Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale : http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/fr/

Jeu de Rôles concertation et développement durable

Fred Portet (ENTE), Cécile Narce (Mines St.-Etienne), Sophie Jequier (U. Bordeaux 1), Nathalie Lourdel (Autrement)

Montpellier 29 mai 2013

Table des matières

I - Présentation ENTE *5*

A. Présentation.....*5*

B. Productions.....*5*

II - Contexte Jeu de rôles *7*

A. Description jeu de rôles.....*7*

B. Intérêts de cette formation.....*7*

C. Objectifs.....*7*

D. Le projet.....*8*

E. But.....*8*

III - Scénarii *9*

A. Déroulement.....*10*

B. Différents Scénarii.....*11*

C. Exemple présentiel.....*12*

D. Exemple distanciel.....*12*

IV - Usages *15*

A. Déploiement.....*15*

B. Appropriation / Tutorat.....*15*

C. Difficultés.....*15*

V - Evaluation *17*

A. Evaluation.....*17*

B. Remarques.....*17*

C. Evaluation (suite).....*17*

D. Conclusion.....*18*

Présentation ENTE

I

A. Présentation

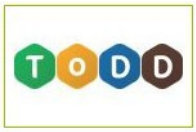
Établissements d'Aix et Valenciennes

- Formation **initiale** (300 stagiaires de niveau Bac +2/+4)
  des Techniciens et des Secrétaires Administratifs
- Formation **continue** (800 stagiaires) : prises de poste ...
- Formation **étudiants** (nouveau 2013) : "Aménagement durable des Territoires"
- **Expérience FOAD** : production et mise en œuvre
  - des Techniciens depuis 2003
  - e-acteurs de la FOAD (e-apprenants, travail collaboratif, e-organisateurs)
  - géomatique, FOAD (apprenant/tuteurs), dév. durable,
  - ouvrages d'art, « route durable », conduite éco-responsable

Centre de Ressources : http://www.ente-aix.fr/index.php

B. Productions

E-acteurs de la FOAD : autoformation e-apprenants, FOAD e-apprenants, travail collaboratif et organisateurs



TODD : auto-évaluation connaissances en DD

Développement Durable : ressources numériques (pdf)

Géomatique : FOAD bases IG, QIS et sémiologie graphique (formation continue ministères)

Géotechnique routière : ressources numériques UNIT (Opale, scorm)

Jeu de rôles

II Contexte Jeu de rôles

A. Description jeu de rôles

Modules de formation -> jeu de rôles (Dev Durable, Concertation et Déchets Ménagers)

- présentiel
- hybride + *outil de communication et espaces collaboratif réunion en présentiel*
- distanciel + classes virtuelles ou webconférence

Ressources : médiatisées (Scénari Opale/Topaze)

Niveau : L3-M1-M2 (12 à 18 apprenants/sessions)

Cibles : Étudiants et aménageurs (M. Œuvre, M. Ouvrage, Ent, ..)-> des projets d'aménagement des territoires

B. Intérêts de cette formation

Citoyen : acteur du Développement Durable

Débats publics -> possibilités gestionnaires (M. Œuvre, M. Ouvrage, Ent, ..) :

- mieux cerner le territoire et appréhender sa complexité.
- projet d'aménagement mieux adaptés et mieux acceptés

----------> besoin de savoir faire "concertation"

C. Objectifs

Former l'apprenant à :

- la concertation
- le développement durable
- la gestion territoriale des déchets ménagers
- l'utilisation des espaces collaboratifs et des outils de communication associés

avec une pédagogie active

D. Le projet

Image 1 (© Gina Sanders - Fotolia)

La problématique :

la gestion des déchets ménagers d'une grande métropole méditerranéenne

Le projet (contesté):

Construction incinérateur sur une commune voisine

Image 2 (© Thierry Planche - Fotolia)

6 acteurs :

1. Préfet
2. Grande métropole (commanditaire)
3. Associations environnementales
4. Conseil Général
5. DREAL
6. Commune où est prévu le projet

