



**Cet atelier s'adresse
aux élèves de la
3^e à la Terminale**

Organisation

- Durée : ≈ 2h30 à 3h
- Animé par des doctorant·e·s
- Bât de la MISS ou dans les établissements scolaires.

**université
PARIS-SACLAY**

LA
DIAGONALE



**JOUER
À DÉBATTRE**

Jouer à Débattre

Abordez les sciences de manière ludique et innovante grâce à des jeux de rôle !

Contenu de l'Atelier

L'atelier Jouer à Débattre propose une initiation au débat science-société, pour intéresser autrement les jeunes aux sciences et contribuer à l'éveil de leur esprit critique, par le jeu et une approche transdisciplinaire des sciences.

A partir d'objets et usages concrets des sciences, et sur des sujets d'actualité comme l'humain augmenté, la biologie de synthèse, l'intelligence artificielle, les addictions, les élèves auront à prendre des décisions, s'approprier des questions complexes, et ainsi réfléchir aux usages et impacts des sciences et techniques dans la société. Ce jeu permettra aussi de découvrir l'écosystème professionnel de la recherche.

→ Un jeu de rôle pour débattre d'une problématique science-société d'actualité (2h)

Durant la première partie de l'atelier, les élèves participent à un jeu de rôle où ils sont amenés à incarner des positions, développer une argumentation et prendre des décisions, pour réfléchir aux impacts des sciences dans leur vie quotidienne.

→ Approfondissement et découverte du milieu de la recherche

Le jeu sera suivi d'échanges/discussions sur les métiers et activités de la recherche, en lien avec les enjeux et problématiques généraux qui ont pu être soulevés durant le jeu.

