



Offre d'emploi INRAE Jeu sérieux- Agroécologie (projet SSols&Co-Formation)



Intitulé du poste : Chargé.e de mission médiation scientifique pour l'opérationnalisation du prototype de jeu sérieux SSols&Co pour la formation

Contexte :

Les pratiques agricoles sont responsables d'une large partie des impacts humains sur l'environnement, ex : érosion des sols, eutrophisation des cours d'eau, effondrement de la biodiversité, réchauffement climatique. Les agriculteurs ont un rôle de premier plan vis-à-vis de ces impacts et des solutions à y apporter. Cependant le choix de ces pratiques ne dépend pas seulement des agriculteurs eux-mêmes, mais de l'ensemble des acteurs du système alimentaire : acteurs de la filière (fournisseurs d'intrants agricoles, commercialisation des produits agricoles), du conseil technique, de la recherche, des politiques publiques, consommateurs. Ces acteurs déterminent en large partie les choix de pratiques des agriculteurs tels que le choix des cultures ou l'application de pesticides.

Le jeu *Santé des Sols et Collaboration (SSols&Co¹)* est un jeu de rôle qui, sur l'exemple de la gestion de la santé des sols en maraîchage Provençal, met en évidence les freins au changement de pratiques agricoles et les leviers pour les dépasser. Concrètement, SSols&Co reproduit les interactions entre cinq types d'acteurs : les agriculteurs maraîchers choisissant leurs pratiques agricoles, les fournisseurs d'intrants et d'équipements, le conseil technique, les grossistes commercialisant la majorité des produits maraîchers et les acteurs de l'aval de la filière (ex : supermarché, export). Chaque joueur est invité à jouer l'un de ces rôles au cours de 8 saisons successives de production. Au cours de chacune de ces saisons, les joueurs « agriculteurs » choisissent leurs pratiques en fonction des intrants, équipements, connaissances et marchés rendus disponibles par les autres acteurs. SSols&co simule ainsi les conditions réelles du choix des pratiques agricoles. De ce fait, il permet aux joueurs d'acquérir, dans le temps d'un atelier (~3h), une compréhension fine des obstacles que rencontrent les parties prenantes, individuellement et collectivement, dans la transition vers des pratiques agroécologiques de gestion de la santé du sol. Ces pratiques consistent à remplacer la désinfection chimique ou physique du sol par une combinaison de pratiques telle que l'introduction de couverts végétaux pièges, le biocontrôle ou encore l'apport d'amendements biologiquement actif. SSols&Co a également la particularité d'être un jeu 'ouvert'. Des règles de base et une organisation initiale sont données, mais les joueurs sont libres de faire évoluer plateau, rôles et règles comme ils le souhaitent, avec l'accompagnement du facilitateur du jeu. Cela permet aux acteurs d'explorer des solutions innovantes, individuelles ou collectives, aux problèmes qu'ils affrontent, et renforce ainsi l'apprentissage. SSols&co a déjà été utilisé à 3 reprises avec des professionnels des filières agricoles et à 7 reprises pour la formation (License pro, Master).

Objectifs du projet :

Le projet SSols&Co-Formation vise à développer un dispositif pédagogique finalisé et transférable. Pour ce faire nous voulons :

- (1) Rendre le jeu mobilisable par d'autres enseignants impliqués dans la formation initiale des acteurs du monde agricole et de l'environnement ;
- (2) Faciliter son appropriation par les joueurs, afin de le rendre utilisable dans des formats courts (ex : format de cours d'1h30) et d'en maximiser l'efficacité pédagogique ;
- (3) Diffuser largement le jeu en Print&Play à l'échelle nationale (version française) et internationale (version anglaise) ;

Les premiers usagers du jeu seront principalement les enseignants et élèves des établissements de formation initiale des acteurs de l'agriculture et de l'environnement, ex : lycées agricoles, université avec licence et masters en agriculture et/ou en environnement, les écoles d'ingénieurs agronomes. La finalisation de la version formation du jeu permettra d'établir une preuve de concept pour d'autres usages. En effet, à terme, nous souhaitons également développer une version générique du jeu pour l'accompagnement de la transition agroécologique (TAE) des filières agricoles.

