

L'Arbre des Connaissances recrute un·e chargé·e de projet Jouer à Débattre

Depuis 2004, l'ambition de l'association est de favoriser le développement de la culture scientifique dans la société et de s'appuyer sur la méthode scientifique, l'expérimentation et la rencontre pour contribuer à l'émancipation et à la montée en compétences des adolescents.

Ce besoin d'un dialogue serein et productif entre science et société a conduit les chercheurs de l'association à développer 3 dispositifs innovants. Ils sont proposés de façon transversale aux professionnels de la recherche, de l'éducation, de la prévention et de la culture que l'ADC accompagne dans l'élaboration et la mise en œuvre de projets interprofessionnels à destination des jeunes de 13 à 25 ans.

Les dispositifs de l'association sont déployés en complémentarité dans les territoires :

- ⇒ **APPRENTIS CHERCHEURS** propose aux professionnels de la recherche et aux jeunes de mener ensemble des projets scientifiques en laboratoire.
- ⇒ **MAAD DIGITAL** rend accessibles les résultats de la recherche et l'évolution des connaissances en neurosciences des addictions pour contrecarrer les mécanismes de désinformation.
- ⇒ **JOUER A DEBATTRE** favorise les formats d'échanges innovants entre scientifiques et jeunes citoyens dans lesquels sont exprimés et pris en compte les attentes et questionnements de la société.

Les activités de l'ADC fédèrent chaque année plus de 400 scientifiques bénévoles et près de 800 professionnels de l'éducation et de la culture.

L'équipe est actuellement composée de 7 permanents qui travaillent en 4 pôles :

- un pôle direction avec la directrice et le responsable administratif et financier
- un pôle AC avec deux chargés de projets
- un pôle JAD avec deux chargés de projets
- un pôle MAAD avec une chargée de projet

Toute l'équipe travaille en lien étroit avec les 3 membres bénévoles du bureau ainsi que les membres du Conseil d'administration.

Description

Destinés aux jeunes à partir de 13 ans, **les supports Jouer à Débattre** sont disponibles gratuitement sur le site : www.jeudebat.com. Ces dispositifs pédagogiques amènent les jeunes à débattre de sujets science-société à travers des jeux de rôle sur des sujets d'actualité, et leur permettent ainsi de se questionner et de s'intéresser aux sciences en tant que citoyens.

Chaque support JAD s'articule autour d'une question science-société et repose sur :

- un jeu de rôle qui permet de se saisir d'enjeux complexes et pluridisciplinaires
- un guide de l'animateur
- des ressources pour aller plus loin.

L'ADC conçoit et produit les supports de jeu dans une logique de co-construction en collaboration avec des jeunes, des enseignants, des bibliothécaires, un comité de pilotage et un réseau d'experts. L'ADC accompagne la diffusion de ces supports de médiation par le biais de partenariats avec les réseaux de professionnels de l'éducation et de la culture qui s'en saisissent, de la formation de ces utilisateurs, et la participation à des événements locaux ou nationaux (Fête de la science).

Missions

Le-la chargé-e de projet **Jouer à Débattre** travaille en lien étroit avec son binôme, en relation avec la direction et le bureau de l'association, pour diffuser le dispositif à l'échelle nationale, animer et développer le réseau de partenaires du projet, participer à la production de nouveaux contenus.

Le-la chargé-e de projet sera responsable du :

>> Développement du dispositif

1. Conception de nouveaux supports :

- Coordonner la co-construction en lien avec des classes et les partenaires scientifiques et culturels pour la conception de parcours autour des supports JAD existants et de nouveaux supports à venir. En 2024, l'ADC s'oriente vers le développement de supports de médiation autour de l'environnement et du changement climatique. De nouveaux parcours et supports JAD seront à concevoir sur cette thématique. Déjà prévus :
 - o En 2024- 2025 : conception de nouveaux types de parcours pédagogiques
 - o En 2025- 2026 : conception d'un nouveau jeu sur la thématique de la captation du carbone.
- Assurer le suivi avec les prestataires associés à la production de nouveaux supports
- Proposer de nouvelles thématiques et, ou de nouveaux partenaires.

2. Gestion de projets :

- Animation et développement des partenariats sur le territoire national
- Aide au développement du projet, réflexion menée en lien avec la gouvernance de l'association
- Participation à la mise en place d'outils pour l'évaluation du dispositif
- Recherche de nouveaux financements : veille, rédaction des réponses aux appels à projets

>> Diffusion à l'échelle nationale

1. Formations professionnelles

- Organisation et animation des sessions de formation (en présentiel et distanciel) des professionnels à l'utilisation du dispositif (acteurs de l'éducation, de la culture, de la recherche et de la prévention)

2. Animation de séances Jouer à Débattre

- Événementiel national et régional (Fête de la science, Mois sans tabac, Semaine du Cerveau, etc.) pour des adolescents et du grand public.
- Organisation et animation de sessions Pass culture dans des établissements scolaires franciliens
- Animation de séances test à l'occasion de préparation de nouveaux supports

3. Communication

- Stratégie et suivi (planification, rédaction) d'une communication sur le dispositif
- Animation de réseaux sociaux (X, LinkedIn en particulier) en lien avec l'équipe de l'association

4. Collaboration avec des prestataires externes :

- Gestion, en lien avec le développeur, du site internet www.jeudebat.com (Wordpress)
- Assurer une veille sur les sujets liés aux supports de jeux en lien avec la documentaliste web

>> Participation à la vie associative

- Représentation de l'association dans des événements ou des réunions
- Participer aux réunions de l'association (AG, réunions d'équipe, ponctuellement congrès des AC)

- Participation à la rédaction des bilans d'activité
- Encadrement de stagiaires sur des missions définies

Qualités et compétences attendues

- Compétences en gestion de projets et en coordination (sens de l'organisation, animation de groupes de travail variés)
- Esprit de synthèse et qualités rédactionnelles
- Excellentes qualités relationnelles : capacité à travailler en équipe et à animer des partenariats
- Qualités pédagogiques et compétences en animation de groupes et auprès de publics variés (jeunes et adultes)
- Maîtrise des outils numériques : pack office, suite Google (et Adobe), réseaux sociaux, Brevo, Trello, Wordpress
- Curiosité, appétence pour des sujets scientifiques variés (sciences de la vie, innovations technologiques et numériques, sciences humaines et sociales...)

Profil recherché

- Formation supérieure (Bac +3 à Bac +5)
- Intérêt pour les projets pédagogiques et la médiation scientifique et culturelle
- Expérience en coordination ou gestion de projet

Seraient un plus :

- Le BAFA
- Une connaissance des secteurs de l'éducation et/ou de la culture et/ou de la recherche

Conditions

- Contrat / durée : CDI à temps plein
- Salaire : 2 200 euros brut
- Avantages : Carte restaurant, possibilité de forfait jour
- Télétravail possible 1 à 2 jours par semaine
- Lieu de travail : Institut de Recherche Saint-Louis, Paris 75010
- Déplacements ponctuels à prévoir en Ile-de-France et en régions

Candidature

Date limite de candidature : 16 juin 2024

Entretien à prévoir en juin et jusqu'au 12 juillet

Prise de fonction : 26 août 2024

Lettre de motivation et CV sont à adresser à :

Sam Lefebvre slefebvre.adc@gmail.com

Camille Volovitch cvolovitch.adc@gmail.com