

# Imaginer l'avenir de l'enseignement supérieur : conception d'un atelier REL portant sur la pensée prospective et l'intégration de l'IA

<https://doi.org/10.52358/mm.vi23.499>

Iris Elliott, associée, Recherche et Prospective  
eCampusOntario, Canada  
[ielliott@ecampusontario.ca](mailto:ielliott@ecampusontario.ca)

Révision et traduction :  
Cécile Figuière, associée d'apprentissage numérique – REL  
eCampusOntario, Canada  
[cfiguiere@ecampusontario.ca](mailto:cfiguiere@ecampusontario.ca)

---

## RÉSUMÉ

Cet article présente un atelier et son guide d'animation sous forme de ressource éducative libre (REL), visant à explorer l'avenir de l'enseignement supérieur grâce à l'intégration de la pensée prospective et de l'intelligence artificielle générative (IAG). L'atelier, conçu pour l'écosystème postsecondaire, s'adresse à l'ensemble de ses membres. Il s'appuie sur la méthode « Futures Wheel » (la « roue du futur » en français) pour guider les participantes et les participants à identifier de manière collaborative les tendances et les signaux de changement à venir, et à imaginer les répercussions directes et indirectes de ceux-ci. Par petits groupes de travail et grâce à l'aide d'outils d'IA générative, les personnes participantes vont créer, réfléchir et réagir à des futurs possibles.

**Mots-clés :** enseignement supérieur, IA générative, ressource éducative libre, pensée prospective, futur de l'éducation, pédagogie réflexive, méthode « Futures Wheel », roue du futur, scénario d'atelier

---



## Introduction

L'enseignement supérieur connaît une profonde transformation, façonnée par des enjeux tels que l'accessibilité, les contraintes financières, l'évolution des besoins du marché du travail et les progrès rapides de l'intelligence artificielle (IA). Ces facteurs transforment le fonctionnement des établissements, les méthodes d'enseignement et de recherche du corps enseignant, ainsi que la façon dont les étudiantes et les étudiants se préparent à un avenir en constante évolution. Dans ce contexte, les éducatrices et les éducateurs doivent non seulement de plus en plus réagir au changement, mais aussi l'anticiper et le définir. Les ressources éducatives libres (REL) apparaissent comme un excellent moyen d'y parvenir, car elles offrent aux pédagogues et aux personnes apprenantes un outil adaptable et accessible pour relever les défis et saisir les opportunités.

Cet article présente le principe et la conception pédagogique d'une REL créée pour faciliter un atelier sur la manière dont l'avenir de l'enseignement supérieur pourrait être affecté par l'IA, tout en utilisant un transformateur génératif pré-entraîné (« GPT ») pour gagner un temps précieux quant à l'élaboration de scénarios. Néanmoins, cette REL pourrait être adaptée pour une utilisation dans un autre domaine que l'éducation en modifiant légèrement les requêtes.

Cet atelier s'appuie sur la méthode « Future Wheel », une technique structurée de remue-méninges, aidant les participantes et les participants à explorer les effets en cascade de changements potentiels dans l'avenir en augurant les répercussions directes et indirectes, ainsi que des outils d'IA générative pour les aider à imaginer, à réfléchir et à répondre à ces futurs possibles.

Cet article se divise en plusieurs parties : il commence par un état des lieux de l'IA en enseignement supérieur et la nécessité de l'intégrer de manière intentionnelle. Il explore ensuite les défis liés à la démarche de pensée prospective et à la manière dont le récit peut favoriser l'agentivité et l'engagement. Enfin, il décrit la conception pédagogique de l'atelier, la structure d'un scénario à compléter et présente la REL qui aidera à animer cette expérience d'apprentissage.

## L'état actuel de l'IA dans l'enseignement supérieur

L'IA évolue à une vitesse fulgurante. Dans le discours populaire, elle est souvent présentée à la fois comme un outil révolutionnaire et une menace perturbatrice, se focalisant sur des messages tels que « L'IA va vous voler votre emploi! ». Bien que ces prédictions ne se soient pas totalement réalisées, le propos a pris une tournure plus stratégique : « L'IA ne vous remplacera pas, mais une personne sachant l'utiliser le fera » (Mollick, 2025). Malgré cette évolution, l'incertitude demeure, pouvant mener à des usages réactionnels ou superficiels de l'IA, plutôt qu'à une intégration réfléchie et stratégique (Elish, 2019) : par exemple, utiliser un outil de détection du plagiat au lieu de modifier un devoir créé avant l'IA pour obtenir des résultats pédagogiques correspondant mieux aux besoins des personnes apprenantes.

