

Programme du 9 juin 2022

Introduction aux journées

Ouverture des journées par Christophe Soulard, chef du département Action, Transitions et Territoires (ACT) d'INRAE, point organisationnel et logistique, présentation du challenge de gaming SEGAE.



Présentation de Gamae

Présentation par l'équipe GAMAE de la plateforme et de ses activités, retour sur les résultats de l'enquête nationale de recensement des jeux de 2021.

Sessions de communication

Trois sessions en parallèle

Découverte de jeux - jeux agricoles

Modératrice : Médulline Terrier-Gesbert

- Resilgame : Expérimenter l'adaptation des fermes au changement climatique (G.Martel, INRAE)
- Le jeu de Poul Genm, un objet intermédiaire dans la co-construction d'agrosystèmes plus agroécologiques en Guadeloupe (N.Mandonnet, INRAE)
- Conver(sa)tion : un jeu de rôle pour accompagner des collectifs en réflexion sur la conversion à l'agriculture biologique dans un territoire (I.Boisdon, VetAgro Sup)
- Création d'un jeu de plateau pour sensibiliser les éleveurs de volailles aux services rendus par l'aménagement des parcours (M.Pertusa, ITAVI)

Évaluer des jeux pour l'action

Modératrice : Myriam Grillot

- Évaluation d'une combinaison de jeux sérieux pour accompagner l'évolution des pratiques et des comportements d'agriculteurs (R.Etienne, INRAE)
- Mettre en œuvre l'interdisciplinarité via la co-construction d'un jeu sérieux : Utopie ou réalité ? (V.Planhot & W. Daré, INRAE-CIRAD)
- JRS et concertation autour de l'aménagement territorial à l'échelle d'un SCOT (T.Ramadier, CNRS)
- Sensibiliser aux Solutions fondées sur la Nature pour gérer les inondations (A.Moatty, INRAE)

13h30

Conférence d'Eric Sanchez

Évaluer les impacts du jeu sur l'apprentissage. Est-ce la bonne question ?
Modérateur : Sylvain Dernat

L'intérêt pour les usages pédagogiques du jeu semble croître chez les enseignants et les formateurs. Par ailleurs, la recherche du domaine est très active. Nombre de ces travaux tentent d'évaluer l'efficacité de ce type d'approche pédagogique. Quels sont les moyens disponibles pour évaluer les effets d'un jeu sur l'apprentissage ? Quels sont les impacts du jeu sur l'apprentissage ? Cette façon de poser la question est-elle pertinente ? Cette conférence s'attellera à interroger les relations entre jeu et apprentissage en prenant appui sur les travaux de recherche du domaine et des exemples d'usage du jeu en contexte d'éducation et de formation.

Eric Sanchez est professeur en technologies éducatives à l'Université de Genève. Ses travaux portent sur l'innovation pédagogique, et plus particulièrement sur la conception et l'analyse des usages de jeux numériques.

14h30

15h30

Pause et accès à la Gaming Room

Animateur : François Johany

Partagez un café ou un thé pour échanger et allez découvrir dans la gaming room les jeux proposés par les participants.

16h30

16h30

Atelier "Propriété intellectuelle"

Comment protéger les jeux et les valoriser ? Venez discuter de ces questions avec Anne Brunner et Orlane Gadet, spécialistes de ces questions au sein d'INRAE

Évaluer des jeux pour l'enseignement

Modérateur : François Guerrier

- Évaluation de l'intérêt pédagogique du jeu sérieux SEGAE pour la formation initiale d'ingénieurs agronomes à l'agroécologie (O.Godinot, Institut Agro Rennes-Angers)
- Impact d'un jeu sur les pratiques pédagogiques : focus sur la reconception du dispositif MYMYX par des enseignants en lycées agricoles (R.Schott, INRAE)
- La foire aux bestiaux, jeu sur les mécanismes économiques de la politique agricole (M.Drut, Institut Agro Dijon)
- Un jeu pour apprendre et comprendre la post-catastrophe (D.Grancher, CNRS)

18h00

20h00

Apéritif dinatoire

Un moment convivial pour échanger avec les autres participants et se restaurer !