Résultat des innovations

Entre coopération et compétition, comment instaurer un climat de travail engageant autour d'un jeu sérieux ? L'exemple des finales du défi Gaïa !

EPLEFPA Rennes Le Rheu THEODORE MONOD, Bretagne

55 Avenue de la Bouvardière
BP 55124

35651 Le Rheu

Tél :
Site web : https://campus-monod.fr/index.php
Responsable : Claudine Leguen , claudine.leguen@educagri.fr
Rédacteur de la fiche : francois.guerrier@agrocampus-ouest.fr, Chargé de mission d'appui pédagogique L'institut AGro Rennes Angers
, francois.guerrier@agrocampus-ouest.fr
Chef de projet : Lise Emeraud , lise.emeraud@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

Pour intéresser et engager les jeunes et les enseignants, les concepteurs du jeu sérieux » le défi Gaïa » expérimentent des modalités pour concilier des temps de coopération et de compétition pour jouer de la dynamique de jeu. Ce rapide témoignage tente de présenter comment l'idée de jouer au-delà de la classe est née et comment elle se réalise.

Rappel du contexte

Le défi de Gaia est le fruit d'une coopération Recherche-Formation-Développement initiée au sein du RMT Maele (réseau

mixte technologique voir http://www.maele.fr/). Maele, s'intéresse à produire de la connaissance sur les systèmes d'élevage de demain, à prendre en compte la dimension territoriale, et répondre au besoin de reconnexion entre les citoyens et leur système alimentaire.

A l'origine, l'idée était de concevoir une situation pour appréhender la perception que les apprenants de l'enseignement agricole pouvaient avoir des systèmes d'élevage de demain, en essayant le moins possible d'influencer leurs réponses. Chemin faisant, cette idée a évolué pour hybrider cette attente avec des ambitions pédagogiques pour :

- communiquer des références techniques et aider à penser la reconnexion entre la conception des systèmes d'élevage et les attentes sociétales,
- en conciliant les ambitions du RMT de recueillir des informations sur l'évolution des perceptions des apprenants au sujet des enjeux à considérer pour penser les systèmes d'élevage de demain.

C'est dans le cadre du projet de 1/3 tiers temps régional qu'elle porte, que Lise Emeraud (enseignante à l'EPLEFPA Théodore Monod) développe le jeu « le défi de Gaïa » en relation avec la mission nationale d'appui de l'Institut Agro Rennes Angers et en partenariat avec le RMT Maele.



Une première version a pu être testée en 2020-2021 par les étudiants de BTS Acse 2 de l'EPLEFPA Théodore Monod, classe où Lise enseigne, avec des résultats très encourageant sur la participation, la coopération et la prise de conscience d'aspects du système productif français qui conditionne des choix et des impacts (en matière écologique, social, économique, etc…).

Après ces résultats encourageants, nous avons souhaitions (devions) aller plus loin, ne serait-ce que pour trouver les moyens de diffuser le jeu nouvellement conçu ; Nous pouvons avoir un trés bon support, si personne ne le connait ni ne l'utilise, à quoi bon. Tout en conservant l'esprit d'expérimentation, l'année 2021-2022 visait donc à tester :

- la capacité du jeu à mobiliser des jeunes et leurs encadrants autour de notre thématique,
- la possibilité de se l'approprier (au niveau des jeunes, mais aussi des enseignants, en observant comment une personne qui n'a pas conçu le jeu et n'a donc pas les même références et connaissances peut facilement « faire vivre l'expérience du défi de Gaïa »),
- tout en apportant de nouvelles améliorations à partir de l'expérience des acteurs. En effet, restant très attachés au principe de co-conception dans l'action (voir témoignage ingénierie du défi de Gaïa), il fallait trouver une modalité pour engager les collègues à venir jouer et contribuer au développement du jeu… et participer à sa diffusion via le « bouche à oreille »…

La mobilisation de départ

Elle s'appuie essentiellement sur les EPLEFPA de la Bretagne, ces derniers étant sollicités au départ à partir du réseau de connaissance de proximité de Lise Emeraud. Nous avons souhaité tester l'idée de mobiliser « le défi de Gaïa » dans le cadre de « la » progression de chaque enseignant ou équipe, et observer les possibilités d'adaptation et les usages multiples que nous imaginions.