Le rythme rapide de développement de l'IA, associé à l'absence de directives pédagogiques communes (Nguyen *et al.*, 2025; UNESCO, 2023), révèle une vérité plus profonde : même les entreprises qui créent ces outils ne peuvent pas prévoir avec certitude comment ces derniers vont remodeler l'éducation (Muñoz de Luna et Martín Gómez, 2025; Knight, 2024). Il ne s'agit pas seulement d'une question technologique, mais aussi d'un défi pour l'avenir. Dans ce contexte, il y a un réel intérêt à observer et à choisir de s'engager délibérément dans l'IA générative à condition d'avoir une vision claire de ses objectifs, de ses valeurs et de ses processus, et non par crainte de se laisser dépasser ou en raison de considérations essentiellement financières.



Des pratiques prometteuses commencent à voir le jour. Le personnel enseignant et le monde de la recherche développent des cadres pour la conception de requêtes, la littératie de l'IA et la cartographie des processus aidant ses utilisatrices et ses utilisateurs à comprendre quand et comment collaborer avec l'aide d'outils d'IA (Park, 2025; Lee et Palmer, 2025). Ces pratiques soulignent l'importance de ralentir, d'analyser les processus de travail et de cibler les moments significatifs quand utiliser davantage l'IA. Cet article se fonde sur ces principes et propose une méthodologie structurée pour intégrer l'IA dans une activité de pensée prospective à la fois réfléchie et créative.

## **Pourquoi la pensée prospective est-elle difficile et pourquoi le récit est-il utile?**

Malgré l'abondance d'images futuristes dans les médias et la culture, réfléchir à l'avenir est difficile sur le plan cognitif et émotionnel. Comme l'explique Tennent (2023), l'une des principales raisons pour lesquelles nous avons du mal à nous visualiser dans le futur est que celui-ci nous semble souvent abstrait, déconnecté ou impersonnel. Cette distance peut rendre difficile le fait de se projeter dans un scénario prospectif, limitant le sentiment de pouvoir agir ou la motivation à forger l'avenir. Tennent (2023) laisse entendre que ce défi n'est pas simplement une question d'imagination, mais aussi de disponibilité émotionnelle et cognitive. Nous avons besoin d'outils et de pratiques qui nous aident à nous connecter à l'avenir d'une manière qui nous semble significative et concrète.

L'art du récit est un outil puissant pour combler ce fossé. De Jouvenel (1999) souligne que la scénarisation prospective permet de rendre le futur plus concret et mobilisateur pour les personnes participantes. En nous invitant à nous projeter dans une histoire, particulièrement une histoire comprenant des détails personnels ou auxquels on peut s'identifier, il est plus facile de nous impliquer émotionnellement, d'établir des liens et de retenir des informations (Kloetzer et Kloetzer, 2025). La narration peut également renforcer le sentiment d'agentivité. Elle agit comme un « miroir, une carte et un catalyseur », nous aidant à aligner nos visions de l'avenir sur nos valeurs et à agir dans le présent (Absentofi, 2025). Ces pratiques narratives sont non seulement plus ludiques, mais elles renforcent également l'impact de l'histoire, favorisant la mémorisation, la recherche de sens et la motivation.

La méthode que nous employons ici pour élaborer la pensée prospective est la « Futures Wheel », un outil de remue-méninges structuré mis au point par Jerome C. Glenn au début des années 1970 (eCampusOntario, 2022, p. 6). L'utilisation de la « Futures Wheel » commence par identifier un signal, un petit changement observable dans le présent pouvant en indiquer un plus important dans le futur. Cette approche prospective, également décrite par Godet (2007), souligne l'importance de structurer la réflexion sur les futurs possibles en se basant sur des signaux faibles et des impacts en cascade. Ces signaux peuvent être des innovations technologiques, des comportements sociaux émergents, des modifications de politiques ou des tendances culturelles. En partant d'un signal, nous créons des cercles concentriques en réfléchissant aux impacts de premier niveau (conséquences directes), puis aux impacts de deuxième niveau (conséquences indirectes), et ainsi de suite. Ce processus permet de visualiser comment un seul changement peut entraîner des répercussions en cascade, révélant des possibilités complexes et interconnectées. Il nous encourage également à dépasser nos premières réactions et à réfléchir aux implications et aux liens à long terme qui n'auraient peut-être pas été considérés autrement (Glenn, 2009).

