

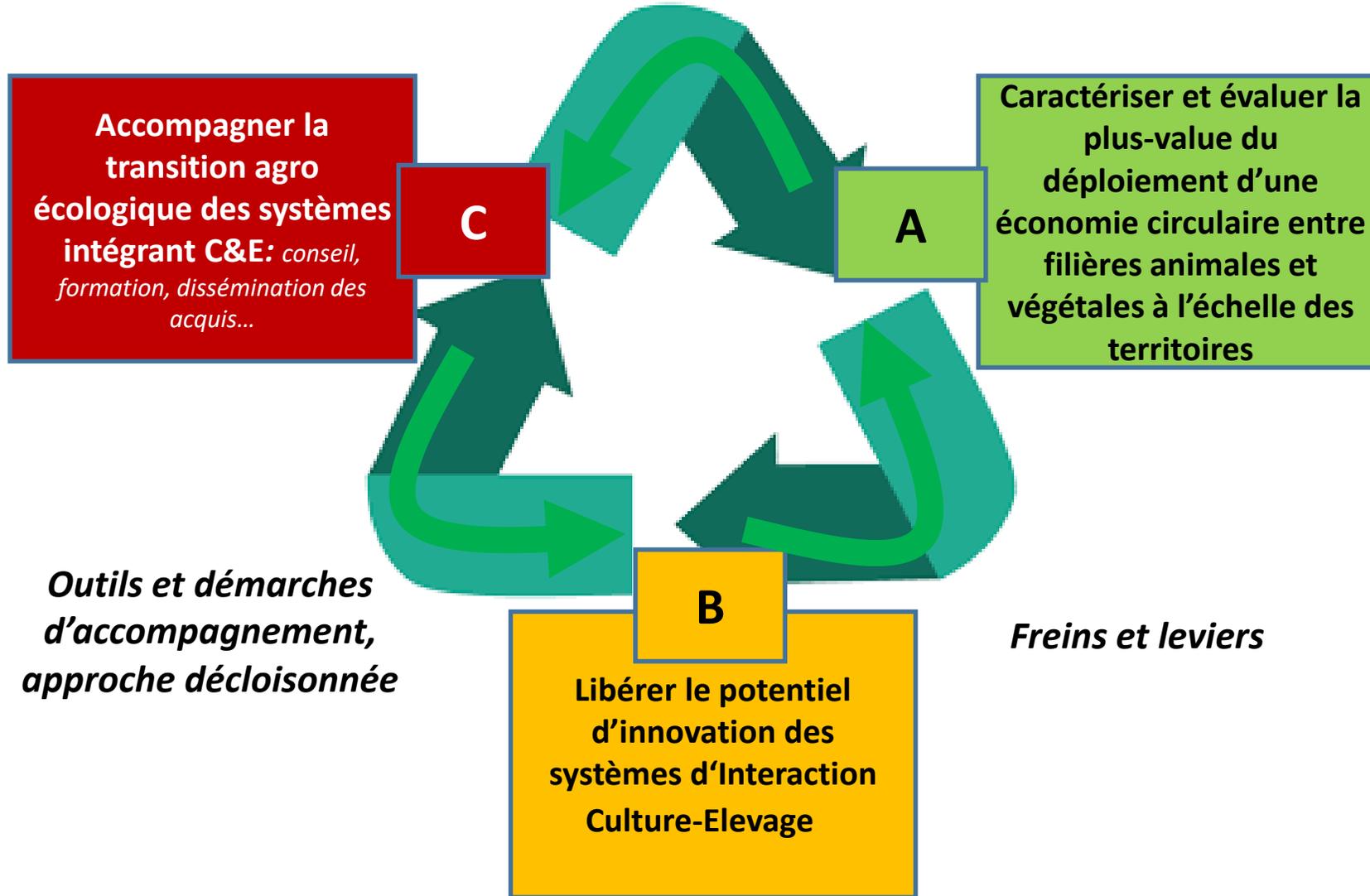
Axe C

Les réalisations

Jérôme BERTHOLON (EPL Fontaines), Carla GAVA (GIE Elevage Occitanie), Pierre MISCHLER (Idele)

