

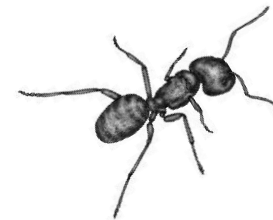
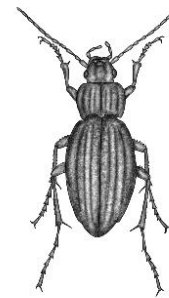


Comment les jeux peuvent faciliter la recherche participative sur les sols ?



Apolline Auclerc,
Maître de Conférences en écologie des sols
Laboratoire Sols et Environnement
UMR 1120 INRAE, Université de Lorraine
ENSAIA

apolline.auclerc@univ-lorraine.fr




Comment les jeux peuvent faciliter la recherche participative sur les sols ?

Avec **Apolline Auclerc**

Webinaire #4

Mardi 29 octobre de 13h à 14h
sur zoom

SRP SOLS | Sciences et Recherches Participatives sur les Sols

LABORATOIRE SOLS & ENVIRONNEMENT
UNIVERSITÉ DE LORRAINE
ENSAIA
JardiBioDiv

REPUBLIQUE FRANÇAISE | ADOME | OFB | INRAE | Association Française pour l'étude du sol



mardi 29 octobre 2024 de 13h à 14h – en ligne

Introduction / contexte

- Intégration de ce webinaire dans le projet de réseau de porteurs de projets en Sciences et Recherches Participatives sur les sols porté par l'AFES.
- Le sol est proposé ... enfin... comme sujet à connaître (programmes scolaires, loi "Climat et résilience" du 22 août 2021 - objectif de zéro artificialisation nette (ZAN) pour 2050, avancement niveau européen Directive cadre), quelques prises de conscience (inondations, techniques agricoles, îlot de chaleur urbain...) mais reste méconnu (pas de Directive cadre, et pédologie et écologie des sols : disciplines rares)
- beaucoup de mots/définitions/concepts/enjeux in(mé)connus par rapport à la complexité de l'écosystème sol, sa composition (bio-physico-chimique), son fonctionnement, les nombreux usages qu'en fait l'humain (services écosystémiques), les impacts anthropiques...

Pourquoi les jeux (sérieux) en lien avec les sciences participatives ?

- Le jeu : découvrir, apprendre certains concepts, éléments associés au sol en s'amusant. Donner envie de s'intéresser personnellement et collectivement. Sensibilisation, médiation.
- Le projet de science/recherche participative : aller plus loin en devenant acteur en participant au monitoring, à l'agrégation de données scientifiques (rares pour le sol et sa biodiversité); aider à la connaissance collective – conservation ; découvrir la démarche scientifique ; appréhender, découvrir concrètement ; sensibilisation, médiation.

Pourquoi les jeux (sérieux) en lien avec les sciences participatives ?



Available online at www.sciencedirect.com

ScienceDirect

Current Opinion in
Environmental
Sustainability

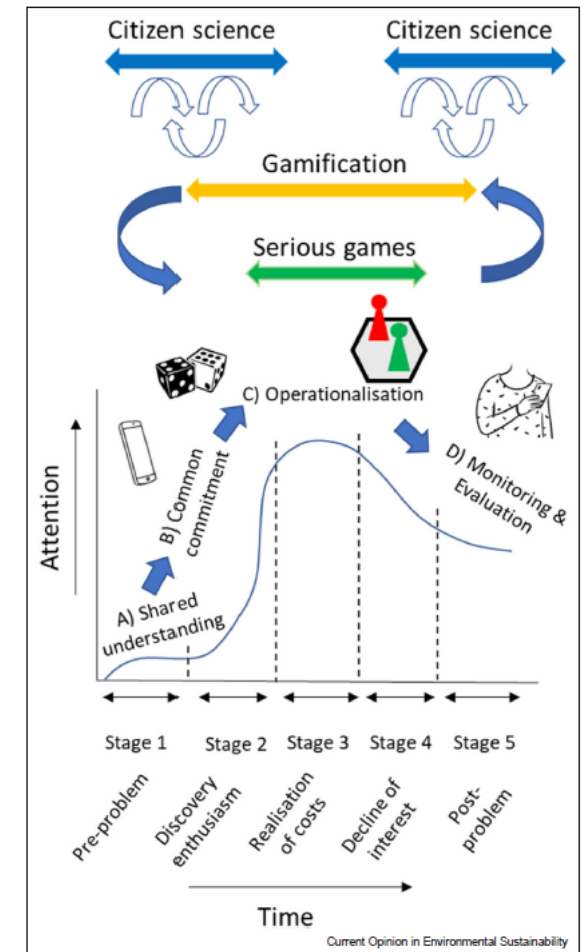


Serious games and citizen science; from parallel pathways to greater synergies[☆]

