

## Présentation du programme Urban Plan à destination des chefs d'établissements scolaires

### A propos d'Urban Land Institute ....

[Urban Land Institute](#) est une organisation à but non-lucratif entièrement financée par les cotisations de ses membres et les sponsors qui s'associent aux actions qu'elle mène. La mission de l'Institut est de **façonner l'avenir de l'environnement urbain bâti afin d'avoir un effet positif sur les communautés à travers le monde**. Fondée en 1936, ULI compte aujourd'hui parmi ses 48 000 membres des professionnels provenant **de tous les métiers de l'immobilier et de la gestion du territoire**, issus du secteur **public comme privé**, et répartis dans 95 pays à travers le monde. ULI facilite l'échange ouvert d'idées, d'informations et d'expériences entre les leaders du marché et les décideurs politiques, au niveau national et international, ainsi qu'entre les différentes générations.

[ULI en France](#) compte plus de 750 membres, issus du secteur public et du privé dont un tiers sont des membres Jeunes Talents (inférieurs à 35 ans).



### ... du programme éducatif Urban Plan

[Urban Plan](#) est un programme **ludique** et **dynamique**, un *serious game* qui se déploie sur une journée qui incite les lycéens à s'engager profondément dans le processus – complexe - de **prise de décisions impactant l'environnement urbain et bâti** : il les incite à jouer un rôle actif en tant que **citoyens engagés**, en favorisant la création de communautés meilleures et plus durables.

Urban Plan s'inscrit dans la **finalité sociale** d'Urban Land Institute, qui est au cœur de sa mission.

Depuis son lancement il y a **15 ans**, le programme Urban Plan a touché dans le monde entier plus de **43 000 étudiants** et plus de **1 500 membres** expérimentés qui ont partagé leurs expériences d'utilisation plus responsable et durable des terrains et du bâti. Le programme s'étant fortement

développé à l'étranger, notre objectif est de **le déployer en France**, et notamment dans des zones d'éducation prioritaire, et en **appui et complément aux établissements scolaires**.

Publics : les jeunes de 15 à 18 ans : lycée général, technologique et professionnel.

Urban Plan est un outil puissant à impact pour les jeunes lycéens :

- Qui **aide à se présenter**, à **travailler en équipe**, à *pitcher/présenter à l'oral* et la **compétition**;
- Qui les aide à être de **meilleurs citoyens** et leur permet de mieux comprendre comment se fabrique la ville dans laquelle ils vivent ;
- Et qui **enrichit** leurs études et **apporte des connaissances supplémentaires**.



#### Notre ambition :

Déployer en 2023-2024 le programme au sein d'une 10 aine de lycées, notamment dans des zones défavorisées et d'éducation prioritaire.

#### Nos finalités :

1. **Sensibiliser les lycéens aux facteurs qui influencent l'environnement bâti** de leur communauté, et les inciter à « devenir acteur » dans leur environnement et la transition actuelle.
2. **Promouvoir auprès des jeunes les métiers de l'immobilier** au sens large et l'aménagement du territoire, favorisant l'éveil et un début de réflexion personnel, voire des débouchés.
3. **Favoriser l'égalité des chances et des territoires** pour chaque jeune lycéen.
4. **Préparer les jeunes au monde de demain**, présentations de métiers et de nouvelles compétences (transition énergétique, climatique/environnementale, numérique, technologique, sociétale, économie circulaire, ..) au travers des membres du Jury et tout au long du jeu.

### **Organisation et déroulement du programme :**

**Gratuit** : ces programmes sont gratuits pour les établissements grâce au soutien de partenaires financiers, tant d'entreprises que de donateurs individuels, de l'Urban Land Institute.

Sur une journée

5-6 heures, par exemple 9h à 15h (inclus pause et déjeuner)

Public : à partir de 15 ans (lycée),

Nombre de participants : 30 minimum, par équipe de 6-7 (à organiser par l'établissement)

#### **De l'équipe Urban Plan**

2 animateurs/trices

4 membres du Jury (professionnels), et observateurs le cas échéant

tablette, application, support et modules (fournis)

#### **De l'établissement scolaire :**

Lieu : salle de classe, équipée de 5-6 tables et de chaises, un écran rétroprojecteur, accès WIFI

1 ou 2 professeurs de l'établissement (afin de soutenir les élèves pendant le programme)

Matériel à fournir par le lycée : paper board (ou tableau veleda), stylos et feuilles

### **Le jeu**

- ✓ **Construction d'un quartier** : vision, apprentissage, création, échanges, équipe et digital

Les lycées participent à un jeu de simulation compétitif d'appel d'offre dans un objectif de créer un quartier suite à une explication détaillée des animateurs et interactions avec les lycéens, à partir de modules d'immeubles et d'une tablette dans le but de gagner le concours.

Les membres du jury interagissent avec les lycéens et répondent à leurs questions pour les aider.

L'objectif est de les inciter à travailler en équipe, de s'approprier leur métier respectif, d'échanger, de créer, encadré de critères, en utilisant leurs convictions à bon escient pour fabriquer et personnaliser leur quartier selon leur vision.

- ✓ **Déroulé de l'atelier** : échanges, interactions avec les professeurs, questions expert et équipe

Les animateurs et membres du jury et l'enseignant accompagnent les élèves dans leur construction de quartier par équipe de projet. La classe est répartie en plusieurs groupes, avec des rôles/métiers pour chacun d'entre eux en les aidant, les aiguillant dans leur construction voire les challengeant, et les aident dans leur préparation pour leur présentation à l'oral.

- ✓ **Restitution orale** : *pitcher*, oral, jury, équipe, challenge et écoute

Les élèves sont amenés par groupe et individuellement dans leur rôle respectif, à présenter leur projet à voix haute aux membres du Jury et répondre à leurs questions.



Le jury délibère selon des critères précis et désigne l'**équipe gagnante**.

Contactez [melanie.charpentier@uli.org](mailto:melanie.charpentier@uli.org) pour vous renseigner sur ce programme.