3 AXES DE TRAVAIL

Prospectives territoriales, politiques publiques



Enjeux et objectifs :

- Centré sur des démarches de conseil collectif, la création de modules d'enseignement avec mobilisation **d'outils de diagnostic et de co-conception de systèmes d'Intégration Culture Elevage.**
- Agir sur les « leviers » : **l'encadrement sociotechnique, les filières, les politiques**
 - **les informer et les former**
 - **faciliter le changement de pratiques**
- Produire des **livrables opérationnels** sur la résilience et la durabilité des systèmes associant culture et élevage: *jeux sérieux...*

Echelle : EA PCE, ICET, Territoire



3.1. Articulation d'outils et méthodes pour faciliter le conseil aux formes d'interactions cultures & élevage

- **Bilan et articulation entre les outils de conseil et d'accompagnement existants**
 - Bilan des outils existants : objectifs, opérationnalité
 - Possibilités d'articulation d'outils existants ou d'intégration d'outils simples et opérationnels dans des outils plus complexes
 - Besoin en outils / jeu sérieux, modalités d'assemblage des outils existants
- **Coordination entre acteurs du conseil et de l'enseignement**, pour dépasser le cloisonnement sectoriel et favoriser l'approche globale

3.2. Créer du lien entre les acteurs d'un territoire pour accompagner le développement de systèmes liant cultures & élevage très économes en ressources non renouvelables :

- Ateliers de **prospective régionale** avec collectivités, coop, conseil, politiques : réflexivité / scénario
- Produire des **recommandations politiques** pour développer les formes d'ICE : PSE...

3.3. Dissémination des connaissances sur les territoires auprès des différentes cibles: lycées, chambres, coopératives, agences de l'eau...

- Séminaires et ateliers délocalisés en région / site web / Lettre d'information

3.4. Emergence de projets : questions à adresser issues des 3 axes



Activités de l'axe C : 2020 & 2021

	2020	2021	2022
Activités transversales de l'axe C	<ul style="list-style-type: none"> • Webinaires Red-Spyce • Newsletters, site Internet (en cours) • Séminaire de lancement en visio 	<ul style="list-style-type: none"> • Newsletters, site Internet (en cours) • Séminaire annuel (Paris) • Activités inter-RMT : <ul style="list-style-type: none"> • Participation à un échange inter-RMT sur la notion de territoire • Fromages de Terroir : couplage et AOP → prise de contact, un stage commun en 2022 ? • Interventions diverses: AOP, McDonald 	<p>Mise en route du nouveau site Internet</p> <p>Séminaire annuel</p>
Activités spécifiques de l'axe C (T3.1)	<p>Travail d'enquête sur les JS auprès des enseignants</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Séminaire de Fontaines et synthèse des enquêtes • Deux ateliers : l'atelier « conseillers » (mai 2021), l'atelier « post Fontaines » (octobre 2021) • Proposition d'une grille de critères de choix d'un Jeux Sérieux 	<ul style="list-style-type: none"> • Construction de la grille d'aide au choix de Jeux Sérieux + outils / stagiaire ? • Proposition d'un guide d'achat / recommandations, incluant des scénarios clé en main

Activités de l'axe C : « Terra Pedagogica » :

- Notre objectif : vers une aide au choix de jeux sérieux et d'outils au service de la PCE

*Analyse des réponses à
l'enquête et rédaction
d'un 4 pages de synthèse*

*Analyse des questionnaires
suite au séminaire de
Fontaines et synthèse*

Avril 2020

Enquête en ligne : besoins
en jeux sérieux pour
l'enseignement agricole

Mai 2021

Visio : besoins du conseil
agricole en jeux sérieux ?

