

Offre d'ateliers de médiation scientifique Semaine spéciale - Programme PLUS

Mars 2024, Gymnase de Beaulieu (25-26) et
Gymnase de Renens (27-28)

Table des matières

Thème 1 : Aux racines de la durabilité	2
Atelier D1 : Une assiette saine ET durable ?	2
Atelier D2 : À la découverte des sols forestiers.....	3
Thème 2 : Esprit sain dans un environnement sain	4
Atelier S1 : Peut-on vraiment jouer avec les émotions ?	4
Atelier S2 : J'ai mal à la Terre !	5
Atelier S3 : Mémoire et luttes : les patchworks du Sida et le VIH aujourd'hui	6
Thème 3 : Le jeu vidéo : un peu, beaucoup, scientifiquement !	7
Atelier J1 : Introduction à l'étude du jeu vidéo	7
Atelier J2 : Récit, écriture et Jeux vidéo	8
Atelier J3 : Action écologique et Jeux vidéo	9
Thème 4 : Liberté, égalité, intersectionnalité	10
Atelier E1 : Les stéréotypes de genre au cinéma et dans les séries.....	10
Atelier E2 : Les dés de la santé sont-ils pipés ?	11
Atelier E3 : Sport et égalité : amis ou ennemis ?	12

Thème 1 : Aux racines de la durabilité

La durabilité est actuellement l'un des enjeux scientifiques et sociétaux les plus centraux. Cette journée thématique vous propose deux ateliers immersifs pour en aborder une facette cruciale : notre rapport aux sols agricoles et forestiers.

Atelier D1 : Une assiette saine ET durable ?

Apprenez à composer des menus à la fois bons pour la santé et pour l'environnement.



© Brooke Cagle / Unsplash

Comment composer une assiette durable, à la fois bonne pour la santé et pour la planète ? Des choix alimentaires bénéfiques pour les deux, est-ce possible ? Cet atelier est l'occasion d'explorer ces questions et de partager des recettes.

Au travers de deux dispositifs interactifs, un mini supermarché fictif et une assiette à composer à l'aide de portions alimentaires, vous abordez la notion de santé planétaire et réalisez à quel point leur santé est intimement liée à celle de l'environnement. Dès lors, comment orienter vos choix de produits alimentaires et la composition de vos assiettes pour aller vers une alimentation saine et durable ?

Conçu par L'éprouvette et la fondation [Biovision](#), cet atelier propose de tester des produits et de parcourir des pistes d'actions possibles au niveau individuel comme au niveau collectif pour influencer l'état de la planète et de la société. En partageant vos idées, vous proposez ensemble des menus alléchants, sains et durables.

Atelier D2 : À la découverte des sols forestiers

Immergez-vous au cœur des bois pour cartographier collectivement leurs sols et découvrir leur composition.



© Freepik

Muni·e·s des outils de spécialistes des sols (aussi appelés *pédologues*), découvrez de quoi est composée la terre en plongeant directement au cœur d'un sol forestier.

En vous immergeant directement au cœur de la forêt, vous cartographiez les sols et pouvez constater leurs différences selon l'endroit observé. Vous scrutez également la rencontre intime entre le monde minéral et le monde organique et tombez nez à nez avec la faune du sol, dont le fascinant ver de terre. Apprenez à décrire un sol et à établir sa carte d'identité. Découvrez quels sont les paramètres qui contrôlent la formation des sols et explorez toute la diversité que la terre peut arborer.

Après l'observation de l'impact des activités humaines, nous discutons des enjeux de la gestion des ressources naturelles dans un cas concret.

Issu d'un partenariat entre plusieurs institutions, ce projet se décline aussi sur le blog « [S'enforester](#) » sur lequel vous pouvez trouver de nombreuses ressources.

Thème 2 : Esprit sain dans un environnement sain

Ces trois ateliers variés et interactifs abordent différentes dimensions de la santé mentale et des émotions. Ils permettent d'observer que la dimension psychologique interagit avec d'autres dimensions de la santé : physique, environnementale et sociétale.

Atelier S1 : Peut-on vraiment jouer avec les émotions ?

Explorez la richesse du monde des émotions à travers des jeux de société



© chEERs_Lab

Joie, colère, tristesse, surprise... Les émotions sont omniprésentes dans notre quotidien et colorent nos expériences de vie. Importantes pour orienter nos choix et nos actions, elles nous submergent parfois. Il devient alors nécessaire de les reconnaître, de les écouter, de les exprimer, de les comprendre et de les réguler de manière adéquate pour rester en bonne santé psychique.

Comment fonctionnent les émotions ? Comment sont-elles nommées avec nuance par les spécialistes ? Pourquoi est-ce que nous n'éprouvons pas tou·te·s les mêmes émotions dans les mêmes situations ?

Vous exercez vos compétences émotionnelles à travers des jeux de société qui ont été spécialement développés sur ce thème, notamment par des psychologues. Par leur interactivité, ces jeux favorisent les échanges et vous invitent à identifier vos émotions et celles de vos partenaires de jeu, en lien avec des situations réelles ou imaginées.

