

Prospect'Us

UNE CONCEPTION DE L'AGENCE D'URBANISME DE LYON



Livret pédagogique d'accompagnement



Auteurs :
Sébastien Rolland
Claire Boisset
Pascal Mériaux


**ACADÉMIE
DE LYON**
*Liberté
Égalité
Fraternité*



Une démarche prospective, qu'est-ce que c'est ?

Faire de la prospective, c'est **une manière de penser le futur et de se forger une vision d'avenir** d'un lieu, d'un territoire ou d'un projet, fondée sur une démarche participative et collective.

C'est un **processus de travail qui se situe, hors des contraintes** du quotidien, d'une année scolaire ou d'un mandat politique. La réflexion porte sur des questions essentielles concernant un groupe ou une communauté de personnes, une société locale dans son ensemble.

Le travail collectif de réflexion, la dynamique de raisonnement que cela impulse, compte davantage que le résultat final, le livrable.

Il s'agit d'**une démarche intellectuelle et pratique** qui consiste à se poser de façon concrète la question : « que peut-il advenir de mon/notre territoire, de mon/notre projet ? » sur la base d'une vision d'avenir qui permet aussi d'éclairer le présent.

Ressources

Pour **approfondir les enjeux de la démarche prospective en classe d'histoire-géographie**, nous vous conseillons de [feuilleter en ligne le n°2 de la revue Can@bae](#) « Expérimenter la démarche prospective pour enseigner la géographie » .

Pourquoi utiliser le jeu Prospect'Us en classe ?

Répondre à la question prospective nécessite **d'identifier et de partager collectivement les facteurs de changement** (paramètres influant le système) à venir : tendances lourdes (phénomènes inévitables), ruptures possibles (changements majeurs et brutaux), signaux faibles (phénomènes émergents).

Transformés en cartes à jouer, les facteurs de changement sont ainsi associés au hasard par le tirage au sort des cartes. Le hasard sert donc à limiter les biais cognitifs des joueurs.

Prospect'Us est **un outil ludique et collectif de sensibilisation à la prospective** qui invite les joueurs à se projeter à +25 ans, dans un jeu coopératif qui permet d'associer de nombreuses variables qui peuvent paraître déconnectées a priori. Il incite à la créativité par la création d'un prospectus envisageant un événement à venir dans le territoire tiré au sort.

Au-delà du seul aspect ludique, Prospect'Us engage les élèves à **développer apprentissages et compétences** en particulier ceux visés par les programmes de géographie au cycle 4 et au lycée général, technologique et professionnel.

Imaginer les futurs possibles de l'agglomération lyonnaise

Dans le cadre de la conception du jeu Prospect'Us, **l'Agence d'urbanisme de l'aire métropolitaine de Lyon réunit et met à disposition un ensemble de ressources** qui permettent de mieux identifier la démarche prospective et les indicateurs identifiés lors du co-design du jeu.

Cela s'adresse davantage au professeur qui pourra trouver de nombreuses ressources pour permettre de construire scénarios pédagogiques et/ou étude de cas pour accompagner la réflexion mise en œuvre par le jeu.

Atouts du jeu et scénario pédagogique

Durée : 60 minutes

Simplicité de mise en œuvre

Compétences mobilisées : coopération-collaboration et créativité ; interactions et incitation aux raisonnements

Ressources à disposition

Les ressources sont disponibles en cliquant [ici](#).

Comment mettre en œuvre Prospect'Us en classe ?

Jeu prêt à l'emploi

Une version prête à imprimer, comprenant des cartes vierges pour adapter le jeu à une question ou un objet prospectifs spécifique est accessible en ligne en cliquant [ici](#).

Le jeu a été créé en creative common : CC BY-NC-ND 3.0 FR



Les règles et les supports du jeu sont à découvrir en cliquant [ici](#).