Juillet 2021

Séminaire « Les jeux
sérieux au service de la
PCE » - Fontaines (71)

Octobre 2021

Atelier : vers une grille
d'aide au choix de jeux
sérieux et d'outils + « guide
d'achat »

➤ Une participation active et constructive des partenaires

D'où est venue cette réflexion ?

- **Origine**
 - Programme du travail du RMT SPICEE
 - Un des animateurs de l'axe C est enseignant, les jeux sérieux intéressent l'enseignement, peu sont centrés sur la PCE
 - Une étude préexistante sur les outils de conseil agricole (RED-SPyCE), pas ou peu d'outil dédié à la PCE
- **Objectifs**
 - Vérifier l'intérêt pour les jeux sérieux
 - Identifier les besoins en ressources pédagogiques, sous forme de JS, sur la PCE dans l'enseignement agricole (avec l'idée de s'intéresser aussi au conseil)
 - Préparer un groupe de travail au sein du RMT SPICEE, pour la transmission de connaissances
- **Comment ?**
 - Enquête en ligne auprès de 25 enseignants (appui par E. ZANCHI pour la diffusion)



Dans le cadre du RMT SPICEE, des enseignants ont été sollicités pour répondre à un questionnaire sur les besoins en jeux sérieux sur la thématique de la polyculture-élevage, dans l'enseignement agricole. Les questions portaient sur les modalités de construction et l'utilité de ces outils, tant pour les enseignants, que pour les apprenants.

Un jeu sérieux est une activité qui a un but à la fois pédagogique, informatif, de communication, et qui est généralement conçu de façon ludique (J. Alvarez et O. Rampnoux, 2006). Il peut prendre différentes formes, comme le montre la diversité des jeux cités dans les réponses à l'enquête.

Contexte et objectifs

L'objectif de cette enquête était de :

- Identifier les besoins en ressources pédagogiques, sous forme de jeux sérieux, sur le sujet de la polyculture-élevage dans l'enseignement agricole ;
- Préparer l'organisation et l'animation de groupe(s) de travail à constituer au sein du RMT SPICEE, sur ce moyen de transmettre la connaissance

Méthode

Lors de la construction du RMT SPICEE, des besoins ont été exprimés par des partenaires du RMT sur la création d'un jeu sérieux en lien avec la polyculture-élevage. Divers jeux, de forme et de complexité variable, existent déjà. Avant d'engager le RMT dans la construction d'un nouveau jeu, le bureau du RMT a souhaité faire le point sur les attentes d'enseignants en matière de jeux sérieux.

L'enquête semi-directive questionnait les enseignants sur les types de jeux sérieux utilisés, les intérêts identifiés, les préconisations pour mettre en place une séquence pédagogique, et les forces et faiblesses relevées ainsi que le souhait de participer à un groupe de travail.

Le questionnaire a été diffusé, via la plateforme en ligne Google Forms, à des enseignants de formations agricoles de tous niveaux : lycée d'enseignement général et technologique agricole (LEGTA), centres de formation professionnelle et de promotion agricole (CFPPA), centres de formation d'apprentis (CFA), écoles d'ingénieurs...

Résultats

25 personnes, réparties dans 18 départements, ont répondu à cette enquête.

Niveaux d'enseignement	Nombre
Etablissement supérieur	7
Lycée agricole	17
Vide	1

- **Rappels : quelques résultats**
- Intérêt des jeux pour les **apprenants** :
 - Aspect **ludique** et méthode d'apprentissage **alternative** qui permet aux élèves de s'impliquer
 - Mise en situation, **concret**
- Intérêts des jeux pour les **enseignants** :
 - Mode d'apprentissage **différent** / Permet de **transmettre différemment** des notions aux élèves, animer ≠ enseigner
 - **Pluridisciplinarité**
 - **Dynamique**
- Conditions pour la **bonne mise en œuvre des jeux** :
 - Une nécessaire **préparation du cours** en amont : le jeu sérieux demande + de préparation qu'un cours classique
 - Un **concept simple** et des **consignes claires**
 - L'intérêt de **niveaux de difficulté variables** (si le jeu s'adresse à plusieurs niveaux de formation)...
 - L'importance du **débriefing**, pour vérifier ce qui a été acquis.

