

## Fiche d'usage d'une pratique TICE

### Un serious game au service d'une pluri-activité

#### Des enseignants racontent...

Pascale Talet (anglais) / Philippe Chaubard (mathématiques-informatique) / Emmanuel Gomis (gestion)  
CFAA Sainte Livrade sur Lot (47) – emmanuel.gomis@educagri.fr

septembre 2018

#### ORIGINE DE CETTE PRATIQUE TICE ET COLLABORATIONS DANS L'ETABLISSEMENT

Le niveau en langue et l'intérêt porté à ce module en BTSA ACSE ne sont pas toujours à la hauteur des enjeux. Pour cette génération C et « geek », il nous a paru intéressant de changer de pratiques et de tester l'utilisation d'un serious game que nous avait présenté le Crédit Agricole en 2017 : **Agrimanager**. Pour valoriser cette action et motiver l'engagement des apprenants, le choix a été fait en équipe d'utiliser cette activité comme support dans l'évaluation CCF d'expression écrite d'anglais en première année.

L'équipe a toujours été motrice pour tester de nouvelles activités et l'adaptation du ruban pédagogique est facilitée en interne par un degré de liberté suffisant laissée aux coordonnateurs pédagogiques.

Un bon partenariat avec le Crédit Agricole a permis une gestion plus efficace de l'outil en fournissant toute l'assistance nécessaire et quelques documents pédagogiques afin de s'approprier plus facilement le jeu.

3 réunions d'équipe restreinte et 6 à 10h de jeu ont été nécessaires pour lancer correctement l'activité.

Une maîtrise du vocabulaire spécifique au jeu est nécessaire : termes liés aux infrastructures d'une exploitation agricole, aux différentes cultures, aux travaux du sol, au matériel, aux conditions climatiques et enfin aux produits liés aux assurances et au domaine bancaire.

#### DEROULEMENT DE LA SEANCE D'UTILISATION CHOISIE

Nous avons choisi de positionner cette activité sur le 2ème semestre en 1ère année et de réaliser 3 séances de 3h chacune.

Chaque séance aborde 2 épisodes du jeu. Sur chaque séance, une intervention complémentaire d'un enseignant (en milieu de séance généralement) est réalisée sur des thèmes prédéfinis de gestion et mathématiques financiers. Aussi chaque séance compte 2 animateurs, ce qui facilite l'accompagnement de chaque apprenant tout au long de celle-ci. Le petit effectif des classes (6 à 15 apprenants) favorise également un bon suivi individuel.

Voici les thèmes choisis par l'équipe :

Séance 1 : notions FR/BFR et trésorerie – tableur amortissement linéaire/dégressif ;

Séance 2 : les assurances – étude de cas sur les assurances multirisques climatiques des récoltes ;

Séance 3 : étude de cas sur la rentabilité d'un investissement (VAN/TRI) ;

Chaque séance est animée par l'enseignante de langue et en anglais : elle introduit tout d'abord le contenu

des épisodes afin que les apprenants en comprennent les objectifs et le vocabulaire principal en lien. Lorsque les apprenants jouent, elle consacre du temps à part égale avec chacun d'entre eux pour faire le point sur ses avancées, les difficultés rencontrées, ses objectifs, les personnes qu'il a sollicitées, etc.

Un travail préparatoire important sur le vocabulaire spécifique et le déroulement des séances a dû être réalisé (échancier – contenu des séances – travail attendu – travail entre les séances).

A la fin de chaque séance pendant 15 minutes, un point est réalisé sur le déroulement du jeu permettant à chacun de recenser l'essentiel des éléments de vécu de sa séance et du vocabulaire supplémentaire apporté et noté au tableau par l'enseignante d'anglais. Ce point se termine par le travail à réaliser par l'apprenant : il doit compléter en anglais une fiche pré-remplie pour la fin de la semaine. Elle est corrigée par l'enseignante de langue et sert d'évaluation formative.

Enfin, les échanges oraux en anglais tout au long des séances répondent également à 3 objectifs sur les 5 que compte le module de langue vivante M23.

### CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE

<b>Type de public</b>	Formation par apprentissage
<b>Niveau/classe/discipline</b>	Niveau 3 / BTSA ACSE 1ère année / pluri-activité anglais-gestion-mathématiques-informatique
<b>Objectif(s) pédagogiques de la séance</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faciliter l'acquisition des compétences du référentiel de BTSA ACSE en anglais et en gestion</li> <li>- dynamiser l'expression orale de chacun</li> <li>- acquérir un vocabulaire professionnel</li> <li>- réaliser des apports de base en gestion en 1ère année de BTSA ACSE</li> <li>- introduire quelques notions de mathématiques financières et découvrir des formules financières d'un tableur</li> </ul>
<b>Temps de prise en main de l'outil TICE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- par le formateur : 6 à 10 heures en fonction du degré « geek » de chacun. L'avantage reste le fait de pouvoir jouer en ligne et de se former seul.</li> <li>- par les apprenants : en amont de la séance grâce à la fiche descriptive fournie en anglais (voir rubrique suivante), pendant la 1ère séance les formateurs seront en appui pour aider l'apprenant. Des « missions » simples ont été prévues par les concepteurs au début du jeu pour amener les apprenants à explorer les différentes fonctionnalités du jeu.</li> </ul>
<b>Temps de préparation par les formateurs/enseignants</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- demande de création de comptes enseignants pour pouvoir tester le jeu.</li> <li>- un enseignant deviendra administrateur du jeu et pourra créer des classes pour que les élèves puissent accéder au mode classe (0,5h).</li> <li>- une fois la classe créée, il faut ajouter les élèves en fournissant leurs nom, prénom et adresse mail qui permettra de confirmer l'activation du compte. (1h)</li> <li>- préparation de la séance en anglais (3h) (fiche descriptive du jeu traduite en anglais et adaptée faisant apparaître le plan de la ferme, le calendrier cultural, les outils possédés à l'installation, l'identité des personnages du jeu et leur rôle).</li> <li>- autre vocabulaire technique à découvrir lors des séances.</li> <li>- la fiche de synthèse pré-remplie.</li> <li>- jouer et anticiper les aléas pour l'animation (2h).</li> </ul>

<b>Durée d'utilisation par les apprenants</b>	Séance de 3h mais 2h de jeu effectif 5 min introduction 45 min d'apports en gestion 15 min de fin de séance
<b>Supports complémentaires</b>	- dossier de description du jeu fourni par le concepteur et nécessaire pour chaque séance pour les formateurs - lien de présentation du jeu et de connexion : <a href="https://www.ca-agrimanager.com/fr/presentation">https://www.ca-agrimanager.com/fr/presentation</a> - fiche descriptive du jeu en anglais remise à chaque apprenant avant la séance 1 afin qu'il se familiarise avec l'environnement de l'exploitation et qu'il acquière le vocabulaire de démarrage - fiche de synthèse pré-remplie (à compléter en anglais par des phrases structurées) servant de support pour la préparation du CCF d'anglais (partie expression écrite) - diaporama sur les apports de gestion - tableur pour les études de cas en maths
<b>Assistance</b>	Assistance AGRIMANAGER <contact.agrimanager@credit-agricole-sa.fr> à contacter pour demander la création de comptes enseignants

## BILAN ET SUGGESTIONS

### Par rapport à l'outil TICE

<b>Atouts</b>	- facilite la dynamique d'équipe et le sens donné aux apprentissages - aspect ludique et « compétition » - l'outil en ligne permet à chacun de pouvoir terminer ou refaire les épisodes en autonomie - l'évaluation en CCF pouvant intégrer ce type de travail/support - taille de la classe (6 à 10 apprenants)
<b>Limites</b>	- niveau d'anglais des intervenants - degré de choix dans le jeu
<b>Suggestions d'amélioration</b>	Nous avons demandé une version en anglais du serious game au CA

### Par rapport au contexte d'utilisation et à la démarche

<b>Contenus abordés</b>	Adapter et renouveler les thèmes complémentaires et les études de cas
<b>Atouts</b>	- Une progression dans les contenus de l'évaluation en anglais - Une appropriation plus rapide de certaines notions de gestion - Pas de coût pour l'outil - Une utilisation hors temps de formation et en mode individuel par certains apprenants
<b>Limites/écarts</b>	Coût de la pluri-activité
<b>En quoi l'utilisation de cet outil TICE a apporté une plus-value ?</b>	- la perception des risques liés à l'activité agricole - la notion de tableau de bord et de trésorerie - un support de choix pour la pratique d'une langue vivante dans un contexte

	professionnel (discussions techniques dans son domaine de spécialité)
<b>Envisagez-vous de réutiliser cet outil TICE ? Comment ? Avec quel public ?</b>	- outil déjà utilisé en BAC PRO CGEA (dans sa version originale) - cet outil adapté à une pluri-activité niveau BTSA sera reconduite l'année prochaine
<b>Autres choses à ajouter ...</b>	Ekylibre a aussi développé un serious game « game of farms » qui pourrait être utilisé à ce niveau.