

**Jouer à Débattre (JAD),  
initier tous les collégiens et lycéens au débat citoyen autour de question science-société.**

Jouer à débattre (JAD) est un dispositif pédagogique conçu par l'Arbre des Connaissances (ADC), association de professionnels de la recherche engagés depuis 2004 pour l'ouverture de la science aux citoyens. A la croisée des écosystèmes de la recherche, de l'éducation et de la culture, l'ADC conçoit des dispositifs de médiation innovants qu'elle met à la disposition des acteurs au cœur des territoires.

Avec JAD, L'Arbre des Connaissances conçoit et produit des supports de débat innovants pour intéresser les jeunes aux sciences autrement.

Destinés aux jeunes à partir de 13 ans, ces dispositifs pédagogiques sont à disposition gratuite des professionnels de l'éducation et de la culture : [www.jeudebat.com](http://www.jeudebat.com)

Chaque support JAD s'articule autour d'une question science-société d'actualité et repose sur :

- un jeu de rôle qui permet de se saisir d'enjeux complexes et pluridisciplinaire
- un guide pour l'enseignant animateur, qui lui donne toutes les informations à la fois pour préparer une séance, l'animer, répondre à des questions, et la prolonger au travers de diverses séquences pédagogiques en transdisciplinarité
- des ressources en ligne sélectionnées, hiérarchisées et actualisées pour préparer ou aller plus loin, idéalement en s'appuyant sur un centre de ressources (CDI de l'établissement ou médiathèque locale)

JAD est un outil qui permet de préparer des adolescents à une interaction équilibrée et de qualité avec des acteurs ou experts d'une question : scientifiques, entrepreneurs, élus etc. et d'ouvrir ainsi l'école sur son territoire.

Les objectifs de Jouer à Débattre sont

- D'éveiller l'esprit critique des jeunes
- De leur permettre de dépasser leurs a priori pour structurer des questionnements
- De les amener ainsi à nuancer et réfléchir sur des thématiques sciences-société qui les concernent
- De décroquer les sciences au collège et au lycée, en favorisant la transdisciplinarité
- D'ouvrir les portes d'un établissement sur son territoire

La méthode appliquée à la production de chacun des supports repose sur quatre piliers principaux :

- Le jeu et la fiction pour motiver et engager les jeunes
- Partir d'objets concrets pour pouvoir ensuite interroger les usages qui sont fait des technologies
- Le rôle important des ressources – nécessaires à une argumentation sourcée, nuancée
- La co-construction des supports, avec des jeunes, des enseignants et un collège d'experts.

Trois supports existent ([ww.jeudebat.com](http://www.jeudebat.com)) :

- **L'humain augmenté** (sorti en 2014): les jeunes sont projetés dans un procès du futur qui décidera de la mise sur le marché ou l'interdiction d'implants rétiniens "intelligents".
- **La biologie de synthèse** (sorti en 2016): les jeunes incarnent le rôle d'habitants de différentes communes d'une agglomération et doivent se mettre d'accord pour l'adoption ou non d'inventions de biologie de synthèse qui auront des impacts sur le quotidien de chacun.
- **L'Intelligence Artificielle (sortie pour octobre 2018)**

Les jeunes incarnent les représentants de 5 groupes d'habitants d'une grande ville, qui doivent choisir entre différentes solutions comprenant l'utilisation d'Intelligence Artificielle, pour répondre à des problèmes de société. JAD IA consistera en une série d'épisodes qui pourront aborder les thèmes des transports, de la santé, de l'environnement, de l'emploi etc.