné sur cette vidéo.



Une semaine de randonnée dans le Vercors, fil rouge de la rénovation du CAPa, au LPA de Montravel.

Le LPA de Montravel a participé à l'action [Initiatives CAP agricole](#) de 2014 à 2017.

Dans ce cadre ils ont repensé le déroulement du CAP autour d'une semaine de randonnée dans le Vercors.

Découvrez [ici le détail de ce fonctionnement](#)

En complément de cette très belle vidéo.

APPRENDRE LA FORÊT
PAR SIMULATION



Silva Numerica : Apprendre la forêt par simulation. Un nouveau site internet et des communications de recherche.

Le projet Silva numerica veut apporter une réponse opérationnelle aux besoins d'enseignement et de formation professionnelle par le développement d'une plateforme de

réalité virtuelle pour des apprentissages systémiques complexes appliquée à un environnement forestier. Cet espace virtuel pourra être ensuite transféré à d'autres filières.

Ce projet a déjà fait l'objet de deux témoignages dans Pollen :

[L'EPLEFPA de Besançon porteur du projet e-Fran « Silva numerica »](#)

et [Conception collective d'un environnement virtuel éducatif pour l'apprentissage de la forêt dans une perspective de développement durable](#)

Vous pouvez découvrir cette fois [le site Silva Numérica](#), avec ses différentes rubriques.

L'Unité Propre Développement professionnel et formation /[Eduter-Recherche](#), est partenaire du projet Silva numerica Apprendre la forêt par simulation.

Ce travail de recherche a fait l'objet d'une communication de Thibault Chiron, d'Eduter Recherche, lors du colloque doctoral international de l'éducation et de la formation les 23 et 24 octobre 2018, organisé par le Centre de Recherche sur l'Éducation, les Apprentissages et la Didactique de Brest et de Rennes (CREAD), et le Centre de Recherche en Education de Nantes (CREN). Cette communication sera bientôt accessible sur le site [cidef-2018.sciencesconf.org](#)

Résumé : Aujourd'hui, les outils technologiques issus de la réalité virtuelle, tels que les Environnements Virtuels Educatifs (EVE), sont considérés comme des outils à haut potentiel d'apprentissages. En effet, plusieurs revues de littératures soulignent leur efficacité lorsqu'il s'agit d'apprendre des concepts scientifiques, des notions abstraites ou de comprendre des informations difficilement perceptibles (Mikropoulos & Natsis, 2011 ; Dede, 2009 ; MelletD'Huart & Michel, 2005). Néanmoins, il existe encore peu de recherches s'intéressant aux transformations des manières d'apprendre, de

penser et d'agir que provoquent (ou non) les outils, tel qu'un EVE, dans les formations de futurs professionnels. C'est dans cette perspective de recherche que s'inscrit le projet Silva Numerica. Ce projet vise en la conception et l'évaluation d'un EVE permettant pour des apprenants de la filière forêt bois de s'immerger dans un écosystème forestier virtuel. Dans une perspective de didactique professionnelle, cette communication portera sur ce qui caractérise les situations de travail des forestiers, puis insistera sur les activités de diagnostic, d'interprétation, de raisonnement auxquels font appel les forestiers lorsqu'ils agissent dans des situations de travail, qualifiées de complexes et de dynamiques et en lien avec le vivant (Hoc & Amalberti, 1999 ; Mayen, 2016). Ce sera aussi l'occasion de présenter quelques orientations méthodologiques pour comprendre les apports d'un outil tel qu'un EVE, en particulier pour favoriser l'apprentissage de situations de travail complexes dans une perspective de développement durable.