#### ****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-18h302 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 mars9h-10h30 |
| Présentation des affiches des participants | *Affiches réalisées durant la mise en commun* |
| Présentation du jeu aux « visiteurs » | *Poster Insectophagia A0**Dépliants (4 pages)* |