

RMT élevages & environnement



Agir pour réduire l'impact environnemental : *Agir*



Comment apprendre autrement ?
Exemple d'un jeu sérieux en production porcine,
le simulateur pédagogique Engèle



François Guerrier, AGROCAMBUS-OUEST
Lise Emerald, EPLEFPA Théodore-Monod

Journées finales des RMT « Elevages et environnement » et « Erytage » - 2 et 3 décembre 2019, Rennes

Question(s) de départ

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

Des ressources et des travaux existent, mais ... elles ne sont pas ou peu utilisées

Alors, comment intéresser les apprenants à des savoirs considérés comme étant

- **théoriques, abstraits, inutiles ?**
- **associés parfois à de l'idéologie ?**
- **difficiles à appréhender /comprendre ?**

Utilité des savoirs : à quoi cela peut me servir demain ?

Valeurs et représentations sociales associés aux savoirs :
Que pense mon groupe social de ses savoirs ?

Nature des savoirs : Suis-je capable de réussir à comprendre ?

Éléments de contexte et hypothèses de travail

Réseau de partenaires qui partage et s'engage sur "Comment amener..."

Quoi ?
Savoirs

- **Des expertises multiples et complémentaires** avec des ressources validées scientifiquement et disponibles (Inra notamment)
- **une modélisation des interactions** entre choix techniques et impacts à différentes échelles (atelier, exploitation, environnement)
- Mais **non exploitables car peu appropriables** en l'état

EPA

Apprendre et faire
apprendre...

Comment ?
Rendre
accessible

- **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, ...),
- Produire une ressource de type "jeu sérieux" avec des principes d'ergonomie : **utilité, utilisabilité, appropriabilité,**

Questionner

Principaux résultats



Sur la
ressource

Double niveau de résultats : Engèle

- **Rend possible l'apprentissage des phénomènes complexes visés**, (critère d'efficacité)
 - Evolution 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)

Sur le
projet

- **Complémentarité des approches des partenaires** (disciplines, positions, expériences, compétences...)
- **Intérêt de la méthode agile** (évaluation en cours d'action, réajustements, tests avec les usagers)
- **Frein** : ingénierie financière fastidieuse et limitante !

RMT élevages & environnement

Merci de votre attention

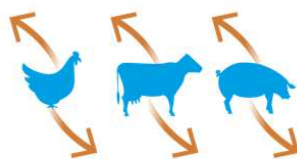


Evaluation environnementale multicritère des élevages

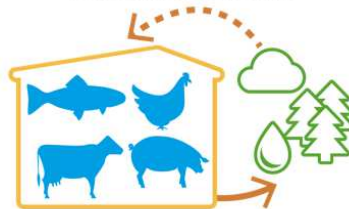
Matières premières



Réduire les émissions polluantes



Ingénierie écologique de la gestion territorialisée des élevages



Tous les résultats du RMT sont accessibles sur le site <http://rmtelevagesenvironnement.org>