But du jeu : par l'échange, le débat

Intégrer les différents points de vue des acteurs,

Identifier les conflits, les pistes de converge,ce et les stratégie d'alliance

Atteindre une solution consensuelle au problème des déchets de cette Métropole

E. But

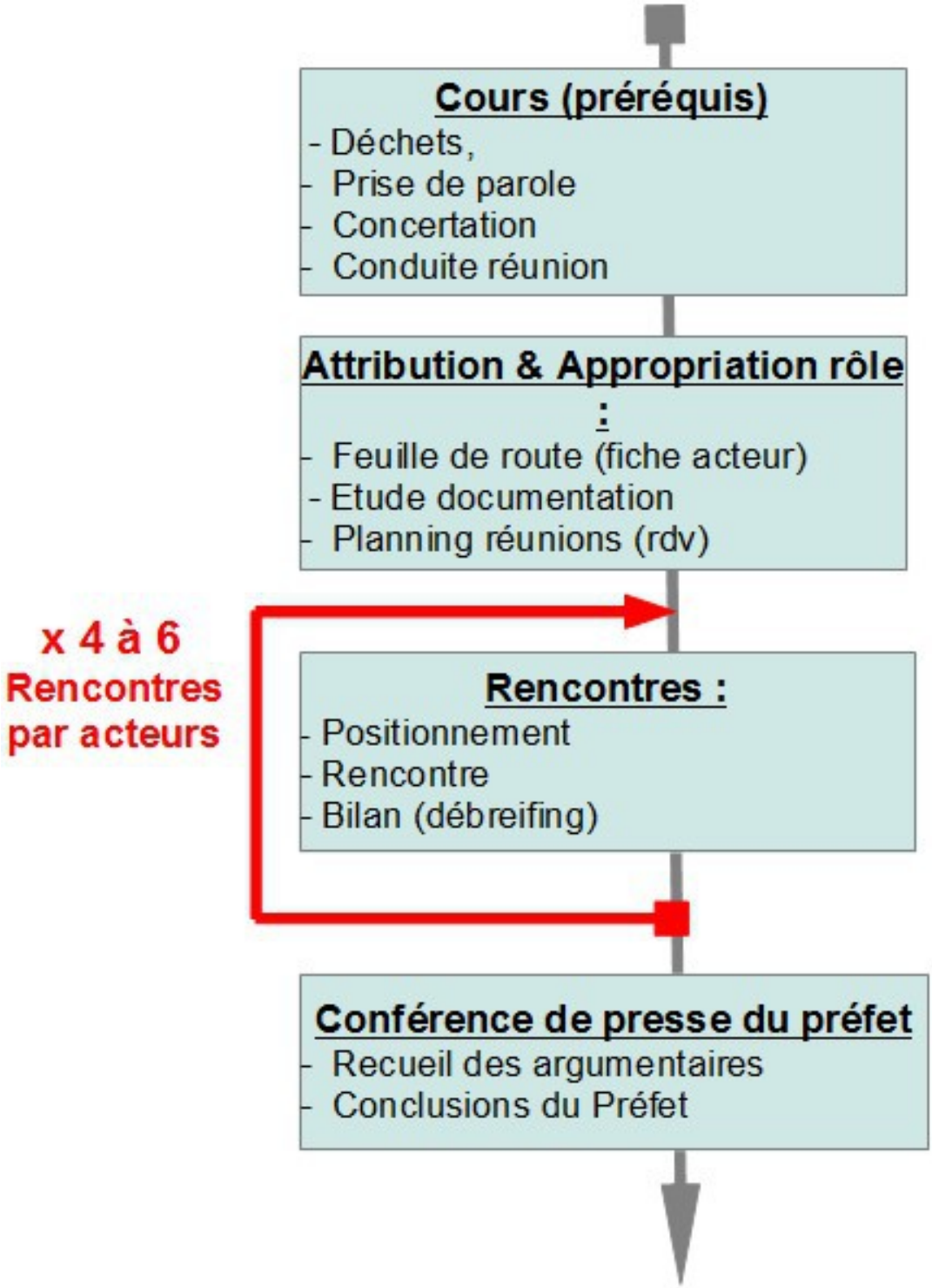
But du jeu

Atteindre une solution consensuelle au problème des déchets de cette Métropole

- intégrer les différents points de vue des acteurs,
- identifier les conflits, les pistes de convergence et les stratégies d'alliance