Erika N Speelman^{1,*}, Elena Escano^{2,†}, Diego Marcos^{3,‡} and Nicolas Becu^{4,§}

Current Opinion in Environmental Sustainability 2023, 64:101320

Figure 3



Conceptualization of a multi-method approach of citizen science, serious gaming and gamification efforts within transdisciplinary research in natural resource management contexts, matching the desired level of engagement and (long-term) commitment along the issue-attention cycle (adaptation of [10]). In the early (stage 1 and 2) and later stages (stages 4 and 5) citizen science can be gamified to gain and maintain the attention and interest of citizen scientists. The collected information in stages 1 and 2 can be input for the development of serious games (stages 3 and 4), while the output of the game sessions can be used to lead the data collection for monitoring in stages 4 and 5.

Pourquoi les jeux (sérieux) en lien avec les sciences participatives ?

- Sols et leur biodiversité difficiles à appréhender/à étudier : jeu et projets de SRP ont leur place et se complètent.
- Retours d'expérience d'enseignants et associations que j'ai pu croiser via outil Jardibiodiv :
 - besoin d'éveiller la curiosité d'un collectif (élèves, citoyens et autres usagers des sols) par le jeu,
 - le jeu comme outil pédagogique intéressant si support d'accompagnement pour enseignant/animateur,
 - intérêt pour la continuité pédagogique entre jeux et programme de sciences participatives (dépend du temps, des objectifs de chacun)
 - synergies jeu/SRP pour l'engagement collectif à long terme ?

Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ? cahier des charges proposé aux étudiants

Contexte et/ou position du projet étudiants (1ere année ENSAIA : BAC +3) :

Les sols et leur complexité restent encore bien méconnus alors que ces écosystèmes sont appréhendés par un nombre croissant de personnes aux profils différents.

En médiation scientifique, le développement des jeux sérieux assurant le transfert rigoureux et ludique des connaissances parait pertinent afin de rendre la science accessible, compréhensible et engageante pour tous. La collaboration entre futurs ingénieurs, scientifiques et membres d'associations semble adaptée pour répondre à ce besoin.



Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ? cahier des charges proposé aux étudiants

Objectifs & méthodologie :

- Proposer un inventaire des jeux sérieux existants autour des sols, de leurs rôles, et de leurs usages
- Créer un système d'évaluation/ de classement de ces jeux
- Mettre en place un outil d'aide aux personnes intéressées (enseignement, associatif...) par cette méthode de médiation scientifique / création de ressources pour mieux accompagner (lien avec sciences participatives)

Commentaires :

Pré-requis, compétences attendues/développées

Intérêt pour le sujet des sols, créativité, sens du relationnel,
curiosité, attrait pour la médiation scientifique rigoureuse

Particularités du projet, informations complémentaires,



Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ?



Association Française
pour l'étude du sol



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



MISE EN PLACE D'UNE CARTOGRAPHIE DE JEUX SÉRIEUX AUTOUR DES SOLS ET DE LEURS USAGES

QU'EST CE QU'UN JEU SÉRIEUX ?

Objectifs

Sensibiliser à une cause

Informer

Apprendre en groupe

Communiquer

Moyens

Interactivité

Plaisir

Règles simples

Forme ludique et pédagogie



Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ?

RÉCAPITULATIF DE LA DÉMARCHE



DÉMARCHÉ DU PROJET ET EXPLICATION DES ÉTAPES

I. RECHERCHES BIBLIOGRAPHIQUES

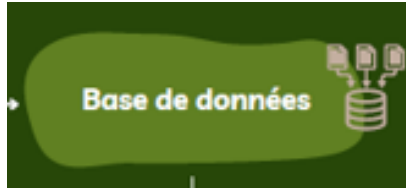
Basée sur :

- Une liste préexistante de l'AFES
- Etude du projet **GAMAE**
- Recherches internet

2. TEST DES JEUX

- Test des jeux disponibles au format papier et certains jeux achetés
- Evaluation des jeux de manière objective

Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ?