Atelier S2 : J'ai mal à la Terre !

Quelle place pour nos émotions et nos ressentis dans les enjeux écologiques ?



© patpitchaya /Canva

De nouveaux termes – tels qu'*éco-anxiété*, *solastalgie*, *collapsalgie* ou encore *éco-psychologie* – s'entendent de plus en plus. Mais que signifient-ils, et pourquoi devient-il de plus en plus primordial d'en parler ?

Dans une société de plus en plus technologique et bétonnée, le lien tissé entre l'être humain et la nature semble toujours s'étioler davantage. Selon la vision dualiste où « Nature » est opposée à « Culture », nous, humain·e·s, serions construit·e·s dans une illusion de séparation avec le monde vivant dont nous faisons pourtant indéniablement partie.

Selon l'éco-psychologie, cette illusion de séparation est au cœur des dégradations écologiques actuelles, celle-ci ayant masqué les conséquences réelles de nos impacts sur le monde. Sorte de réveil douloureux mais nécessaire, l'éco-anxiété se présente comme l'une des manifestations de notre reconnexion à la nature, exprimée par de la tristesse, de la colère et, parfois, une paralysie face à l'ampleur de la situation.

Cet atelier propose d'explorer les notions théoriques entourant les vécus et émotions liés aux enjeux écologiques, tout en participant à des exercices expérientiels. S'informer et expérimenter les émotions soulevées par les enjeux écologiques actuels peut mener à une nouvelle vision écocentrée, tout en vivant le mieux possible avec ces nouveaux ressentis.

Atelier S3 : Mémoire et luttes : les patchworks du Sida et le VIH aujourd'hui

Explorez l'histoire sociale du VIH par plusieurs formes d'art.



© National Institute of Health

Les « Patchworks des Noms », vous connaissez ? Ces émouvants objets d'art, de mémoire et de lutte sont aussi de puissants outils de transmission. Cet atelier vous en racontera l'histoire et proposera, dans un second temps, une initiation à l'écriture créative afin vous puissiez également réfléchir et vous exprimer sur l'histoire des luttes.

Thème 3 : Le jeu vidéo : un peu, beaucoup, scientifiquement !

Les jeux vidéo sont souvent décrits sous leurs angles commerciaux ou artistiques. Ces trois ateliers, émaillés de nombreux exemples, illustrent qu'ils sont aussi à la fois objets de recherche scientifique et outils de représentation narrative ou mécanique du monde qui nous entoure.

Atelier J1 : Introduction à l'étude du jeu vidéo

Décortiquez les méthodes spécifiques employées pour l'étude des jeux vidéo.



© Konstantin Savusia / Canva

Décortiquez les méthodes spécifiques employées pour l'étude des jeux vidéo. Quelles sont les similitudes et les différences de l'analyse du jeu vidéo avec celle d'autres disciplines comme la littérature, le cinéma ou la peinture ?

Découvrez qu'il ne suffit pas d'en étudier les images ou les sons, mais qu'il faut également prendre en compte l'interactivité, les mécaniques de jeu – c'est-à-dire ce que le jeu vidéo permet de faire ou non – et développer des outils d'analyse en conséquence.

Durant les 30 dernières minutes, vous jouez à une sélection de jeux, accompagné·e·s d'une fiche de questions qui permet de mettre en pratique le contenu de l'atelier.

Parmi les jeux discutés durant l'atelier : *Red Dead Redemption 2* (2018), *Passage* (2007), *Horizon Zero Dawn* (2017), *Enterre-moi, mon Amour* (2017), *September 12th* (2003), *Evoland* (2013).

Atelier J2 : Récit, écriture et Jeux vidéo

Qu'est-ce que le jeu vidéo apporte à l'analyse littéraire et à l'écriture créative ?



© Life is Strange / Don't Nod

Découvrez ce qu'un récit vidéoludique permet de comprendre à l'écriture et à la narration. À l'ère du smartphone, la communication multimodale domine nos interactions. Vidéos, photos, textes ou messages vocaux, nos échanges d'informations font intervenir de nombreux modes de communication sur un même logiciel. Le jeu vidéo permet de reproduire la complexité de ces échanges dans les récits qu'il met en scène. Comment, par exemple, étudier les relations entre l'histoire que raconte un jeu vidéo et les actions que nous y accomplissons ?

Cet atelier aborde le récit par le biais du jeu vidéo, qu'il s'agisse d'écrire des textes cohérents ou de comprendre des concepts de narratologie.

Les jeux proposés durant l'atelier, comme par exemple *Baba Is You* (2019), *Minit* (2018), *Disco Elysium* (2019) ou *12 Minutes* (2021), introduisent ou consolident les outils d'analyse littéraire comme la quête, les arcs narratifs et la caractérisation des personnages.

Atelier J3 : Action écologique et Jeux vidéo

Le jeu vidéo peut-il aider à changer notre rapport à l'environnement et agir pour un futur désirable ?