Si la méthode « Futures Wheel » est efficace pour générer des idées et mettre en évidence les impacts à la suite de changements, sa portée peut être décuplée en transformant l'exploration des conséquences en un récit ou en un scénario. Nous cocréons une histoire, « Un jour dans la vie de », ici un personnage fictif dans le futur imaginé, en utilisant les résultats obtenus avec la méthode « Futures Wheel ». Cette



étape ajoute une résonance émotionnelle et une dimension personnelle, nous aidant non seulement à comprendre le futur, mais aussi à le ressentir, nous permettant ainsi de réfléchir plus facilement à la question de savoir si celui-ci est souhaitable et quelles mesures pourraient être prises pour s'en rapprocher ou s'en éloigner.

## Pourquoi utiliser une REL?

Ce guide d'animation est conçu comme une ressource éducative libre (REL). Les REL constituent une réponse efficace à la hausse des coûts et aux enjeux d'accessibilité dans l'enseignement supérieur et dans le domaine de la conception de processus en matière d'IA. Elles offrent des ressources pédagogiques gratuites de grande qualité, qui réduisent les obstacles financiers pour les étudiantes et les étudiants. Les REL font aussi l'objet de licences claires et sont facilement adaptables, ce qui les rend idéales dans des domaines émergents, tels que l'IA et la pensée prospective, où les ressources doivent évoluer rapidement et refléter diverses perspectives (Hilton, 2016). La publication de ce guide d'animation sous forme de REL permet à d'autres personnes d'adopter, d'adapter et de développer ce travail, élargissant ainsi son impact potentiel. Le guide d'animation sera publié sous licence Creative Commons Attribution (CC BY), permettant de l'utiliser, de le modifier et de le redistribuer librement, en mentionnant la source de manière appropriée dans des contextes institutionnels ou culturels divers.

## Création d'un atelier

Cet atelier a été créé pour aider à se projeter dans le futur et conférer le sentiment d'agir à une époque où l'enseignement supérieur et le monde en général sont en proie à une grande incertitude. Il s'adresse au personnel enseignant, aux administratrices et aux administrateurs, ainsi qu'aux étudiantes et aux étudiants, et ne nécessite aucune expérience préalable, seulement un intérêt pour la pensée prospective et une volonté d'imaginer, de réfléchir et de partager ensemble. L'atelier est conçu pour guider les personnes participantes à concevoir les répercussions des signaux de changement sur le futur et à analyser des scénarios hypothétiques. L'ensemble du procédé est basé sur la réflexion, non seulement en termes de contenu, mais aussi dans sa structure : il sert de modèle pour définir un processus et évaluer de manière critique le rôle de l'IA dans celui-ci. En outre, grâce à celle-ci, il permet dans un laps de temps de 90 minutes de pousser la réflexion plus vite et plus loin.

L'atelier se déroule en quatre parties, chacune s'appuyant sur la précédente pour structurer la pensée prospective, l'analyse collaborative et l'élaboration de scénarios créatifs. Il commence par des activités de présentation et d'échauffement, enchaîne sur une réflexion structurée grâce à la méthode « Futures Wheel », se poursuit en écriture de récits hypothétiques en remplissant un texte à trous (les trous correspondant aux zones [...] du texte en italique dans le paragraphe ci-dessous « Guide d'animation – Partie 2 : Activité de la « Future Wheels »), et se termine par une réflexion puis une réponse stratégique.

## Guide d'animation

### PARTIE 1 : ACCUEIL, INTRODUCTION ET ÉCHAUFFEMENT (10 MINUTES)

L'atelier débute avec un bref aperçu de ses objectifs et de sa structure, et une initiation aux concepts fondamentaux de la pensée prospective et de la méthode « Futures Wheel ». En fonction du groupe, les animatrices et les animateurs peuvent également lancer une discussion sur le rôle de l'IA dans les processus pédagogiques et professionnels, en invitant les participantes et les participants à partager leurs expériences ou leurs interrogations actuelles.



