

Réalisation d'une séquence sur les mycorhizes intégrant l'utilisation du jeu sérieux MMYX en BP REA Maraîchage au CFAA-CFPPA de l'Hérault

Le projet consiste en la réalisation d'une **séquence d'enseignement** sur la thématique des **mycorhizes**, avec un groupe de BP REA maraîchage en formation continue.

L'**originalité** réside dans l'utilisation du dispositif de **jeu sérieux MMYX**, qui permet aux apprenants de s'interroger sur les **rôles des mycorhizes** et sur les **pratiques agricoles** qui favorisent leur développement, dans une **perspective agroécologique**. Le jeu comporte un **temps d'échange** sur ces thèmes puis un **temps plus ludique** qui permet de visualiser le **réseau de champignons**.

[Découvrez en détail l'utilisation de ce jeu !](#)

PayZZage ! le jeu du puzzle paysager développé par l'UMR BAGAP et le centre Inrae de Bretagne-Normandie, au service de l'agriculture, de la biodiversité et du paysage

PayZZage est développé par l'UMR BAGAP et le centre Inrae de Bretagne-Normandie (Gilles Martel, Estelle Meslin, Audrey Alignier). Son but est de réfléchir au rôle des agriculteurs dans la construction d'un paysage qui favorise la biodiversité et la présence d'auxiliaires de cultures, tout en réduisant la présence d'adventices. Il s'appuie sur les travaux de recherches de l'UMR BAGAP.

Une description rapide ?

PayZZage, c'est un jeu de plateau invitant les apprenants (Bac Pro et post-bac) à mener une réflexion collective pour élaborer un paysage agricole selon les principes de

l'agroécologie. Le plateau de jeu représente un paysage contenant des parcelles appartenant à 2 exploitations et des éléments paysagers (rivière, haies, bois, route). Les apprenants forment 2 groupes et se voient remettre une fiche « exploitation » présentant les objectifs et les contraintes de l'exploitation dont ils doivent assurer l'assolement. Après la réalisation de l'assolement, les apprenants se voient expliquer les conditions favorisant les espèces auxiliaires et doivent repenser l'organisation spatiale des couverts pour favoriser la biodiversité du paysage.



PayZZage offre l'opportunité d'aborder de façon ludique et active **des savoirs (connaissances sur l'agroécologie, la biodiversité fonctionnelle, ...)** de mettre en pratique des savoir-faire (raisonner l'allocation de parcelles en fonction d'objectifs de production et de contraintes, prendre des décisions) et de développer des savoir-être (communiquer, négocier, coopérer, ...).

Si vous êtes intéressé et souhaitez participer à la diffusion de ce jeu, l'équipe des concepteurs du jeu conduit actuellement une enquête pour aider à définir la meilleure solution de mise à disposition du jeu : <https://enquetes.inra.fr/index.php/352366?lang=fr>

L'origine du jeu

Dans le travail de recherches, l'UMR BAGAP a fait des simulations à partir de 8 fermes en faisant varier les systèmes de production, avec des systèmes bovins lait et des systèmes porcins, et toutes les compositions possibles pour voir quels effets cela pouvait avoir sur le paysage. Et c'est ce qui a donné l'idée de faire ce jeu, pour rendre accessible les résultats de ces travaux qui sont des simulations plus complètes mais sur ordinateur.

Les différents temps du jeu :

- Chaque équipe compose son assolement en tenant compte des contraintes proposées dans la fiche de description sélectionnée par le maître de jeu
- Ceci amène un premier temps de discussion sur le paysage créé, à partir des choix réalisés et de ce qui les ont motivés,
- Puis, l'on observe ce que cela donne d'un point de vue écologique sur la flore adventice, les carabes inféodés au milieu boisé et les carabes inféodés aux cultures. Les règles présidant aux effets du paysage sur la biodiversité sont expliquées par le maître de jeu en même temps que celui-ci indique la présence de chaque espèce.
- A l'issue de ce premier positionnement, il y a un autre temps qui va viser à reconfigurer le paysage, afin de créer un paysage qui va diminuer les adventices et développer les deux types de carabes, considérés comme des auxiliaires de culture,
- Chaque temps est l'occasion d'un temps d'échange, et des points sont attribués aux équipes ont fonction de l'état écologique et de la prise en considération des attentes de l'éleveur. La double évaluation permet d'aborder les questions de compromis.

