

Retour d'expérience :

Utilisation du jeu-sérieux Agrochallenge

Ce document est un retour d'expérience de l'utilisation du jeu de carte « Agrochallenge » dans le cadre d'une rencontre « Inter-EPL » regroupant des apprenants et enseignants de 3 établissements engagés dans le projet TAArGET et organisée sur l'EPL de Vic-en-Bigorre. Il décrit le contexte dans lequel s'inscrit cette animation, la façon dont elle a été pensée selon les contraintes données, son déroulement concret et une analyse mettant en exergue les points de vigilances pour renouveler cette expérience ou l'adapter à un autre contexte.

Sommaire

1.	Description de l'animation	2
1.1.	Objectifs de la rencontre inter EPL organisée à Vic en Bigorre	2
1.2.	Modalités de construction de l'animation avec l'équipe pédagogique	3
1.3.	Déroulé prévisionnel de l'animation	3
2.	Retour sur le déroulement de l'animation et propositions d'amélioration.....	5
2.1.	Phase 1 : appropriation du jeu	5
2.2.	Phase 2 : situations concrètes des élèves	5
3.	Comment l'animation a-t-elle été vécue par les apprenants et les enseignants.....	6
3.1.	Préparation et encadrement de l'animation.....	6
3.2.	Clarté des consignes	6
3.3.	Manque d'expérience des élèves.....	6
3.4.	Qualité des échanges et apports techniques	6
3.5.	Appréciation de l'activité	7

1. Description de l'animation

1.1. Objectifs de la rencontre inter EPL organisée à Vic en Bigorre

Les rencontres inter EPL font partie des actions collectives menées dans le cadre du projet e-TAArGET. L'objectif de celles-ci sont de développer les échanges entre apprenants et enseignants autour des enjeux de réduction des phytos, de couverture des sols, mis en œuvre sur les exploitations des établissements. En 2022 2 rencontres ont été organisées.

La rencontre de Vic en Bigorre a eu lieu en mai 2022 sur 2 journées et a regroupé 4 classes de 3 établissements.

Les publics d'apprenants

Etablissement	Caractéristiques du territoire	Classe	Profil / expérience dans l'agriculture
EPL de FIGEAC – CFAA site de Lacapelle Marival	Territoire rural / zone de polyculture élevage	BPREA (apprentissage)	Expérience pratique dans des exploitations en polyculture élevage Apprentissage
EPL de Vic En Bigorre	Territoire rural proximité de Tarbes Grandes cultures/ polyculture élevage	1 ^{ère} STAV Production	Pas ou peu d'approche pratique (stage non réalisé) Profil urbain et rural
EPL de Toulouse Auzerville	Territoire péri-urbain / agglomération toulousaine Grandes cultures - Lauragais	1 ^{ère} STAV Production	Pas ou peu d'approche pratique (stage non réalisé) Profil urbain et rural
		Tle STAV Production	Expérience : stage en exploitation agricole réalisé : découverte de l'EA.

Objectifs de la rencontre

- Découvrir l'exploitation agricole de l'EPL de Vic-en-Bigorre et les différents choix sociotechniques
- Découvrir des leviers permettant de réduire, voire d'arrêter l'utilisation de produits phytosanitaires
- Favoriser les échanges et le partage d'expérience entre apprenants autour des pratiques agroécologiques
- Croiser les regards entre des jeunes ruraux et des jeunes urbains, des jeunes en formation initiale par apprentissage ou temps plein.