Pour aider à se mettre dans un état d'esprit prospectif, une activité d'échauffement est proposée. Ce peut être une activité plus simple axée sur la connaissance du futur, comme passer en revue un éventail de signaux et de thèmes, et en sélectionner un simple pour l'extrapoler ensemble.

Un autre exemple pour essayer de faciliter les échanges entre les personnes participantes pourrait être de remplir ensemble un rapide « MadLib ». Cette suggestion est motivée par le fait que cela ressemble au processus qu'elles suivront pendant la partie de l'atelier consacrée à la pensée prospective, et que cela les mettra dans un état d'esprit propice à sortir de leur zone de confort sans crainte de se tromper. La phrase « MadLib » à compléter pourrait être la suivante : « Le ou la [NOM lié à l'éducation] de demain [VERBE lié à l'enseignement ou à l'apprentissage] de manière [ADVERBE], en utilisant [TECHNOLOGIE réelle ou imaginaire] dans [LIEU] ». La personne animant l'atelier solliciterait les idées des personnes participantes pour chaque type de mots, puis relirait la phrase une fois complétée.

L'objectif de cet échauffement est d'activer la pensée créative et de réduire la pression liée au besoin de « bien faire », en renforçant l'idée que la prospective est exploratoire et inventive.

## **PARTIE 2 : ACTIVITÉ DE LA « FUTURES WHEEL » (35 MINUTES)**

Des groupes sont formés par centre d'intérêt (p. ex. recherche, innovation et coopération public-privé, apprentissage intégré au travail, ou encore développement professionnel) pour toute la durée de l'activité. Chaque équipe commence par passer en revue une série de signaux de changement préalablement définis, et est invitée à en identifier d'autres en se basant sur ses propres expériences ou observations.

Chaque groupe se familiarise avec la structure et l'objectif de la méthode « Futures Wheel », guidé tout au long du processus, étape par étape. Un ensemble de signaux de changement est fourni pour chaque thème, et les membres du groupe doivent en sélectionner un ou plusieurs à étudier plus en détail. Le modèle de texte à trous à remplir comprend une section consacrée à chaque groupe pour enregistrer le signal que celui-ci a retenu ainsi que les impacts de premier et de deuxième niveau identifiés au cours de la discussion. En travaillant ensemble pour cartographier ces conséquences en cascade, chaque membre du groupe commence à développer une compréhension commune de la manière dont de petits changements peuvent conduire à des transformations systémiques plus importantes.

Une fois les impacts de second niveau explorés, l'idée d'une interaction avec l'IA générative est introduite. À ce stade, chaque groupe se voit présenter une requête structurée conçue pour synthétiser les idées générées grâce à la méthode « Futures Wheel » en un scénario narratif. La requête est la suivante :

*Bonjour IA générative, merci de créer ce qui suit pour nous.*

*Nous souhaitons explorer le sujet suivant dans l'enseignement supérieur : [insérer ou décrire le domaine ciblé].*

*Nous explorons ce sujet dans le cadre d'un atelier où nous utilisons la méthodologie de la « Futures Wheel » de J.C. Glenn pour extrapoler les répercussions de premier et de second niveau à partir des signaux de changement liés à ce sujet. Nous souhaitons partager les signaux de changement qui nous intéressent, ainsi que les répercussions qui, selon nous, pourraient en découler à l'avenir.*

*[Consigner dans le tableau 1 ci-dessous les idées générées durant les discussions sur les répercussions de changements potentiels (parties 1 et 2 du guide d'animation) et copier et coller le tableau dans la requête.]*



**Tableau 1**

*Idées collectées grâce à la « Futures Wheel »]*

Signal 1	Titre et site Web et/ou description	
	Détails des répercussions de premier niveau (1 <sup>er</sup> cercle concentrique de la « Futures Wheel »)	
	Détails des répercussions de second niveau (2 <sup>e</sup> cercle concentrique de la « Futures Wheel »)	
Signal 2	Titre et site Web et/ou description	
	Détails des répercussions de premier niveau (1 <sup>er</sup> cercle concentrique de la « Futures Wheel »)	
	Détails des répercussions de second niveau (2 <sup>e</sup> cercle concentrique de la « Futures Wheel »)	
Signal X...	...	