Pour aller un peu plus loin que de tester « dans sa classe », nous avons voulu permettre d'aller au-delà de la sélection d'enseignants ayant une appétence pour le risque et l'innovation, en faisant en sorte que le défi soit relevé « par la classe », et non « au sein de la classe ».

Ce faisant, nous souhaitions observer la possibilité de créer une situation pédagogique qui amènerait non seulement les élèves à travailler en groupe pour échanger sur leurs propositions et solutions (première diversité), mais également à construire -en l'approfondissant- une solution portée par la classe, et co-constuite avec les enseignants pour la confronter à un second niveau de diversité (inter-classe). Les enseignants sont donc placés délibérément comme ressources et non comme apporteur de l'exercice à résoudre, fut-il ludique.

Notons que nous envisageons également de travailler une diversité « interculturelle » plus marquée en réalisant le défi de façon « internationale ». Nous y reviendrons, mais déjà la traduction du jeu va se faire … par les élèves de STAV ! Ce qui montre les nombreuses ramifications possibles à partir de la situation originelle.



Fort d'une expérience antérieure sur un travail d'hackathon (lien) qui avait vu une belle émulation entre jeunes et adultes, nous avons poursuivi l'idée en proposant une forme de concours entre les classes volontaires (on pouvait faire le jeu sans pour autant participer au concours/défi), l'idée étant également de mettre un peut de challenge, de compétition entre classes pour avoir envie de réussir et de gagner.

Bien entendu, en phase avec les principes de l'ancrochage qui nous ont aidé dans la cocneption, la perspective de faire en sorte de créer une situation finale valorisante pour les élèves, afin de saluer leurs efforts et leur créativité était présente, ne doutant pas de leur possibilité de relever ce défi avec brio… et avec leurs enseignants.

L'événement final



Il s'est tenu au lycée du Rheu par commodité d'organisation, avec la constitution d'un jury « expert » aux yeux des élèves : les membres du RMT Maele et certains experts comme Emmanuelle Zanchi animatrice réso'them transition agro-écologique de l'enseignement agricole !

En quelques chiffres, citons la participation de

- 6 classes, 3 de niveau BAC et 3 de niveau BTS,
- 170 personnes présentes, dont 15 enseignants et 15 extérieurs (jury et curieux),
- 2 premiers prix, d'un montant de 250€ pour la classe gagnante dans chaque catégorie (BAC et BTS),
- La présence de la DRAAF et de l'équipe de direction du Lycée Théodore Monod.

Nous ne détaillerons pas ici son organisation, mais cela a demandé un travail considérable pour assurer une parfaite logistique (accueil par les élèves, collation, fléchage, …).

Les principaux résultats

Le premier résultat va au-delà de nos attentes, dans la mesure où l'ensemble des participants s'est pris au jeu. Certes avec un temps de travail plus ou moins long sur le sujet et donc des productions différemment abouties, mais il ressort :

- Une qualité indéniable des productions (voir films et le superbe podcast) et des présentations,
- Une diversité des angles et regards, des mises en scène et stratégies pour aider Aldaron,
- Un esprit de coopération au sein du groupe classe pour défendre la proposition, et une véritable « compétition » entre classe, incluant largement les enseignants dans le défi avec leurs collègues !
- et de nombreuses capacités travaillées et éprouvées par les jeunes en cohérence avec le référentiel de la

formation.

La logique de classement retenue pour cette première édition a occasionné un sentiment d'injustice et de déception chez les joueurs (et les enseignants) qui avaient le sentiment de ne pas avoir eu suffisamment de consignes quant à l'organisation du vote du jury, de la forme et du fond à présenter (nous pensions que le fait de préciser que la commande d'Aldaron -les consignes- étaient de fait les critères à tenir, et pour ce qui est de la forme, elle était libre donc à travailler en fonction du message que l'on voulait proposer).