Comment se déroule une partie en classe ?

Le principe général est de commencer assez vite par jouer. Le jeu se présente par un plateau qui accueille 2 exploitations qui disposent chacune de 13 parcelles de 5 hectares. Une route sépare les deux exploitations, et 6 des 13 parcelles se situent de l'autre côté de cette route. Un ruisseau et un bois complète le paysage.

Par souci de simplification du jeu, seulement 4 couverts sont proposés :



- Des prairies temporaires, fauchées et qui le resteront dans du cadre du jeu,
- Des prairies permanentes qui ne servent qu'au pâturage,
- Des parcelles de maïs représentent les cultures de printemps,
- et des parcelles de blé qui représentent les cultures d'hiver (et à paille),

Il est possible d'associer des productions différentes (par exemple faire jouer une exploitation laitière et une exploitation porcine, ou 2 exploitations laitières ou 2 exploitations porcines). Chaque exploitation a des caractéristiques qui lui sont propres. Ces caractéristiques sont données par une « fiche descriptive », le jeu compte actuellement 4 systèmes de production.

C'est à partir de cette description que chaque équipe devra déterminer ses choix de cultures en fonction de ses besoins et de son système de production (maïs, prairies, céréales, etc...).

Une partie pour tester ?

Dans l'exemple que nous avons pu tester, nous avons une exploitation porcine et une exploitation laitière :



« L'exploitation porcine, se compose d'un élevage « naisseur engraisseur » de 150 truies. Elle a besoin de 500 tonnes de maïs grain et de 350 tonnes de blé ou d'orge. L'exploitant dispose de son matériel de récolte, qui est coûteux, et il

a peur de la casse, liée par exemple aux branches d'arbres... (il apprécie assez peu les haies arborées...).

Pour l'exploitation laitière nous avons 45 vaches laitières. L'exploitant recherche l'autonomie fourragère du troupeau. Pour cela il a besoin de 75 ares d'herbe par vache laitière et de 250 tonnes de maïs, mais également de 30 tonnes de paille pour le logement des animaux. Sachant que ses voisins aiment particulièrement bien voir les vaches laitières à l'ombre des arbres... ».

Outre le choix des cultures pour alimenter les troupeaux, les apprenants sont amenés à se questionner sur la gestion de la main d'œuvre (différente pour chaque culture), de la distance au siège de l'exploitation et de l'accessibilité des parcelles, de la gestion des éléments fixes du paysage...

En plus des parcelles (tuiles), le maître de jeu propose des bordures de champ (haies et bandes enherbées) que les joueurs pourront ou non implanter.

Ainsi à partir de l'énoncé et du matériel de jeu, les étudiants se concertent et réalisent les calculs, ce qui permet de revenir sur les niveaux de production locale, mais aussi de prendre en compte qu'il y a toujours une parcelle au moins considérée comme moins productive, et que l'on conduit en prairie permanente (par expérience).

Le décompte des points et le temps de la négociation et des échanges !

« Moi je veux une grande parcelle pour optimiser au niveau du travail » « Oui attention, la monoculture ce n'est pas bon pour les adventices ! » « Mais il faut faire attention aux choix de l'autre exploitation ? » « Oui ben pour l'instant on fait pour nous hein ! » « Oui mais là, on est bien obligé de mettre des bandes enherbées à côté des cours d'eau, sinon on va se faire taper sur les doigts... »... effectivement, s'il n'y en a pas cela fait perdre des points sur la partie environnementale !



Lorsque l'on travaille avec des apprenants de lycées agricoles, les premiers paysages qui sortent sont en général organisés en grands ilots, les haies sont limitées pour tenir compte du matériel fragile aboutissant à des paysages avec des adventices et peu de carabes. Ce qui amène à la discussion sur les tensions entre temps de travail / gestion du matériel / équilibre biologique au sein de la parcelle pour moins traiter. Pour se protéger de « l'autre exploitation », les étudiants peuvent mettre des haies, mais cela augmente le travail.



