

# Design fiction : accompagner les transformations éducatives à l'ère du numérique – quels futurs pour l'accompagnement institutionnel ?

ANTHONY HIE

Excelia Business School, La Rochelle, [hiea@excelia-group.com](mailto:hiea@excelia-group.com)

Doctoral School of Business, EPF Engineering School

CAROLINE O'NEILL

ApForD-CREF, Université Paris Nanterre,  
Excelia Business School, [oneillc@excelia-group.com](mailto:oneillc@excelia-group.com)

## TYPE DE TEXTE SOUMIS (AU CHOIX)

Texte court (500 mots, hors références)

Texte long (2000 mots, hors références)

## TYPE DE SOUMISSION

Atelier collectif : Axe 3 – Transformation de l'accompagnement institutionnel

## RESUME

Alors que le numérique transforme profondément les modes d'enseignement, les dispositifs d'accompagnement institutionnel se réinventent. Cet atelier de design fiction propose d'imaginer les formes possibles de l'accompagnement pédagogique à l'horizon 2040. En mobilisant des signaux faibles liés à l'intelligence artificielle, aux learning analytics, à la personnalisation des parcours et à la mutation des rôles éducatifs, les participant-es co-construiront des fictions éducatives autour de dispositifs d'accompagnement pédagogiques augmentés. À travers la production de récits courts, d'artefacts fictifs et de dispositifs institutionnels imaginaires, l'atelier invite à une réflexion critique sur la manière dont les établissements pourraient adapter et institutionnaliser les dispositifs d'accompagnement face aux transformations numériques.

## ABSTRACT

As digital technologies profoundly reshape teaching practices, institutional support systems are undergoing deep transformation. This design fiction workshop invites participants to imagine possible futures for pedagogical support in higher education by 2040. By drawing on weak signals such as generative AI, learning analytics, adaptive pathways, and shifting educational roles, attendees will co-create speculative narratives and fictional artifacts illustrating new models of institutional support. The activity aims to critically explore how experimental support practices may become institutionalized in the face of ongoing digital transformations.

**MOTS-CLES**

Design fiction, accompagnement, numérique, pédagogie, intelligence artificielle

**KEY WORDS**

Fiction Design, educational support, digital education, teaching, AI in education

## **1. Objectifs de l'atelier**

En mobilisant la méthode du design fiction, cet atelier propose une approche originale pour explorer la transformation de l'accompagnement institutionnel à l'ère du numérique. Le design fiction permet de projeter des futurs possibles en construisant collectivement des scénarios narratifs et des artefacts issus d'un monde éducatif prospectif. Cette méthode favorise la réflexivité, stimule la créativité collective et offre un espace de distanciation critique pour interroger les tensions, dérives ou opportunités des transformations en cours (Cox, 2021).

L'atelier vise ainsi à répondre aux deux questions clés de l'axe 3 de l'AIPU :

1. Comment les établissements d'enseignement supérieur adaptent-ils leurs politiques et dispositifs de soutien aux transformations induites par les technologies numériques (IA générative, learning analytics, hybrides) ?
2. Comment les initiatives expérimentales de soutien aux enseignant·es et aux étudiant·es deviennent-elles des pratiques institutionnalisées à long terme ?

À travers cette exploration, les participant·es seront invité·es à questionner les évolutions de l'accompagnement humain face à l'automatisation croissante et à formuler des visions structurantes pour les politiques de soutien à l'enseignement et à l'apprentissage de demain.

## 2. Déroulé pédagogique (90 minutes)

Temps	Étape	Objectif/Activité
0–10 min	<b>Cadrage</b>	Présentation de la méthode et son intérêt, du lien avec l'axe 3 et des objectifs de l'atelier
10–20 min	<b>Exploration</b>	Tirage et discussion autour de cartes "signaux faibles"
20–40 min	<b>Construction du scénario</b>	Chaque groupe imagine une "école" ou une "politique d'accompagnement" en 2040 intégrant des dispositifs numériques expérimentaux devenus normatifs
40–60 min	<b>Création d'artefact</b>	Les groupes produisent une trace de leur fiction (une nouvelle, une planche de BD, la couverture d'un film ou livre)  La gestion de l'inattendu sera prise en compte
60–75 min	<b>Partages croisés</b>	Présentation rapide des productions par les groupes + collecte de réactions
75–85 min	<b>Débrief collectif &amp; aspect réflexif</b>	Discussion sur les visions projetées : faisabilité ? résistances ? appropriation ? tensions politiques ? place des équipes pédagogiques ?
85–90 min	<b>Évaluation à chaud</b>	Bilan rapide de l'atelier et récolte de pistes transposables

## 3. Contraintes logistiques et matériel fourni

L'atelier repose sur une dynamique collaborative et créative, nécessitant une configuration logistique adaptée à la nature prospective et participative des activités proposées.

### **3.1. Espace et aménagement de la salle**

Il est requis de disposer d'un espace modulable permettant la constitution de trois à six groupes de travail composés de trois à quatre participant·es chacun pour un total de 20 participant·es maximum. Chaque sous-groupe doit pouvoir disposer d'un espace de travail dédié dans une même salle afin de favoriser l'autonomie dans les échanges et la production. La présence de panneaux d'affichage ou de murs exploitables est recommandée pour permettre l'affichage des productions visuelles et la mise en forme des artefacts narratifs. Un dispositif de projection (vidéoprojecteur ou écran) est également nécessaire pour introduire les consignes, les exemples et les attendus méthodologiques.

### **3.2. Matériel de création et supports de prototypage**

Afin de permettre la réalisation de productions textuelles ou visuelles sous forme d'artefacts fictifs, les équipements suivants doivent être mis à disposition par l'équipe d'animation : feuilles de grand format (A3 ou A2), papier kraft, supports de type storyboard vierges, feutres de couleur, stylos, crayons, notes adhésives, ainsi que du matériel de collage (ciseaux, colle, ruban adhésif). Ces outils permettront aux groupes de formaliser leurs scénarios sous des formes variées et lisibles.

### **3.3. Ressources méthodologiques fournies aux participant·es**

Chaque groupe recevra un dossier composé des éléments suivants :

Un livret méthodologique synthétique (4 à 6 pages) comprenant une introduction au design fiction, les étapes de l'atelier, des exemples, ainsi que des grilles d'aide à la scénarisation (personnages, enjeux, contexte institutionnel envisagé).

Un jeu de cartes "signaux faibles" réparties en trois catégories :

- Mutations technologiques (intelligence artificielle de remédiation, badges comportementaux, ledger d'apprentissage ouvert)
- Évolutions institutionnelles (contractualisation des postures, traçabilité des engagements pédagogiques)
- Transformations sociétales (formations à impact, sobriété numérique)

### Références bibliographiques

- Bagousse, C., Monaco, G. L., & Bonnardel, N. (2023). Créativité, pensée future & pensée critique: de l'utilisation du Design-Fiction aux enjeux pour l'innovation et l'éducation. *Programme Doctoriales ARPEGE-RJCE*, 4.
- Sharma, S., Hartikainen, H., Ventä-Olkkonen, L., Eden, G., Iivari, N., Kinnunen, E., & Arana, R. F. (2022). In pursuit of inclusive and diverse digital futures: exploring the potential of design fiction in education of children. *Interaction Design and Architecture (s)*, (51), 219-248.
- Cox, A. M. (2021). Exploring the impact of Artificial Intelligence and robots on higher education through literature-based design fictions. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 3.