

Les balades apprenantes et les jeux sérieux : des outils de formation des éluEs aux enjeux environnementaux

Atelier M1 2021-2022 - École d'urbanisme de Paris

Commanditaire : Institut Paris Région

Membres du groupe d'atelier :

Lauriane Assouvie, Julie Cassin, Anouk Claudot, Nicolas Gestin, Mélanie Perdrix, Anaëlle Rapet, Jean-Baptiste Wolff

Encadrants : Arnaud Passalacqua, Roberta Pistoni

Depuis le début des années 2000, l'utilisation de multiples outils ludiques dans le milieu professionnel se développe, notamment dans le domaine de la formation. La mission confiée par l'Institut Paris Région repose sur une volonté de comprendre ces nouveaux outils de formation pour rendre dynamique et attractive la sensibilisation des élus locaux aux enjeux de transition. L'objectif premier est de saisir les particularités de ces méthodes, leurs points communs et leur fonctionnement, en s'appuyant principalement sur les jeux sérieux et les balades apprenantes. La genèse de ces outils pédagogiques et les acteurs qui s'en emparent sont des axes de travail que nous avons choisi d'approfondir.

Notre travail repose principalement sur :

- la définition des notions, de leurs limites et de leurs caractéristiques
- le recensement des jeux sérieux et des balades apprenantes ainsi que leur catégorisation
- la production de huit fiches détaillées : quatre qui approfondissent les jeux sérieux et quatre pour les balades apprenantes

Notre méthodologie

Notre étude s'est essentiellement basée sur la collecte de données qualitatives. Nous avons commencé par poser les définitions des notions centrales de notre atelier. Par la suite, la production d'un panorama de recensement a permis de couvrir le paysage des jeux sérieux et balades apprenantes. Ce recensement s'est accompagné de la mobilisation d'une littérature scientifique développant le contexte de ludification. Nous nous sommes notamment appuyés sur les recherches de Clark Abs. Enfin, nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec huit acteurs et actrices du domaine des jeux sérieux et des balades apprenantes, qu'ils soient créateurs et créatrices des activités ou chargéEs de leur mise en place sur les territoires. Nous avons également participé à deux balades apprenantes et testé deux jeux sérieux.

Définition des objets de notre recherche : les jeux sérieux et les balades apprenantes

Les jeux sérieux et balades apprenantes représentent un large éventail d'activités. Certains d'entre eux ne répondaient pas aux activités ciblées par l'IPR. Les notions de jeux sérieux et de balades apprenantes sont peu documentées et peu explicitées par leurs porteurs et porteuses. En effet, il n'y pas de consensus autour d'un mot qui définirait formellement les activités que nous présentons sous l'appellation "jeux sérieux" et "balades apprenantes".

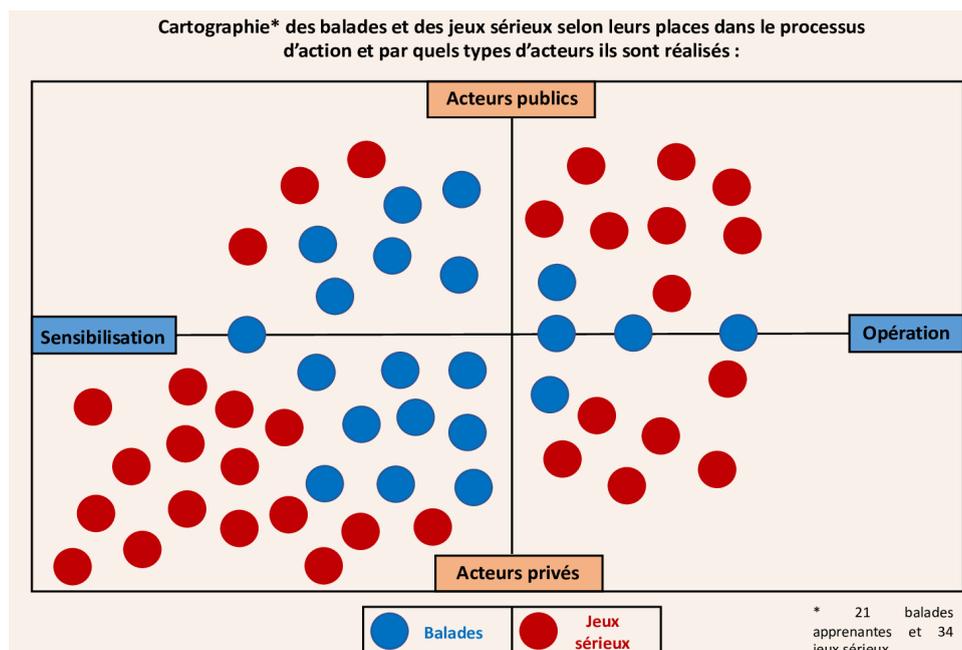
Des définitions techniques, basées sur des critères tels que l'objectif, la nature de l'activité et le destinataire nous ont permis de formuler une définition approuvée par l'Institut.

