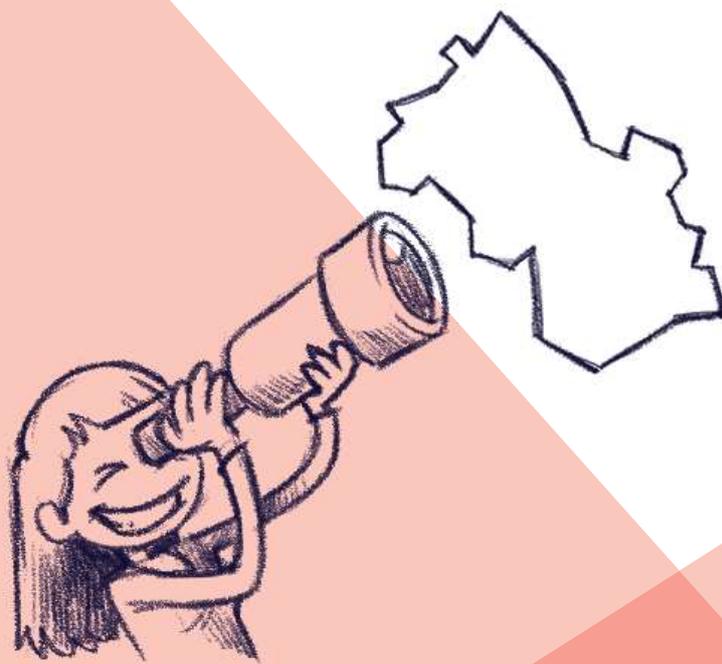


Jeu de coopération

ISÈRE 2030

Challengez
votre projet !

Les ingrédients de la prospective
au service de l'action !



ISÈRE 2030

Challengez
votre projet !

- 1 - POURQUOI
UN ATELIER JEU ? p 3
- 2 - MODALITÉS p 5
- 3 - FINALITÉS p 8
- 4 - EN COMPLÉMENT p 10

1 - POURQUOI UN ATELIER JEU ?

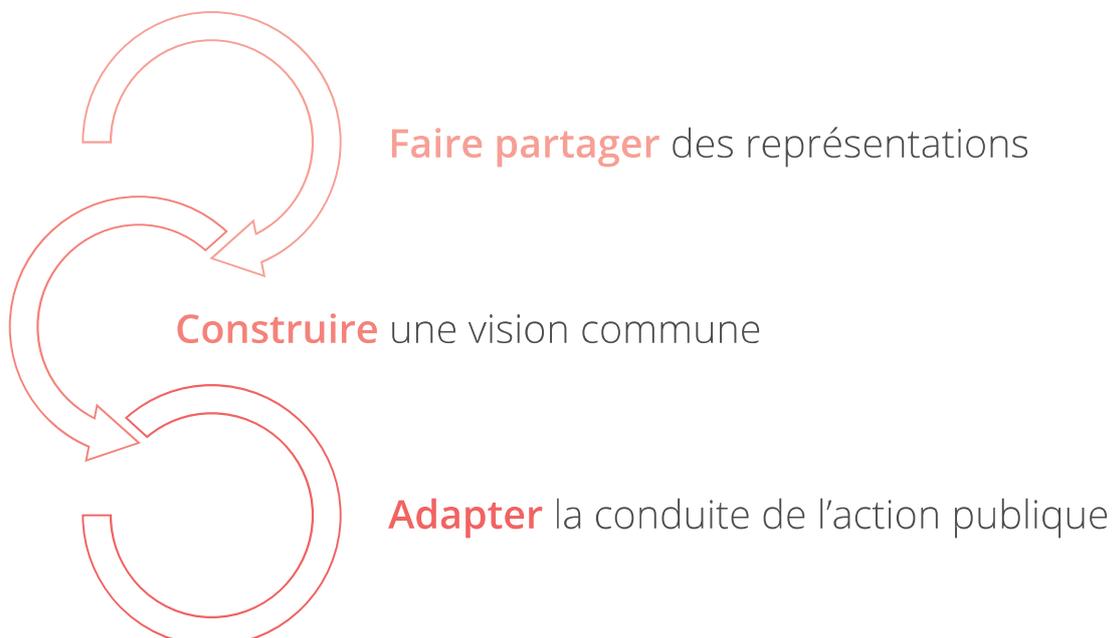
LA DÉMARCHE PROSPECTIVE « ISÈRE 2030 »

Depuis janvier 2020, le Département scrute les tendances à l'œuvre sur le territoire Isère : climat, société, économie... Identifier les changements et les comprendre permet d'anticiper, d'être réactif, voire proactif. Cette approche partagée par de nombreuses organisations (entreprises, collectivités, gouvernements...) porte le nom de **prospective**.