Pistes pédagogiques de mise en œuvre

Nous vous proposons deux pistes pédagogiques afin d'envisager comment utiliser Prospect'Us en classe d'histoire géographie.

Préambule

Le jeu Prospect'us est d'une part une initiation à la démarche de la prospective territoriale et d'autre part une aide à la réalisation de scénarios prospectifs.

Si le jeu permet de développer des compétences telles la coopération et la collaboration ou encore la créativité ; **il ne suffit pas en lui-même à construire des apprentissages.**

Pour construire des apprentissages, il est nécessaire que **le professeur intègre le jeu dans un scénario pédagogique plus vaste** dans lequel la place du jeu doit être clairement définie. Dans ce contexte, **3 phases sont nécessaires :**

Phase 1 : en amont du jeu

Cette phase permet de définir la place du jeu en classe et les objectifs tant pédagogiques que didactiques qui doivent être explicités aux élèves..

Cette phase permet de penser le dispositif pédagogique et permet de présenter les principes et règles du jeu.

Phase 2 : pendant le jeu

Jouer est une charge cognitive importante qui mobilise de nombreuses compétences. Il est nécessaire de ne pas perturber cette phase de jeu par d'autres tâches qui viendraient surcharger la situation

Conseils

Tester le jeu entre professeurs

Co-animer le jeu pour son bon déroulement surtout en cas de groupe important

Tenir un cahier de réflexion pour noter ce qui se passe pendant le jeu : les échanges, les réflexions, les stratégies mises en œuvre. Ces notes seront très utiles pour construire les échanges de la dernière phase.

de jeu. **Les élèves doivent être pleinement engagés dans la réalisation des objectifs** à atteindre et donc dans le jeu. **Le professeur pendant cette phase est en posture de maître du jeu** afin d'en assurer le bon déroulement. Il est également à l'écoute des échanges/interactions entre les joueurs.

Phase 3 : débriefing

Cette **dernière phase est fondamentale pour construire les apprentissages**. Elle permet de « sortir du jeu » pour analyser d'une part les expériences vécues pendant le jeu et d'autre part les savoirs et savoirs faire et savoir être qui ont été mobilisés pendant le jeu.

Selon les intentions didactiques et pédagogiques d'utilisation du jeu certains aspects seront plus ou moins débriefés. A titre d'exemple, si le jeu est envisagé pour développer des compétences de coopération, le professeur pourra revenir sur les qualités nécessaires pour cette compétence. Si au contraire le jeu est davantage là pour initier à la démarche de la prospective, le débriefing reviendra davantage sur la définition de la prospective territoriale avec les élèves.

Pour aller plus loin

Pour approfondir la question du debriefing et de la mise en œuvre du jeu en classe :

A lire

Indispensable Debriefing, par Patrice Nadam, Mélanie Fenaert et Anne Petit sur le site S'cape

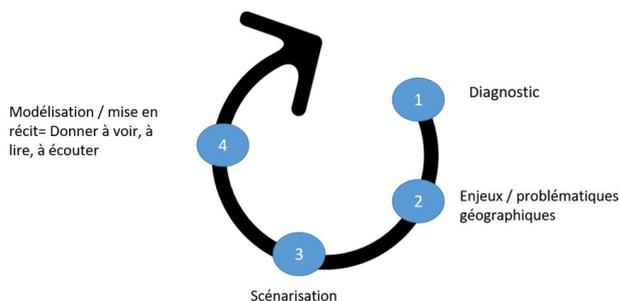
A regarder

a série de webinaires organisée par l'association Escape n'Games et en particulier ceux d'Eric Sanchez et de Sylvain Connac

Piste pédagogique n°1

S'initier à la démarche prospective

Cette piste pédagogique a pour objectif principal de faire découvrir et d'initier les élèves à la démarche de la prospective territoriale et à ses différentes étapes schématisées ci-dessous :



Place du jeu dans le cours

Le jeu est donc utilisé ici comme une introduction à un travail de prospective qui sera mis en œuvre ensuite en classe.