Ainsi, nous avons fait le choix d'inclure dans les jeux sérieux toutes les activités dotées d'un caractère ludique et susceptibles de faire participer des élus locaux et des agents des collectivités territoriales dans un but d'information, de sensibilisation ou d'initiation d'une action publique, liée aux thématiques climatiques, territoriales, écologiques ou énergétiques. Ces activités proposent des mises en situations, une réflexion sur une thématique ou un territoire. A la différence des jeux traditionnels, ces outils ont une visée qui dépasse le cadre de l'amusement, ils doivent faire émerger des idées chez les participants et sont proposés dans un cadre professionnel.

Le terme balade apprenante désigne les balades collectives qui mobilisent divers outils pédagogiques et méthodologiques en vue de sensibiliser à l'environnement et/ou de transmettre des connaissances pour comprendre un milieu, un territoire.

Recenser, classer et typologiser les activités

Nous avons tout d'abord fait un travail important de recensement des jeux sérieux et des balades apprenantes actuelles ou anciennes, ponctuelles ou permanentes. L'objectif était de saisir la diversité de l'offre, les caractéristiques des activités et de trouver des catégories pertinentes pour créer des groupes. Suite à l'élaboration de critères de sélection, nous avons retenu 40 jeux sérieux et 21 balades apprenantes, en France et à l'étranger, bien que la grande majorité soit en français. Pour les jeux sérieux, nous avons sélectionné des activités récentes, adaptées à un public adulte, délivrant un apprentissage, avec une thématique reliée au développement durable des territoires, et applicables au territoire francilien. Pour les balades apprenantes, nous avons sélectionné des activités actuelles, de sensibilisation ou à visée opérationnelle (ayant pour but d'initier une action publique), dont la thématique est en rapport avec l'environnement et la transition écologique. Nous avons également retiré les activités pour lesquelles les informations disponibles étaient insuffisantes.



Le graphique ci-dessus représente chaque jeu (en rouge) et chaque balade (en bleu) que nous avons recensé en fonction du statut du concepteur (public ou privé) et de l'objectif visé (sensibilisation ou opérationnel). Bien que nous ayons recensé tous types de jeux et de balades, la majorité des jeux et balades sont à visée de sensibilisation. La majorité des jeux répertoriés sont également conçus par des acteurs privés.

A partir des jeux et des balades sélectionnés, nous avons créé une typologie des jeux sérieux, comprenant 9 champs, et une typologie des balades apprenantes, comprenant 8 champs, présents ci-dessous. Les catégories de la typologie des jeux et des balades diffèrent sur certains points afin de s'adapter aux caractéristiques de ces deux types d'activités.