© Stray Fawn Studio

Quoi de plus opposés, *a priori*, que la nature et un artefact numérique comme le jeu vidéo ? A-t-on déjà vu un personnage de jeu vider ses poubelles ? Comment la nature fait-elle partie du jeu et en quoi la place qui lui est accordée nous renseigne-t-elle sur notre rapport problématique au vivant ?

Durant cet atelier, vous explorez les modèles environnementaux dominants de l'histoire du jeu vidéo. En effet, de nombreux jeux de gestion sont fondés sur la compétition et le cumul de ressources, selon un modèle dit « extractiviste ». Une fois ce modèle identifié, il s'agit de proposer et de discuter d'une sélection de jeux qui le critiquent.

Cet atelier propose d'explorer la lecture politique donnée aux questions écologiques dans les jeux vidéo. Nous abordons par exemple les univers vidéoludiques mettant en scène un futur post-apocalyptique, pour ensuite réfléchir aux registres d'action autorisés ou non pour notre avatar.

Parmi les jeux discutés durant l'atelier : *Mountain* (2014), *Niche : a genetics survival game* (2016), *Lichenia* (2019), *Outer Wilds* (2019).

Thème 4 : Liberté, égalité, intersectionnalité

Omniprésent dans les sphères médiatiques et politiques, la notion d'égalité est parfois galvaudée ou mal comprise. Ces trois ateliers mettant en scène des personnages, réels ou imaginaires, abordent la thématique de l'égalité et ses termes associés (stéréotypes, inégalités, intersectionnalité, etc.)

Atelier E1 : Les stéréotypes de genre au cinéma et dans les séries

James Bond VS Wonderwoman : Découvrez ce qui se cache derrière le costume des héroïnes et héros de cinéma et de séries.



© Pigsels.com

Le cinéma tend à véhiculer un certain nombre de stéréotypes quant aux caractéristiques prétendument féminines ou masculines des personnages à l'écran et renforce ainsi des comportements qui nous apparaissent comme « naturels ».

Grâce à des exemples tirés de séries et de films américains et à l'aide d'outils d'analyse, vous réfléchissez lors de cet atelier aux représentations et à la façon dont le cinéma offre souvent une vision normative et idéalisée des identités de genre mais représente aussi, parfois, des féminités et des masculinités complexes qui échappent aux normes instaurées et participent ainsi à une redéfinition de ces dernières.

Une réflexion est entamée sur la base de productions audiovisuelles qui actent ou réinventent les identités de genre, comme *James Bond*, *Wonderwoman* ou la série *Girls* de Lena Dunham. C'est l'occasion de mobiliser des outils d'analyse filmique leur permettant d'interroger des procédés formels tels que le montage ou le cadrage.

Atelier E2 : Les dés de la santé sont-ils pipés ?

Expérimentez les inégalités d'une crise sanitaire et découvrez les multiples facettes qui composent la santé.



© L'éprouvette

Ce jeu de rôles permet de se plonger dans la vie d'un quartier, dont les habitant·e·s – gymnasien·ne·s, cuisinier·ère·s, requérant·e·s d'asile, postier·ère·s ou retraité·e·s – se croisent, parfois sans se rencontrer, parfois en s'entraïdant, lorsqu'une pandémie pareille à celle du COVID-19 survient et que les mesures sanitaires affluent. Parviendront-elles et ils à préserver leur santé et être solidaires avec leurs voisin·e·s, tout en réalisant leur mission quotidienne ?

Cet atelier est l'occasion d'expérimenter et de réfléchir ensemble de manière ludique aux différentes inégalités sociales et de santé, ainsi qu'à leur évolution dans un contexte de crise sanitaire. Il permet également de comprendre les éléments qui composent la santé, qu'elle soit physique, psychologique ou socio-économique, et comment la santé de chacun·e peut être impactée en situation de crise.

Atelier E3 : Sport et égalité : amis ou ennemis ?

Discutez des inégalités sociales dans le sport au travers d'extraits vidéo.



© Portra /Canva

Le sport peut, hélas, être parfois le théâtre de racisme, sexisme, homophobie ou d'autres préjugés et discriminations. Il peut même, dans certains cas, véhiculer et favoriser les inégalités sociales. Cependant, le sport peut également être un milieu de lutte pour l'égalité et devenir un terrain de construction d'une société plus inclusive ! Cet atelier invite vos élèves à aborder ces thèmes et mécanismes grâce aux sciences sociales (sociologie, anthropologie, psychologie, histoire, etc.), appliquées à des exemples concrets.

À l'aide de petits jeux, vous explorez d'abord les notions clés d'égalité, de discriminations, de stéréotypes, de préjugés et d'inclusion. Puis, sur la base de courtes vidéos documentaires sur l'(in)égalité dans le domaine du sport, vous discutez et débâtez de processus sociaux et de faits historiques et actuels, au regard de vos expériences personnelles et des résultats de différentes recherches scientifiques.