Programme de la rencontre

Lundi	Matin	Trajets en bus Arrivée en fin de matinée
-------	-------	---

	Après midi	14h-17h : ateliers techniques en petits groupes sur l'exploitation du lycée agricole avec la participation des partenaires professionnels : démonstrations / présentation autour des actions mises en place sur l'exploitation autour de la réduction des phytos, des couverts végétaux et de la biodiversité. 17h : goûter des régions
Mardi	Matin	Matinée en demi-groupe (publics mixés) Groupe 1 : visite Exploitation puis atelier « Echange entre apprenants autour de leurs expériences » Groupe 2 : atelier « Echange entre apprenants autour de leurs expériences » puis visite de l'exploitation

C'est sur l'atelier « Echange entre apprenants autour de leurs expériences » que le jeu Agrochallenge a été utilisé, en ayant comme objectif de permettre à des élèves de profils différents (plus ou moins techniques) et d'origines différentes (urbain/rural, Lot/Hautes-Pyrénées/Haute-Garonne) de pouvoir échanger entre eux et de valoriser leurs propres expériences (stage, stage territoire, vie personnelle...). Ce temps d'échange avait également comme objectif d'élargir la thématique aux pratiques agroécologiques.

1.2. Modalités de construction de l'animation avec l'équipe pédagogique

L'organisation du temps d'échange souhaité par les trois enseignantes impliquées dans l'organisation des journées a pris en compte un certain nombre de contraintes :

- Une faible disponibilité des enseignantes pour construire l'animation
- Un temps de préparation limité pour les élèves en amont de la journée (envisagé pour préparer un retour d'expérience personnel)
- Des niveaux d'expérience et de connaissances différents entre les élèves

A ceci s'ajoutait plusieurs enjeux : permettre aux élèves d'échanger autour d'un socle commun de connaissances, les rassurer et leur offrir un cadre rassurant qui ne les expose pas trop de manière individuelle dans un groupe où ils ne se connaissent pas tous.

Le GIP Transitions s'est ainsi proposé pour construire et animer ce temps d'échange. La faible disponibilité des enseignantes n'a pas permis de co-construire l'animation.

Le choix a été fait de s'appuyer sur le jeu-sérieux Agrochallenge, qui présente l'avantage d'avoir déjà été utilisé par les enseignantes organisatrices, d'être facile d'accès, d'intégrant différentes dimensions, et de pouvoir être utilisé selon différents modes.

1.3. Déroulé prévisionnel de l'animation

Les 35 apprenants de chaque demi groupe, ont été répartis sur 6 tables avec un enseignant ou animateur par table en appui. Les classes et établissements ont été répartis sur les différentes tables afin de favoriser la mixité des apprenants. Une partie des apprenants connaissaient le jeu pour l'avoir déjà utilisé mais la majorité d'entre eux l'ont découvert.

L'animation s'est déroulée en 2 phases :

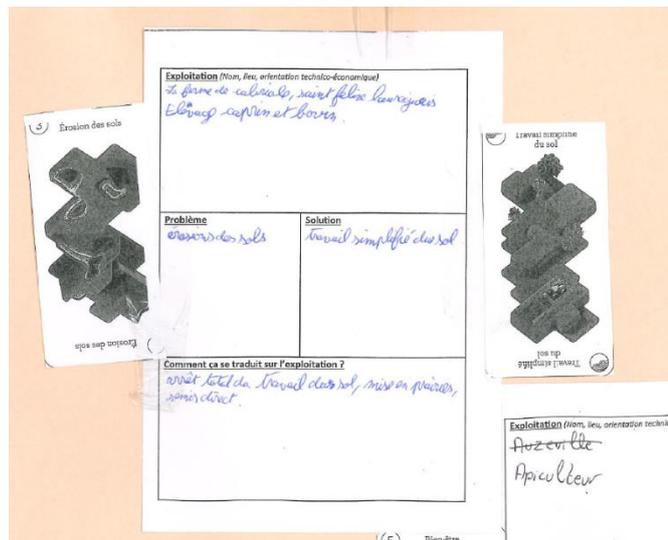
- Phase 1 : appropriation du jeu et des cartes en 3 temps (agromind individuel, agromind collectif puis agrofun) pour permettre les premiers échanges autour des enjeux agricoles et agroécologiques de manière générale et acquérir un langage commun.
- Phase 2 : utilisation des cartes pour illustrer et analyser une situation concrète vécue (lien problème/solution), faciliter les échanges et mettre en perspective la diversité de situations sur lesquelles des problèmes et des solutions similaires peuvent être associés. Pour cela, 2 supports ont été ajoutés : un canevas de fiche de synthèse de la situation concrète choisie par l'apprenant et une photocopie miniature des cartes du jeu.

