

# #2038 - saison 2

## L'exploration continue

### Le dossier pédagogique

Ce dossier est à usage de l'équipe pédagogique. C'est un outil qui décrit le contexte de création de l'exposition, ses objectifs et la démarche suivie, et qui met à disposition des ressources et des activités pour aider les jeunes à appréhender le monde de demain et à construire leur parcours professionnel. Il est disponible pour tous les enseignants désireux de faire visiter l'exposition à leurs élèves mais aussi plus largement à tous ceux qui trouveraient un intérêt aux ressources et activités disponibles :

#### Des activités d'introduction, de préparation à la visite

Elles visent à donner envie, à commencer à se plonger dans le sujet en proposant aux élèves des activités abordant les sujets de l'exposition, les mettant en situation de réflexion et de choix, initiant ainsi un travail d'équipe.

#### Les activités à mener après l'exposition

Elles ont pour objectif de faire revivre la visite, d'utiliser les idées développées par les élèves

pour aller plus loin, c'est-à-dire pour continuer à mieux comprendre les enjeux, leur lien avec l'évolution des métiers dans une société qui change également. Il s'agit aussi de les encourager à appréhender la construction de leur parcours professionnel comme une stratégie sur le long terme. Les activités peuvent tout à fait contribuer au programme de découverte des métiers et des formations. En effet, elles donnent des clés de compréhension permettant de devenir plus autonome et capable de s'orienter tout au long de la vie.

#### Des ressources documentaires sur des thématiques abordées de façon globale, non sectorisées

Ainsi les fiches liées à une thématique (ex : le vieillissement de la population) ne prétendent pas balayer le sujet mais sont autant de focus sur un thème incontournable. Ces fiches permettent de l'approcher sous différents angles. Elles formalisent et alimentent les sujets abordés dans l'exposition.

### Le rôle de l'équipe pédagogique

#### Avant

Se projeter dans l'usage de ce dispositif : comment utiliser cette expérience immersive ?

Faire le choix d'une activité préparatoire et l'organiser avec les élèves.

S'approprier, à l'aide du dossier pédagogique, les éléments utiles à la mise en œuvre de cette activité.

#### Pendant

Vivre l'expérience immersive aux côtés des élèves.

#### Après

Travailler avec le groupe sur les compétences exercées/acquises dans le jeu.

Toujours à l'aide du dossier pédagogique, mettre en place des activités qui s'inspirent de l'expérience vécue pour explorer ou approfondir les questions d'enjeux, de métiers, de parcours de vie/professionnel...

Pôle Culture scientifique et technique / Pôle Tice

25, boulevard Guy Mollet - Nantes • Tél. 02 40 16 46 04

x.noel@cnam-paysdelaloire.fr • f.calvez@cnam-paysdelaloire.fr

[www.cnam-paysdelaloire.fr](http://www.cnam-paysdelaloire.fr)

le cnam  
Pays de la Loire

# #2038 - saison 1

## Bienvenue dans le futur...

[www.cnam-paysdelaloire.fr](http://www.cnam-paysdelaloire.fr)



L'exposition #2038 est un événement itinérant, entre narration augmentée et prospective, destiné à proposer aux jeunes une autre vision de l'avenir. Grâce à une réalisation à mi-chemin entre exposition et installation artistique et numérique, l'idée est d'ouvrir leur horizon en leur montrant les grandes tendances de demain, et les multitudes de possibles qu'elles transportent, en termes de métiers, de pratiques de travail et d'innovations technologiques et sociales. Dans un monde qui change, l'idée est de leur donner quelques clés, mais surtout l'envie de se projeter et d'envisager leur vie professionnelle comme une histoire à construire, une histoire à inventer.

## Changer de regard...

L'exposition veut permettre de changer de posture, à plusieurs titres :

- valoriser les métiers à composantes scientifiques et techniques / faire évoluer les représentations autour de ces métiers ;
- proposer aux élèves une autre manière d'envisager leur avenir, les aider à se projeter ;
- créer, par l'expérience ludique et immersive, une relation positive aux sujets abordés.

## L'expérience immersive

Réalisée en collaboration avec l'agence Ustensiles (Nantes)

**Durée prévue :** 1 heure 30

**Organisation :** 4 groupes de 4 à 5 joueurs, un maître du jeu (médiateur)

### L'histoire

Nous sommes en 2038. La population mondiale frôle les 9 milliards d'habitants. Le scénario démographique « haut » esquissé par les Nations unies en 2013 s'est confirmé. L'accroissement des richesses mondiales et les progrès de la médecine ont produit leurs effets : un nombre élevé d'habitants... de plus en plus âgés. L'épuisement progressif des ressources naturelles - sols appauvris, sources d'énergies fossiles en baisse... - marquent l'obligation d'agir...