Puis vient le temps du décompte des points, sachant qu'une exploitation a un parcellaire plus groupé que l'autre et peut réaliser des continuités plus facilement.

Les points sont attribués en fonction d'un barème basé sur des observations réalisées par l'équipe de chercheurs. Mais l'enseignant peut faire évoluer le barème si les étudiants

proposent une justification particulièrement pertinente.

Il est également possible d'introduire des éléments comme « il y a un vent dominant dans le sens de la route, est-ce que les haies sont positionnées de façon à protéger les parcelles ? », ou « il y a une grande pente, est-ce que les choix sont cohérents avec les risques d'érosion ? ».

Dans un second temps des échanges de parcelles entre exploitants sont possibles...

Configuration de jeu en classe

Pour une partie, il faut compter une séance de 2h, avec une taille de groupe de 6-10 personnes maximum (6 étant un idéal). Dans les 2h, les temps d'échanges et de debriefing sont intégrés, ainsi que des apports de connaissances sur les habitats, les règles de décisions des assolements etc. Il est possible de multiplier (à condition d'avoir les plateaux) les groupes : même si cette configuration n'a pas encore pu être testée, les concepteurs du jeu sont en train d'adapter le fonctionnement pour que la séance reste fluide.

De nombreux scénarios d'usages sont à encore à inventer avec les concepteurs (modalité, type d'animation, etc...) qui sont prêts à échanger avec les enseignants.

Contacts

Pour en savoir plus, et/ou si vous êtes intéressés pour mobiliser ou expérimenter PayZZage, vous pouvez contacter :

Pour l'équipe de PayZZage, Gilles Martel, Chargé de Recherches, UMR BAGAP (Biodiversité, AGroécologie et Aménagement du Paysage), gilles.martel@inrae.fr

Pour l'institut Agro, Agrocampus-Ouest, François Guerrier, Mission d'appui à l'enseignement, francois.guerrier@agrocampus-ouest.fr

Un Cluedo scientifique : Qui a tué Camille Raquin ? à l'EPL de Pixérécourt.

Le « Cluedo scientifique » est une enquête policière à mener pour découvrir l'identité d'un assassin. Cela permet de faire prendre conscience aux élèves de comment progresse la science...

Dans le temps imparti, les équipes de joueurs ont à leur disposition le dossier d'instruction de l'affaire Raquin. Ils vont devoir compter sur leur sagacité et les avancées scientifiques pour faire éclater la vérité sur cet effroyable crime... Ils expérimentent ainsi, grandeur nature, la démarche scientifique.

Ce jeu a été créé pour une séance pluridisciplinaire (Philo / Physique-Chimie). Il a été ensuite ré-exploité en classe en lien avec des contenus disciplinaires, mais pas que...

[Découvrez](#)

[« le Cluedo scientifique : Qui a tué Camille Raquin ? »,](#)

[lauréat du Prix du Public du Forum des Profs Innovants 2019 !](#)

Ci dessous un exemple de ressource créé pour le jeu.

63 outils ludopédagogiques, du besoin d'animation à la réalisation d'un manuel pratique, pour tous publics.

[Educagri Editions](#) vient de publier un nouvel ouvrage qui a pour titre : « **63 outils ludopédagogiques** ».

Pollen a tenté d'en savoir plus en interrogeant l'auteure, **Christine Raiffaud**.

Christine Raiffaud, quel est votre parcours ?

Ingénieur agronome de l'école de Nancy (ENSAIA) option

industrie laitière, j'ai d'abord exercé chez Besnier (devenu Lactalis) comme ingénieur R&D. Puis je suis devenue « **PCEA** » option « **génie alimentaire** » (tout un programme, le titre !).

Mais mon parcours n'a pas été linéaire, car je crois que la curiosité et la recherche permanente font partie de mon essence vitale ! Aussi j'ai alterné enseignement (initial et pour adultes) et missions.

