|  |
| --- |
| Séminaire TOPO  « Produire autrement et enseigner autrement : état des lieux des pratiques » |

|  |
| --- |
| EPLEFPA de Cibeins 12 au 16 février 2018 |

**Atelier 2**

***Workshop 2***

Insectophagia, un serious game pour relever des défis agro-alimentaires

*Insectophagia, a serious game for agri-food challenges*

Mardi 13 février

13h30-16h

Communication en anglais

## Déroulement

1. **Recueil des représentations des participants 15 min**

**Post-its**

« Dans votre établissement, quelles seraient les difficultés et obstacles à la mise en œuvre d’un jeu avec les apprenants »

*“In your high school, what are the difficulties and obstacles to implementing a game with learners ?”*

Pas de retour immédiat.

Pour préparer le retour en fin d’atelier, classer les observations selon les types d’obstacles rencontrés (liés à l’organisation, à l’équipe enseignante, à l’administration, à la remise en cause de sa pratique, au statut d’enseignant,…)

1. **Présentation du jeu mis en œuvre à Cibeins 1h30**

**Diaporama version anglaise**  (15 min)

*Why did we start using games at Cibeins ?*

*Implementation*

*Conditions of implementation*

*Instructions – Rules*

*What now ?*

*Now it’s your turn !*

**Mise en situation des participants**

* Par groupes de 3-4, réaliser les missions du niveau 1 du jeu. (1h)

Apporter des éléments de ludification (tirage de 2 ou 3 cartes événements + Maître du jeu et Super Héros avec un accessoire de déguisement)

* Présentation des entreprises créées (10 min)
* Faire pratiquer la mission 1 du niveau 2 (mesures de métrologie) pour faire

vivre une sortie sur le terrain (lieu proche des bâtiments) (15 min max !!)

Il est possible que les groupes n’avancent pas de la même manière et qu’ils ne puissent pas finir le niveau dans le temps imparti. Dans ce cas, écourter voire supprimer une mission pour que chaque groupe soit parvenu à minima à créer son entreprise afin de pouvoir en parler par la suite.

1. **Pourquoi jouer ? 30 min**

**Retour sur les missions jouées**

**Ce que peut apporter le jeu**

**Diaporama Why play ?**

*A serious game = ?*

*Interdisciplinarity*

*A multidisciplinary teaching team*

*Different teams for different institutions*

*Example*

*Where can I find the game ?*

**Les obstacles** : mettre en lien avec les observations-commentaires des post-its

Ces aspects pourront être abordés également durant les différentes phases de la mise en situation des participants

**Productions des joueurs pour illustrer** : photos et vidéos des expé 2017 : meures métrologie Cibeins, poster énergie, maquettes logiciel 3D Montbrison et carton Voiron, poster entreprise-énergie Sain Bel et Cibeins, ruisseau et maquettes expé énergie Sardières, spots de pub Montbrison, Cibeins et Voiron, packaging Voiron et Montbrison, évolution brouillons joueurs Sain Bel,

1. **Matériel**

* Accès internet salle informatique
* Clé des salles
* Diaporamas en anglais
* Carnet de jeu version réduite en anglais : Player Book
* Cartes événements : sélection de 9 cartes traduites en anglais
* Tee shirt blanc + accessoire cravates + chapeau + perruque MJ
* Post-its
* Câbles USB
* Document de diffusion ‘’4 pages’’ : 25 exemplaires en anglais pour participants atelier et à mettre dans les mallettes de bienvenue + 30 exemplaires en français