La prospective **c'est se projeter dans le futur pour imaginer des trajectoires et adapter la conduite de l'action publique.**

À l'issue de deux années de travaux collectifs, les bases d'un diagnostic prospectif « ISÈRE 2030 » ont été posées. Les matériaux et enseignements de la démarche « ISÈRE 2030 » peuvent venir alimenter, questionner vos pratiques et vos projets.

Et pour commencer... vous pouvez jouer !



1 - POURQUOI UN ATELIER JEU ?

L'ATELIER JEU

« **ISÈRE 2030, challengez votre projet !** »



- » **1 jeu de cartes et des supports**
pour enrichir collectivement votre projet ou votre action
et l'adapter aux contextes actuels et à venir.
- » un **ATELIER JEU FLASH** (1h)
ou un **ATELIER JEU INTÉGRAL** (3h)
- » **avec 6 à 10 participants**

Et aussi pour :

- » **S'approprier les éléments**
du diagnostic prospectif « ISÈRE 2030 »
- » **Projeter des changements**
dans la conduite de l'action publique.
- » **Informer et sensibiliser**, collègues et partenaires
sur les transformations en cours.
- » **Innover** en matière de conduite d'action publique.



2 - MODALITÉS

PARTICIPANTS



- » **6 à 10 participants maximum par table**
+ **1 facilitateur** par table formé à l'utilisation du jeu
- » **Groupe mixte :**
métiers, compétences, niveaux hiérarchiques et parcours différents si possible afin de favoriser la diversité des points de vues, décaler le regard et sortir des biais et réflexes habituels.
- + **1 ou 2 participant(s) porteur(s) du projet,**
parmi les participants.

DURÉES



- » **De 1h à 3h,** en fonction de l'atelier jeu choisi, selon votre intention et vos besoins.

ATELIER JEU **FLASH**

1h

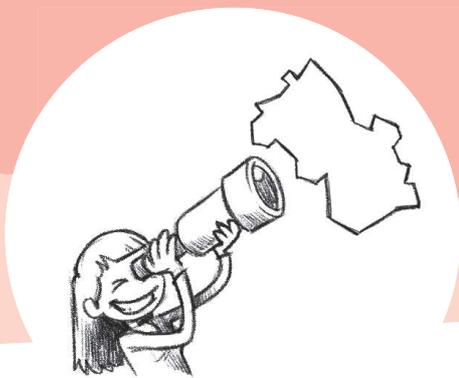
15 min ouverture, objectifs et finalité
40 min atelier
5 min restitution autour de l'atelier et clôture

ATELIER JEU **INTÉGRAL**

3h

25 min
2 h 05
30 min

Pour des informations détaillées, consulter le « **livret du facilitateur** ».



CHOISIR L'ATELIER



	ÉQUIPE DE SERVICE	ÉQUIPE PROJET
FINALITÉ	SENSIBILISER aux transformations en coopérant	ENRICHIR le projet en coopérant
ATELIER JEU FLASH 1h de jeu 10 JOUEURS MAX.	 NON	 OUI
ATELIER JEU INTÉGRAL 3h de jeu 6 JOUEURS MAX.	 OUI	 OUI

2 - MODALITÉS



CHOISIR LE SUJET

- » Le sujet doit être une affirmation avec un objectif de réalisation.
- » Faites le lien avec le PADI, le cas échéant. (PADI : Projet d'Administration du Département de l'Isère)
- » Formulez votre sujet en vous aidant de cette phrase :

« **A l'horizon 2030,**

[les usagers / le Département / le Service / la Direction]

+ [verbe action]

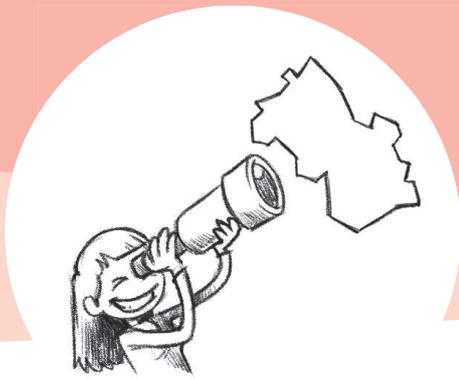
+ [pour faire aboutir / objectif(s) attendu(s)...] »

Exemples :

« **À l'horizon 2030,** les agents du Département auront un accès simple et fluide à l'information et à la documentation. »

« **À l'horizon 2030,** les locataires du parc privé mobiliseront le Fonds de Solidarité pour le Logement (FSL). »

C'est à vous !!!