J'ai d'abord dans les années 2000 été voir ce qui se faisait du côté de l'agriculture durable, extensive et/ou bio dans les CIVAM des Pays de la Loire lors d'un détachement de 3 ans. Ce fut la première découverte de **méthode active de réunions**, d'animations participatives lors de colloques, car les CIVAM de l'Ouest avaient déjà commencé à travailler avec des formateurs en techniques collaboratives et « sociocratiques ». J'ai eu aussi un travail d'**animatrice nationale à la DGER** au bureau des initiatives et des partenariats pendant 6 ans. Et là, le concept d'animation a pris son sens. J'ai découvert qu'il fallait se munir de techniques et que ce n'était pas forcément inné et si simple. J'ai alors découvert les **formations du GAB 85** où les animatrices avaient suivi un cursus avec [ALTEREGO](#), une structure de formation en Bretagne. J'ai été séduite, convaincue de la force des outils...

Et quand j'ai quitté l'animation à la DGER, afin de faire une passerelle pour le retour à l'enseignement, j'ai demandé un congé mobilité pour **me former plus aux techniques participatives**, et avec la proposition de la rédaction d'un mémoire sur la **transposition** de ces méthodes (ciblant les adultes) au **public jeune**.

Mallette du pédagogue actif

61

Liste récapitulative du matériel pour une activité ludo-pédagogique

Nom de la fiche activité retenue :

Titre de la séquence/séance/module du déroulement de l'activité :

Classe/groupe concerné :

Durée maximum à prévoir :

Nombre d'élèves maximum concernés :

Individuel, en binôme, en équipe :

Lieu :

Plusieurs salles nécessaires : OUI NON

Salle particulière à réserver : OUI NON

Si OUI : salle informatique salle ESC CDI salle de TP cuisine autre :

 ALTEREGO

Chose acceptée, d'où un ensemble de formations diverses sur le sujet, avec de nombreuses associations et structures de formation, et beaucoup de temps à la Bibliothèque Universitaire de la Roche sur Yon pour affiner la recherche sur la connaissance des neurosciences, de l'apprentissage etc. Et donc au final, ce livre qui est la **synthèse concrète de ce travail** et des essais réels qui ont suivi.

Pourquoi vous êtes-vous intéressée à ces outils ?

Je l'ai déjà un peu dit : ayant été moi-même convaincue, en formation adulte, pour avoir été amenée à les utiliser, j'ai voulu les décliner en formation initiale.

Comment avez-vous fait l'inventaire, la sélection ?

L'inventaire je l'ai fait en partant des **trois temps de la formation** ou de séquence : **introduire, dérouler, conclure**, et faire des **breaks**.

J'ai sélectionné les outils que j'avais déjà testés et qui me semblaient **pertinents** et **efficaces** en enseignement. J'ai ajouté quelques outils non testés réellement mais qui m'ont paru simples d'usage, faciles à s'approprier ...La base de tout cela est sans conteste les **méthodes de Thiagi** (avec l'association de Benoît Hourst [« mieux apprendre »](#)) et le cursus que j'ai suivi.

C'est aussi le **retour de collègues** que j'ai pu former ou avec qui j'ai pu en parler qui m'ont aidé dans cette sélection.

Quels sont les performances de ces outils, les résultats ?

Les performances sont variables suivant le contexte de classe,

l'outil choisi ...mais ce qui est certain, c'est qu'aucun outil ne laisse froid les apprenants ! Il y a toujours un **dialogue** qui s'enclenche, un **étonnement** au moins !

Ceci est une consigne

17

• Exemple 1 : il faut respecter les consignes

Cet exercice a pour but de vérifier votre capacité à bien suivre des consignes qui vous sont données, aussi bien dans une situation de la vie courante que professionnelle. Cet exercice est chronométré : vous avez trois minutes pour répondre. Ce temps est suffisant pour le faire correctement car l'important est bien sûr de répondre exactement et uniquement à ce qui vous est demandé.

Les résultats : c'est vraiment une **meilleure appropriation** des contenus, des notions pour les outils de déroulé : les bingos par exemple permettent vite de voir ce qui est su ou pas, et la correction permet de recalibrer les apprentissages ; les animations lors de vidéos projetées, de diaporamas assoient aussi ce qui est dit, car les quizz, cartes, jeux peuvent être réutilisés plusieurs fois. L'apprentissage est l'art de la répétition. Avec ces outils, on répète sans donner l'impression de faire la même chose !

