

La préservation de la ressource en eau sur un bassin versant, en produisant autrement

Objectif général: Montrer en quoi certains outils pédagogiques peuvent permettre de comprendre la gestion de l'eau disponible et de sa qualité sur un bassin versant et en quoi certaines pratiques en agroécologie permettent de mieux gérer cette ressource en eau.

Objectifs spécifiques :

- Etudier un outil pédagogique et son application: Wat-A-Game (kit de jeu de rôle élaboré par l'IRSTEA et le CIRAD de Montpellier permettant de modéliser et simuler la gestion multi-acteurs de l'eau - site Internet : <https://sites.google.com/site/waghistory/>)

- Explorer l'intérêt de Wat-a-Game pour modéliser et simuler la gestion de l'eau dans un contexte particulier (par exemple un bassin versant avec des activités agricoles et autres), en simulant des stratégies de changement (de pratiques, de systèmes etc) permettant de protéger la ressource en eau

THEMES TRAITES : Territoire, concertation d'acteurs, aménagement, agriculture et eau

PUBLIC : enseignants, formateurs, agents de service déconcentrés, personnel d'exploitation

LIEU ET DATE : vendredi 12 décembre 2014 à AIX-Valabre, de 9h30 à 16h00

PROGRAMME : le programme qui suit peut être adapté suite au questionnaire préalable transmis aux personnes intéressées par la formation, pour mieux répondre à leurs attentes. Les durées sont indicatives.

MATIN:

- Découverte des principes et du fonctionnement de la version d'initiation de Wat-a-Game (INIWAG) suivi du test du jeu de rôle (1h)

- Réflexion sur les usages pédagogiques ou autres (réunion d'exploitation, projet avec des partenaires extérieurs) à partir des questionnements des participants et de la présentation de quelques exemples par l'intervenant. (1h)

- Approche de la modélisation de la gestion de l'eau avec Wat-a-Game à partir d'une ou plusieurs situations concrètes de territoires (sur proposition des participants s'ils le souhaitent) (1h)

APRES-MIDI:

- Finalisation d'une ou plusieurs modélisations (travail par groupe) et test (1h30)

- Bilan du travail de modélisation, réflexion sur l'intérêt de Wat-a-Game pour les problématiques et les usages du kit de jeu envisagés, perspectives (1h)

DUREE : 1 jour

INTERVENANTS : Patrice Robin (EPL Perpignan), enseignant

CO-ORGANISATEURS : Françoise Degache (DRAAF - CRIPT PACA), Dominique Dalbin (MAAF - Réseau gestion et protection de l'eau)