

Atelier « Construire une méthodologie d'exploitation pédagogique par le jeu »

Participants à l'atelier (nom et établissement) :

Michel Godfrin (Courcelles Chaussy)

Christine Lagel (Rouffach)

Marie-Claire Berriaud (Mirecourt)

Christophe Bruvier (Bar Le Duc)

Choix du jeu support pédagogique : **Ruralis**

Classe(s) concernée(s) :

Disciplines concernées :

Biologie-écologie, économie, et la technique est plus secondaire.

A moduler en fonction de la filière

Contexte utilisé / Lien au référentiel :

Pour les BTSA ACSE approche stratégique M56 et le module M57 agro écologie

Pour le BTSA APV Module M59 systèmes de cultures ESR

Pour les Bac pro CGEA bio-écologie, MP4 agronomie, MP 34 pilotage de l'entreprise.MP1

Ce jeu a un a priori favorable de protection des ressources.

Choisir les scénarios en fonction du moment de notre progression pédagogique.

Objectifs et compétences visés :

Impacts des pratiques des techniques sur l'environnement. (bac pro)

Interaction des décisions dans l'ensemble des domaines techniques, sociales, économiques environnementaux (BTSA ACSE-APV)

Plan d'actions et calendrier de travail :

Quelle séance(s) ? Dans quelle séquence pédagogique ?

En Bac pro en introduction en début de formation en 1^{ère} : présentation des ressources

En BTSA APV en début de 2^{ème} année BTS car ils ont vu beaucoup de choses en Ts1 pour réviser et introduire le M59

En ACSE soit en début soit 2^{ème} année pour les remettre dans le bain.

Le jeu resterait pour raviver les fondamentaux et pour les compléter.

Quelle préparation en amont de la mise en œuvre du jeu ? (Réflexion sur les prérequis)

Pour l'animateur : s'approprier les règles, expliquer aux jeunes les I(aménagement agro-écologiques) AE

Pour les élèves : l'occasion de découvrir des fondamentaux.

Déroulé de l'action sur l'année scolaire ?

Contraintes : consommateur de temps.

Quelle évaluation des acquis ? Quelles capacités évaluées ?

Si système classe inversée : s'approprier les IAE

Jeu : utilisation des connaissances acquises.

Evaluation après avoir le jeu. Retenir les choix de la ferme et les réaliser concrètement

Quelle évaluation du « ressenti » des apprenants ?

Leur posture va-t-elle changer vis-à-vis des apprentissages ?

Prise en compte des interactions

Quelle exploitation ultérieure du jeu et de ses acquis ?

Des acquis transversaux ; des savoirs êtres, impacts de certaines conduites.

Autonomie et initiative.

Adaptation

Quelles limites à l'exploitation de ce jeu en pédagogie ?

Temps de mise en œuvre

Décalage entre réalité et jeu

Adhésion des élèves.

Gestion de groupe

Cet atelier vous a-t-il inspiré d'autres jeux à exploiter avec les apprenants ? Lesquels ?

Sur quelles thématiques agro-écologiques ?
