

Compléments pédagogiques pour le jeu

Les mots de l'agro

Objectifs pédagogiques

Ce jeu est né du constat des difficultés rencontrées par les apprenants en reconversion professionnelle à apprendre, mémoriser et assimiler un grand nombre de termes techniques et scientifiques dans le champ de l'agronomie, et ce, sur une période de quelques mois seulement. Face à ce défi, commun à différents contextes d'enseignement (formation initiale, continue, par apprentissage, du CAPa au BTSa), il est essentiel de trouver des méthodes pédagogiques diversifiées pour faciliter l'acquisition de ces connaissances.

Ce jeu encourage une participation active et une implication personnelle des apprenants. Grâce à une approche ludique, interactive et engageante, ils sont plus susceptibles de retenir les mots sur le long terme. En intégrant les définitions et en mettant l'accent sur l'expression des liens entre les notions, ce jeu permet aux participants de mieux retenir et comprendre les concepts techniques d'agronomie. En outre, le jeu favorise l'utilisation d'un vocabulaire technique précis, essentiel pour une communication efficace dans le monde professionnel. Il encourage la discussion et l'argumentation, contribuant ainsi au développement d'un bon niveau d'expression orale.

En mode coopératif, le jeu favorise la collaboration, la discussion et la résolution de problèmes, compétences essentielles pour travailler en équipe et aborder des situations complexes de manière collective. Ces aspects collaboratifs sont particulièrement pertinents dans le contexte de la pédagogie de la transition prônée par le ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire.

Les cartes du jeu ont été conçues pour permettre différents usages, offrant ainsi une grande flexibilité pédagogique et laissant la place à la créativité de chaque formateur, enseignant ou animateur, qui pourra imaginer ses propres façons de les utiliser en cohérence avec ses objectifs pédagogiques spécifiques. Que ce soit pour des exercices individuels, des travaux de groupe ou des temps plus ludiques, les possibilités sont multiples et adaptables à divers contextes d'apprentissage.

Germination

Les cartes de ce jeu peuvent être utilisées de nombreuses manières : à chaque animateur de laisser parler sa créativité. On peut cependant suggérer ici quelques autres manières de les utiliser.

- Distribuer une carte par apprenant et leur demander de donner à l'oral ou à l'écrit la définition du mot (en début ou en fin de séance pour positionner, réviser, répéter, évaluer...).
- Distribuer à chaque apprenant ou petit groupe d'apprenants 2 à 5 mots et leur demander de produire une phrase ou un petit texte cohérent comportant les mots qu'ils ont en leur possession.
- Distribuer à chaque apprenant 1 ou 2 cartes. Énoncer à toute la classe une définition correspondant à un des mots : le détenteur du mot doit se manifester.
- Faire deviner les mots à l'aide de phrases, de mots-clés, de mimes, de dessins...