Jeux	Critères
Terra sol d'avenir	
La vie cachée des sols (7 familles du sol)	
Atelier des sols vivants	
Le sol m'a dit	
Yam's du sol	
Sobble	
Le monde du sol	
Dirty Matters	
Loam	
Bestioles du composts -Les compostioles	
Jeux du lombric	
AEOLE-Le-Jeu	
MYMYX	
fresque du sol	
macrofaune: la vie des champs cultivés	
SEGAE	
Nowatera	
La clé du sol	
Sim'agro	
La face cachée du sol	
En quête des invisibles du sols	
Les loca-terres du sol	
Pose... ça décompose	
La vie secrète des vers de terre	

total de 24 dont 3 jeux vidéo et 6 activités pédagogiques

Légende :

Jeux de cartes ou de plateau
Activité pédagogique
Jeux video

Critères	Terra - Sol d'avenir	La vie cachée des sols (7 familles du sol)
Créé par qui ?	Olivier Melison, Joëlle Drans	Eric Blanchart et Tiphaine Chevallier (IRD), Jurgis Sapjanskas (MEDDE), Camille Guellier et Antonio Bispo (ADEME), Dominique Arrouays (AFES).
Date	2021	2014
Type de document	jeu	Jeu
Thématique	Services du sol	Biodiversité du sol
Age	Tout âge	8 et +
Type de public	Elève	Elève
Nombre de joueurs	Grand groupe (min 10)	Petit groupe (max 10)
Nombre de niveaux	5	Pas de niveau
Temps/durée de jeu	0-30min	0-30min
Langue	Français	Français
Lieu (où ça se joue)	Chez soi	En classe
Type de support (en ligne, présentiel, visio...)	Présentiel	Présentiel
Outils/ moyen nécessaire (en plus)	Feuille/ crayon	Aucun
Besoin de formation / Prérequis	Non	Non
Temps de préparation	Rapide	Aucun
Règles du jeu (facile, moyen, difficile)	Facile	Facile
Temps d'explication des règles	Rapide	Rapide
Temps de debrief	Optionnel	Optionnel
Prix	Gratuit	Gratuit
Respect du programme	Pas scolaire	Pas scolaire
Qualité de l'information	vérifié et relayé par des g...	créé par des grands organismes (INRAE...

Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ?

Création d'une base de données

4. NOTATION

Grâce à des critères d'évaluation définis, nous avons réalisé une grille de notation pour l'ensemble des jeux

Jeu	Critères	accessibilité	appropriation du jeu	prérequis pour l'encadrant	mise en place	matériel en plus	temps de briefing ou cours préparatoire	certification de l'information
Terra Sol d'Amont	La répartition des sols (7 bandes de sol)							
Monde des sols vivants	Paradoxe - Pout Oup							
La carte de Van 1 du sol								
Soils								
Le monde du sol City Makers								
Les								
Déroulé de compte Les								
composites								
Jour du terrain								
AÉOLE-Le jeu								
MARS								
Traces du sol								
Macroléons la répartition des champs culture								
REDA								
Nonata								
La clé du sol								
Savages								

