

Le jeu au service de la pédagogie et de l'innovation agricole

Présentation d'expériences et d'outils

Objectifs

- Apporter les contenus scientifiques et techniques des référentiels agricoles
- Rendre les apprenants acteurs de leur formation
- Permettre l'innovation dans les modèles de production

Résultats

- Mise en activité dynamique des apprenants
- Acquisition de compétences dans les domaines :
 - de l'observation et de la description
 - de l'élaboration de tactiques et de stratégies
 - du travail collaboratif



De quoi parle t'on?

- Création de jeux de société agricoles (de plateaux, cartes...)
- Création par et/ou pour les apprenants
- Autoévaluation
- Evolution des règles de jeu



Conseils

- Définir clairement les objectifs pédagogiques
- Limiter les nombres de thèmes
- Choisir un nombre de mécanique de jeu limité (2-3 maximum)



- Développer des règles simples
- Développer des visuels adaptés
- Tester, tester et tester, encore et encore...

Auteur : Vincent Vertès

Enseignant en agronomie et viticulture au lycée Charlemagne
Carcassonne.

vincent.vertes@educagri.fr

06 50 28 38 55