****

Formation DRAAF Auvergne-Rhône-Alpes

**Insectophagia,**

**un jeu pour apprendre autrement**

Janvier 2019

Fiche de préparation de la formation de 2 jours réalisée en janvier 2019.

Cette fiche est modifiable et propose une base pour la conception d’une formation sur les JEN s’appuyant sur le jeu Insectophagia ou ses transpositions.

Les noms des intervenants et des éléments particuliers à la formation conduite ont été retirés pour faciliter votre appropriation du contenu.

**Points de vigilance et défauts repérés dans d’autres formations plus ou moins réussies :**

* ne pas appliquer dans la formation la pédagogie que l’on met en avant
* rester sur l’aspect théorique
* ne pas faire une formation inadaptable
* temps de présentation très long

**Points positifs** :

* Les dispositifs pédagogiques présentés ont été mis en œuvre durant la formation
* Le déroulé de chaque étape était bien prévu (presque à la minute)

Principes à mettre en œuvre

-    Faire varier les **modalités pédagogiques** : Mise en œuvre du jeu, Conférences, séances de travail collaboratif, échanges entre participants,…

-    **Répartir les interventions** entre les formateurs.

-    **Outiller** les participants pour les aider à mettre en œuvre le jeu dans leur établissement à leur retour (***feuille de route***). C’est à dire prévoir un temps suffisant pour que les participants construisent les modalités de mise en œuvre du jeu dans leur établissement (quels supports permettront l’écriture des étapes pour la mise en œuvre du jeu ? par exemple un document d’identification des collègues avec lesquels travailler)

-    Faut-il créer une **communauté d’enseignants autour du jeu** ? pour impulser une dynamique, assurer une forme de SAV, des échanges entre établissements

-    Rester sur le jeu de base et proposer des adaptations en commentaires

Matériel

Prévoir un padlet de la formation ou tout support numérique collaboratif

Envoi 15 jours avant la formation du lien padlet (ou …) et demander aux participants de se présenter sur un post-it du padlet.

Vérifier la qualité de la connexion internet du lieu de la formation

Chevalet

Post-its

1 Carnet des joueurs / participant

Livret du Maître du Jeu

Cartes Evènements/ Protection/ Familles d’insectes/ Energies

Diaporama

Plateforme Moodle remplacé par des fichiers Excel (gestion des points)

Plateforme Addegames (pour définir le jeu/ l’adaptation des établissements)

Teaser sur site (et sur clé au cas où …)

le [site Jen lab](http://jenlab.fr/)

**Déroulement**

Prendre en compte la diversité des apprenants : *approche séquentielle / approche simultanée*

En fonction du nombre de participants et de leur répartition par établissement, si possible constituer des équipes d’établissement dans la perspective d’une adaptation du jeu par établissement

Les équipes constituées doivent rester en équipe tout au long de la formation

Faire tirer ponctuellement des cartes évènements

Des affiches + post it : lieux/ durée/ matériel/ emploi du temps/ disciplines

**METAPLAN**

(post-it sur affiches)

**Vos questions, vos observations à propos…**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **des joueurs** | | **du jeu** | | **du maître du jeu**  **et du super-héros** | |
| leur implication | les tâches à effectuer | les missions | les cartes événements | la distinction de leurs rôles | leurs tâches |
| le travail en équipe | les apprentissages | les badges | les jauges Développement Durable | leurs interactions avec les joueurs | leurs accessoires |

***Pour plus tard, peut être …***

***Une idée à garder pour une autre formation, un jour peut être … :***

*Proposition de conduire une formation sous la forme d’un jeu : gain de badge / d’argent*

*Mission 1 : à définir*

*Mission 2 : détailler le contenu*

*Mission 3 : présentation du jeu mis en œuvre et des ressources envisagées*

**Jour 1**

Matin : Immerger rapidement les participants dans la situation de jeu.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps | Objectif | qui ? | quoi ? | Comment ? |
| 9h15 -  9h30 | introduction générale: les 2 jours |  |  | Diaporama |
| 9h30 -  9h40 | Présentation et lancement du jeu |  | Déguisées | -Comme avec les élèves  -Répartition par équipe  - Présentation rapide de l’économie générale du jeu (points, badge,...) |
| 9h40 - 11h40 | Placer les participants dans une situation de jeu en remplissant un niveau Insectophagia | Super héros  Maitre du jeu | Utiliser les cartes événements !!! | **Salle informatique**  **Par équipe, réaliser le Niveau 1 :**  mission 1, puis selon le temps, mission 2 et/ou mission 3 dans l’ordre de leur choix. |
| 11h40 - 12h30 | Présentation en 3 min des réalisations de chaque équipe   * attribuer les points et badges * questions-échanges |  | document de comptage de points |  |

Après-midi

Retour sur leur expérience (méta-plan) / travailler à la mise en œuvre du jeu dans leur établissement

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps | Objectif | qui ? | quoi ? | Comment ? |
| 13h30-  14h15 | Echanger sur la situation de jeu du matin :  les ressorts ludiques, les compétences travaillées, |  | Retour sur le jeu du matin | Métaplan tableau+ post-its  Modèle du métaplan sur site |
| 14h15 - 15h | Apports théoriques sur jouer/apprendre  Echanges |  |  | -Sélectionner des extraits vidéo d’Eric Sanchez et Audrey Serna  - Profils de joueurs (Revenir sur les 8 profils de joueurs - pluralité des joueurs) |
| 15h -  16h30 | Comment mettre en place le niveau 1 du jeu dans son établissement |  | Matériel, organisation, obstacles | Par équipe d’établissement  A défaut, par équipes de jeu |
|  |  |  |  |  |

**Jour 2**

Matin

Retour théorique sur le jeu pour apprendre

Sélection de cartes événements à tout moment

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps | Objectif | qui ? | quoi ? | Comment ? |
| 9 h15 -  9h30 | Présentation générale du jeu |  |  | Vidéo teaser (6min) |
| 9h30-  11h | Détailler les niveaux 2 (atelier badge géomètre et métrologie géoportail)  Niveau 3 |  | Manipulation des instruments outils |  |
| 11h-11h30 | Gestion des emplois du temps du jeu et des intervenants |  |  |  |
| 11h30-12h30 | organisation du jeu par établissement |  | Matériel, obstacles, organisation |  |

Après-midi

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Temps | Objectif | qui ? | quoi ? | Comment ? |
|  | Poursuite Réflexion sur la transposition du jeu dans leur lycée  Préparation d’un document synthétique de la transposition-adaptation du jeu (à projeter) |  |  |  |
|  | Les ressources/ le site |  |  |  |
|  | Présentation des différentes adaptations du jeu produites durant la formation |  |  |  |
|  | Conclusion-Bilan  Mise en place d’un suivi, d’échanges entre participants/établissements ?? |  |  |  |