Production finale : l'objectif était d'obtenir une fresque par table sur laquelle étaient présentes les différentes situations décrites et les cartes correspondantes aux solutions et problèmes évoqués en mettant à proximité les situations utilisant les mêmes problèmes ou les mêmes solutions (et donc les mêmes cartes).

Un temps de discussion était prévu en groupe entier sur les différentes fresques obtenues pour permettre aux élèves de se rendre compte de la diversité des situations et des points communs qu'elles pouvaient avoir et ainsi prendre du recul sur l'ensemble de l'animation vécue.

Doc 1 : Fiche de synthèse cas concret distribuée aux élèves et exemple d'utilisation en préparation des échanges

Exploitation (Nom, lieu, orientation technico-économique)	
Problème	Solution
Comment ça se traduit sur l'exploitation ?	



2. Retour sur le déroulement de l'animation et propositions d'amélioration

Les groupes n'ont pas pu être constitué à l'avance, ce qui a fait perdre un peu de temps dans la mise en route de l'atelier.

2.1. Phase 1 : appropriation du jeu

En plus des trois enseignantes mobilisées pour l'organisation de la journée inter-EPL, plusieurs autres enseignants étaient présents pour encadrer les élèves, cela a permis d'assurer de positionner un enseignant-animateur par table et d'avoir un animateur tournant.

Cependant, l'organisation des 2 journées n'a pas permis de présenter en amont l'animation et les règles du jeu à tous les enseignants. Cela a eu une conséquence au niveau de la posture prise par les enseignants/animateurs : certains se sont positionnés plutôt en facilitation des échanges, d'autres, notamment ceux qui découvraient le jeu se sont inclus dans le jeu comme participants, ce qui a pu biaiser les échanges.

Recommandation : il est important de formaliser un temps de partage de l'animation avec tous les encadrants, afin de s'assurer que les consignes sont claires, et que chacun trouve sa place dans l'animation.

2.2. Phase 2 : situations concrètes des élèves

Pour la seconde phase d'animation, nous nous sommes basés sur le fait que tous les élèves étaient susceptibles d'identifier une situation concrète sur laquelle ils pouvaient s'appuyer individuellement pour pouvoir échanger. En effet, certains étaient en alternance, d'autres avaient effectué un stage en exploitation agricole ou connaissaient au moins l'exploitation de leur lycée.

Il s'est avéré que ce prérequis n'était pas suffisant pour que tous mènent l'exercice d'analyse demandé. Certains élèves ont eu du mal à identifier une situation concrète sur laquelle se baser.

Cela s'est parfois accompagné d'une difficulté pour certains à s'exprimer. Il a donc fallu adapter l'animation et être beaucoup plus présent pour animer un échange sur la base de leur stage ou de leur expérience personnelle.

Les fiches n'ont pas toutes été remplies, ce qui a limité les échanges autour des situations vécues et n'a pas permis un rendu final approfondi.

Recommandations : Une préparation en amont est nécessaire, afin d'identifier pour chaque apprenant une situation réelle qu'il pourra partager et analyser sous l'angle (problème / solution)

3. Comment l'animation a-t-elle été vécue par les apprenants et les enseignants

3.1. Préparation et encadrement de l'animation

Malgré le besoin de se coordonner en amont qui a été remonté, l'encadrement apporté aux élèves a été plutôt bien perçu et positif. En effet, Agrochallenge propose une gestion autonome du jeu par les élèves, mais ceci est plus difficile au cœur de groupes d'élèves qui ne se connaissent pas du tout. Le fait d'avoir un encadrant par table a probablement permis de déverrouiller les échanges.

3.2. Clarté des consignes

Les règles du jeu d'Agrochallenge sont assez simples et, à priori, les règles énoncées ont été assez bien comprises dans l'ensemble.