Exemple de caractérisation d'un jeu sérieux:

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE	THÉMATIQUE	BESOIN D'ADAPTATION	NIVEAU D'ACCOMPAGNEMENT	ECHELLE D'ÉTUDE	STATUT DU CONCEPTEUR	FORMAT	PARTICIPANTS	DURÉE
OPÉRATIONNEL	DÉVELOPPEMENT DURABLE	ADAPTATION NÉCESSAIRE	ANIMATEUR FORMÉ	MONDIAL	ORGANISME PUBLIC	ATELIER	MOINS DE 30	PLUSIEURS JOURS

Exemple de caractérisation d'une balade apprenante:

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	THÉMATIQUE	TYPE D'ORGANISME	TYPE DE MÉTHODOLOGIE UTILISÉE	COMPOSITION DES INTERVENANTS	COMPOSITION DU PUBLIC	INTERVENTION DANS LE CADRE D'UNE ACTION PUBLIQUE
opérationnel	découverte du territoire	associatif	atelier	professionnels des structures	tout public	non

Cette typologie nous a permis de réaliser des observations, en croisant les données des catégories, sur les différents profils et caractéristiques des jeux sérieux et des balades apprenantes recensées. A titre d'exemple:

- les organismes publics ont tendance à proposer des jeux dans un objectif d'action publique souvent encadrés
- les jeux ayant un objectif de sensibilisation sont le plus souvent portés par des associations et peuvent être mis en place en autonomie par les utilisateurs
- les jeux portant sur les thématiques de l'aménagement sont territorialisés à l'échelle régionale ou locale
- la majorité des balades recensées correspondant à nos critères sont de type itinéraires, avec ou sans animateurs
- les balades répertoriées sont autant destinées à une intervention dans le cadre de l'action publique que dans un cadre privé

Le choix des 4 jeux et 4 balades

Le choix des quatre jeux et des quatre balades que nous avons décidé d'approfondir est fortement orienté vers une visée de formation active des élus aux enjeux et aux moyens existants pour faire face aux besoins de transition des territoires. Dans notre sélection de jeux, nous avons privilégié ceux ayant le format d'un atelier encadré par un animateur et pouvant accueillir un grand nombre de participants, ainsi que les jeux à visées opérationnelles. Nous avons également cherché à diversifier les thématiques (aménagement durable, énergie, empreinte carbone) ainsi que les statuts des concepteurs des jeux (entreprise, organisme public, association).

Les jeux sérieux sélectionnés sont les suivants:

- Destination Tepos, de Solagro et de l'institut Négawatt ;
- From Action to Impact, organisé par Urbact dans le cadre d'un programme de coopération territoriale européen ;
- Inventons nos vies bas Carbone, organisé par Virage Energie ;
- Urbax 21, conçu par Logiville.

Les quatre balades sélectionnées sont représentatives de l'ensemble des balades recensées, et constituent un échantillon diversifié au regard de leurs méthodologies (visite guidée, itinéraire, diagnostic en marchant), leurs thématiques, le public qu'elles visent et leurs objectifs pédagogiques.

Les balades apprenantes sélectionnées sont les suivantes:

- le DDTour du CERDD ;
- les balades TransEnergy de Virage Energie ;
- la balade urbaine A la découverte des plantes sauvages de ma ville, organisée conjointement par une association naturaliste et le ville de Fontainebleau ;
- le diagnostic en marchant organisé en 2016 dans le cadre d'un projet de construction d'un écoquartier de Petit Bourg en Guadeloupe.

La production des fiches

Les huit fiches que nous avons réalisées ont pour vocation de présenter de manière exhaustive et illustrée les jeux sérieux et les balades apprenantes sélectionnées. Ces fiches contiennent notamment une description détaillée des objectifs de l'activité, de son déroulement, des méthodologies employées et des ressources matérielles mobilisées. L'intérêt est de guider la prise en main des outils tout en mettant en valeur leurs points forts.



Image tirée du site du CLER- Réseau pour la transition énergétique. Les participants à la formation Destination TEPOS découvrent le rôle qui leur est affecté pendant la séquence «Jouons le jeu !»