*À partir de ce thème et des signaux extrapolés, nous aimerions que tu imagines ce que pourrait être l'enseignement supérieur dans un monde en 2045, puis que tu produises le résultat suivant :*

*Merci de créer un scénario de 200 à 250 mots décrivant une journée de la vie d'un personnage dans ce monde imaginaire.*

*Les renseignements concernant cette personne sont les suivants :*

*Elle vit à [lieu].*

*Elle travaille dans l'établissement fictif suivant : [nom de l'établissement].*

*Son nom est [nom].*

*Son rôle en 2025 est [rôle] (IA générative, merci d'extrapoler ce que son rôle pourrait être en 2045 en fonction des compétences et des intérêts que ce poste suppose aujourd'hui).*

*Voici quelques faits ennuyeux sur cette personne [p. ex. « Elle perd régulièrement la connexion avec son réfrigérateur à cause des pannes d'Internet qui se succèdent et de la mauvaise conception du réfrigérateur, et ne peut pas y prendre de quoi dîner », ou « Elle préfère sa ration d'insectes à peine grillés et sans probiotiques ajoutés »] : [faits ennuyeux].*

*Synthétise s'il te plaît les renseignements concernant ce personnage dans le futur et transmets-nous le scénario demandé.*

Avant de soumettre cette requête à l'IA, chaque groupe définit les renseignements du personnage qu'il souhaite inclure. Cette étape renforce le lien entre les changements systémiques cartographiés dans le futur imaginé grâce à la méthode « Futures Wheel ». Elle garantit également que le scénario généré par l'IA s'appuie sur le travail de prospective du groupe, tout en laissant place à la créativité et à la personnalisation.



Une fois la requête complétée, elle est copiée et collée dans une IA générative, et un scénario va être immédiatement produit selon les critères requis.

### **PARTIE 3 : RÉFLEXION SUR LES SCÉNARIOS ET RÉPONSE STRATÉGIQUE (20 MINUTES)**

Après avoir reçu le scénario produit par l'IA générative, chaque groupe prend connaissance de son récit et en discute. Ses membres réfléchissent à la question de savoir si l'avenir décrit est souhaitable et comment il aborde ou exacerbe les problèmes systémiques dans l'enseignement supérieur précédemment identifiés. Si à la première lecture le scénario ne lui plaît pas, l'équipe peut modifier la requête et la soumettre de nouveau à l'IA générative.

Une fois que chaque groupe a exploré les implications de son scénario, il est invité à nommer le monde qu'il a collectivement imaginé (Harb, 2023). Le fait de lui donner un nom aide à cristalliser la dimension émotionnelle et l'essence thématique du scénario. Il encourage également à résumer l'ensemble des réflexions d'une manière marquante et significative.

La dernière étape consiste à identifier les outils, les partenariats et les modifications à apporter au système qui seraient nécessaires pour adopter les éléments positifs de ce futur ou pour en mitiger les aspects négatifs. Cela fait le pont entre spéculation et stratégie, encourageant les participantes et les participants à réfléchir à des leviers de changement concrets et à imaginer les prochaines actions qui pourraient être entreprises. À ce stade, il serait intéressant de discuter de la pertinence d'avoir utilisé l'IA, ou de réfléchir aux performances de l'outil lui-même. Par exemple : comment l'IA a-t-elle fait cette extrapolation? Les réponses semblent-elles reproduire certains clichés ou stéréotypes? En quoi ces scénarios seraient-ils différents si les personnes participantes les avaient imaginés elles-mêmes?

Une fois ce travail collaboratif terminé, l'atelier reprend et chaque groupe est convié à présenter un bref résumé de son expérience en plénière.