Quant aux outils d'introduction, ils font mouche à tous les coups, et permettent de **démarrer détendu** (surtout sur des champs bien techniques !). Idem pour les outils de conclusion : un petit « routard » pour **finir un module**, ou un 'j'aime-j'aime pas « à la façon d'Amélie Poulain (et la séquence en prime), c'est plus sympa qu'une grille à cocher .et bien plus révélateur car les jeunes n'hésitent pas à écrire cash ! Tous les outils ont un **impact**.

Quelles sont les difficultés observées chez les enseignants pour intégrer ces outils ?

- le manque de connaissance que cela existe !
- le manque de formation, d'information car s'approprier tout cela n'est pas si simple ! Mine de rien, j'ai mis au moins 5 ans !
- la peur d'y aller c'est le plus gros frein
- avec la peur d'être dépossédé du savoir, de ne plus maîtriser le groupe

- enfin, le temps à y passer, le temps de préparation
- et le matériel : la valise de cartes, chronomètre, crayons de couleur, cartes, à se constituer (mais indispensable!)

Qu'avez-vous recherché avec cet ouvrage ?

Faire connaître, donner l'envie d'y aller, partager ce qui m'a été transmis, déculpabiliser ...

Idéalement, il faudrait pouvoir monter des modules de formation en petites équipes. Ou que les **équipes** intéressées sur un site se retrouvent pour **tester des choses ensemble...** Pour avoir fait cela avec les collègues là où j'enseignais c'est le plus efficace ...mais attention, avec le respect aussi de ceux et celles qui ne sentent pas d'y aller ! Ce n'est pas si simple ...

Comment utiliser au mieux ces fiches – outils ?

En testant, il n'y a pas le choix ! L'idéal pourrait être de pouvoir tester entre adultes pour commencer ... Il est préférable de

choisir des outils qui « parlent », et si possible, tester d'abord sur des modules

particuliers (MIL, EPI, journées DD etc.) en petits groupes pour voir ce que ça donne...et puis [utiliser le site compagnon](#) mis en ligne. (Les sites compagnons d'Educagri Editions peuvent être en accès restreint aux acheteurs de l'ouvrage, via le code d'accès fourni à l'intérieur).

Bingo humain

3

Vous devez faire une ligne ou une diagonale en trouvant des personnes qui ont les caractéristiques suivantes. Dans chaque case, vous devez écrire un prénom, qui doit être différent à chaque fois.

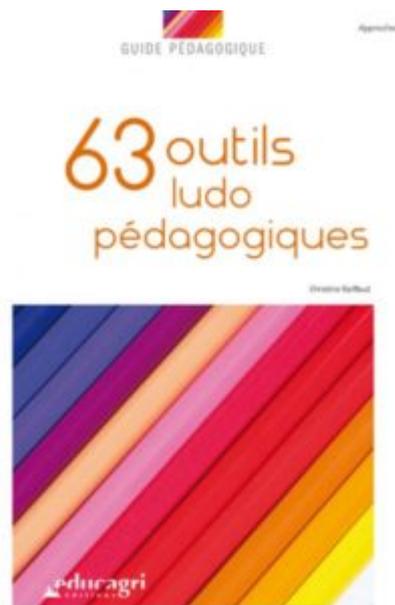
Qui a plus de 4 lettres dans son prénom ?	Qui est né en 2000 ?	Qui fait du sport ?	Qui parle une autre langue étrangère que l'anglais ?	Qui vient d'une ville ?
Qui a déjà fait un échange scolaire avec un élève d'un autre pays ?	Qui est dans une association ?	Qui habite à la campagne ?	Qui est déjà allé en Italie ?	Qui a au moins trois frères et sœurs ?

