



Touscaps. Le « serious game » qui peut sauver des vies.

On joue et on apprend. On apprend et on joue. C'est le principe du « **serious game** ». [Touscaps](https://touscaps.fr), accessible en ligne, s'adresse aux élèves, apprentis et stagiaires, mais également aux personnels de l'enseignement agricole. Son objectif ? **Éduquer aux comportements et aux bons réflexes** face à une **situation d'urgence ou de crise**.

Un jeu évolutif qui fait appel au collectif

En se connectant à touscaps.fr à partir d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur, le « joueur » intègre une **communauté** de jeu : son établissement scolaire. Il accède à des **connaissances** puis accomplit des **missions**. Son classement individuel alimentera le **score** de son établissement, car c'est aussi une dimension collective qui est recherchée.

« La notion de « tous ensemble, construisons notre culture de prévention des risques » est un point central du projet », complète Pierre Clavel. Un **classement national des établissements d'enseignement agricole** sera disponible et des défis ponctuels créeront une émulation conviviale entre les structures.

Des notions et mises en situation sur des **thématiques particulières** au ministère de l'Agriculture seront progressivement ajoutées : **exploitation** agricole et atelier


technologique, usage de **machines** dangereuses, présence d'**animaux** d'élevage, utilisation de **produits** chimiques...

Davantage d'informations sur chlorofil.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 détaillée 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

[plan-du-site](#)