Résultat de la recherche avancée

Utilisation du jeu sérieux « Causerie » en classe au CFA de Rouffach

CFA – Campus Les sillons de haute Alsace, Grand Est

8 aux remparts

68250 Rouffach

Tél : 0389787304
Site web : https://www.facebook.com/CFAA68
Responsable : Florence Fahrner , florence.fahrner@educagri.fr
Rédacteur de la fiche : Florence Fahrner, Formatrice
, florence.fahrner@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION



Le jeu sérieux « Causerie » est utilisé dans les classes de BTS viticulture -œnologie. Par un jeu de rôle, les participants ont pour but d'adapter leurs pratiques viticoles en concertation avec la filière et le syndicat de rivière dans l'objectif d'améliorer la qualité de l'eau du bassin versant dans lequel sont situées leurs parcelles. Il s'agit de mener des discussions argumentées pour ajuster les stratégies d'entreprises grâce aux leviers agroécologiques tout en subissant les contraintes économiques et climatiques.

Le jeu « Causerie » élaboré par l'INRAE est utilisé lors d'une séance de 4 heures avec un groupe classe de BTS viticulture-œnologie (15 jeunes dans l'idéal), animé par deux formatrices. C'est une séance de pluridisciplinarité entre la biologie et les techniques viticoles. Il est nécessaire d'avoir suivi une courte formation pour être capable d'animer le jeu et d'utiliser le logiciel accompagnateur.

Le jeu « Causerie » est un jeu de rôle, au cours duquel les participants doivent mener la stratégie de leur entreprise viticole en essayant de faire baisser le niveau de pollution de l'eau. Pour cela, plusieurs actions agroécologiques leur sont proposées. Les participants « viticulteurs » peuvent consulter d'autres acteurs de la filière pour obtenir des conseils ou des subventions. L'essentiel de la démarche repose sur des choix stratégiques et de l'argumentation entre acteurs de la filière et du syndicat de rivière du bassin versant.

Chaque action est répertoriée dans le logiciel Geomelba, ce qui permet de visualiser à la fin de chaque tour de jeu l'impact des actions sur les risques de pollution de l'eau. Cette étape permet de mettre en évidence l'efficacité des leviers d'actions agroécologiques.



Les discussions entre participants font la richesse du jeu : l'animateur doit donc les y encourager. L'ambiance est agréable, voire joyeuse car inhabituelle, les participants sont volontaires et comprennent rapidement le sens du jeu.

Chaque tour de jeu fait appel à des compétences relevant du développement durable : l'aspect social est interprété par les liens entre les acteurs de la filière, l'aspect économique est pris en compte lors du calcul des revenus de l'entreprise et enfin l'aspect environnemental grâce à l'identification des leviers d'actions pour limiter la pollution de l'eau de manière collective.

Le jeu « Causerie » permet de mettre en scène différentes capacités du référentiel de BTS VO, il est placé volontairement en fin de parcours. C3 Communiquer dans des situations variées, C4 Conduire une production viticole, C7 Proposer une stratégie de production vitivinicole et surtout C 8 : Accompagner le changement technique.

Les intentions pédagogiques

Malgré la visite d'exploitations viticoles impliquées dans le thème de l'environnement, malgré l'utilisation de multiples ressources documentaires qui expliquent le lien entre les pratiques professionnelles et leur impact sur l'environnement, il reste toujours difficile d'impliquer concrètement certains apprenants à cette cause pourtant essentielle à l'évolution de leur métier et à la sauvegarde de nos écosystèmes.

Ce jeu sérieux permet de forcer les apprenants à prendre des décisions concrètes en fonction du critère environnemental (essentiellement, même si les aspects économique et social du développement durables sont aussi présents dans le jeu). Chaque apprenant veut « gagner », ou du moins faire de son mieux pour répondre aux règles du jeu. L'implication des apprenants est ainsi stimulée. L'impact des pratiques professionnelles est visible dans l'immédiat grâce au logiciel qui permet d'afficher la carte de pollution de la rivière. Cela facilite la compréhension du lien entre les pratiques et l'écosystème.