Mais attention : tous les outils demandent d'être précis en temps et en **préparation** ! Le déroulé doit être clair, les objectifs aussi. Ils demandent tous de prévenir les élèves, d'annoncer les règles du jeu. La réussite passe par une

rigueur sans faille sinon, c'est la foire et ça ne donne rien ! 6 min pour le word café, ce n'est pas 15 min ! Faire le tour des questions, ce n'est pas faire celui des réactions. Le **protocole** de distribution de parole doit être clairement nommé pour des débats etc.

Quelques conseils aux enseignants qui voudraient se lancer ?

- ne pas avoir peur, respirer, se détendre avant la séance



« outil »

- trouver des associations de proximité pour se former, ou aller à Paris pour se former au « mieux apprendre » (ça a un coût personnel, mais franchement, ça en vaut la peine .2 jours suffisent!)
- partager avec ses collègues
- faire un retour avec les élèves pour cerner leur perception, adapter au besoin, réajuster
- Et surtout, préparer l'outil, l'inscrire dans un déroulé, voire en inscrire plusieurs et construire le déroulé pédagogique « équipé » et SE préparer pour chaque outil !
- et être rigoureux

Au besoin, il est possible de me contacter par mail : christine.raiffaud@educagri.fr

En complément le **site compagnon** de l'ouvrage : editions.educagri.fr/num/compagnons qui propose des **documents** mentionnés dans l'ouvrage et une **sitographie** très intéressante les neurosciences, des centres de formation spécialisés, des ressources pédagogiques en ligne pour animer ...

Également deux fichiers **pdf à télécharger** l'exemple du « **sac à dos** », la fiche [enseignant](#) et la fiche [apprenant](#). et trois fiches exemples de fiches au format image : [Amélie](#), [Consigne](#), [Enquête](#).

Enfin un exemple de **combinaison d'outils** utilisés sur la thématique « **alimentation responsable** » (consommation, production de déchets, environnement international) en **terminale STAV**. Les activités ont pour but de faire : percevoir les inégalités des régions du monde (**jeu des chaises des régions du monde**), mesurer l'importance actuelle des déchets produits de toutes sortes, dont alimentaires (**diaporama consommation responsable**) et proposer des alternatives pour éviter de sur-consommer et pour consommer plus « responsable » (**world café**). A voir sur le site du réseau [RED red.educagri.fr](http://RED.red.educagri.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

Agro Challenges Le jeu de l'agroécologie développé par le réseau RED

AGRO CHALLENGES permet d'acquérir des connaissances et d'être sensibilisé au concept de l'agroécologie, en essayant, seul ou en équipe, de trouver des solutions ou des leviers à certains défis et problèmes que doit relever l'agriculture. Au travers de différents modes de jeux (compétitifs, coopératifs, stratégiques) partagez vos connaissances et confrontez vos idées sous forme de débat autour des enjeux économiques, environnementaux, sociaux, alimentaires et territoriaux de la transition agroécologique.

Jeu développé en collaboration avec le Réseau éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale de l'enseignement agricole. 

Téléchargez [la plaquette – bon de commande](#)

POINTS FORTS :

- > Jeu de cartes 3 à 6 joueurs.
- > Jeu pédagogique adapté à un usage en classe et à des séances en pluridisciplinarité.
- > Apports de connaissances et de définitions.
- > Intègre différentes dimensions (agronomiques, environnementales, économiques, sociales...) et échelles (locales et globales) dans une approche large de l'agroécologie.
- > S'intègre facilement dans certains modules de l'enseignement agricole et scientifique (agronomie, étude de territoire, écologie/biologie, MIL, EIE...).

- > Permet d'impliquer les joueurs, de connaître leur niveau de connaissance sur le sujet, de créer du débat, d'encourager l'engagement et de susciter la curiosité.
- > Livret d'accompagnement.

A commander sur editions.educagri.fr



Le RED (Réseau Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale) est un réseau de l'enseignement agricole, né en 1998, dédié à l'éducation à la citoyenneté et la solidarité internationale (ECSI). Il dépend du BRECI (bureau des Relations Européennes et de la Coopération Internationale) du Ministère de l'Agriculture. En relation étroite avec les autres [réseaux géographiques](#) et les [chargés régionaux de coopération internationale du ministère](#), le RED forme et accompagne les acteurs de l'enseignement agricole dans leur projets de mobilité internationale (préparation au départ et valorisation au retour), d'accueil de partenaires étrangers, d'animations et activités sur les thèmes de l'alimentation durable, des inégalités, de l'interculturel...

red.educagri.fr/le-red

Le jeu pédagogique « Permis de Produire » du réseau F2A est disponible !