Voici à quoi cela pourrait ressembler :

*Un groupe cocrée un scénario explorant la question de « l'impact des assistants d'IA dans l'enseignement supérieur ». L'histoire décrit un futur où les étudiantes et les étudiants interagissent principalement avec des robots d'IA et où le rôle du personnel enseignant évolue vers de la supervision et de la sélection de contenus.*

*Le groupe discute de ce qui suit :*

*Valeur : certains membres du groupe apprécient le potentiel de personnalisation et d'accessibilité plus grand. D'autres s'inquiètent de la disparition du mentorat humain et de l'altération du travail académique.*

*Problèmes systémiques : les membres notent que même si l'IA peut réduire les obstacles pour des étudiantes et des étudiants, elle peut aussi creuser des écarts pour d'autres, en particulier celles et ceux bénéficiant d'un apprentissage relationnel ou qui ont besoin d'aménagements difficiles à modéliser par l'IA.*

*Attribution d'un nom (trois noms sont proposés) :*

*« Le parcours guidé » met l'accent sur l'apprentissage personnalisé et le mentorat;*



« Le campus vide » met en lumière la disparition des relations humaines et de la présence en personne;

« L'apprentissage en boucle » suggère un modèle hybride de collaboration entre l'IA et l'humain.

Après ce travail de réflexion, le groupe choisit d'intituler son scénario « Le campus vide », car il estime que ce nom traduit bien sa préoccupation quant à la perte de lien humain et de communauté dans l'enseignement supérieur.

Le groupe réfléchit ensuite aux mesures stratégiques qui pourraient être prises sur la base de son expérience, pour atténuer les inconvénients et maximiser les avantages. Parmi les idées émises : investir dans des modèles hybrides combinant l'IA et le mentorat humain, élaborer des politiques visant à protéger le rôle du corps enseignant et la responsabilisation des personnes apprenantes, ou établir des partenariats avec des spécialistes en accessibilité afin de garantir une conception pédagogique inclusive.

De retour en plénière, le groupe partage un résumé de son scénario, la raison pour laquelle il a choisi ce nom, sa position commune selon laquelle il s'agit d'un futur qu'il souhaiterait éviter, à moins que des garanties significatives et des principes de conception centrée sur l'humain ne soient mis en place, ainsi qu'une mesure à prendre pour y parvenir.

#### **PARTIE 4 : SYNTHÈSE (15 MINUTES)**

L'atelier se termine par un tour de table rapide au cours duquel chaque groupe partage une idée clé ou une leçon à retenir. Cette activité de clôture renforce l'apprentissage collectif et met en évidence la diversité des points de vue dans la salle. Si le temps le permet, les animatrices et les animateurs peuvent aussi mener une dernière discussion sur cette expérience d'utilisation conjointe de la pensée prospective et de l'IA, en invitant chaque participante et participant à donner son avis et à faire part de ses réflexions sur ce processus.

### **La REL : structure et objectif**

La REL comprend un guide d'animation au format PDF et un modèle de requête regroupant les éléments interactifs de l'atelier. Elle inclut des questions sur le secteur, des signaux de changement, des modèles de « Futures Wheel », des requêtes avec des trous à remplir, des conseils sur l'intégration de l'IA et des questions de réflexion. La conception graphique est inspirée de « Édition sur l'intelligence artificielle – Les choses qui feront partie de l'avenir de l'enseignement supérieur » (eCampusOntario, 2025), un outil de prospective basé sur le jeu, stimulant l'imagination et une réflexion structurée. La REL sera publiée sous licence ouverte dans la Bibliothèque libre d'eCampusOntario (eCampusOntario, n. d.) au printemps 2026. Elle est conçue pour être adaptable, accessible et facile à remixer pour différents contextes.

## **Discussion et implications**

Cet atelier montre comment l'IA peut non seulement être utilisée comme un outil d'automatisation, mais aussi comme une « partenaire » pour apprendre et imaginer. En simplifiant des tâches complexes, comme la rédaction de scénarios, l'IA permet aux participantes et aux participants de se concentrer sur la partie faisant appel à l'imagination de la pensée prospective : identifier les impacts, établir des liens et réfléchir aux implications, plutôt que d'essayer de créer une histoire captivante et un scénario élaboré.



L'intégration de l'IA soulève également des questions importantes quant au moment et à la manière d'utiliser la technologie dans l'apprentissage. Les éducatrices et les éducateurs doivent tenir compte non seulement de ce que l'IA peut faire, mais aussi de ce que les personnes apprenantes doivent faire par elles-mêmes pour progresser. Cet atelier propose un modèle permettant d'équilibrer automatisation et agentivité.

