

Résultat des innovations

Utiliser Engèle et mieux coopérer en classe pour une perspective agroécologique

LEGTA Théodore Monod, Bretagne

55 avenue Bouvardière

35650 Le Rheu

Tél : 0299297345

Site web : <http://www.theodore-monod.educagri.fr/>

Responsable : Claudine Leguen , claudine.leguen@educagri.fr

Rédacteur de la fiche : François Guerrier Lise emeraud,
Intervenant sur l'appui à l'innovation pédagogique
, francois.guerrier@agrocampus-ouest.fr

Chef de projet : Lise Emeraud , lise.emeraud@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION



Agir pour réduire l'impact environnemental : Comment apprendre autrement ?

Exemple d'un jeu sérieux en production porcine, le simulateur pédagogique Engèle

A l'origine de l'action

Au Lycée Théodore Monod, nous utilisons le simulateur Engèle depuis plusieurs années, pour aider à appréhender des savoirs scientifiques, mais également pour créer les conditions d'une

mise en question et de débats au sein de la classe sur les choix technico-économiques réalisés par les étudiants.

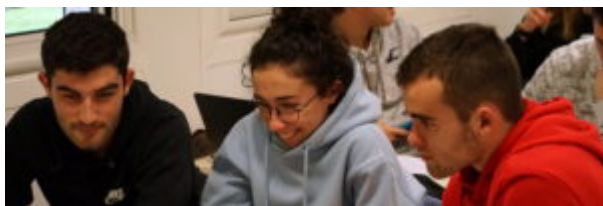
La question de départ

Comment amener les (futur-es) professionnels à mieux comprendre les interactions entre les pratiques et les impacts environnementaux ?

De nombreuses ressources et données scientifiques existent sur ces sujets, mais ne sont pas ou peu mobilisées et appropriables par les étudiants. Comment intéresser les apprenants pour s'engager dans des apprentissages qui sont considérés comme étant :

- théoriques, abstraits, inutiles ? C'est la question de l'**utilité des savoirs** : à quoi cela peut me servir demain ?
- associés parfois à de l'idéologie ? Cela renvoie selon nous à la **valeur et aux représentations sociales** associés aux savoirs à apprendre, : Que pense mon groupe social de ses savoirs ?
- difficiles à appréhender /comprendre ? Cela questionne selon nous la **nature** des savoirs dont il ne faut pas nier la complexité : Suis-je capable de réussir à comprendre ? C'est également la notion de sentiment d'efficacité personnelle que l'on trouve dans la ththéorie de l'apprentissage social de A.Bandura.

Des principes pédagogiques



- **Partir de situations concrètes** (sens, utilité, réalisme), **manipuler** les "concepts", **résoudre des problèmes** (choses en tension/interaction), des **énigmes** (conflits cognitifs),

enquêter,

- **Apprendre en faisant** (cf dimension productive et constructive de l'activité), **comparer, évaluer** (voir les effets, échanger avec les autres, ...),
- Mobiliser une ressource de type "jeu sérieux " avec des principes d'ergonomie : **utilité, utilisabilité, appropriabilité.**

Le protocole de la séance

Les étudiants qui sont interviewés dans le film ci-dessous ont utilisé le simulateur pendant une bonne heure. Ce sont des étudiants de BTSA ACSE dont la plupart ne dispose d'aucune référence sur l'élevage porcin.

Le principe a été de poser le problème suivant : « vous avez un atelier porcin « moyen » avec 50 hectares et un UTH. Votre conjoint vient s'installer avec vous. Que faire pour que l'exploitation soit vivable ? » puis de laisser faire les étudiants.



Les élèves en binôme ont défini une exploitation, puis les résultats de chacun ont été comparés ainsi que la stratégie sous-jacente :

maximisation des animaux présents ou valorisation par des labels par exemple. Avec une acceptation et un intérêt pour la diversité comme autant d'expériences partagées et mises en débat !

Les effets constatés

- Un engagement des étudiants sur des sujets difficiles à aborder pour eux comme pour leurs enseignants
- Une coopération accrue entre enseignant et étudiants, mais aussi entre étudiants

- Une recherche de compréhension des phénomènes et dont une mise en question spontanée
- Un niveau sonore traduisant l'engagement de chacun !
- Un plaisir à apprendre et à se questionner !

Quelques résultats concernant l'usage d'Engèle :

- Rend possible l'apprentissage des phénomènes complexes visés, (critère d'efficacité),
- Évolution du rapport au savoir car orienté "la résolution de situations professionnelles concrètes", (critère du sens et de l'utilité, mais aussi de la crédibilité),
- Rend visible les impacts environnementaux (critère de l'appropriabilité) et "que l'on peut réussir " (critère de l'efficacité personnelle) !
- Est facile à prendre en main (utilisabilité) car il est simple et fait de la place aux utilisateurs, à leurs centres d'intérêts et à leur créativité (enseignants et apprenants),
- Invite au questionnement et donc... à l'envie d'en savoir plus (cf la relation éducative),
- Encourage le débat et la production de connaissances en collectif (cf conflit sociocognitif > conflit cognitif).

Mais le mieux est encore de visionner le témoignage des élèves et de Lise Emerald, enseignante de la classe BTSA ACSE 1 au Lycée du Rheu !

François Guerrier, Agrocampus-Ouest

Novembre 2019

FICHIERS A TELECHARGER

Descriptif : *Diaporama présenté lors des journées finales du RMT Elevage et Environnement*

[Agir-2-Guerrier-Emeraud.pdf](#)

VIDEOS

Date :4 décembre 2019

Mots-clés : Agroécologie, Autoformation, Autonomie, Décrochage Ancrochage, Evaluation, autoévaluation, Exploitation agricole, halle, atelier, Motivation, engagement, Numérique éducatif, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux, Pluridisciplinarité (multi)

Voie de formation : Voies mixtes

Niveau de formation : Tous

Initiative du dispositif : Locale

Structure d'appui : Etablissement National d'Appui

Référent : Christine Di-meglio , christine.di-meglio@agriculture.gouv.fr

Etat de l'action : En cours

Nature de l'action : Innovation

Etablissement National d'Appui : Agrocampus Ouest

Action du Dispositif National d'Appui : Pollen

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires

Vos commentaires

Nom

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

Soumettre le commentaire

Δ