#### ****Rencontres**** nationales de l’innovation pédagogique de l’enseignement agricole

#### 18 et 19 mars 2020 – Montpellier

|  |  |
| --- | --- |
| **Pôles des rencontres**  **Pôle3 – Activité des enseignants et des élèves en classe** | |
| **Atelier Insectophagia** | **Mercredi 18 mars**  14h-18h30  2 ateliers de 1h45-2h reproduits à l’identique  30 participants max par atelier |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Durée | Déroulement | Matériel |
| 25 min | **Etape 1**  **Présentation de l’atelier** (cadre et attendus)  **Présentation du jeu Insectophagia**  - Conception du jeu (projet collaboratif enseignants et chercheurs) (1 min)  - Projection du teaser (6 min) + questions (5 min)  - Choix d’une mission (adaptée) pour faire l’expérience du jeu. La situer dans le scénario du jeu (3 min)  **Présentation des questionnements** qui seront soumis à la fin du temps de jeu : (5 min)  - Qu’est-ce qui vous permet de dire que jouer dans ces conditions c’est aussi apprendre ?  - Les conditions d’une situation de jeu en classe ?  - Leviers, facilitateurs, freins et obstacles ?)  - Autres questions portées par les participants (5 min) | *Ordi*  *Adaptateur HDMI*  *Enceinte*  *Teaser sur PC*  *60 Livrets de jeu*  *Diapo mission adaptée*  *Affiches des questionnements*  *Post-its*  *Poster Insectophagia A0* |
| 35 min | **Etape 2**  **Temps de jeu** par groupes de 4 à 6 joueurs  **Objectif** : faire vivre un temps de jeu aux participants, même très court, de manière à faciliter leur compréhension du jeu, d'aborder concrètement le rôle de l'enseignant, les ressorts ludiques en les immergeant dans une mission adaptée au format de l'atelier.  **Modalités** :  - Mission 2 adaptée -> choix d’insectes et quelle entreprise adapter à cette exploitation  - Choix du badge Marmite/fast-food  - Faire intervenir la ***carte défi*** « protestation voisins » | *Dictionnaire d’insectes*  *Fiche mission participant pour l’atelier :*  *Consignes / Badges et critères d’évaluation*  *Collaboration et Emulation autour de la compétition*  *Cartes événements-insectes-énergies-protection* |
| 15 min | **Etape 3**  **Echanges sur la mission et le jeu** par groupes de jeu  **Objectifs**:  - Les participants réfléchissent aux conditions d'utilisation d'un jeu en classe en vue de construire collectivement une grille listant les plus-values et points de vigilance pour qu'un tel jeu soit bien un outil d'apprentissage dans les classes  - Répondre aux questionnements du départ.  **Modalités** :  Durant les échanges, réalisation d’une affiche par groupe sur laquelle chacun vient déposer un post-it | *Paper board*  *Feutres*  *Post-its ??*  *Affiches portant les questions* |
| 30 min | **Etape 4**  **Mise en commun des échanges des groupes de jeu**  **Objectif**:  Réfléchir collectivement aux conditions pour qu’un jeu soit apprenant.  **Modalités**:  - Regrouper les réponses sur une seule affiche/question  - Animation du groupe :   * s’appuyer sur le temps de jeu et les expérimentations Insectophagia pour illustrer le propos * retour réflexif pour pousser à argumenter et/ou à envisager l’adaptation du jeu au contexte des participants | *Chocolats+insectes*  *Power point* |
| 2 min | **Conclusion**  - La présentation au barcamp  - Comment utiliser le site pour récupérer la documentation et approfondir sa réflexion sur le jeu | *Site Jen Lab*  <http://jenlab.fr/>  *Dépliants (4 pages)* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Barcamp - Restitutions des travaux des pôles**  Jeudi 19 mars  9h-10h30 | |
| Présentation des affiches des participants | *Affiches réalisées durant la mise en commun* |
| Présentation du jeu aux « visiteurs » | *Poster Insectophagia A0*  *Dépliants (4 pages)* |