

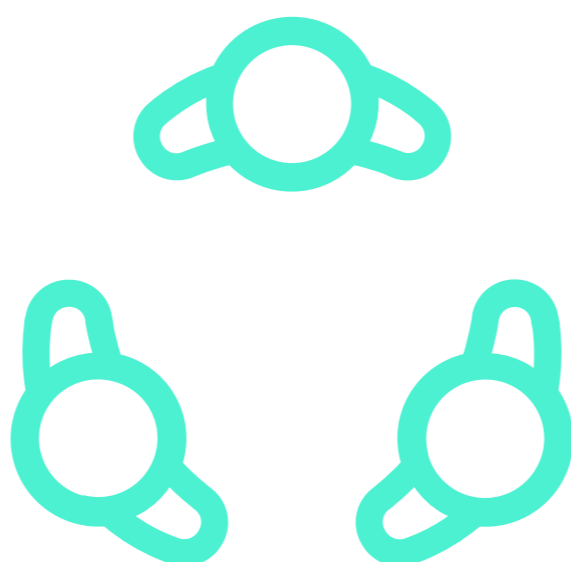
*Accompagnez le Parcours  
Avenir de façon ludique !*

Le guide  
complet

# LE DESIGN DE FICTION

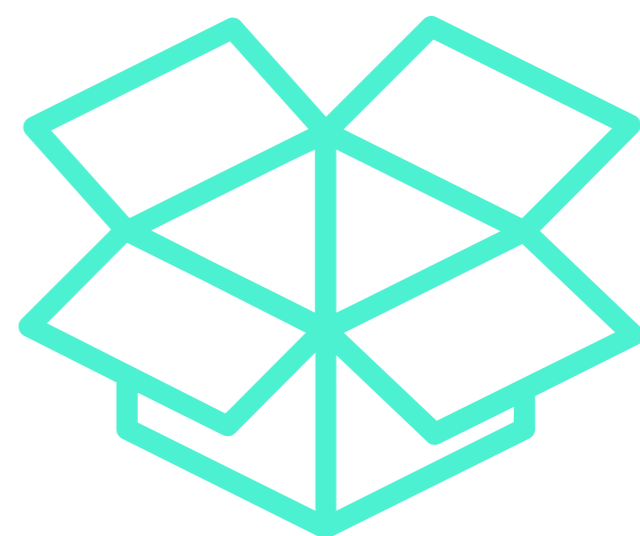
*Thématique :  
Les Jeux Olympiques et  
Paralympiques 2052*

Une présentation  
de la pratique



Des retours  
d'expériences

Des supports  
rendus  
disponibles



# PRÉSENTATION DE LA PRATIQUE

## Qu'est ce que le design de fiction ?

Le design de fiction est une pratique du design qui consiste à explorer les implications d'**évolutions futures**. Il peut s'agir de futurs **probables**, **possibles**, ou complètement **spéculatifs**. Contrairement aux démarches classiques du design qui consistent à répondre à une commande et/ou résoudre un problème précis en créant un objet, un service ou une application, l'objectif du design fiction est de **matérialiser des scénarios** pour ensuite les mettre en **débat**.

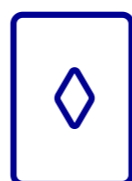
Ici, l'atelier est proposé sous la forme d'un *serious game* (jeu sérieux) pouvant être réalisé sur 1 ou 2 séances (2 heures). Cet atelier peut être à destination des collégiens, lycéens ou adultes.

## Matériel

Plateau

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Cartes illustrées



Cartes rédigées / post-its



### Support du récit construit sous la forme du cadavre exquis

Cadavre exquis : "Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes sans qu'aucune puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes."  
(Dictionnaire abrégé du Surréalisme)

### Des cartes utopiques et dystopiques pour projeter vers l'avenir

Prospective : "Ensemble de recherches concernant l'évolution future des sociétés et permettant de dégager des éléments de prévision." (Le Robert) ;  
synonymes : anticipation, avenir, futur, futurologie, prévisionnisme, prévisions

### Des éléments de récit imposés

Créées selon quatre catégories permettant d'ouvrir le champs des possibles et développer la créativité (possible, impossible, probable, improbable : PP2I)

## Participants



+



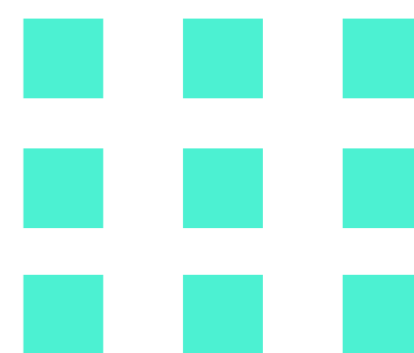
+



1 animateur par groupe ou pour la classe

5 à 10 par groupe

1 observateur par groupe (optionnel)



## Déroulé

### En amont

- Positionner les tables en îlot
- Mettre sur chaque îlot le plateau au milieu
- Positionner sur une table séparée les cartes illustrées (un lot par groupe)

### Présentation

- Présenter le design de fiction
- Présenter les objectifs du jeu (développement de compétences, lien disciplinaire, team building, etc)
- Présenter les règles (complètes en support)
- Faire choisir aux élèves les cartes illustrées
- Donner à chaque élève de manière aléatoire des post-its

### Jeu

- Le premier joueur du groupe choisi la vision à utiliser pour le reste de la partie (athlète, journaliste, spectateur)
  - Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre
- Une attention est portée à la cohérence de l'histoire**

### Débriefing

#### *Débriefing en petit groupe*

- Chaque joueur prend un post-it vide et un stylo pour noter les compétences qu'il pense avoir développé
- Le groupe débat sur les compétences mises en oeuvre

#### *Débriefing en grand groupe*

- Chaque groupe avance les compétences développés

**Une attention est portée aux compétences qui n'ont pas été développées dans tous les groupes**

## RETOURS D'EXPÉRIENCES

### Joueur

Marc: "J'ai pu découvrir les personnes de mon groupe, laisser libre court à la créativité sans être gêné, me projeter et me rendre compte que l'histoire que nous avons créé ne correspond pas du tout au monde dans lequel je souhaite vivre en 2052 !"

### Animateur

Nathalie : "Un outil 2 en 1 qui, sous une forme ludique et collaborative, permet à la fois un travail réflexif sur une thématique et le développement de compétences, notamment des compétences à s'orienter."

### Observateur

Julie : "Être seule observatrice permet, par une prise de recul face aux événements qui se déroulent dans l'atelier, de recueillir des observables verbaux et non verbaux pouvant échapper à l'animateur et d'aller au-delà de simples perceptions."

# LES SUPPORTS

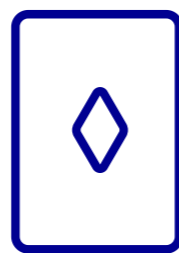
Guide animateur



Plateau

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Cartes illustrées



Cartes rédigées / post-its



Gabarit pour impression



Vous pouvez aussi retrouver tous les supports sur  
[acver.fr/JOP2052](https://acver.fr/JOP2052)

Pour tout complément d'information,  
accompagnement ou retour d'expérience,  
veuillez contacter le courriel suivant  
[ce.saio@ac-versailles.fr](mailto:ce.saio@ac-versailles.fr)