A. Déroulement

Scénario "type"



(© Olivier Truffé - Fotolia)

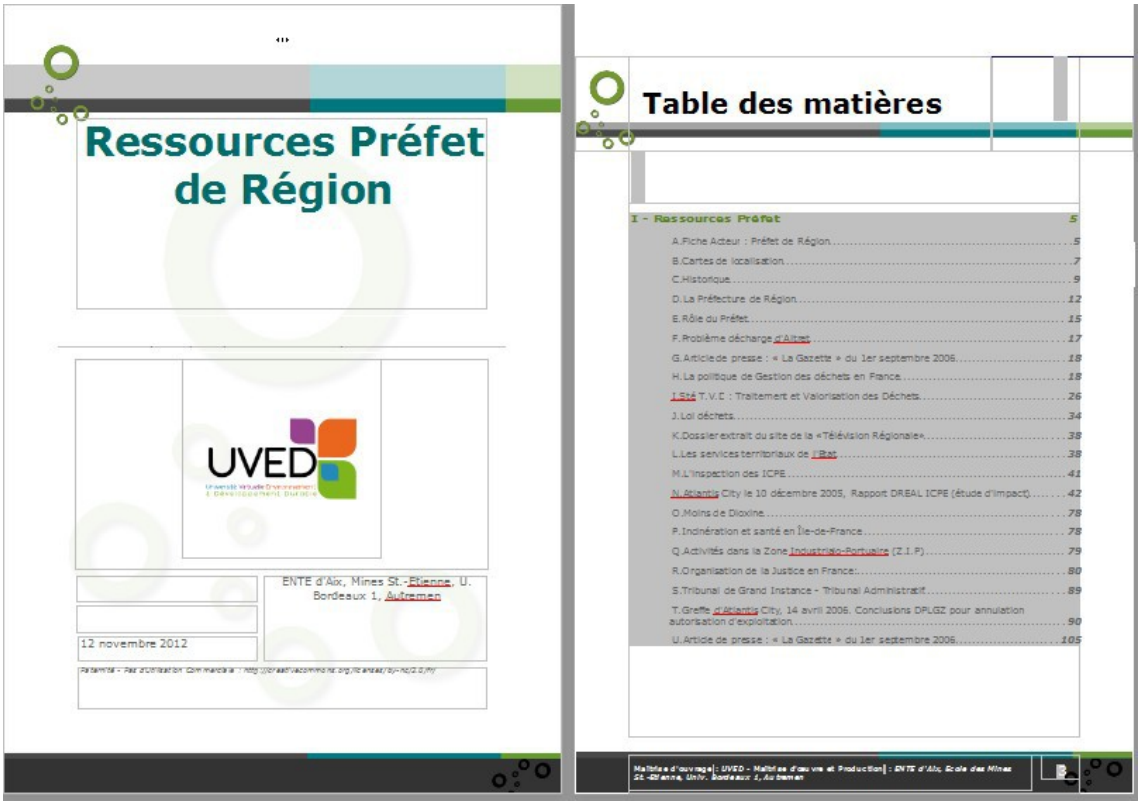
B. Différents Scénarii

Plusieurs modalités possibles

type	distanciel	hybride		Présentiel
Durée	40h	28h (long)	20h (court)	20h
Imprévus (bombe : espèce protégée, ..)	scoop		intégrés dans ressources et propagés	
Documentation	Génération web Topaze		Génération polys (papier/num) Opale	
Moyens	Espaces collaboratifs + Classes virtuelles	Espaces collaboratifs avec outils de communication + 1 salle/rencontre		1 salle/acteur
Guides	Guide pédagogique (->enseignants) Guide instrumentation sur plateforme(->cellule TICE)			
Accès	Référencée : UVED URL (Centre ressources ENTE) : *http://www.ente-aix.fr/documents/124-JeuDD/Index.html*			