Le déroulement d'une séance



La séance débute par l'explication de la situation de départ sur un ton plutôt théâtralisé, de manière à faire comprendre aux apprenants qu'il s'agit non seulement d'une



séance peu ordinaire, mais aussi qu'il conviendra de prendre part au jeu sérieux en jouant un rôle.

La salle de classe est organisée différemment : en U avec au centre un îlot permettant le regroupement. Les apprenants sont invités à se déplacer régulièrement, il faut ainsi laisser l'accès facilité aux différentes places.

La prise de connaissance des documents et des rôles de chacun prend presqu'une demi-heure. Le premier tour de jeu sera le plus long (1h) : les discussions et prises de décisions, ainsi que l'enregistrement des données et enfin le calcul des marges sont plus hasardeux la première fois. Les deux prochains tours sont plus rapides. Au bout des trois tours, soit presque 3 heures, il s'agit de prendre un temps pour analyser les résultats obtenus et comprendre les effets de chaque action.

Les effets constatés



Les effets de la séance de jeu sont très positifs : du point de vue des apprenants qui ressortent avec satisfaction de cette séance : la compréhension des enjeux est réelle, l'implication est dynamique, la réflexion est sérieuse. Les discussions encouragées par le jeu entre les animateurs / conseillers et les viticulteurs sont enrichissantes : le conseiller technique et l'animateur du syndicat du bassin versant comprennent à quel point il est utile de proposer les leviers adéquats pour intéresser les viticulteurs et leur faire changer les pratiques. Les viticulteurs comprennent l'utilité de l'aide de ces deux conseillers.

Il peut être frustrant pour certains joueurs de ne pas réussir à atteindre leurs objectifs (financiers par exemple). Il est toujours difficile à accepter la nécessaire simplification du modèle de l'exploitation (de multiples facteurs ne sont pas

intégrés dans les calculs). Il s'agit alors pour le formateur de faire preuve d'écoute et de dialogue pour ne pas bloquer certains apprenants face à ces diverses frustrations.

Le point délicat reste la maîtrise du logiciel par l'un des deux formateurs, une formation permet néanmoins d'acquérir rapidement et efficacement le niveau minimum nécessaire à son utilisation au cours du jeu. Il est préférable d'être deux formateurs sur la séance, ce qui peut engendrer des difficultés d'organisation d'emploi du temps.

Florence Fahrner CFA de Rouffach 05-05-2025

Pour en savoir plus

« Un jeu sérieux adossé à un modèle spatialisé de bassin versant : expérimentation d'un outil de dialogue entre acteurs opérationnels pour limiter la contamination des cours d'eau par les produits phytosanitaires »

Le jeu sérieux **CAUSERIE** est disponible en téléchargement libre. Il est constitué de :

- **Guides** d'animation du jeu et du logiciel GeoMelba
- Documents imprimables concernant le territoire situé en contexte agricole de **polyculture-élevage**
- Documents imprimables concernant le territoire situé en contexte **viticole**
- Logiciel **GeoMelba**

Les **conditions d'utilisation** du jeu sérieux CAUSERIE sont consultables dans ce document

Pour télécharger le jeu sérieux CAUSERIE, merci de remplir le formulaire suivant

Pour toute demande d'informations, n'hésitez pas à contacter :

– Véronique **GOUY BOUSSADA** (UR RIVERLY INRAE) : veronique.gouy@inrae.fr

– Nadia **CARLUER** (UR RIVERLY INRAE) : nadia.carluer@inrae.fr

– Olivier **BARRETEAU** (UMR G-EAU INRAE): olivier.barreteau@inrae.fr

VIDEOS

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

Voie de formation : Apprentissage
Niveau de formation : III (BTS)
Initiative du dispositif : Locale

Etat de l'action : En cours
Nature de l'action : Innovation

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires Vos commentaires
Nom Nom
Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.
Soumettre le commentaire
Δ