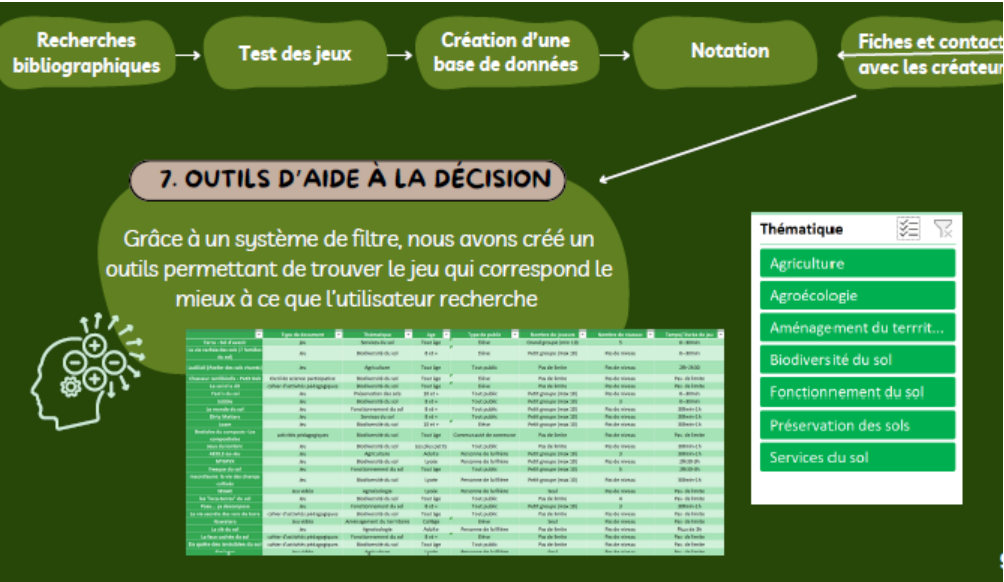
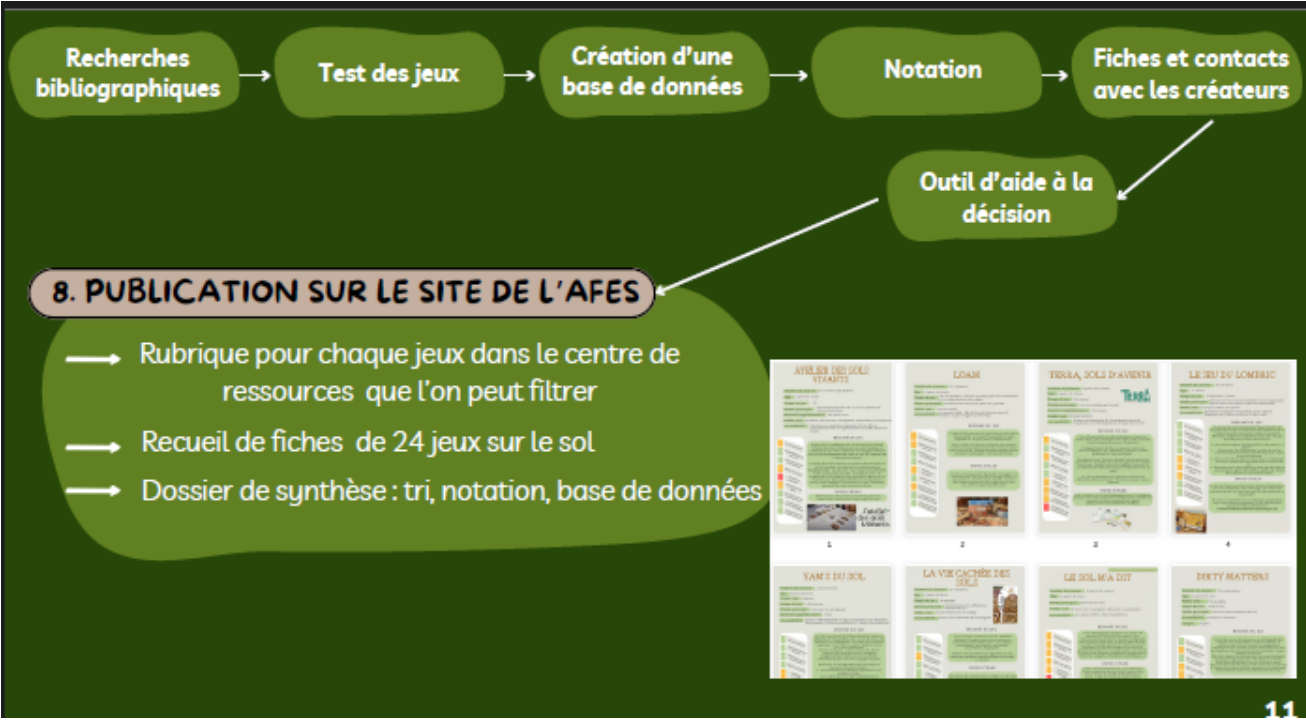
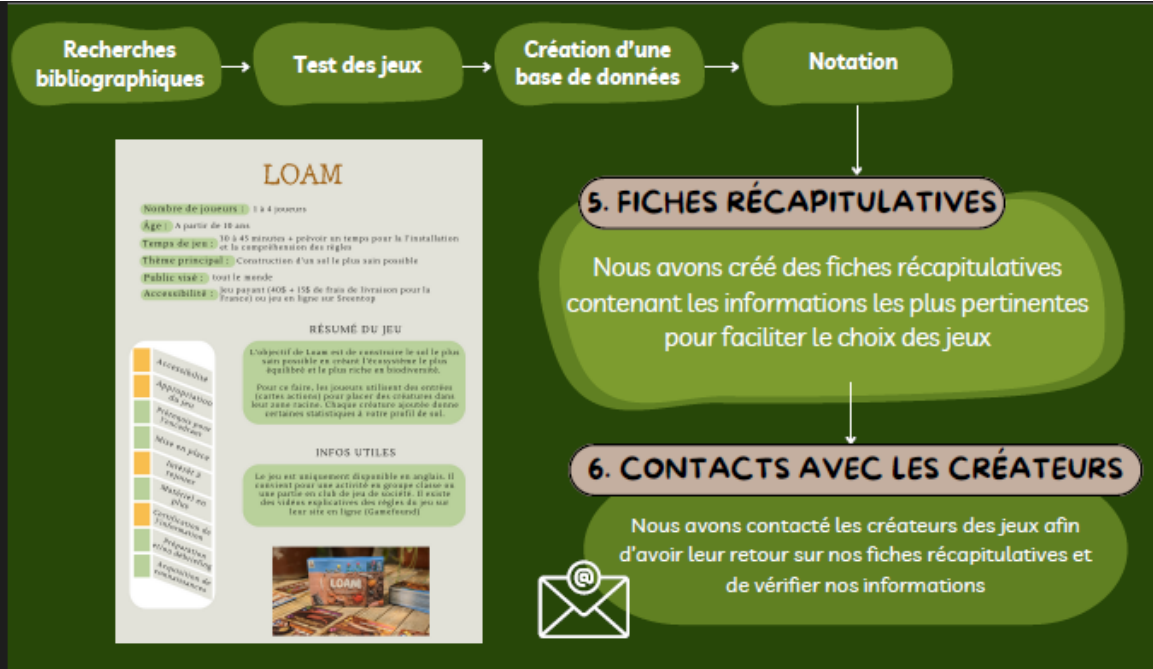
Notation : sélection d'un total de onze critères basés sur les principales caractéristiques recherchées lorsqu'on joue à un jeu sérieux comme la praticité, la mise en place, l'apport de connaissances...