C. Exemple présentiel

Génération poly (présentiel)



ENTE

Voici le reportage réalisé par l'agence France Presse :
http://www.youtube.com/watch?v=m0LrcY4c0-w&feature=youtu.be

quelques rebondissements

Un reportage réalisé par l'agence "France Presse" : *http://youtu.be/m0LrcY4c0-w*

D. Exemple distanciel

Générations Topaze (hybride, distanciel)

Exemple d'implémentation sur la plate-forme Moodle de l'ENSM-SE : *https://campus.emse.fr/course/category.php?id=73*

Acteur	Login	Password
Atlantis City	joueur1	joueurDD1
Préfet	joueur2	joueurDD2
Ziville	joueur3	joueurDD3
Conseil Général	joueur4	joueurDD4
Associations	joueur5	joueurDD5
DREAL	joueur6	joueurDD6

Tableau 1 Pour tester, utilisez les profils des 6 étudiants fictifs affectés chacun à l'un des groupes :

A. Déploiement

Présentiel :

- 200 étudiants ENTE (100/an)
- 20 LPro U. Provence (Management DD)
- 40 élèves ingénieurs Ecole des Mines Alès
- autres ?

Hybride :

- nombre d'étudiants formés ?

Distanciel :

- *jamais testé, des volontaires pour une session test ?*

B. Appropriation / Tutorat

Formation équipe pédagogique (tuteurs/accompagnateurs)

- un référent (documentation, logistique)
- prévoir binôme/session
- 1h de calage avec équipe
- compagnonnage
  - modalités pédagogique du jeu de rôle
  - contexte du projet

ENTE : 10 enseignants/20 déploient le jeu de rôles (référents Comm appréciés)

Mines Alès : 1 référent formé

C. Difficultés

- pas de connaissances techniques/réglementaire :
  -> pas nécessaire, les étudiants construisent eux mêmes leur connaissance
- pas d'expérience modalités jeu de rôles et teneur du projet
  -> compagnonnage

- difficulté d'implémentation (distanciel/hybride) :
  -> disposer des outils TICE et assistance cellule
- distanciel non validé :
  -> **besoin structure partenaire avec groupe testeurs**

Conseils

- envisager une session présentiel avant distanciel

Evaluation

V

A. Evaluation

Présentiel ENTE 2012/2013

Enquête auprès des 91 pprenants ayant suivi la formation en décembre 2012
72 réponses

Jugement global du jeu de rôle

- 30% sont très satisfaits
- 60% satisfaits
- 10% insatisfaits

Appréciation de la modalité pédagogique :

- 18% sont très satisfaits
- 72% satisfaits
- 10% insatisfaits

B. Remarques

Positives :

- très bien à recommencer, à développer
- réticents au départ les gens se sont prêtés au jeu et le prenaient très à cœur
- évolution de la vision de la problématique au fur et à mesure des rencontres
- appropriation de connaissances

Négatives :

- documentations très technique, trop de documents
- connaissances pas assez poussées sur les déchets et la réglementation
- mauvaise foi de certains acteurs

C. Evaluation (suite)

Sur le déroulement

- +80% satisfaits et très satisfaits de la documentation

- +95% satisfaits et très satisfaits des rencontres entre acteurs
- +85% satisfaits et très satisfaits débreifing avec enseignants
- +85% satisfaits et très satisfaits du débat final

Sur les acquis (méthodes et connaissances)

- +90% meilleure appréhension complexité (gestion projets contesté, mise en œuvre d'une pol. publique de DD)
- +70% ont utilisés des compétences relatives dialogue/obtention consensus, esprit critique, travail de groupe,
- +85% acquis connaissances sur gestion déchets ménagers

D. Conclusion

Merci de votre attention