## Conclusion

Alors que l'enseignement supérieur navigue à travers une période de changements rapides, la pensée prospective et l'IA offrent des outils puissants pour explorer et s'adapter. Cet atelier s'appuyant sur une REL offre aux apprenantes et aux apprenants un moyen structuré et accessible de s'engager dans ces deux domaines, en imaginant des futurs dans lesquels il est possible de se projeter, et en réfléchissant aux technologies qui les façonnent. Les prochaines itérations de cette REL ou de cet atelier pourraient permettre de découvrir différents domaines d'application de l'outil d'IA, comme l'utilisation d'un robot « Futures Wheel Explorer » (Designfictiondaily, 2025) et les différences entre les scénarios créés par différents modèles d'IA générative afin de contribuer à transformer des pratiques éducatives au fil du temps.

Plutôt que de promettre la maîtrise de compétences complexes en une seule session, l'atelier offre aux personnes participantes un espace pour mettre en pratique une première étape essentielle de la prospective : ne pas chercher les « bonnes réponses », mais plutôt explorer des futurs plausibles grâce à des étapes simples et ciblées. En suivant un processus pour créer des requêtes tout en considérant comment les signaux du changement pourraient évoluer, les personnes participantes acquièrent une méthodologie pratique qu'elles peuvent ensuite adapter à leur propre contexte.

En combinant prospective, IA générative et pédagogie axée sur la réflexion, l'atelier nous invite à plus d'agentivité et à cocréer l'avenir, plutôt que de subir le changement.

## Liste de références

- Absentofi. (2025). *The Long Journey Home – Envisioning the Future: Storytelling as a Mirror, Map, and Catalyst*. <https://absentofi.org/...>
- de Jouvenel, H. de. (1999). La démarche prospective : un bref guide méthodologique. *Futuribles*, (247), 5-24. [https://www.researchgate.net/publication/44829851\\_La\\_Demarche\\_prospective\\_un\\_bref\\_guide\\_methodologique](https://www.researchgate.net/publication/44829851_La_Demarche_prospective_un_bref_guide_methodologique)
- Designfictiondaily (2025). *Futures Wheel Explorer*. [Grand modèle de langage]. <https://chatgpt.com/g/g-jZEOQRjgb-futures-wheel-explorer>
- eCampusOntario (2022). *Apprentissage omniprésent : partout, en tout temps*. <https://vls.ecampusontario.ca/...>
- eCampusOntario (2025). *Édition sur l'intelligence artificielle – Les choses qui feront partie de l'avenir de l'enseignement supérieur*. [Jeu]. <https://ecampusontario.ca/...>
- eCampusOntario (n. d.). *Bibliothèque libre*. <https://openlibrary.ecampusontario.ca/fr/>
- Elish, M. C. (2019). Moral Crumple Zones: Cautionary Tales in Human-Robot Interaction. *Engaging Science, Technology, and Society*, 5, 40-60. <https://doi.org/10.17351/ests2019.260>
- Glenn, J. C. (2009). The Futures Wheel. Dans T. J. Gordon et J. C. Glenn (dir.), *Futures Research Methodology (version 3.0)*. The Millenium. [https://www.researchgate.net/publication/349335014\\_THE\\_FUTURES\\_WHEEL](https://www.researchgate.net/publication/349335014_THE_FUTURES_WHEEL)
- Godet, M. (2007). *Manuel de prospective stratégique*. Dunod. <https://larepublicadeloslibros.wordpress.com/...>



