



## Le numérique dans le sport : *Jouer à débattre*, un support pédagogique innovant pour initier les jeunes au débat science-société



©jouer à débattre

*Jouer à Débattre est un dispositif pédagogique permettant d'intéresser les jeunes aux sciences en questionnant les usages et les impacts des sciences, et notamment celles du numérique, dans la société et la vie quotidienne. Après une série thématique sur l'intelligence artificielle, l'association l'Arbre des Connaissances, avec le soutien d'Inria, propose un nouvel opus sur le numérique dans le sport.*

### *Jouer à débattre*

Avec Jouer à Débattre (JAD), l'Arbre des Connaissances met à la disposition gratuite des professionnels de l'éducation et de la culture des supports pédagogiques, pour intéresser autrement les jeunes (dès 13 ans) aux sciences et les initier au débat citoyen, grâce à une approche ludique et transdisciplinaire. Via un jeu de rôles qui les amène à incarner des positions et prendre des décisions, les jeunes peuvent s'approprier des questions complexes, dans la nuance, sur des objets concrets, et ainsi réfléchir aux bénéfices et risques liés à l'innovation scientifique et technologique.

Depuis 2018, l'Arbre des Connaissances collabore avec Inria, l'institut national de recherche en sciences et technologies du numérique, pour produire des ressources sur les sciences du numérique dont une série thématique sur les usages de l'intelligence artificielle dans différents domaines (les transports, la santé, la sécurité), et aujourd'hui, **un nouveau support de débat sur le numérique dans le sport.**

L'Arbre des Connaissances présentera le support **Jouer à Débattre "Sport et numérique"** lors d'un webinaire organisé le **lundi 9 octobre de 13h à 14h**, en présence de **Lionel Reveret**, chercheur Inria référent sur le projet.

Lien de connexion au webinaire :

<https://us02web.zoom.us/j/89545759020?pwd=RmRtOTlvVU1zczJiT2xKNzRXdUZFU09>

\*\*\*

Plusieurs sessions de jeu en présence d'élèves sont d'ores et déjà programmées à **Grenoble** (6/10), **Paris** (10 et 12/10) et **Bordeaux** (9, 10 et 12/10) :  
[Rapprochez-vous des contacts presse si vous souhaitez assister à l'une d'elle](#)

### *Sport et numérique*

À l'approche des Jeux Olympiques de Paris 2024, cette thématique, plus que jamais d'actualité, permet de mettre en lumière des **axes de recherche portés par Inria, partenaire de l'INSEP depuis 2020**, mais aussi de questionner les impacts de ces innovations pour les citoyens.

**Le synopsis ?** À travers le rôle d'avocats ou de jurés, les élèves prennent activement part au procès devant décider de la mise sur le marché d'une toute nouvelle application sportive, Mon Coach Intelligent (MCI), collectant quotidiennement les données de santé des utilisateurs. MCI propose ainsi des entraînements sportifs sur mesure adaptés aux besoins et objectifs de chacun.



Cette situation concrète amène les élèves à se questionner :

**Comment le numérique transforme nos pratiques sportives ? Quels bénéfices-risques sont associés à ces nouveaux usages ?**

Les joueurs traverseront ces différentes problématiques avant de prendre une décision argumentée sur l'avenir de cette innovation technologique.

Une façon originale et ludique pour :

- Initier les jeunes au débat citoyen sur des thématiques scientifiques d'actualité à travers un jeu de rôle
- Aborder les enjeux liés au développement et à la recherche en sciences du numérique, notamment dans le sport
- Questionner les impacts du développement du numérique dans les pratiques sportives.

Retrouvez les supports : jeu, guide d'animation et ressources, gratuitement sur le site [www.jeudebat.com](http://www.jeudebat.com)

Le support Jouer à Débattre "Sport et numérique" est disponible gratuitement sur le site [www.jeudebat.com](http://www.jeudebat.com).

Il se compose :

- d'un jeu de rôle à télécharger ;
- d'un guide d'animation détaillé ;
- des ressources documentaires et pédagogiques pour préparer et prolonger les débats avec les jeunes.

En complément du jeu, des rencontres avec des professionnels de la recherche peuvent être organisées après une séance de JAD pour répondre aux questions des jeunes et apporter un éclairage supplémentaire.

---

L'Arbre des Connaissances est une association créée par des chercheurs en 2004, elle vise à ouvrir la science aux citoyens en établissant des liens de qualité entre jeunes et scientifiques. L'Arbre des Connaissances poursuit deux objectifs : intéresser les jeunes aux sciences et à l'innovation par l'expérimentation, éveiller leur esprit critique et ainsi donner au plus grand nombre l'accès à la culture scientifique et au débat.

À propos d'Inria : Inria est l'institut national de recherche en sciences et technologies du numérique. La recherche de rang mondial, l'innovation technologique et le risque entrepreneurial constituent son ADN. Au sein de 220 équipes-projets, pour la plupart communes avec les grandes universités de recherche, plus de 3 900 chercheurs et ingénieurs y explorent des voies nouvelles, souvent dans l'interdisciplinarité et en collaboration avec des partenaires industriels pour répondre à des défis ambitieux. Institut technologique, Inria soutient la diversité des voies de l'innovation : de l'édition open source de logiciels à la création de startups technologiques (Deeptech).

---

**CONTACT Inria**  
**Laurence GOUSSU**  
[laurence.goussu@inria.fr](mailto:laurence.goussu@inria.fr)  
 01 39 63 57 29

**CONTACTS L'Arbre des Connaissances**  
**Camille VOLOVITCH**  
[cvolovitch.adc@gmail.com](mailto:cvolovitch.adc@gmail.com)  
 06 73 72 84 16

**Sam LEFEBVRE**  
[slefebvre.adc@gmail.com](mailto:slefebvre.adc@gmail.com)