



UN JEU POUR PRÉPARER LES JEUNES À LEUR INSERTION PROFESSIONNELLE DANS LE MONDE AGRICOLE

Un travail de fond est conduit depuis plusieurs années par le Service Régional de la Formation et du Développement de la DRAAF Bretagne sur la base des enquêtes menées chaque année auprès des élèves sortant de l'enseignement agricole. Il a permis d'avoir des données et perspectives très complètes sur leur devenir par filière. Dès 2016, la MFR de Questembert s'est intéressée à ces analyses.

Cela a donné lieu d'abord à des présentations des éléments d'analyse aux élèves des promotions 2016-2017, puis 2017-2018 de terminales. Les élèves se sont montrés très réceptifs à ces données pourtant a priori plutôt rébarbatives et difficiles d'accès. Petit à petit, l'idée d'utiliser le jeu comme support à un travail sur la projection dans la vie professionnelle et l'insertion s'est concrétisée.

Un projet associant insertion et formation sur un support ludique

Un jeu de cartes pré-existant est conçu pour jouer en huit tours qui représentent les huit premières années d'installation sur une exploitation. Chaque participant doit faire des choix techniques, mais aussi familiaux et d'engagement (associatif, sociétal, etc). Ce jeu permet d'amener les participants à s'interroger sur leurs choix de vie et leurs implications, mais aussi de mesurer combien ils interagissent avec le milieu dans lequel ils se développent. Certains de ces choix ne peuvent se faire que dans certaines conditions, ou à plusieurs, ce qui implique de devoir s'entendre et d'avoir une stratégie de jeu. Un tour sur deux, des événements mondiaux ou nationaux peuvent aussi s'appliquer, avec des conséquences différentes en fonction des choix antérieurs des joueurs.

Le jeu a été déformé, étendu sur huit mois, en formant des équipes de quatre joueurs issus de deux formations, hippique et agricole. Des modules pédagogiques ont été insérés dans le jeu (recherche documentaire, communication orale et écrite, éducation socio-culturelle, français, ensemble des modules professionnels). Les équipes ont choisi successivement leurs cartes, selon un planning pré-établi qui laisse aussi la place aux échanges entre membres de l'équipe et avec les formateurs référents. Chaque équipe a mis en place son propre mode d'échanges sur les choix et la stratégie.

Des « jurys » favorisant la mise en situation

La période de jeu est entrecoupée de présentations devant un jury (composé de personnalités du CA de l'établissement, d'élus, de consulaires, de professionnels, de banques, de conseillers, etc) durant lesquelles chaque équipe présente sa stratégie initiale, les choix qu'elle a effectués et leurs conséquences, leur impact sur les décisions ultérieures, les réactions face aux événements extérieurs ou contraintes. Le jury a un rôle de conseil et émet des recommandations, et évalue les équipes sur leur capacité de réactivité et d'adaptation. Dès le début, il a été rappelé que le but n'était pas de « gagner », mais bien d'être capable de faire front ensemble. Le jury permet aussi aux élèves de côtoyer des professionnels auxquels ils n'ont pas encore eu accès, dans un contexte durable, ouvert, moins institutionnalisé, ce qui leur offre différentes visions, différents regards. Les adultes, qui ne sont pas en situation d'intervention ou de présentation, s'interrogent avec les élèves, discutent d'égal à égal, échangent des expériences, du vécu, cherchent avec les équipes des solutions ou des idées.



Mots-Clés

- Enseignement agricole
- Maison Familiale Rurale
- Insertion professionnelle
- Territoires

Territoire

- La région Bretagne
- Questembert Communauté

Le rôle des MFR

La Maison Familiale Rurale de Questembert est un établissement d'enseignement agricole par alternance, dans les filières hippique, élevage, paysage et services aux personnes, installé à Questembert, dans le Morbihan.

Tous les établissements d'enseignement agricole remplissent cinq grandes missions : la formation, naturellement, mais aussi l'animation et le développement des territoires, l'expérimentation et la recherche, la coopération internationale et l'insertion scolaire, sociale et professionnelle.