Le calcul des points a été l'élément le plus délicat de l'explication des consignes, notamment sur les gains et les pénalités pour les autres joueurs et équipes qui posent leur accord ou désaccord sur l'association de cartes. Ce sujet a été l'occasion de nombreuses questions de la part des enseignants qui découvraient le jeu, mobilisant ainsi beaucoup l'animation tournante.

Cependant, ce point n'a pas pénalisé le déroulé du jeu puisque chaque enseignant a fini par trancher sur sa propre méthode et l'a conservé avec sa table tout du long de l'animation.

3.3. Manque d'expérience des élèves

La seconde phase d'animation a été mal vécu par les élèves qui n'ont pas trouvé de situation concrète sur laquelle s'appuyer. Cela a posé différents problèmes :

- Des difficultés de communication entre les élèves au sein de chaque table qu'il a fallu beaucoup animer
- Un sentiment de contrainte et de longueur ressenti par les élèves

Cependant, l'adaptation apportée en poussant les élèves à parler entre eux a été fortement appréciée par tous.

3.4. Qualité des échanges et apports techniques

Le jeu Agrochallenge a vraiment permis aux élèves de parler entre eux. C'est un vecteur de discussion assez neutre car il ne se positionne pas seulement sur la connaissance des élèves, mais aussi sur la logique des liens de cause à effet et sur la négociation/argumentation au groupe. Il n'implique donc pas trop les élèves, ce qui les met plus en confiance pour s'exprimer librement. Les jugements sont aussi limités car les combinaisons sont multiples et les argumentations sont laissées libres : il n'y a pas de bonne ou de mauvaise argumentation, du moins, on ne va pas être jugé sur l'exactitude de nos propos, mais sur l'adhésion du groupe.

L'animation a globalement facilité les échanges qui ont été jugés constructifs par les élèves et les enseignants. La dynamique peut cependant varier d'un groupe à l'autre car propre aux personnes qui y sont.

Lorsque les enseignants/animateurs avaient un profil plus technique, les élèves ont pu avoir accès à des connaissances plus pratiques en lien avec les cartes qui se présentaient. Les échanges se sont ainsi basés sur les connaissances des enseignants, ce qui a pu créer des inégalités entre les groupes. La

partie technique n'a ainsi peut être pas été assez abordée et n'ont pas permis de mettre suffisamment en avant l'objectif de départ qui était d'échanger sur les pratiques permettant la diminution des produits phytosanitaires.

La difficulté principale se situait au niveau de la richesse d'argumentation des élèves pour expliquer leurs choix d'association problème/solution. Cette partie est celle qui a demandé le plus d'effort.

3.5. Appréciation de l'activité

L'animation proposée a été très appréciée et jugé intéressante aussi bien par les élèves, que les enseignants (à nuancer selon les élèves). Elle n'a pas mobilisé tout le monde de la même façon, le format de jeu a plu, créant un fort enthousiasme pour certains élèves et un engouement pour certains enseignants qui envisagent d'utiliser à nouveau ce jeu dans leurs activités d'enseignement.

Le temps Agrofun a été l'apogée de la cohésion au sein des différents groupes.

Les objectifs de départ ont été relativement bien atteints. L'activité vient en complément des autres activités proposées lors de la journée inter-EPL. Elle n'est pas très précise sur les leviers techniques aux produits phytosanitaires, mais présente un tableau global des enjeux à l'agroécologie et permet d'axer la réflexion sur la reconception de système global.

Fiche Animation matinée inter-EPL - 17 mai 2022 à Vic-en-Bigorre

horaires	groupe 1 (35 élèves)	groupe 2 (35 élèves)
8h45	présentation à l'amphi (ou dans la cour) de la matinée ; formation des groupes ; déplacement	
9h00-10h30	échanges (foyer)	visite
10h30-10h45	trajet vers exploitation	trajet vers le lycée
10h45-12h15	mise en place visite	mise en place échanges (foyer)
12h15-12h45	retour amphi ; questionnaire (appli) et conclusion par rapport aux résultats (avant/après)	

TEMPS 1 : AGRO CHALLENGES (1H)

Objectifs :

- s'habituer à échanger au sein d'un groupe qui ne se connaît pas forcément
- acquérir des connaissances sur l'agroécologie

Prévoir 6 tables de 5 à 6 joueurs, avec un mélange des établissements et des classes → faire la répartition en amont !!