- Harb, A. (2023). *The Critical Forms of Design Futures Scenarios: Introducing Unconventional Ways of Scenarios Making. In Multidisciplinary Aspects of Design*. Springer. (p. 367-376).  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4\\_35](https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_35)
- Hilton, J. (2016). Open educational resources and college textbook choices: A review of research on efficacy and perceptions. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 573-590.  
<https://doi.org/10.1007/s11423-016-9434-9>
- Kloetzer, L., et Kloetzer, L. (2025). Instant Futures: an experimental study of the imagination of alternative near futures thanks to science fiction. *Integrative Psychological and Behavioral Science*.  
<https://doi.org/10.1007/s12124-024-09885-1>
- Knight, K. (2024). Navigating Uncertainty About AI In Education By Learning On What Works. *Forbes*.  
<https://www.forbes.com/councils/forbesnonprofitcouncil/2024/06/28/navigating-uncertainty-about-ai-in-education-by-learning-on-what-works/>
- Lee, D. & Palmer. (2025). Prompt Engineering in Higher Education: a Systematic Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22(1).  
<https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-025-00503-7>
- Mollick, E. (7 juillet 2025). Against «Brain Damage». *One Useful Thing*.  
<https://www.oneusefulthing.org/p/against-brain-damage>
- Muñoz de Luna, A. G. et Martín Gómez, S. (2025, 14 august). AI still isn't making a serious impact on university education – here's why. *The Conversation*.  
<https://theconversation.com/ai-still-isnt-making-a-serious-impact-on-university-education-heres-why-263057>
- Nguyen, T., Smith, J. et Patel, R. (2025). Designing pedagogical frameworks for generative AI in education. *Information and Learning Sciences*.
- Park, J. (2025). *Generative AI Prompt Engineering for Educators* [Dossier de recherche et de pratique du CIDDL]. Center for Innovation, Design, and Digital Learning (CIDDL).  
<https://ciddl.org/ciddl-research-and-practice-brief-generative-ai-prompt-engineering-for-educators/>
- Tennent, A. (2023). *Imagining Futures: A Personal Practice*. Université de l'OCAD.  
<https://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3519>
- UNESCO (2023). *Orientations pour l'intelligence artificielle générative dans l'éducation et la recherche*. Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture. [https://www.unesco.org/...](https://www.unesco.org/)



## Abstract / Resumen / Resumo

### Imagining the Future of Higher Education: Designing an OER Workshop for Futures Thinking and AI Integration

#### ABSTRACT

This article presents a workshop and its facilitation guide in the form of an Open Educational Resource (OER), aimed at exploring the future of Higher Education through the integration of foresight thinking and generative AI (GenAI). The workshop, designed for the postsecondary ecosystem, is intended for all its members. It uses the “Futures Wheel” method to guide participants in collaboratively identifying upcoming trends and signals of change and imagining their direct and indirect repercussions. Working in small groups and with the help of generative AI tools, participants will create, reflect on, and respond to possible futures.

**Keywords:** higher education, generative AI, open educational resource, futures thinking, future of education, reflective pedagogy, Futures Wheel method, scenario workshop

### Imaginando el futuro de la educación superior: Diseño de un taller sobre recursos educativos abiertos (REA) para la reflexión sobre el futuro y la integración de la inteligencia artificial (IA)

#### RESUMEN

Este artículo presenta un taller y su guía de animación en forma de recurso educativo libre (REL), cuyo objetivo es explorar el futuro de la educación superior mediante la integración del pensamiento prospectivo y la IA generativa. El taller, diseñado para el ecosistema postsecundario, está dirigido a todos sus miembros. Se basa en el método «Futures Wheel» para guiar a los participantes a identificar de manera colaborativa las tendencias y señales de cambio futuras, e imaginar sus repercusiones directas e indirectas. En pequeños grupos de trabajo y con la ayuda de herramientas de IA generativa, los participantes crearán, reflexionarán y reaccionarán ante posibles futuros.

**Palabras clave:** enseñanza superior, IA generativa, recursos educativos libres, pensamiento prospectivo, futuro de la educación, pedagogía reflexiva, método Futures Wheel, escenario de taller



## Imaginando o futuro do ensino superior: criando um workshop de REA para o pensamento prospectivo e a integração da IA

### RESUMO

Este artigo apresenta um workshop e o seu guia de animação na forma de recurso educativo livre (REL), com o objetivo de explorar o futuro do ensino superior através da integração do pensamento prospectivo e da IA generativa. O workshop, concebido para o ecossistema pós-secundário, destina-se a todos os seus membros. Baseia-se no método «Futures Wheel» para orientar os participantes a identificar de forma colaborativa as tendências e os sinais de mudança futuros e imaginar as suas repercussões diretas e indiretas. Em pequenos grupos de trabalho e com a ajuda de ferramentas de IA generativa, os participantes irão criar, refletir e reagir a futuros possíveis.

**Palavras-chave:** ensino superior, IA generativa, recurso educativo livre, pensamento prospectivo, futuro da educação, pedagogia reflexiva, método Futures Wheel, cenário do workshop