¹ SSols&Co a été conçu dans le cadre du travail de thèse de Yann Boulestreau.

Missions rattachées au poste :

Les différentes missions de la personne recrutée seront :

1. S'approprier le fonctionnement du jeu et les ressources existantes pour guider son amélioration ;
2. Tester le jeu avec des publics d'enseignants et d'étudiants pour identifier les modifications à apporter ;
3. Simplifier le jeu, ex : éliminer des options de jeu et des règles superflues, tout en améliorant son graphisme ;
4. Formaliser un outil de calibrage permettant d'adapter le jeu au nombre de participants ;
5. Réaliser et tester des contenus et supports (documents, vidéos) à destination (a) des enseignants/facilitateurs pour faciliter la prise en main, l'animation du jeu et la construction de la session pédagogique dans son ensemble et (b) des joueurs pour accélérer la compréhension du jeu ;
6. Mener une réflexion sur la montée en généricité du jeu et la présenter à des acteurs de la TAE ;
7. Élaborer et implémenter une stratégie de diffusion de la version pédagogique du jeu en mettant les ressources accessibles en ligne et en communiquant auprès des organismes de formations partenaires et leurs réseaux.

Le.la candidat.e devra s'approprier le prototype de jeu conçu lors de la [thèse de Yann Boulestreau](#) et l'amener vers une version totalement opérationnelle pour la formation. Le concepteur du jeu, Yann Boulestreau, est maintenant en Allemagne. Il est partenaire du projet « SSols&Co-Formation », et réalisera l'accompagnement du.de la chargé.e de mission médiation scientifique essentiellement à distance, à l'exception d'une semaine en début de contrat et une autre en cours de contrat où il sera physiquement présent. Il sera néanmoins disponible en visio tout au long du travail pour guider le.la candidat.e, lui fournir toutes les informations nécessaires et répondre à toutes ses questions.

Lieu de travail : le.a candidat.e sera hébergé à l'Unité Ecodéveloppement sur le Centre INRAE PACA à Avignon (Montfavet). Des déplacements sont à prévoir sur les lieux de test du jeu, en France, mais aussi un déplacement en Allemagne avec le concepteur du jeu.

Nous attendons du candidat :

- De très bonnes capacités d'organisation et de travail en autonomie
- Créativité
- Motivation pour l'enseignement sur des questions agricoles, alimentaires et/ou écologiques
- Niveau B d'anglais (capacité à lire la bibliographie et interagir en contexte professionnel)
- Des compétences en graphisme et/ou édition vidéo seraient un plus
- Titulaire d'un diplôme de formation en médiation scientifique ou d'ingénieur.e en agronomie.

Bénéfices pour le candidat :

- Acquérir des compétences fortes sur les jeux sérieux, utilisés dans une grande diversité de domaine pour l'éducation comme pour l'action
- Acquérir une connaissance fine des enjeux de la transition agroécologique et des manières de l'accompagner
- Être au contact d'une équipe de recherche dynamique sur l'écologisation de l'agriculture et des systèmes alimentaires et d'un enseignant- agriculteur-conseiller passionné par l'accompagnement de la transition écologique des agriculteurs.
- Profiter du beau cadre de travail en Provence 😊

Période de contrat : CDD, 9 Janvier 2023 – 30 Juin 2023

Rémunération : 3050 EUR. brut/mois

Candidature : CV et lettre de motivation à envoyer à yann.boulestreau@tutanota.com. N'hésitez pas à envoyer un email à cette adresse pour toutes vos questions.

Liens complémentaires

- De quoi les jeux sérieux sont capables en agriculture :
https://www.youtube.com/watch?v=v362bMWLOYw&t=2s&ab_channel=TEDxTalks
- Présentation du jeu SSols&co :
<https://drive.google.com/file/d/1jgmFOPTvwpgAFTeTakFUKO1WQJHlztA/view?usp=sharing>