

Résultat de la recherche avancée de témoignage

Le jeu sérieux comme situation d'apprentissage en information-documentation.

LPA La Martellière, Auvergne-Rhône-Alpes

56, rue de la Martellière

38500 Voiron

Tél : 0476050266

Site web :

Responsable : Cerise Chevallier ,
cerise.chevallier@educagri.fr

Rédacteur de la fiche : Eduter Ingénierie – Equipe Pollen

Chef de projet : Cerise Chevallier

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

Au travers du jeu Insectophagia, mis en œuvre en pluridisciplinarité par les enseignants du Lycée Professionnel Agricole La Martellière, des élèves de Première en Bac Pro Conseil-Vente sont amenés, sur une semaine banalisée, à créer leur entreprise d'élevage d'insectes et à imaginer un moyen de les commercialiser pour l'alimentation humaine tout en respectant les principes du développement durable. A chaque étape du jeu, ils doivent faire preuve de créativité, d'esprit d'équipe mais aussi d'esprit de compétition.

Développées dans le cadre d'un projet de recherche sur l'apprentissage avec les Jeux Epistémiques Numériques, les

situations d'apprentissage ludiques qui sont proposées aux élèves les amènent à résoudre des problèmes complexes et à développer des compétences en recherche documentaire, en conduite de projet et autour des problématiques de développement durable.

Les enseignants de différentes disciplines (Biologie, maths, documentation...) sont parties-prenantes du jeu dans la conception de son scénario et de ses ressources qui sont mises à disposition des élèves sous différents formats et accessibles à partir de différents supports, le jeu sérieux étant en partie numérique (cartes de contraintes, cartes d'évènements, carnet de jeu, livret de maître de jeu, tablettes, QR codes, surfaces tactiles...). Ils en sont également acteurs et régulateurs et jouent le rôle de conseillers de la Chambre de Commerce et d'Industrie auprès desquels les élèves viendront défendre leur projet pour obtenir un financement.

Le jeu se déroule en trois étapes : les élèves doivent réaliser leur coopérative, créer un produit à base d'insectes et réaliser une publicité. Ils ont notamment à faire le choix de l'insecte, mais également de l'emplacement de l'unité de production et de l'énergie qui doit l'alimenter. Les différents groupes d'élèves, guidés par la professeur-documentaliste ont alors à rechercher et analyser un certain nombre d'informations, de références qu'ils présentent et discutent avec les autres groupes. Ils ont dans ce cadre à valider le travail des pairs, à critiquer leurs propres productions et argumenter leurs choix. C'est une occasion pour eux de s'approprier les notions d'information, de besoin et de recherche d'information.

Un [article de l'IFE](#) sur ce jeu.

[La plaquette de présentation du jeu \(pdf\)](#)

Le site des élèves : [participaye](#)

Concours inter-établissements autour du serious game
Insectophagia : un article sur le site
martelliere.voiron.educagri.fr

Renadoc Infos, la revue des documentalistes : [Coup de projecteur](#) sur Insectophagia

Article sur le site de l'EPLEFPA de [La Côte Saint André](#)

FICHIERS A TELECHARGER

Descriptif : *Description du projet, résultats, effets, transfert...*

[Description_Projet_Voiron_Jeu_Serieux.pdf](#)

VIDEOS

Date : 24 novembre 2015

Mots-clés : Numérique éducatif, Pluridisciplinarité (multi), Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux.

Voie de formation : Formation initiale

Niveau de formation : IV (Bac pro, Bac général)

Initiative du dispositif : Régionale

Structure d'appui : Cabinet conseil & formation associé à l'action

Etat de l'action : En cours

Nature de l'action : Innovation

Etablissement National d'Appui : AgroSup Dijon

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires

Vos commentaires

Nom

Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.

Δ