Globalement la participation et l'assiduité des jeunes était là, certes avec parfois un peu de « sifflés » à l'encontre des établissements visiteurs. Entre chaque présentation, les participants pouvaient réaliser un vote électrotonique à l'aide de leur smartphone afin de relancer l'activité et éviter les chahuts. Une idée à conservé tant les jeunes et moins jeunes se sont pris au jeu.

Les aménagements pour l'an prochain

Le principe du défi « par delà la classe » nous semble à retenir, notamment dans l'idée de stratégie de diffusion du jeu. En effet, c'était un des points qui nous animait, de réfléchir à une forme engageante pour les acteurs au-delà du simple fait d'installer un jeu dans sa classe. Lui conférer une valeur sociale un peu plus grande, mais toujours très sérieuse, avec une valorisation du travail des jeunes, et donc une valorisation de leurs personnes. Et ce al a bien fonctionné.

De plus, dans son mode de fonctionnement, l'action vise clairement à contribuer à encourager la parole et l'initiative des jeunes inscrite dans l'axe 1 du plan EPA2, dans la mesure où les conditions sont réunies pour que les jeunes -dans le cadre d'une expérience sociale et professionnelle concrète- expriment une proposition, qu'ils l'étayent, et qu'ils en

reçoivent une évaluation au sens constructif. Et comme très souvent, nous constatons que lorsque l'on fait confiance et que l'on considère les élèves, ils et elles sont au rendez-vous (dans la mesure où les adultes ont bien pensé le cadre !)

Dans les points à retenir également, nous pouvons citer les quizz entre présentations, avec peut-être une évolution dans la mesure où nous pourrions imaginer que ce soit les jeunes qui les proposent en lien avec leur proposition (cette année pour aller au plus vite c'est Lise qui les a créés de a à z).

Comme amélioration, nous pourrions également imaginer une mise en scène collective de courte durée pour donner les consignes claires du concours à chaque enseignant et chaque classe.

Une autre piste à travailler, en lien avec le RMT, serait peut-être de **faire que les jeunes « produisent » une évaluation des propositions présentées.** En effet, recueillir les points de vue des jeunes « spontanément » sur l'agriculture de demain est compliqué en amènent à de nombreux biais. Le jeu était là pour tenter un décalage. Il y parvient en partie pour élargir le champ des possibles, mais au fond il ne permet pas vraiment de sortir des tendances « de ce que les élèves en pensent ». Aussi, nous pourrions envisager de recueillir la façon dont chaque étudiant se positionne sur un ensemble de critères au regard d'une proposition. Soit en cochant des appréciations sur ce qu'il perçoit du projet. Soit en préparant une synthèse des éléments clefs du projet et en demandant aux apprenants de se positionner en « proche-loin » de la proposition comme étant ce qu'il lui semble être une voie pour l'agriculture de demain. L'idéal serait de pouvoir recueillir du matériau qualitatif, mais dans le temps imparti cela semble compliqué.

Enfin, nous voudrions également aller au bout de la logique de badge et de leur endossement. En effet des open-badges ont été créé à l'occasion mais nous ne sommes pas certains que les équipes aient pris le temps de se pencher dessus.

Conclusion

La conclusion est temporaire, tant il y a de pistes et d'idées qui amènent les concepteurs à rebondir et à poursuivre. Mais le temps contraint aussi les possibilités ! Aussi, nous vous invitons à visionner les présentations des jeunes, sans oublier le somptueux podcast réalisé par la classe de bac stav première année et ce sur un temps très très court !

François Guerrier

Lise Emeraud

Mai 2022

Ci dessous les captations vidéos des présentations des étudiants, et ici le lien vers le podcast des 1ere STAV

FICHIERS A TELECHARGER

Descriptif : *Le podcast des jeunes de première STAV du lycée du Rheu*

VIDEOS

Date :12 mai 2022
Mots-clés : Agroécologie, Autonomie, Conduite de projet, Décrochage Ancrochage, Motivation, engagement, Pédagogie de groupe, de pairs, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux, Pluridisciplinarité (multi), Questions socialement vives

Voie de formation : Voies mixtes

Niveau de formation : Tous
Initiative du dispositif : Locale
Structure d'appui : Etablissement National d'Appui
Référent : eric.plaze ,eric.plaze@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 Nom
Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.
Soumettre le commentaire
Δ