Les besoins du conseil agricole sur les jeux sérieux, en PCE

- Lors du séminaire de lancement, une réaction → conseillers non sollicités sur leurs besoins sur les Jeux Sérieux !
- **En réponse, organisation d'un atelier en visio : 11/05/2021**
 - 8 participants, mais actifs
 - Une difficulté : l'emploi du temps des conseillers en sortie de confinement
- **Les jeux sérieux, d'après les conseillers présents :**
 - Utilisent peu ces outils, vision plutôt positive, intérêt pédagogique pour :
 - les **Jeux Sérieux ont un intérêt pour les agriculteurs** car :
 - Permet de les impliquer
 - Favorise les échanges
 - Manipulation d'un concept de façon concrète, mais sans enjeu immédiat (prise de recul par rapport à leur quotidien)
- Le jeu sérieux :
 - Rôle de catalyseur pour faire progresser le groupe
 - Le cadre ludique évite d'avoir une vision figée de sa situation personnelle, permet un lâcher-prise
- **Les forces attendues des jeux :**
 - Interactivité, participation des personnes sur la réserve
 - Simplicité de l'objectif et du jeu
- **Les limites :**
 - Complexité de certains jeux,
 - Maîtrise par l'animateur (pour pouvoir vite comprendre l'objectif)
 - Nombre limité de scénarios (problème réglé si cartes/fiches à compléter soi-même)
- **Conditions pour une bonne mise en œuvre :**
 - Simplicité des règles
 - Implication en ne les « obligeant » pas à participer (cartes)
 - Réversibilité : pouvoir revenir sur un choix, par exemple dans de la co-construction
 - Un cadrage de séquence : compromis entre border / être trop ouvert sur les sujets à traiter
 - Connaissance du jeu par l'animateur : nécessité de le former, l'informer des thématiques traitées



Mettre les mains dans le cambouis: affronter la réalité d'un jeu

- **Moyen** : un séminaire « *les jeux sérieux au service de la PCE* », les 6 et 7/07/2021, à l'EPL Fontaines (71)
- **Objectif** : mettre les mains dans le cambouis, tester des jeux en vrai
- **Les participants** : un public majoritaire orienté recherche et enseignement (peu de conseillers)
- **Au programme** :
 - **Apports méthodologiques**
 - Les jeux sérieux, c'est quoi ? S. DERNAT (INRAE)
 - Le réseau GAMAE, une plateforme d'échange sur les jeux sérieux en agriculture, alimentation, environnement et aménagement du territoire, G. MARTEL (INRAE)
 - Articuler des jeux sérieux dans une démarche d'accompagnement collectif et individuels (cas d'éleveurs laitiers en AOP), R. ETIENNE (INRAE)
 - **Se confronter au réel : 4 jeux testés** :
 - Dessinez le verger de demain (A. DUFILS, INRAE): concevoir un verger agroécologique
 - Dynamix (M. GRILLOT, INRAE): coopération sur le territoire
 - Mission Ecophyt'Eau (B. JANICHON, EPL Fontaines): reconcevoir des systèmes de culture
 - Le Rami Fourrager (A. MADRID, Idele): reconcevoir le système fourrager
- **De la matière** : une fiche d'analyse / jeu / participant + une fiche / jeu / groupe !
 - ➔ Initiation d'une réflexion sur la manière **d'articuler l'utilisation de Jeux Sérieux au service des systèmes PCE**
 - ➔ Une aide au choix pourrait être proposée aux apprenants et aux conseillers agricoles



