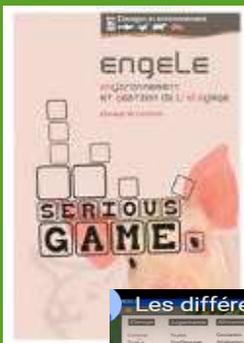


**RMT** élevages & environnement



Agir pour réduire l'impact environnemental : *Agir*



Comment apprendre autrement ?  
Exemple d'un jeu sérieux en production porcine,  
le simulateur pédagogique Engèle



**François Guerrier, AGROCAMBUS-OUEST**  
**Lise Emerald, EPLEFPA Théodore-Monod**

*Journées finales des RMT « Elevages et environnement » et « Erytage » - 2 et 3 décembre 2019, Rennes*

# Question(s) de départ

**Comment amener les (futur-es) professionnels à mieux comprendre les interactions entre les pratiques et les impacts environnementaux ?**

**Des ressources et des travaux existent, mais ... elles ne sont pas ou peu utilisées**

**Alors, comment intéresser les apprenants à des savoirs considérés comme étant**

- **théoriques, abstraits, inutiles ?**
- **associés parfois à de l'idéologie ?**
- **difficiles à appréhender /comprendre ?**

**Utilité** des savoirs : à quoi cela peut me servir demain ?

**Valeurs et représentations sociales** associés aux savoirs :  
Que pense mon groupe social de ses savoirs ?

**Nature** des savoirs : Suis-je capable de réussir à comprendre ?

# Éléments de contexte et hypothèses de travail

## Réseau de partenaires qui partage et s'engage sur "Comment amener..."

Quoi ?  
Savoirs

- **Des expertises multiples et complémentaires** avec des ressources validées scientifiquement et disponibles (Inra notamment)
- **une modélisation des interactions** entre choix techniques et impacts à différentes échelles (atelier, exploitation, environnement)
- Mais **non exploitables car peu appropriables** en l'état

EPA

Apprendre et faire  
apprendre...

Comment ?  
Rendre  
accessible

- **Partir de situations concrètes** (sens, utilité, réalisme), **manipuler** les "concepts", **résoudre des problèmes** (choses en tension/interaction), des **énigmes** (conflits cognitifs), **enquêter**,
- **Apprendre en faisant** (cf dimension productive et constructive de l'activité), **comparer**, **évaluer** (voir les effets, échanger avec les autres, ...),
- Produire une ressource de type "jeu sérieux " avec des principes d'ergonomie : **utilité, utilisabilité, appropriabilité,**

Questionner

# Principaux résultats



Sur la  
ressource

## Double niveau de résultats : Engèle

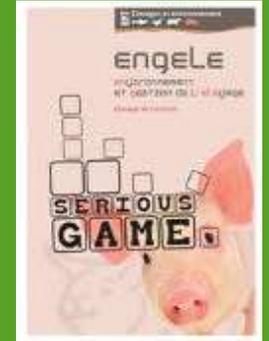
- **Rend possible l'apprentissage des phénomènes complexes visés**, (critère d'efficacité)
  - Evolution du rapport au savoir car orienté **“la résolution de situations professionnelles concrètes”**, (critère du sens et de l'utilité, mais aussi de la crédibilité)
  - **Rend visible les impacts environnementaux (critère de l'appropriabilité)** et **“que l'on peut réussir “** (critère de l'efficacité personnelle) !
- **Est facile à prendre en main (utilisabilité) car il est simple et fait de la place aux utilisateurs**, à leurs centres d'intérêts et à leur créativité (enseignants et apprenants),
- **Invite au questionnement** et donc... à l'envie d'en savoir plus (cf la **relation éducative**)
- **Encourage le débat** et la production de connaissances en collectif (cf conflit sociocognitif > conflit cognitif)

Sur le  
projet

- **Complémentarité des approches des partenaires** ( disciplines, positions, expériences, compétences...)
- **Intérêt de la méthode agile** (évaluation en cours d'action, réajustements, tests avec les usagers)
- **Frein** : ingénierie financière fastidieuse et limitante !

# RMT élevages & environnement

# Merci de votre attention

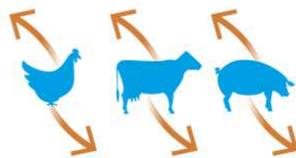


## Evaluation environnementale multicritère des élevages

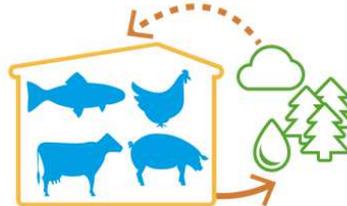
Matières premières



## Réduire les émissions polluantes



## Ingénierie écologique de la gestion territorialisée des élevages



*Tous les résultats du RMT sont accessibles sur le site*  
<http://rmtelevagesenvironnement.org>