Un projet dans le cadre des activités du réseau F2A. 

Le jeu pédagogique « Permis de Produire » est le premier jeu produit par [le réseau F2A](#) qui regroupe 45 établissements publics agricoles développant des formations en agroalimentaire.

Après un **appel à proposition** auprès des établissements membres du réseau, quatre **journées de formation-actions** animées par une spécialiste de jeux pédagogiques ont été organisées par le réseau. Neuf formateurs du réseau y ont participé et ont conçu 3 prototypes de jeux qui ont été ensuite testés.

« **Permis de Produire** » est le premier jeu à faire l'objet d'une **édition professionnelle**. Il a été mis à disposition des établissements membres du réseau le 25 mars 2015, lors du séminaire annuel du réseau à Marmilhat et il est **disponible sur le catalogue** en ligne du site d'[Educagri Editions](#) .

Pour découvrir comment utiliser ce jeu, le témoignage de deux

formatrices et de deux étudiants en vidéos !

Et pour en savoir plus, la [fiche détaille de cette action.](#)

Au LPA de Voiron, Insectophagia, un jeu sérieux à découvrir en vidéo !

Une équipe du [LPA La Martelière](#) de Voiron s'est donné 4 objectifs

- Amener les élèves à **résoudre des problèmes complexes** et à développer des compétences en recherche documentaire, en conduite de projet et autour des problématiques de développement durable.
- **Remotiver les élèves** en développant l'attractivité pour l'acte d'apprendre et pour la formation en général (cf Renadoc Infos).

- Développer des **compétences numériques** chez les élèves, le jeu intégrant une composante numérique.
- Développer des compétences de **collaboration** chez les élèves.

Avec l'aide du laboratoire d'innovation pédagogique et numérique de l'équipe EducTice et un **collectif** (des enseignants de lycée général et d'enseignement agricole, des élèves et des chercheurs du projet JEN.lab) ils se sont engagés dans la **conception d'un jeu sérieux** : Insectophagia.

L'objet du jeu sérieux est la création d'une **coopérative éco-responsable** sur un thème original : **La consommation d'insectes comme nouvelle source de protéine.**

Ce jeu comporte **trois étapes** :

- la création de la coopérative (trouver un nom, un slogan ...)
- ;
- le choix de l'insecte, de l'énergie et de l'emplacement ;
- la réalisation concrète du produit et d'une publicité.

Les **résultats** sont encourageants : des élèves motivés et dynamiques en cours, des parents informés du projet et des enseignants nouveaux qui s'engagent dans ce jeu l'an prochain !

Découvrir [la présentation complète du jeu Insectophagia](#)

et [la vidéo](#) en bas de page qui donne la parole aux acteurs de cet établissement

SIMUL' COP21 NORMANDIE : un « jeu sérieux » pour éduquer au changement climatique

Pour préparer l'accueil de la conférence des parties de Convention cadre des Nations Unies sur le changement climatique (COP21) qui se tiendra à Paris en décembre 2015, l'enseignement agricole technique (DRAAF) et supérieur (ESITPA) de Haute-Normandie ont organisé, le mardi 21 avril 2015 dans l'hémicycle du Conseil Régional, **une journée de simulation interactive** (serious game) sur le climat « SIMUL' COP21 NORMANDIE » en partenariat avec l'association CLIMATES et le journal GLOBULES.

Dans ce lieu emblématique de l'exercice de la citoyenneté, la simulation a mobilisé 70 jeunes « diplomates » répartis en 12 délégations étatiques « pays », 2 délégations non étatiques représentantes de la société civile (entreprises pétrolières et ONG environnementales) et une délégation de journalistes. Ils font partie de la génération qui devra nécessairement s'engager et trouver des solutions pour **relever le défi du changement climatique** afin de préserver l'avenir de l'humanité.

