



L'ARBRE DES CONNAISSANCES

DEPUIS 2004 : DES CHERCHEURS ENGAGÉS POUR OUVRIR LA SCIENCE AUX CITOYENS

L'EXPÉRIMENTATION AU COEUR DE LA MÉDIATION SCIENTIFIQUE À DESTINATION DES JEUNES

La **pratique** de l'expérimentation en laboratoire ou du débat en classe et en bibliothèque
Le **contact** avec les professionnels ou acteurs de la science aujourd'hui
Dans une logique de **mixité sociale** et de **dynamique territoriale**

APPRENTIS CHERCHEURS

Immersion de collégiens
et lycéens en laboratoires

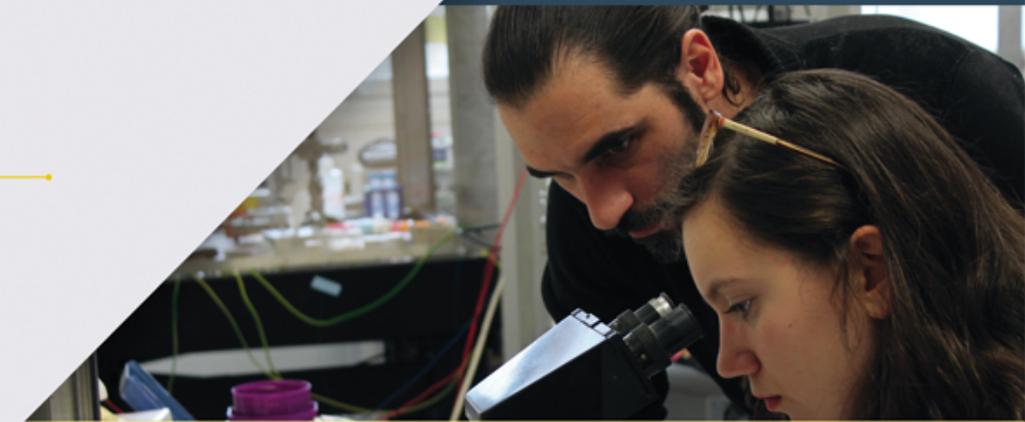


AIGUISER L'ESPRIT CRITIQUE DE TOUS LES JEUNES, CITOYENS DE DEMAIN
DONNER LE GOÛT DES SCIENCES AUTREMENT
SENSIBILISER ET FORMER LES PROFESSIONNELS À LA MÉDIATION SCIENTIFIQUE



8 À 10 MERCREDIS APRÈS-MIDI DANS L'ANNÉE
DES BINÔMES COLLÉGIEEN/LYCÉEN
1 CONGRÈS FINAL DANS CHAQUE CENTRE DE RECHERCHE :
LES JEUNES MÉDIATEURS À LEUR TOUR

« J'ai beaucoup aimé l'ambiance de travail durant les séances car j'ai appris plein de choses sans pour autant ressentir le côté scolaire qu'on retrouve au lycée. »



306 JEUNES EN FRANCE
277 PROFESSIONNELS DE LA RECHERCHE
62 ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES
36 CENTRES DE RECHERCHE

JOUER À DÉBATTRE

Des supports innovants pour initier les
adolescents au débat sur des questions
science-société

APPRENDRE AUX JEUNES À DÉBATTRE, EN CLASSE OU EN BIBLIOTHÈQUE
INTÉRESSER AUX SCIENCES PAR LE JEU
SENSIBILISER AUX IMPACTS DE LA SCIENCE DANS LA SOCIÉTÉ



DES JEUX ET DES RESSOURCES
TÉLÉCHARGEABLES GRATUITEMENT
WWW.JEUDEBAT.COM



1500 ADOLESCENTS ONT DÉJÀ JOUÉ
AU PREMIER JEU SUR L'HUMAIN
AUGMENTÉ



« C'est ludique, cela nous pousse à réfléchir, à pousser nos idées au maximum et à écouter les autres. »



EN PRÉFIGURATION, **MAAD DIGITAL**
UN NOUVEAU MÉDIA D'INFORMATION SCIENTIFIQUE SUR LES ADDICTIONS CONÇU AVEC ET POUR LES JEUNES.

L'Arbre des Connaissances bénéficie du soutien financier de