Cependant, à la différence du début du 21<sup>e</sup> siècle, l'inquiétude a laissé place à l'effervescence. Le mot démocratie prend de plus en plus son sens. La Fondation pour l'avenir de l'humanité a été créée quelques années plus tôt, dans le but de rassembler les fonds nécessaires à l'expérimentation globale d'autres modes de vie. Dans le même temps, un observatoire des tendances mondiales a montré l'importance de trois solutions plus qu'émergentes qui portent l'espoir des années à venir : les Sélérites, les Merriens, et les Makers. Un référendum s'impose. Le choix du peuple permettra l'exploration plus poussée de l'une ou l'autre des voies.

Sur toute la planète, des groupes de Nétizens organisent le référendum au niveau de leur localité par thématique (transport / énergie / habitat /

nourriture). Sur votre territoire, plusieurs groupes de consultation se constituent. Vous êtes un de ceux-là...

### Le principe et le déroulé de l'expérience immersive

Les trois communautés ont pour objectif commun de défendre leur scénario auprès de l'ensemble des Netizens - les citoyens connectés. Comment ? En proposant l'innovation la plus convaincante. Il faudra pour cela imaginer de nouvelles façons de se déplacer, de se nourrir, de se loger et de produire et consommer l'énergie nécessaire. Ils seront aidés dans cette démarche par une équipe de professionnels (personnages virtuels inspirés de vrais professionnels) qui, devant ce choix crucial, ont accepté de rendre public leur espace de travail virtuel, partageant ainsi leurs recherches, réflexions, compétences...

Les Netizens sont chargés de voter pour la solution la plus convaincante. Durant la consultation, ils répondent aux questions de l'extérieur via le forum (virtuel) qui fait le lien avec l'ensemble de la population. Cette dernière fait part de ses interrogations et inquiétudes, ce qui amène les Netizens à réfléchir aux modes de vie et aux nouvelles formes de travail. A la fin de la séance, les groupes partagent leur travail. A l'issue de ces présentations, les Netizens votent. A l'annonce du résultat, la discussion est lancée ! Mais le sort de l'humanité n'est pas encore scellé, puisque d'autres groupes vont être auditionnés. Le résultat final ne sera dévoilé qu'à la fin de la semaine.

## Les ressorts utilisés

### L'immersion

Par la scénographie : elle recrée une atmosphère très différente de celle du lycée ou du collège. En pénétrant dans ce cube noir, ils entrent dans un autre univers.

Par le jeu de rôle : si la scénographie permet l'immersion physique et mentale des visiteurs, (sensations de bien-être ou d'inconfort) le jeu de rôle les invite à s'immerger psychologiquement et intellectuellement dans le scénario. Il les amène à s'investir dans le propos et à agir sur l'issue de ce scénario.

Par le scénario lui-même : il permet l'immersion des visiteurs dans un univers et une intrigue captivante, qui est l'amorce d'une histoire à construire. Cette intrigue se nourrit de données prospectives, et situe l'action dans un futur relativement proche.

### La médiation humaine

Elle tient une place importante dans cette exposition, puisque le médiateur est ici le maître du jeu. Il va chercher à faire émerger les représentations et sera présent pour aider les élèves à décoder certaines informations. Il les guide mais n'est pas là pour transmettre lui-même l'information de manière « descendante ».

## Les compétences mises en jeu

- S'informer : rechercher et traiter l'information
- Travailler en équipe : écouter, prendre en considération les idées des autres, fabriquer le consensus, répartir des tâches en fonction des compétences et des intérêts des membres de l'équipe
- S'engager dans un projet : défendre un projet et s'impliquer pour sa réussite, faire adhérer, transmettre des valeurs, inscrire son action dans une perspective de moyen et long terme, participer au débat...
- Communiquer : présenter ses idées, s'exprimer en public, communiquer autour du projet en insistant sur les valeurs véhiculées, concevoir et réaliser des outils et des supports de communication
- Etre force d'innovation : être curieux, identifier les besoins, inventer des solutions inédites, des alternatives, inscrire le projet dans un contexte connu, identifier les acteurs pertinents, les ressources nécessaires au projet
- Compétences transversales, ou « Soft skills » : créativité, esprit d'initiative, résolution de problème, démarche coopérative