

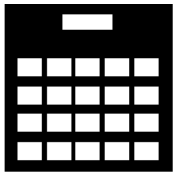
JEUX DE RÔLE

Sensibiliser les étudiants aux questions sociétales associées aux sciences

5 J

2 

40 



1 salle de cours + 2 salles de travail



Matériel audio/vidéo



OBJECTIFS

DISCIPLINAIRES

Sensibiliser les étudiants aux questions économiques et sociétales associées aux sciences.

Apprentissage de divers outils médias (vidéo, site web).

TRANSVERSAUX

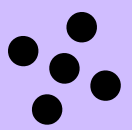
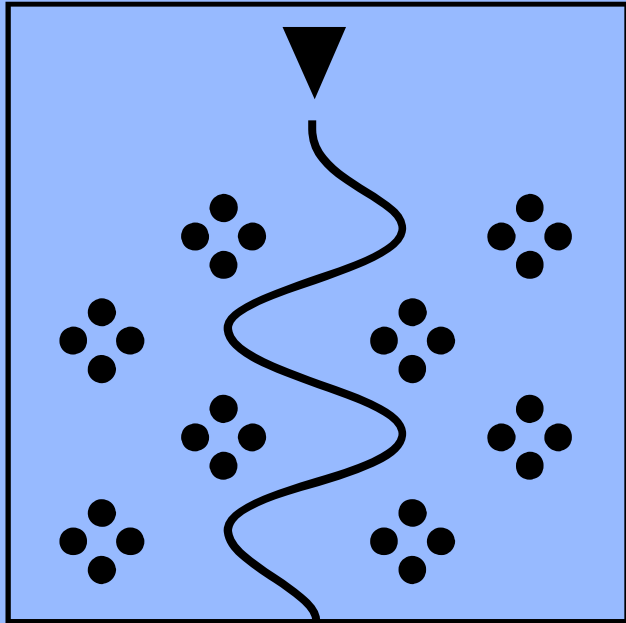
Faire travailler les élèves en groupe.

Gestion de projets et utilisation d'outils associés (carte heuristique, outils de curation, portail collaboratif).



WORKSHOP

4H



Groupes de 6/7 élèves qui incarnent une structure de R&D d'un grand groupe (Adidas, Ikea...) – Analyse du business model.

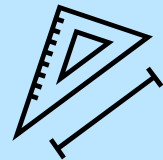
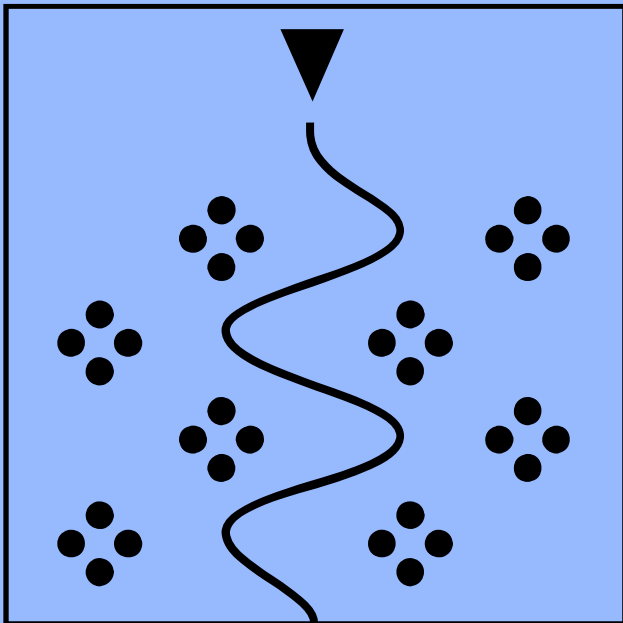


Les enseignants annoncent une nouvelle découverte ou disruption scientifique que les groupes vont devoir exploiter.

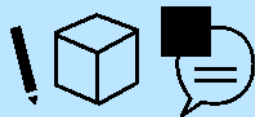


WORKSHOP

1J



Proposition par groupe, d'une innovation associée à la découverte scientifique énoncée plus tôt.

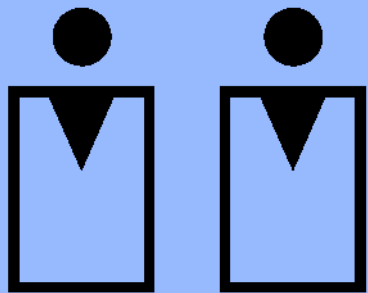


Création de prototypes et d'une vidéo pour présenter l'innovation.

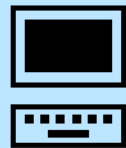


WORKSHOP

2J



Annnonce de conséquences inattendues de la découverte scientifique (géopolitiques, sociétales, éthiques...) que les groupes doivent gérer.



Création d'un site web incluant ces éléments.



EVAL

1J



Présentation orale en groupe de chaque projet devant le comité exécutif de l'entreprise (enseignants).



Evaluation des supports multimédias réalisés.





LES +

Le format workshop/jeu de rôle permet aux étudiants de s'immerger tout de suite dans la problématique.

Allier une partie scientifique, communication et enjeux de société permet de prendre conscience de l'imbrication de ces dimensions dans le monde réel.

Taux de satisfaction moyen de 4,4/5.

LES -

La taille élevée des groupes (6 à 7 élèves) pose parfois des problèmes relationnels.

Dès que les consignes sont plus floues, les étudiants semblent perdus et peu autonomes.



JEUX DE RÔLE

SHS ET PHYSIQUE, L2

5J



35



1 salle de cours +
2 salles de travail



Matériel photo et vidéo

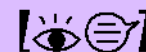


OBJECTIFS



DISCIPLINAIRES

- Sensibiliser les étudiants aux questions sociétales associées aux sciences.
- Apprentissage de divers outils médias.

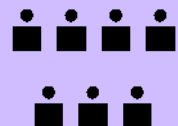
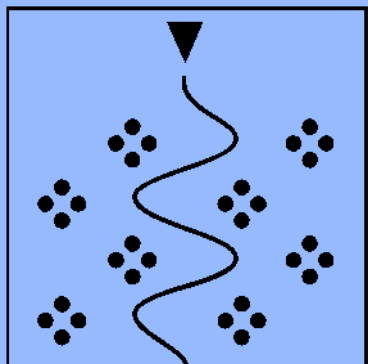


TRANSVERSAUX

- Faire travailler les élèves en groupe.
- Gestion de projets et utilisation d'outils associés.

WORKSHOP

4J



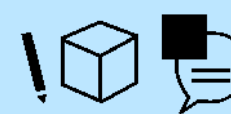
Groupe d'étudiants qui incarnent une structure R&D d'un grand groupe + analyse business model.



Annonce par les enseignants d'une nouvelle disruption ou découverte scientifique.



Proposition d'une innovation associée au sein de chaque groupe.



Création de prototypes et d'une vidéo pour présenter l'innovation



Annonce de conséquences inattendues de la découverte + création d'un site web



EVAL



Présentation orale en groupe de chaque projet.



Evaluation des supports multimédias réalisés.

1J