Objectif : juger de la facilité de mise en place du jeu et de la compréhension des règles, du déroulement, de la durée du jeu et de la pertinence des informations apportées (essayer de se mettre à la place d'un encadrant, d'un élève ou d'un citoyen qui souhaiterait utiliser le jeu)

Critères de notation	1	2	3
Accessibilité		Jeu payant	Jeu gratuit (imprimable totalement ou Jeu en ligne)
Appropriation du jeu	Règles et déroulement des différentes phases du jeu complexes	Règles complexes mais une fois acquises le jeu est simple	Règles simples et rapides à comprendre
Prérequis de l'encadrant	Connaissances sur le sujet à avoir avec peu de ressources fournies par le jeu	Les connaissances à maîtriser pour l'encadrement sont fournies avec le jeu	Pas ou peu de connaissance à avoir (les infos sont fournis au cours du jeu)
Mise en état de fonctionnement du jeu	Plutôt long et fastidieux (Impression + découpage + collage)	Quelques éléments à préparer (plateaux à imprimer) mais mise en fonctionnement rapide	Rien à faire mis à part sortir le jeu de sa boîte
Mise en place du jeu		Beaucoup de matériel à mettre en place et temps assez long	Mise en place rapide

Jeu rejouable ou non	Rejouer au jeu une seconde fois n'est plus très pertinent (jeu "unique")	Jeu rejouable autant qu'on veut sans perdre de pertinence	Jeu rejouable autant qu'on veut avec des niveaux différents
Matériel en plus	Beaucoup de matériels en plus à avoir (plusieurs dés, marqueurs de plusieurs couleurs, pions)	Matériel commun à avoir en plus (stylos, feutres)	Pas de matériel en plus
Temps de débriefing ou cours préparatoire	Besoin de faire un cours sur les notions aborder avant le jeu et de débriefer après le jeu	Débriefing nécessaire pour avoir correctement les notions abordées	Le jeu se suffit à lui même, pas de débriefing nécessaire ou le débriefing est inclus dans le jeu
Certification de l'information	Pas relayé par des grands organismes	Vérifié et relayé par des grands organismes (INRAE, AFES, OFB, ADEME, educagri...)	Créé par des grands organismes (INRAE, AFES, OFB, ADEME, educagri...)
Nombres de notions abordées	Seul une seule notion du sol est traité	Des notions sont abordées mais le sol n'est pas vu dans sa globalité	Le sol est vu sous la plupart de ses angles
Connaissances acquises grâce au jeu	Le jeu seul ne permet pas d'apprendre les notions abordées	Le jeu permet de poser des bases sur les notions abordées mais nécessite tout de même un débriefing	Le jeu à lui seul permet d'acquérir des connaissances

Quels jeux existent aujourd'hui autour des sols ?



Perspectives liens jeux et SRP

- Compléter la cartographie et critères proposés par les étudiants de l'ENSAIA. Evaluer la rigueur des informations proposées dans les jeux si nécessaire
- Avoir un retour des utilisateurs des jeux afin de revoir les critères de notation si nécessaire
- Voir comment placer ces informations sur le site de l'AFES (OAD pour accompagner au mieux les personnes intéressées)
- Relier cette dynamique avec le projet SolX / plateforme Gamae / lien avec webinaire Participarc MNHN <https://www.participarc.net/articles/place-du-jeu-dans-les-recherches-culturelles-participatives-webinaire> / d'autres ?
- Étudier le lien entre jeu et projet de science/recherche participative sur la « montée en compétences » des utilisateurs (sociologie, pédagogie)

