



RENETA

Réseau National des Espaces-Test Agricoles

Exposition "Des parcours singuliers, un apprentissage personnalisé »

Fiche d'animation



Des parcours singuliers, un apprentissage personnalisé

Cette exposition nous invite à mettre des mots et des images sur le parcours d'apprentissage de personnes qui ont fait le choix de tester leur activité agricole.

Avec le soutien financier du programme
Mobilisation Collective pour le
Développement Rural (MCDR)







Attention, cette fiche d'animation est une version de travail qui doit être testée, et éventuellement modifiée, avant d'être diffusée plus largement.

Règles du jeu

Cette fiche d'animation est construite comme une « règle d'un jeu de plateau ». La finalité de ce jeu est de provoquer et faciliter les échanges autour de l'exposition afin que chacun puisse identifier ses propres modalités d'apprentissage.

Objectifs du jeu

- Faire connaître les espaces-test agricoles et autres dispositifs d'expérimentation.
- Créer du lien entre les apprenants, entre les porteurs de projets.
- Amener le porteur de projet à s'interroger sur ses pratiques, sur ses manières d'apprendre.
- Amener le porteur de projet à s'ouvrir à de nouvelles modalités d'apprentissage.
- Enclencher une mécanique personnelle d'apprentissage.
- Tendre vers l'autonomie d'apprentissage, (prise de recul, auto-critique).

Joueurs : les porteurs de projets

Ce jeu peut se réaliser à partir de deux participants : un porteur de projet et un animateur.

Plus les joueurs seront nombreux (une classe d'apprenants, un groupe de stagiaires, un collectif de porteurs de projets...), plus les échanges seront riches et variés !

Maître du jeu : animateur

- Posture d'humilité, de neutralité : être en retrait des échanges, ne pas donner son avis.
- Faire le lien, facilitateur des échanges.

Durée

Un minimum d'une heure est nécessaire pour poser les échanges et créer des interactions.

Attention : plus le groupe est nombreux, plus le jeu prendra du temps !

Matériel nécessaire

- L'exposition du RENETA « Des parcours singuliers, un apprentissage personnalisé » : en panneaux visibles et accrochés au mur, ou bien en format PDF imprimés et accessibles sur une table.
- Les 9 cartes « Modalités d'apprentissage ».

Déroulement d'une partie

Le maître du jeu présente brièvement l'exposition et le jeu : historique, finalité et objectifs.

Chaque participant prend le temps de lire l'exposition, de se l'approprier.



L'animateur dispose sur la table les 9 cartes qui reprennent les 9 modalités d'apprentissage.

Dans un premier temps, chacun choisit et présente une modalité d'apprentissage avec laquelle il se reconnaît. Pour cela, il peut commencer par s'appuyer sur un portrait visible dans l'exposition, puis compléter ensuite avec sa propre situation personnelle, en l'illustrant avec des cas concrets vécus.

Dans un second temps, chacun choisit et présente une modalité d'apprentissage avec laquelle il ne se reconnaît pas, en mettant en lumière les limites perçues de cette modalité d'apprentissage.

Variantes possibles

L'animateur peut demander à chacun de classer, de hiérarchiser les 9 modalités d'apprentissage en fonction de sa propre situation. Ce classement peut se faire soit avec le tableau présent en annexe à cette règle du jeu, soit avec des 3 gommettes à venir coller sur les modalités d'apprentissage. Des codes couleurs peuvent aussi être mis en place. Exemples : une gommette jaune pour la modalité d'apprentissage la plus proche de ma pratique, une gommette rouge pour la modalité d'apprentissage la plus éloignée de ma pratique...etc. En pensant toujours à bien justifier et illustrer ses choix.

L'animateur peut faire le choix de dérouler chronologiquement les 9 modalités d'apprentissage et demander alors aux participants de lister : un avantage, une limite et un exemple concret pour chaque modalité d'apprentissage.

L'animateur peut demander aux participants de compléter cette liste des 9 modalités d'apprentissage par une dixième modalité, imaginée et créée par le groupe.

Fin de la partie

Chacun peut être amené à lister de manière individuelle les modalités d'apprentissage dans lequel il se sent à l'aise et les pistes d'amélioration pour s'ouvrir à de nouvelles modalités d'apprentissage.

Il est conseillé de reprendre ce jeu à plusieurs reprises dans le parcours du test d'un porteur de projet. Par exemple : en début de formation BPREA, au démarrage d'un stage, au commencement d'un test, puis de reprendre ce jeu une seconde fois après quelques semaines / mois / années de recul.

Il peut aussi être utile d'écrire les évolutions entre les attentes en début de test et le retour concret de la période de test.

L'animateur peut imprimer tout ou seulement une partie de l'exposition (par exemple, uniquement les 9 modalités d'apprentissage) et le donner à la fin aux participants. En fin de test, ce jeu peut aussi servir de support à un entretien plus complet avec le porteur de projet afin de réaliser un nouveau portrait qui viendrait enrichir cette exposition. De cette manière, l'espace-test agricole viendrait créer et compléter sa propre série de portraits.



Annexe 1. Les 9 cartes « Modalités d'apprentissage »

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par la confrontation à des situations problématiques

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par la confrontation à la réalité

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par les formations

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par l'observation d'autres agriculteurs et porteurs de projet en test, et par le mimétisme

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par l'expérimentation et l'ajustement des pratiques

Modalités d'apprentissage

Apprentissage par les réseaux sociaux, les vidéos

Modalités d'apprentissage

Apprentissage grâce à l'absence de pression et de prise de risque

Modalités d'apprentissage

Apprentissage grâce à la mise en réseau

Modalités d'apprentissage

Apprentissage grâce à la prise de recul et à l'accompagnement individuel et collectif

Annexe 2. Tableau de classification des 9 modalités d'apprentissage

Appréciation personnelle :

- +++ Vraiment très à l'aise avec
- ++ Vraiment à l'aise avec
- + A l'aise avec
- Pas vraiment à l'aise avec
- Pas du tout à l'aise avec

Modalité d'apprentissage (n° et intitulé)									
Appréciation personnelle									
Illustration concrète, exemples									



Réalisé avec le soutien financier du programme MCDR Terreau 2018-2022
(Mobilisation collective pour le développement rural : Transfert d'Expériences
Réussies en Rural : Essaimage, Agricultures, Usages)



Fonds Européen Agricole
pour le Développement Rural :
l'Europe investit dans les zones rurales

