

## Protéger les cultures : un jeu sérieux ?

<b>Porteur de projet</b>	Gaëlle MARLIAC
<b>Établissement, composante, laboratoire</b>	VetAgro Sup
<b>Date de début du projet (conception)</b>	31/01/2019
<b>Date de déploiement</b>	31/08/2019
<b>Mots clés</b>	Serious game-jeu sérieux, ludification, apprentissage collaboratif, bioagresseur, agriculture

### Résumé :

Ce projet consiste à créer un jeu pour transmettre des connaissances et accompagner l'acquisition de compétences fondamentales en protection des cultures.

### Descriptif global :

Ce projet repose sur deux expérimentations concluantes en 2017 et 2018. Une 1ère version papier du jeu permettait aux apprenants, en équipe, de prendre différents rôles (bioagresseurs et agriculteurs) et d'élaborer une stratégie pour remplir leurs objectifs. Bien qu'ayant stimulé la motivation et la collaboration entre apprenants, cette version papier simplifiée a montré certaines limites. Parmi les points à améliorer se trouvaient la modélisation des processus mis en jeu en protection des cultures, une meilleure scénarisation et ludification du jeu, le développement d'un système de points pour définir le gagnant de la partie.

Dans sa nouvelle mouture, ce jeu pourra se jouer en équipe afin de stimuler la motivation des étudiants et de favoriser l'apprentissage collaboratif. En équipe, les étudiants prendront différents rôles (bioagresseurs ou agriculteurs) avec des objectifs définis au préalable. Ils devront mettre en place une stratégie pour atteindre leurs objectifs. Le jeu sera structuré par niveau de complexité (éléments de contexte et nature des attaques biologiques) afin de l'adapter à des apprenants divers (en formation initiale et continue).

Le jeu sera développé sous format physique avant d'être digitalisé. Cette version informatique permettra une utilisation tout au long de la séquence pédagogique et également une utilisation pour les formations à distance. Une utilisation individuelle dans le cadre d'évaluation formative et/ou d'enseignement en ligne est également envisagée.

### Ce que LIA finance :

Heures TD pour le projet : 65 HTD à se répartir au sein de l'équipe projet.

Matériel : Matériel pour le prototype du jeu (accord de principe)

Prestation de service : Développement du jeu (accord de principe)

Demande en ressources humaines : Stages : 2 400 €

Soit un total de 10 074,20 €.