




Atelier 3





Débattre autour d'une nouvelle technologie **Point de vue des citoyen·nes**





 ± 2h d'activité

 De 5 à 10 jeunes



 Un grand espace, une grande table centrale et plusieurs tables pour que les différents groupes puissent travailler chacun de leur côté

 Un ordinateur, les articles OU les chroniques de l'atelier précédent, un baffle (si vous devez faire écouter les chroniques), une connexion Internet, des feuilles de brouillon, les smartphones des jeunes ainsi que les supports papier de l'atelier 3 [  ] :

- Grille "Analyse d'une techno" x nombre de groupes [ ] ;
- Questionnaire "Comparaison entre technos" x nombre de jeunes [ ] ;
- Les 6 cartes "Rôle"



À préparer avant la séance :

- ☐ Relisez ou réécoutez les différentes productions réalisées lors de l'atelier précédent afin de pouvoir réagir et rebondir durant les différentes activités de cet atelier.
- ☐ Prenez le temps de découvrir les différents documents à utiliser durant l'atelier 3, à savoir la grille d'analyse, le questionnaire et les cartes "rôle".

DÉROULEMENT

Étape 1 : Récap' – 10'

Prenez le temps de revenir sur l'atelier précédent afin d'identifier en grand groupe les apprentissages et les réflexions qui sont ressortis de l'activité, plutôt au niveau de la forme (journalisme écrit ou oral), le fond fera l'objet d'une réflexion en sous-groupe juste après. Ce point d'introduction vous permettra également de lancer ce nouvel atelier qui sera axé sur le débat et la place des citoyen·nes par rapport à ces nouvelles technologies. De plus, ce récap' peut permettre à de nouvelles personnes de rejoindre le projet en cours de route.

Étape 2 : La revue de presse* – 10'

Installez autant de tables qu'il y a de groupes et invitez les jeunes à s'y installer. Ensuite, attribuez-leur un article de presse ou une chronique* radio réalisée par un autre groupe. Laissez-les lire OU écouter attentivement la production qui leur a été attribuée et amenez-les à compléter la grille d'analyse prévue à cet effet.

Étape 3 : Présentation des différentes technologies – 10'

Invitez chaque groupe à présenter en quelques mots la technologie qu'ils ont découverte, la raison de sa création et les potentielles problématiques qui en découlent.

Étape 4 : Préparation au débat – 15'

Distribuez un questionnaire "comparaison des technologies" par jeune afin de les aider à se positionner par rapport aux différentes technologies. Les jeunes ne peuvent pas répondre aux questions positives en choisissant la technologie qu'ils auront créée lors du premier atelier afin d'éviter un certain parti pris.

Étape 5 : Débat mouvant* : Positionnement physique et argumentation – 30'

Organisez l'espace de manière à attribuer les articles ou les noms de chroniques radio inscrits sur des feuilles de papier à un endroit de la pièce. Lisez devant toutes les jeunes chaque question du questionnaire de comparaison et demandez-leur de se positionner individuellement à l'endroit de la technologie choisie comme réponse à la question.

Une fois que chaque jeune s'est positionné-e, invitez-les à justifier leur choix afin de les amener à s'interroger sur les potentielles dérives/problématiques/enjeux liées au prototype choisi. Vous tenez un rôle primordial au moment de ces échanges, car vous devez pousser les jeunes à justifier et argumenter leur(s) réponse(s), en ajoutant le fameux "Pourquoi ?". N'hésitez pas à inviter les jeunes à faire des liens avec ce qui a été indiqué/évoqué dans les articles/les chroniques.

Le recours au principe du débat mouvant* pousse chaque jeune, même les plus discretes, à se positionner et donne l'occasion aux animateur-ices de leur proposer de prendre la parole. Il est important de signaler aux participant-es qu'ils peuvent changer d'avis en cours de débat - en fonction des arguments émis par d'autres - et donc de se déplacer dans la pièce en fonction.

Étape 6 : Exercice de décentrement via un jeu de rôle – 50'

Distribuez aléatoirement une carte “rôle” à chaque jeune. Comme il n'y a que 6 rôles différents, certain-es jeunes joueront peut-être des rôles identiques. L'attribution imposée d'un rôle permet aux jeunes de ne pas devoir prendre des risques en exposant leurs propres convictions. De plus, si le rôle imposé ne correspond pas du tout à leur point de vue, cela les pousse à chercher des arguments avec lesquels ils ne sont pas d'accord, à mieux comprendre les opinions contraires et à faire preuve d'ouverture.

En fonction des rôles attribués, choisissez sur quelle technologie va devoir débattre chaque duo :

Le-a techno concerné-e par les impacts positifs
VS
Le-a techno concerné-e par les impacts négatifs

Le-a pro-techno
VS
Le-a technophobe

La personne mandatée par une autorité pour défendre la technologie
VS
Le-a complotiste

Laissez à chaque binôme une vingtaine de minutes de réflexion et de recherches afin de préparer leur argumentaire. L'idée est de sortir des arguments qui tiennent la route et qui se basent sur des éléments factuels.

Installez une grande table au centre de la salle (ou plusieurs tables réunies), à l'image d'un plateau télévisé. Autour de cette table, vous pourrez placer trois chaises : deux chaises pour les deux personnes qui débattront et une troisième chaise, vide au préalable. L'idée de cette troisième chaise est de laisser l'opportunité à un-e observateur-riche du débat de montrer qu'il veut intervenir, un peu à l'image des personnes qui commentent sur les réseaux sociaux face à une majorité silencieuse, mais observatrice.

Une fois que ces vingt premières minutes de préparation sont passées, commencez le jeu de rôle en fixant un temps maximal de 5 minutes par binôme, un peu à l'image d'un débat télévisé. Pour vous assurer d'un temps de parole plus ou moins équilibré, vous jouerez le rôle du présentateur ou de la présentatrice. Les autres jeunes observent le débat. Si l'un-e ou l'autre veut intervenir, il va s'installer sur la chaise libre.

Astuces :

- Comme il s'agit d'un atelier centré autour du débat et de l'opinion de chacun·e, invitez chaque jeune à être bienveillant·e dans ses propos, même au moment du jeu de rôle.
- Au moment de l'étape 6, si vous manquez de temps, d'espace ou si le nombre de jeunes présent·es au moment de l'activité est moindre, privilégiez une version plus légère avec un "simple" débat POUR/ CONTRE une des technologies choisies.
- N'hésitez pas à placer des moments de pause quand cela s'avère nécessaire.