1.1. Présentation du jeu, de la séquence et des objectifs (5 min)

Chaque jeu contient 21 cartes Problèmes et 21 cartes Solutions. Elles représentent les enjeux de l'agroécologie. Chaque carte problème (rouge) présente un certain nombre de point (1, 3, 5 et 7 pt).

Nous allons jouer en 3 temps. En individuel par table pour commencer. Vous allez ensuite vous répartir en deux groupes par table et vous jouerez de manière collaborative, une équipe contre l'autre. Enfin, vous jouerez de manière collaborative à votre table contre les autres tables dans un temps limité.

Explication des règles du jeu AGROMIND.

1.2. AGROMIND en individuel (20 min)

Chaque groupe désigne un maître du jeu qui va jouer, distribuer les cartes, veiller à ce que chacun respecte les règles et compte les points

Disposer au centre de la table 4 cartes Problèmes et 4 cartes Solutions

Début de la partie : le dernier à avoir vu une vache (en vrai) commence. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre ensuite.

Le joueur 1 associe une carte Solutions à une carte Problèmes. Il annonce son choix à l'oral et tente de convaincre le groupe de son choix.

Les autres joueurs votent pour affirmer s'ils sont d'accord ou pas avec cette association.

Le maître du jeu vérifie la combinaison (même symbole sur la carte Solutions et au dos de la carte Problèmes).

Calcul des points :

- Si la combinaison est bonne le joueur actif gagne les points de la carte + 1 point par personne votant dans son sens. Les autres joueurs marquent 1 point quand leur vote va dans le sens de la bonne combinaison.
- Si la combinaison n'est pas bonne, le joueur actif perd les points de la carte et les autres joueurs ayant votés pour un choix différent marquent 1 point chacun.

Les deux cartes utilisées sont mises de côté et sont remplacées.

Le jeu s'arrête lorsque plus aucune combinaison n'est possible (consensus du groupe) ou qu'il n'y a plus de carte dans la pioche et toutes les cartes sur la table ont été utilisées.

Décompte des points, désignation du vainqueur.

1.3. AGROMIND en équipe (20 min)

La partie se joue avec les mêmes règles que précédemment, mais le groupe est divisé en 2 et joue en 2 équipes, l'une contre l'autre.

1.4. AGROFUN en compétition entre les groupes (10 minutes)

Dans ce mode de jeu, chaque joueur d'une table travaille en collaboration les uns avec les autres, mais en compétition avec les autres tables.

Le maître du jeu (animateurs) dispose le 21 cartes Problèmes face visible au centre de la table. Il donne les cartes solutions au groupe et enclenche le chronomètre.

Les joueurs doivent associer 1 carte Problèmes à 1 carte Solution et toutes les cartes doivent être associées en paire.

Au bout de 5 minutes, le jeu s'arrête, même si toutes les cartes ne sont pas associées. On vérifie les bonnes combinaisons et on attribue le nombre de point associé à la carte Problèmes. On totalise les points et on compare avec les autres tables.

TEMPS 2 : DISCUSSION ET ECHANGE (30 MIN)

Les jeunes restent à leur table. On leur propose de sélectionner une carte Problèmes pour illustrer un aspect qu'ils ont pu voir sur leur exploitation de stage ou qu'ils connaissent, ainsi qu'une carte Solutions, d'une solution mise en œuvre pour répondre à ce problème.

A tour de rôle, chacun présente succinctement l'exploitation et le problème/les enjeux qui ont été identifiés et le choix de solution choisie pour y répondre. Les jeunes décrivent la mise en œuvre concrète de cette solution avec un échange de question/réponse.

L'objectif est de voir de manière concrète ce que la théorie du jeu peut donner dans la réalité et de s'approprier les nouvelles connaissances.