Découvrir [le détail de cette manifestation sur la revue Globule](#)

Ainsi que le **clip vidéo de la simulation interactive sur le**

[plan-du-site](#)

« Permis de Produire » : un jeu pédagogique conçu par le réseau F2A pour mieux maîtriser la production agroalimentaire.

Pour se former sérieusement sans se prendre au sérieux !

Le traitement des dysfonctionnements en atelier de production agroalimentaire est un sujet complexe car il fait appel à un ensemble de connaissances qu'il est nécessaire d'intégrer. Le jeu « Permis de Produire » permet l'entraînement des

compétences en résolvant à plusieurs reprises différentes situations, tout en maintenant l'intérêt des participants. Il s'appuie sur des situations de dysfonctionnement fictives mais représentatives de situations réelles.

Il vise à entraîner les participants à avoir une vision globale d'un atelier de production. Son objectif pédagogique est d'amener les participants à être capable de repérer les 4 dimensions à prendre en compte dans la résolution d'un dysfonctionnement lors de la production d'aliments : Production, Maintenance, Sécurité et HQE (Hygiène-Qualité-Environnement).

Il est constitué d'un plateau de jeu représentant la progression d'une production par un empilage de palettes. Les équipes progressent sur un plateau de jeu, en réagissant à des situations de dysfonctionnements de différents niveaux de difficultés. Il se joue de 4 à 12 joueurs répartis en 2 à 3 équipes de 2 à 4 joueurs.

L'équipe gagnante est la première arrivée en fin de production (Analogie avec un objectif de délai et de quantité produite). La vitesse d'avancement sur le plateau dépend de la qualité des réponses apportées.

Un jeu testé et approuvé par différents publics

Ce jeu est destiné à des étudiants, apprentis ou adultes en formation sur les métiers de la production agroalimentaire, tels que conducteur(trice) de machines, de lignes, de process et superviseur(se) de production (fabrication / conditionnement). Il s'agit de formations de niveaux III ou IV, par exemple de type Brevet Professionnel Industrie Agroalimentaire, Bac Pro Bio Industrie de Transformation, BTSA Sciences et Technologie des Aliments ou Certificats de Qualification Professionnelle.

Le jeu a été imaginé par quatre formateurs expérimentés membres du réseau F2A, qui interviennent régulièrement auprès

de salariés des Industries Alimentaires et il a été testé auprès de différents publics : salariés en fin de formation de CQP conducteur de ligne et responsable d'équipe et jeunes en formation initiale en BTSA, option Sciences et Technologies des Aliments en 1° et 2° années. Les participants ont témoigné du plaisir qu'ils avaient eu à se former de cette manière, ils ont souligné l'intérêt de ce jeu par rapport aux situations réelles rencontrées et ils ont apprécié les échanges générés par le jeu sur les différentes expériences professionnelles entre participants.

Un projet dans le cadre des activités du réseau F2A.

Le jeu pédagogique « Permis de Produire » est le premier jeu produit par le réseau F2A qui regroupe 45 établissements publics agricoles développant des formations en agroalimentaire.

Après un appel à proposition auprès des établissements membres du réseau, quatre journées de formation-actions animées par une spécialiste de jeux pédagogiques ont été organisées par le réseau. Neuf formateurs du réseau y ont participé et ont conçu 3 prototypes de jeux qui ont été ensuite testés. « Permis de Produire » est le premier jeu à faire l'objet d'une édition professionnelle. Il a été mis à disposition des établissements membres du réseau le 25 mars 2015, lors du séminaire annuel du réseau à Marmilhat et il sera prochainement disponible sur le catalogue en ligne du site d'Educagri Editions (lien : <http://editions.educagri.fr/fr/>).

La fin de partie n'est pas sifflée !

Un partage des retours d'expériences avec les formateurs et enseignants utilisateurs du jeu est prévu pour fin 2015 : la partie continue pour les membres du réseau F2A !

✉ Contact : Irène Allais, animatrice du réseau F2A.

irene.allais@educagri.fr 04 73 83 72 07

www.preference-formations.fr

Retrouvez cette fiche avec quelques documents explicatifs [ici](#).

[plan-du-site](#)