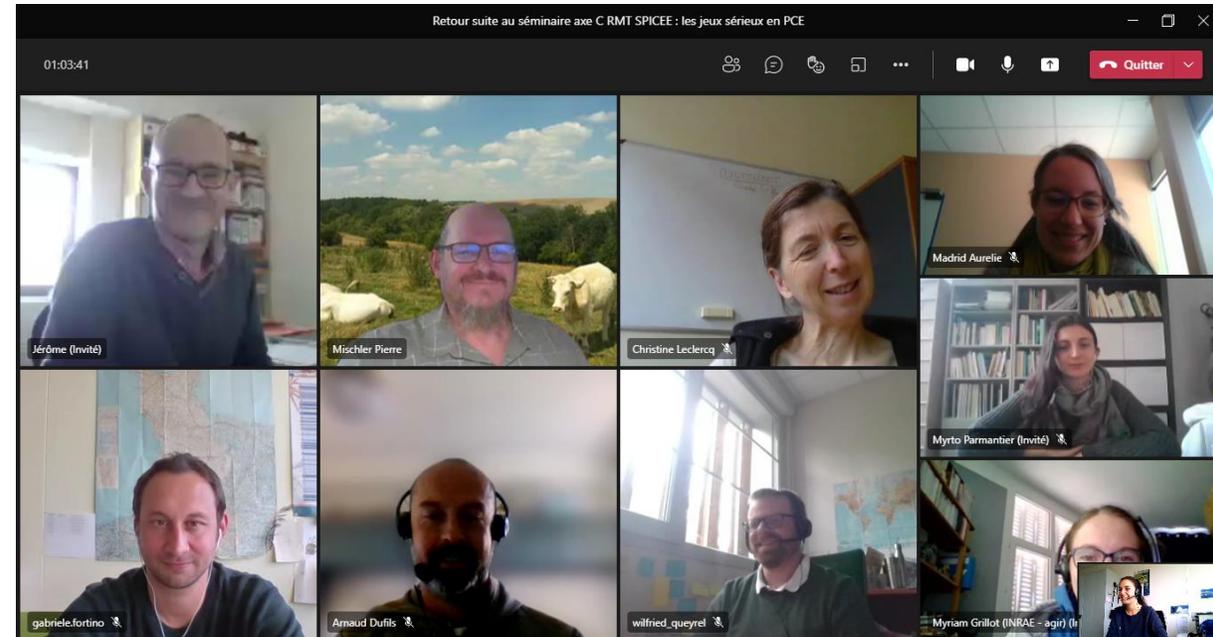
Intervention de Sylvain DERNAT (INRAE)

Le Rami Fourrager en action



Retour sur les enseignements du séminaire de juillet...

- Retour sur le séminaire lors d'une visio, le 13/10
 - ➔ Une dizaine de participants au séminaire connectés
- Bilan suite au séminaire :
 - Une bonne ambiance
 - Motivation à participer
 - Niveaux de jeux ludiques (Verger) à sérieux (Rami)
 - Des jeux avec animateurs
 - Frustration temps disponible / durée du jeu
 - Nombreuses interactions entre personnes (++++)
 - Un public **R (++)**, **R&D (++)**, **Enseignement (++)**, **D (+)**



Retour sur le séminaire de juillet, en visio !

- 4 Jeux Sérieux utilisés au cours du séminaire de juillet
 - ➔ Présentation d'une synthèse pour chacun, ainsi que des enseignements retirés

Proposition d'une aide au choix de jeux et outils dans un cursus pédagogique

- **Les objectifs :**

- Aider au choix de jeux sérieux / outils pour les enseignants et les conseillers
- Qui traitent tout ou partie de problématiques liées à la PCE et les formes d'ICET
- En s'appuyant / valorisant des travaux existant

- **Ressources mobilisées :**

- Enquête jeux sérieux/enseignants + enquête pendant le séminaire de fontaines
- INRAE (étude GAMAE), webinaires Agreenium <https://www.youtube.com/playlist?list=PL8jzuH8Xl8v2f-pQl56BbGiqp9WcUDpKe>