Dans l'idéal, une séquence continue de 2h à 3h est nécessaire.

NB *Un travail interdisciplinaire peut être mobilisé pour réaliser cette proposition pédagogique.
Durée : 2h à 3h*

Descriptif de la mise en oeuvre pédagogique



Préparation Tirage au sort des cartes

Le maître de jeu présente le but du jeu, les règles, son contenu et son déroulé.



Phase 1 Discussion sur les cartes

Appropriation des cartes
Profil Individuel et Collectif et association et combinaison des cartes Lieux et Fonctions et des cartes Variables



Phase 2 Construction du Prospect'Us sur les cartes

Construction d'un prospectus ou tract qui doit vanter un événement ou une action emblématique du futur imaginé, illustré de manière libre (sur le recto du plateau en A5).

Construction d'une histoire conçue au présent qui se déroulerait en 2040 et qui décrit le contexte de diffusion du Prospect'Us (sur le verso du plateau en A5).



Phase 3 Restitution

Slogan du Prospect'Us / Sous-titres, dates et événements clés / Explication ou lecture du contexte de diffusion / Présentation du Prospect'Us

Étape 1

Présentation du jeu et mise en place de la situation de jeu - 10 minutes

Le professeur établit les groupes, explique les règles et donne les consignes de jeu. Les groupes tirent les cartes au sort.

NB Selon le niveau des élèves, le professeur peut en amont choisir les indicateurs/cartes du jeu pour écarter ceux jugés complexes pour les élèves.

Étape 2

Déroulement du jeu - 60 minutes

Les élèves jouent à Prospect'us et réalisent leur prospectus.

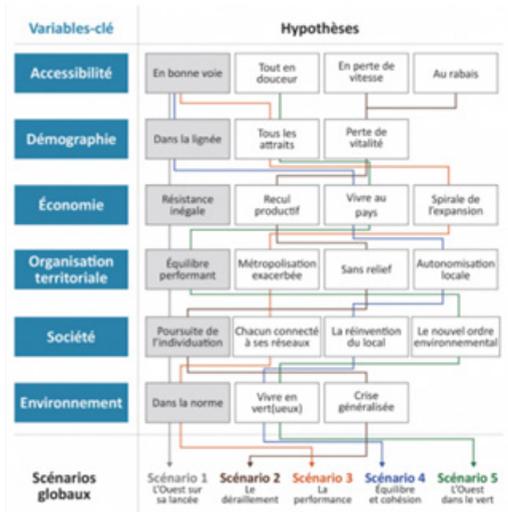
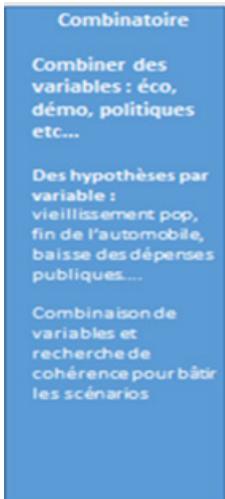
Étape 3

La prospective territoriale, c'est quoi ?

Le professeur peut à partir de l'expérience vécue et des scénarios des élèves expliquer et expliciter les différentes étapes de la prospective territoriale :

- **1- Le diagnostic et les indicateurs territoriaux** : le tirage au sort des cartes est « le diagnostic » du territoire. Le professeur peut alors montrer qu'il existe des variables clés et divers indicateurs à prendre en compte dans un territoire que certains sont structurels, d'autres plus conjoncturels et que certains sont « imprévisibles ». Il peut alors montrer que la prospective repose ensuite sur la combinaison de ces différents indicateurs qui conduit à des scénarios divers selon les hypothèses formulées par les acteurs.

L'enjeu est de **montrer que la prospective est une démarche rigoureuse et scientifique qui repose donc sur une première étape fondamentale : le diagnostic territorial.**



- 2- Enjeux et problématique géographiques

Cette deuxième étape est également illustrée par le jeu et en particulier par le slogan du prospectus et les choix des événements.