Partenaire

- DRAAF Bretagne

Une adhésion immédiate des participants et encadrants

L'adhésion des élèves a été immédiate, même lors de la première présentation du jeu, où la finalité ne leur semblait pas à tous évidente. Le fonctionnement en groupe permet de décupler l'effet rassurant de l'encadrement étroit par les formateurs. Les élèves perçoivent chacun des facettes différentes de l'intérêt du projet, qu'ils communiquent au sein de leur groupe. Les équipes ont très vite apprivoisé la prise de parole en public, sa répartition au sein d'un groupe, et ont appris à créer des supports de présentation.

Elles se sont « projetées » dans le jeu : elles ont inventé ensemble un contexte à leur exploitation, ont imaginé les bâtiments, les rotations de cultures, les races élevées, le contexte familial et social. Elles ont élaboré une stratégie. Les élèves ont rapidement fait des liens entre des domaines qu'ils ne lient pas aussi spontanément en contexte pédagogique « classique ».

Pour de nombreux élèves, certaines notions évoquées par les cartes (et pourtant déjà étudiées en cours) étaient une découverte (mutuelle agricole, PLU, etc). Ils ont effectué des recherches documentaires pour comprendre ce que cela impliquait pour leur exploitation et leurs choix futurs.

Les élèves ont rapidement compris l'intérêt de travailler en groupe avec des personnes qu'ils ne connaissaient pas a priori. Ils se sont transmis leurs connaissances : par exemple, les élèves des filières hippiques se sont rapidement appropriés des concepts propres à ceux des 1ères agriculture, tout en conservant un regard un peu décalé et en soulignant combien cela représentait une richesse. A l'inverse, certains élèves de filière agriculture aux opinions très tranchées en début de jeu ont fortement évolué dans leurs positions).

Des résultats encourageants

Les membres externes du jury ont trouvé l'exercice enthousiasmant et extrêmement intéressant, ils ont été surpris par la qualité des présentations.

Les élèves étaient enthousiastes, et ont indiqué leur intérêt aussi bien pour l'exercice de présentation orale, que pour sa préparation, ou l'utilisation du jeu pour servir de support à un apprentissage pédagogique croisant des notions issues de plusieurs modules et matières. Ils ont très vite compris que le projet s'inscrivait dans une projection plus globale vers leur insertion professionnelle et sa préparation. Tous pensent que c'est « une chance » de pouvoir participer à ce qu'ils voient comme un apprentissage pour leur préparation professionnelle. Ils en retiennent l'intérêt de travailler en commun, d'échanger pour mieux comprendre son environnement professionnel, économique et humain, l'importance du réseautage, l'envie d'avoir un rôle à l'échelle de leur futur territoire et de s'engager.

Leurs formateurs souhaitent accentuer l'utilisation du support du jeu pour y glisser des modules pédagogiques complexes. Ils ont été surpris de la maturité acquise par les élèves en un an, sur des sujets habituellement assez lointains pour eux.

Le projet a été documenté tout au long par un artiste qui a enregistré les échanges et présentations des élèves, et les a accompagnés, ce qui a encore enrichi leur regard sur leur formation. Les élèves ont présenté leur projet lors de deux émissions de radio.

Il est prévu de poursuivre et d'amplifier l'utilisation du jeu, d'approfondir son intérêt pour servir de support à d'autres modules pédagogiques et de proposer à d'autres établissements d'enseignement de l'utiliser.

Rédacteur de la fiche : Carine Gasti

Contact : info@reseau-rural.bzh

Date de publication : 14/12/2020



Pour en savoir plus

- MFR de Questembert
- www.mfr-questembert.fr/
- mfr.questembert@mfr.asso.fr
- 02.97.26.10.77

UNION EUROPÉENNE
UNANIEZH EUROPA



L'Europe s'engage
en Bretagne

Avec le Fonds européen agricole pour le développement rural :
l'Europe investit dans les zones rurales