DÉTERMINER LA FINALITÉ DE L'ATELIER : SENSIBILISER OU ENRICHIR



Pour une « ÉQUIPE DE SERVICE »

SENSIBILISER
aux transformations
en coopérant

- » Acculturer
aux matériaux
de la prospective
- » Appréhender
l'interdépendance
des phénomènes

*Un sujet, un projet
en lien avec le service
comme support de l'atelier*

Pour une « ÉQUIPE PROJET »

ENRICHIR
le projet
en coopérant

- » Intégrer les matériaux
de la prospective dans le
pilotage de projet ou d'action
- » Prendre en compte
les interactions
et interdépendances dans
la conduite de l'action publique

*Un projet, une action,
au centre de l'atelier*

3 - FINALITÉS

PROPOSITION



Pour une « ÉQUIPE DE SERVICE »

Pour sensibiliser aux transformations à l'œuvre, le projet mis au centre est un prétexte pour **(re)découvrir l'interdépendance des phénomènes** et **leurs répercussions** sur la conduite de l'action publique.

Le jeu permet de se projeter en aidant à :

» **Rechercher les menaces** et **les opportunités** des transformations à l'œuvre

» **Intégrer le temps long** dans les projets et les actions

Pour une « ÉQUIPE PROJET »

Lors de la **phase de conception** d'un projet ou d'une action pour **explorer** sous d'autres angles **le contexte** et **le système**.

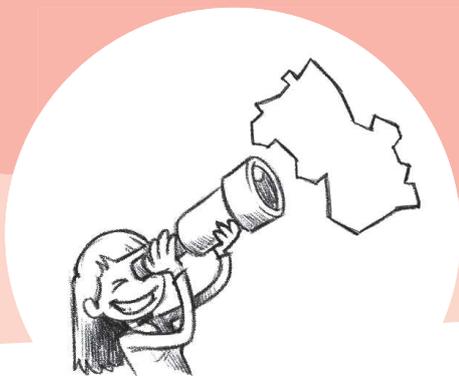
Le jeu permet de se projeter en aidant à :

» **Identifier les facteurs** (menaces, opportunités, interactions, interdépendances...) à prendre en compte pour permettre le passage à l'action

» **Enrichir la cartographie** des **acteurs**

» **Esquisser** une 1^{ère} trame de **feuille de route**





ILS L'ONT TESTÉ POUR VOUS...

Projet du Pôle Documentation de la DPM

« À l'horizon 2030, les agents du Département auront un accès simple et fluide à l'information et à la documentation »

Léa Tournier, pilote du projet :

« L'atelier jeu a permis de découvrir le projet d'une autre manière (contexte national, perspective à l'horizon 2030...) »



Des pistes de réflexion nouvelles ont pu être développées, grâce aux différentes cartes qui permettent d'ouvrir les horizons et grâce à la dynamique de groupe, avec des personnes qui n'étaient pas des professionnels de l'information et qui ont apporté un regard nouveau, différent ! »

Projet du Service Logement de la DSO

« À l'horizon 2030, les locataires du parc privé mobiliseront le FSL »

Aurélie Poinard, chargée de projets :



« Le jeu permet d'aborder une problématique qui semble au 1^{er} regard complexe, de la remettre dans un contexte plus large qui nous échappe parfois. »

Il permet surtout dans un temps très court et sans être forcément expert de la thématique de pouvoir dégager des pistes d'actions, de rassembler les points de blocage.

Les étapes du jeu et les cartes structurent la réflexion.

Aboutir à la fin du jeu à un résultat visuel « concret » permet de se rendre compte du travail accompli. Un jeu efficace et facile à mettre en œuvre dans les services pour faire avancer les projets ! »

4 - EN COMPLÉMENT

RETROUVEZ SUR
isere@gents

dans la télécommande
de l'espace dédié

ISÈRE 2030

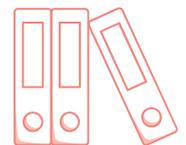


LE KIT DU JEU



- » Dans la rubrique : « **La boîte à outils** »
 - Le kit du jeu et les fichiers pour les impressions
 - Les livrets du jeu

DES RESSOURCES DOCUMENTAIRES



- » Série de 4 podcasts « **Scrutez les tendances !** »
- » Vidéo « ISÈRE 2030 »
- » Dans la rubrique : « **Les publications ISÈRE 2030** »
 - Diagnostic « ISÈRE 2030 »
 - Synthèse du diagnostic « ISÈRE 2030 »

Conception

Département de l'Isère, Direction de la Performance
et de la Modernisation du service au public, équipe Prospective

Illustration

Minimento

Conception graphique

Mélanie Bodin

Impression

Press Vercors (cartes)
Reprographie Département Isère (autres supports)

Remerciements

Merci à l'Agence d'Urbanisme de la Région Urbaine Grenobloise (AURG)
ainsi qu'à Futuribles qui nous ont accompagnés dans l'élaboration
du diagnostic « Isère 2030 ».

Un grand merci aux généreux et nombreux contributeurs
pour les phases de tests et de relecture qui ont permis
l'aboutissement de cet atelier jeu !

ISÈRE
2030
Challengez
votre projet !

Octobre 2023

Département de l'Isère

7 rue Fantin-Latour - CS41096 - 38022 Grenoble Cedex 1
Tél : 04 76 00 38 38 - Courriel : www.isere.fr/contact