En effet, les différents indicateurs tirés au sort par les élèves combinés entre eux posent des problèmes aux divers acteurs qu'ils doivent identifier afin d'y répondre. Il est alors intéressant d'observer les jeux de cartes tirés au sort et de **faire émerger les problématiques et enjeux territoriaux envisagés par les groupes.**

- 3- Scénarisation et modélisation

Le prospectus créé est un « scénario », une mise en récit du territoire et de son avenir. On peut montrer que **ce scénario dépend du choix que les acteurs ont fait et de la manière dont ils lisent et orientent les indicateurs en fonction de ce qui leur semble probable ou encore souhaitable.**

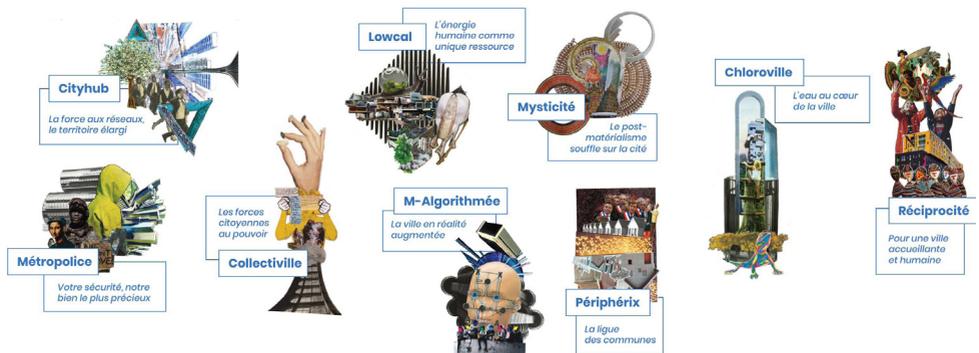
Le prospectus est aussi une manière de donner à voir le scénario, il en est une expression et donc le moyen ici de le rendre intelligible et de le partager. Il montre également que la démarche prospective **laisse une place aux acteurs pour créer, inventer et innover.**

La démarche participe donc à une éducation aux choix. Le professeur pourra utilement montrer que la prospective territoriale repose sur une démarche coopérative et collaborative qui nécessite échanges, interactions et compromis entre de nombreux acteurs divers (politiques, experts, ou encore citoyens...) et, qu'en ce sens, **elle est une démarche « démocratique ».**

Pour conclure l'étape 3

*Le professeur peut mettre en perspective le travail réalisé par les élèves avec des démarches concrètes de prospective territoriale. Pour cela, on pourra s'appuyer sur les **9 figures construites par l'Agence pour la démarche « Prospective 2040 » de la Métropole de Lyon.***

A voir en cliquant [ici](#)



Piste pédagogique n°2

Construire son propre jeu Prospect'Us avec les élèves

Au-delà d'une démarche combinatoire classique en prospective qui permet de construire des scénarios en fonction de la combinaison d'hypothèses sur les variables et indicateurs clés, le jeu Prospect'Us est également **un outil pour aider les élèves à écrire des scénarios davantage dans une démarche « rétrospective ».**

Cette démarche vise à imaginer un futur, ici un événement à partir des variables et indicateurs clés du présent et de rétrospectivement raconter comment les décisions des acteurs ont permis cet événement. La présente proposition pédagogique s'ancre dans cette démarche rétrospective. Elle a pour objectif de **faire construire le jeu de carte par les élèves à partir du diagnostic territorial** et ainsi favoriser l'appropriation des variables clés et des indicateurs, puis d'identifier les acteurs et enfin de se servir du jeu et de sa mécanique comme outil de scénarisation et de modélisation.

NB Si la démarche est propice à l'étude du territoire de proximité des élèves, elle peut néanmoins être mise en œuvre pour étudier n'importe quel territoire dans une démarche prospective.

