https://ww2.ac-poitiers.fr/biochimie/spip.php?article461 - Auteur : Christelle Sajus

Jeux-débats

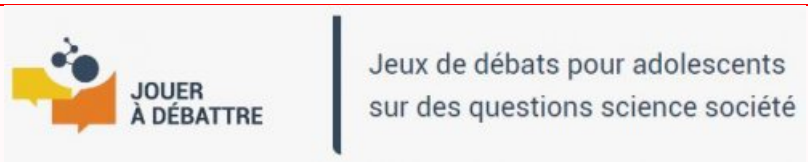
publié le 26/09/2022

Développement des compétences psycho-sociales en STL et ST2S

Descriptif :

Jeux de débats pour adolescents sur des questions science société

L'**Arbre des Connaissances**, association de chercheurs qui œuvrent à promouvoir le dialogue "sciences et société", a développé depuis 2014 un projet :



Conçus pour les professionnels de l'éducation et de la culture, **Jouer à Débattre** (JAD) met à disposition gratuitement des **supports de débats innovants** pour **intéresser autrement les "jeunes" aux sciences**, dès 13 ans, et contribuer à l'éveil de leur esprit critique.

Clé en main, JAD propose des **jeux de rôles** impliquant les adolescents amenés non seulement à *incarner des positions et prendre des décisions* sur des questions sociétales complexes mais encore à *réfléchir aux impacts des sciences dans leur vie quotidienne*.

À travers ces **jeux/débats**, les élèves des sections technologiques **ST2S** (Sciences et Technologies de la Santé et du Social) et **STL** (Sciences et Technologies de Laboratoire) option Biotechnologies, vont ainsi développer différentes **compétences psychosociales** :

- l'expression personnelle et la confiance en soi à l'oral ;
- l'argumentation et le sens critique ;
- la culture de la sensibilité (dimension sensible), la culture du droit et de la règle (dimension normative) et la culture du jugement (dimension cognitive et méthodologique) ;
- le travail en équipe et le vivre-ensemble ;
- la démarche scientifique : recherches, analyses et comptes-rendus.

Jeu de rôle n° 1 : **L'HUMAIN AUGMENTÉ**

L'Humain augmenté utilise la technologie pour améliorer et augmenter ses capacités physiques ou mentales, pour être plus fort, plus intelligent, plus rapide.
Avec le jeu/débat JAD, **l'Humain augmenté**, les élèves incarnent des rôles d'avocats ou jurés, dans un procès du futur, pour décider de la mise sur le marché d'un objet d'augmentation : les implants oculaires Dataviz.

Vidéo d'introduction du jeu de rôle L'Humain augmenté (Video Youtube)
Vidéo d'une durée de 3'40

Ce jeu est l'occasion d'aborder les questions éthiques liées au **progrès technoscientifique** et à ses limites (accès à la technologie, égalité entre les individus, devenir de l'être humain "augmenté").

Jeu de rôle n°2 : **LA BIOLOGIE DE SYNTHÈSE**

La biologie de synthèse consiste à programmer le vivant pour lui faire accomplir de nouvelles fonctions.
Avec le jeu/débat JAD **La biologie de synthèse**, les élèves incarnent des villages au sein d'une communauté d'agglomération, qui doivent se mettre d'accord sur l'adoption d'innovations pour la collectivité.

Ce jeu de rôle permet de débattre sur les questions éthiques liées à la **manipulation du vivant** et des choix citoyens pour la société.

Jeu de rôle n°3 : **L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**

L'Intelligence Artificielle (IA) combine l'informatique et un ensemble de données solides pour permettre la résolution de problèmes : ce sont des théories et techniques mises en œuvre pour la réalisation de machines capables de simuler l'intelligence humaine ».
Avec le jeu/débat JAD "l'intelligence artificielle", les élèves incarnent différents groupes d'habitants, au sein d'une ville fictive, qui se réunissent pour prendre connaissance de solutions utilisant l'intelligence artificielle, les analyser en vue de répondre à des problèmes de société (santé, transports, sécurité).

Vidéo de présentation du jeu JAD : l'intelligence artificielle en question, un débat science-société (Video Youtube)
Vidéo de 4’18

Ce jeu permet de discuter des questions liées à l’ **Intelligence Artificielle** (autonomie des machines, sécurité, dépendance aux technologies, protection de la vie privée, responsabilité hommes/machines).

Jeu de rôle n°4 : **LES ADDICTIONS**
Les conduites addictives sont des comportements persistants sur une période longue de la vie d’une personne, liées à des pratiques excessives et abusives, en rapport avec un dysfonctionnement neurophysiologique et psychologique ayant des conséquences biologiques parfois importantes.
En se posant collectivement la question de la prise de risque, le jeu/débat permet d’aborder les multiples causes qui peuvent mener à l’addiction, et ainsi mieux comprendre les forces et les faiblesses individuelles.

Teaser JAD du jeu "Addictions" (Video Youtube)
Durée 1’19

Ce jeu est l’occasion de débattre sur les questions liées aux conduites addictives.

Pour disposer des ressources pédagogiques relatives à chaque jeu, et pour découvrir les nouveaux jeux (JAD Climat et Alimentation durable à venir) il vous suffit de créer un compte sur le site Jouer à débattre.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.