- **Ce qu'on a retenu :** un « guide d'achat » / recommandations : utilisation des jeux sérieux et outils au service de la PCE

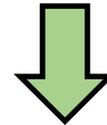
- Une grille d'aide aux choix de jeux / outils
- Le « guide d'achat » : + spécifique PCE que GAMAE, et s'appuyant sur la ludothèque de GAMAE

Tâches à réaliser

Je veux choisir un jeux sérieux / un outil



En cours : Une grille d'aide aux choix de jeux sérieux et outils pour des systèmes en PCE
→ Outil de tri de jeu (cf. RMT Erytage)



A faire : un « guide d'achat » / recommandations : basé sur quelques exemples de « chaînage » de jeux et outils (par un stage ?)



Objet de l'atelier de l'axe C

En cours : une « grille » d'aide au choix de JS et d'outils : quels critères ?

Thématiques abordées par le jeu

- Spécifiques PCE (couplage, interactions entre ateliers)
- Moins spécifiques (diversité, travail)
- Non spécifiques (mais utiles, coûts de production)
- Échelle analyse (ea, entre ea...)

Conditions d'utilisation

- Type de public
 - Agriculteurs
 - Étudiants (lycée/écoles d'ing.)
- Niveau de connaissances
- Préparation (faible, forte)

Mise en œuvre

- Plateau, cartes, jeu vidéo
- Nécessité d'un animateur dédié avec connaissances spécifiques (ex : *Dessinez le Verger de Demain*, *Ecophyt'Eau*)
- Sans animateur (SEGAE, ENGELE...) / rôle animateur
- Nombre de joueurs (1,2,+...)
- Durée du jeu (<2h, >2h...)
- Ce qu'il ne faut pas faire (les ratés)

Points forts / faibles (qualitatif) / vigilance

- Qualité des interactions entre joueurs
- Caractère play / game (game pour les adultes, play pour les étudiants)

Catégorie

- Animation (Dynamix, Verger...)
- Apport de connaissances (Ecophyt'Eau)
- Co-conception (Ecophyt'Eau, Rami,...)
- L'un et l'autre... (Ecophyt'Eau)
- Capacité d'interconnaissance de publics qui se connaissent mal (dans un contexte + détendu, informel) → Détournement en brise glace ?

Autres points

- Coût (€)
- Comment se le procurer (achat, téléchargeable...)
- Existence d'une aide en ligne ? Contact avec concepteur, club utilisateur, localisation ressources documentaires; vidéos, témoignages, retours d'expériences...

A faire : le « guide d'achat » et de recommandations

Comment choisir un jeu ?

- Recommandations
- Ce qu'il faut regarder avant de choisir :

→ « Grille » d'aide au choix :
aider à caractériser ses besoins

Des scénarios « clé en main »

- Quelques combinaisons pour quelques thématiques (couplage, diversité, ...)
- Une plus value pour (notamment) de jeunes enseignants et conseillers
- Une proposition de parcours pédagogique qui aide à « se lancer »

Des retours d'expériences

- Des retours d'utilisateurs (réussites et « foirages »), des détournements
- Des essais de combinaison de jeux

Perspectives pour finaliser le travail.

➔ proposition d'un sujet de stage *(en repartant des différentes réflexions issues des séminaires/ateliers de travail)*

Une ébauche de sujet en 3 parties :

- Actualisation de l'inventaire des outils RED-SPYCE
 - en valorisant l'étude GAMAE
- Retours d'expérience sur l'utilisation et la combinaison de jeux / outils : échanges avec les acteurs de GAMAE, une enquête auprès de personnes ressources identifiées, ...
- Puis, un travail de co-construction sur des combinaisons de jeux / outils (possibilité de travailler avec les partenaires du RMT sous forme d'atelier)

A noter que ce travail serait complémentaire de GAMAE (= travail en partenariat)