Le projet SolX

SolX



Jessica Gérard



Florence Jeannot



Eline Jongmans
Porteuse du projet



Amandine Erktan
Coporteuse du projet



Science
des sols

Sciences de
gestion



Maud Dampérat



Martin Cloutier



Alexandra Rapiau



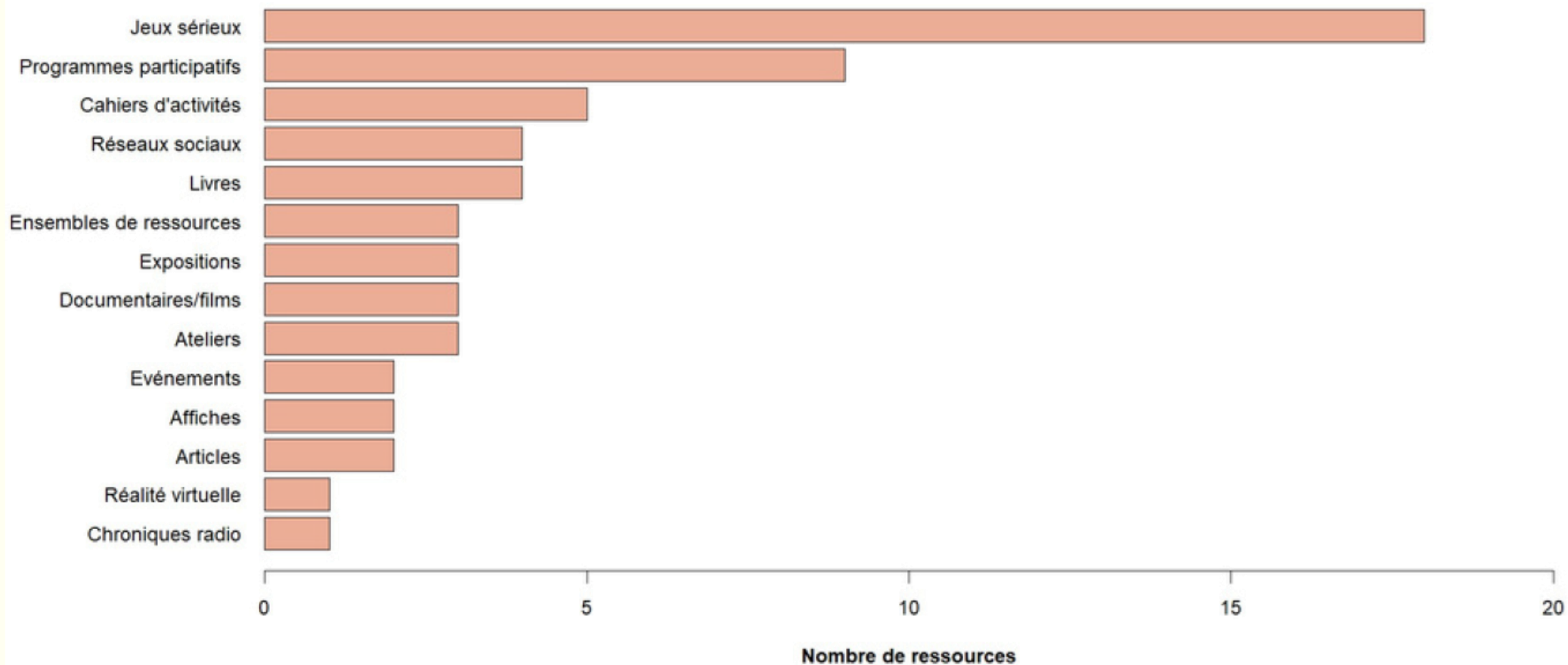
Jérémy Puissant





Inventaire des moyens de médiation

Types de ressources permettant de réaliser de la médiation en sciences des sols



Source: Alexandra Rapiou, 2024



Inventaire et analyse des jeux sérieux sur le sol

Titre	Durée (min)	Public	Interactions	Support	Anim.	Accès	Thème	Autre version
Sobble	10	Enfants			-	Print&Play	Biodiversité	Mallette l'école du sol
La vie cachée des sols	15	Enfants			-	Print&Play	Biodiversité	-
Terra sols d'avenir	20	Grand public			-	Print&Play	Occupation des sols	-
Le jeu du lombric	-	Enfants			oui	Sur demande	Biodiversité	-
La forêt durable	-	Enfants			-	?	Gestion durable de la forêt	-
Pose... ça décompose !	30	Enfants			-	Payant	Biodiversité	-
Yam's du sol	35	Enfants			-	Print&Play	Santé des sols	Mallette l'école du sol
Loam	40	Grand public			-	Payant	Santé des sols	Version en ligne

S-Lab	45	Enfants			oui	Sur demande	Sols et activités humaines	-
Le monde du sol	45	Enfants			-	Print&Play	Biodiversité	Mallette l'école du sol
Dirty Matters	45	Enfants			-	Print&Play	Santé des sols	-
La Clé du Sol	50	Professionnels			oui	Print&Play	Pratiques agricoles	Version Payante
Macrofaune : la vie des champs cultivés	60	Professionnels			-	Payant	Biodiversité	-
ERC	60	Professionnels			oui	Print&Play	Artificialisation	-
Erosion Transitool	120	Professionnels			oui	Payant	Erosion et pratiques agricoles	-
Mymyx	120	Professionnels			oui	Print&Play	Mycorhizes et pratiques agricoles	Version payante
La Fresque du sol	150	Grand public			oui	Gratuit ou payant	Sols et activités humaines	Faisable en ligne + version courte + traductions
L'atelier des sols vivants	150	Grand public			oui	Payant	Pratiques agricoles	Faisable en ligne

Source: Alexandra Rapiou, 2024

Le jeu Sol'iTerre

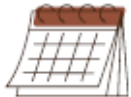
- **Type de jeu:** Jeu en ligne mono-joueur, dérivé de la Fresque du sol (ADEME, AFES)
- **Objectif:** Découvrir ce qui compose les sols, leur fonctionnement, les services et menaces associées et comment agir pour leur gestion durable.
- **Public cible:** grand public (à partir du lycée)
- **Structure:** 4 étapes qui correspondent à des niveaux de connaissance et badges à valider



Intéressé.e ?

Workshop projet SolX

**perspectives disciplinaires sur les enjeux des sols -
développement d'outils de sensibilisation**



17 décembre 2024



Montpellier - salle à définir

- Matin: Conférences transdisciplinaires (visio possible)
 - Après-midi: Ateliers (visio possible)