Rétrospective

Imaginer un horizon un futur ex un projet / une rupture

Ex : un musée,

Imaginez les trajectoires qui permettent d'arriver à cet horizon : quelles séries d'événements qui conduisent à l'horizon ?

Fixer des contraintes – horizon unique mais assorti de contraintes

Très simple

ville en vue le journal
Lyon - La Duchère
www.gplynduchers.org
Avril - Mai 2020



La Duchère voit la vie en vert...

ville en vue

ville en vue le journal
Lyon - La Duchère
www.gplynduchers.org
Avril - Mai 2020



Inauguration à Lyon du plus long téléphérique urbain d'Europe, l'Aéro-tram.

ville en vue

Étape 1

Réaliser le diagnostic territorial

Par une étude de cas construite par l'enseignant, et/ou des démarches de balade et de rencontres d'acteurs locaux, les élèves réalisent le diagnostic du territoire étudié.

Ce travail a pour objectif de mettre en évidence les variables et indicateurs clés du territoire.

Les thématiques proposées initialement par le jeu de cartes Prospect'Us peut permettre un classement thématique des indicateurs.

Étape 2

Construire le jeu de cartes Prospect'Us

Lors de cette deuxième étape, les élèves sont répartis en groupe. Chaque groupe est en charge d'un thème (une couleur de carte) : la démographie, l'environnement, les cartes territoires et acteurs.

Chaque groupe doit, par exemple, réaliser une série de 5 à 10 cartes par thème en prenant appui sur le diagnostic territorial effectué. Chaque titre de carte peut être accompagné d'une phrase ou deux explicitant l'indicateur choisi.

La construction des cartes par les élèves, la pertinence des indicateurs choisis, du vocabulaire spécifique mobilisé sont autant d'éléments que le professeur peut choisir d'évaluer à ce stade.

À la fin de cette deuxième phase, la classe dispose d'un jeu Prospect'Us dont le contenu est approprié.

Étape 3

Jouer à son Prospect'Us pour construire un scénario prospectif du territoire

Cette troisième étape est le moment où les élèves jouent de manière classique avec le jeu de cartes préalablement fabriqué et réalisent dans le temps imparti leur prospectus.

Dans cette phase de jeu, il peut être pertinent de

constituer des groupes avec un représentant de chaque fabrique de cartes.

Les scénarios et leurs présentations peut être le temps de l'évaluation du travail des élèves et de leur compréhension du territoire étudié.

L'évaluation peut alors être l'occasion d'**un oral pendant lequel les élèves viennent présenter le prospectus construits et argumenter sur les choix opérés.**

L'évaluation pourrait aussi prendre **la forme d'un écrit plus individuel, un développement construit** dans lequel l'élève argumenterait sur les choix opérés. Cette phase d'individualisation peut permettre aux professeurs de mieux évaluer la part de compréhension de chaque élève.

Étape 4

Le débriefing

Ce dernier temps est l'occasion pour le professeur de fixer clairement les notions qui ont émergé du travail et des scénarios en confrontant, par exemple, ce travail avec d'autres travaux et d'autres territoires dans la logique d'**une mise en perspective d'autres échelles ou territoires de l'étude de cas.**

C'est aussi un temps qui peut permettre de revenir sur les compétences mises en œuvre dans le travail de construction et de jeu.

Étape 5 (optionnel)

Le jeu de classe fabriqué par les élèves peut être également, selon les modalités de la première proposition, partagé avec d'autres élèves.

Les élèves ayant fabriqué le jeu peuvent alors assurer le rôle d'animateurs et faire jouer leurs camarades.

Sans aucun doute, ce temps de « médiation » sera très constructif pour les apprentissages des élèves et l'appropriation par chacun du territoire étudié.

Prospect'Us

UNE CONCEPTION DE L'AGENCE D'URBANISME DE LYON



(CC BY-NC-ND 3.0 FR)



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

