

Le Café des STEAM



LE CAFÉ DES STEAM – WORLDCAFÉ

OBJECTIFS

- Sensibiliser aux domaines STEAM
- Identifier et discuter des stéréotypes de genre courants associés aux carrières STEAM
- Stimuler la collaboration et les échanges d'idées entre les participants.

TIMING

La durée totale de l'activité est d'environ 2h.

- Introduction (10 minutes)
- Tables de discussions (60 minutes - 3 rotations de 20 minutes chacune)
- Discussion Générale (20 minutes)
- Plan d'Actions (20 minutes)

CONSTITUTION DES GROUPES

Groupes de 5 à 8 personnes

MATÉRIEL :

- Tables et Chaises (aménager l'espace avec un sujet ou question clé par table)
- Papier et Stylos
- Affiches ou Tableaux Blancs (pour les supports visuels pour afficher les questions clés à chaque table)



MÉTHODOLOGIE

Le world café représente une approche méthodologique de discussion entre divers intervenants, favorisant l'émergence de propositions tangibles et consensuelles au sein d'un groupe dans une démarche d'intelligence collective. Pour instaurer un dialogue constructif, cette méthode s'inspire de l'atmosphère conviviale d'une pause café, où les participants se réunissent pour débattre de sujets spécifiques. L'idée sous-jacente est de cultiver un environnement propice à la confiance et à la convivialité, favorisant ainsi les échanges entre les participants. L'espace est aménagé en tables autour desquelles les participants sont encouragés à discuter, débattre et générer des propositions.

Plusieurs sessions sont organisées afin de permettre aux participants :

- de changer régulièrement de table,
- d'échanger les idées d'une table à une autre,
- de venir compléter les idées des uns avec celles des autres (principe de pollinisation visant à l'intelligence collective).

RÔLES

- Facilitateur/animateur : personne chargée de présenter le format du World café et de superviser les débats. Il doit veiller à l'accueil des participants, au respect des règles de participation et surtout être capable de reconnaître la présence d'une réflexion importante.
- « Hôte de table » ou rapporteur : ce rôle est donné à un participant volontaire pour rester à la table tout au long des différents temps de discussion d'une même session. Son rôle est d'expliquer et de résumer aux nouveaux arrivants les points soulevés précédemment. Cela permettra aux participants suivants de rebondir, de créer des associations d'idées et de les développer. L'hôte de table endosse également souvent le rôle de rapporteur en centralisant les propositions de chacun.
- Voyageurs ou « ambassadeurs d'idées » : ce sont tous les autres participants, ils se déplacent de table en table pour apporter des idées clés, des questions, des sujets... Chaque participant est invité à participer et à faire partager ses questionnements, ses réflexions et ses idées.



DÉROULEMENT

Introduction (10 minutes)

- Présenter brièvement les objectifs de l'activité et expliquez le fonctionnement du Café des STEAM.

Tables de discussions (60 minutes - 3 rotations de 20 minutes chacune)

- Rotation 1 : Les participants s'installent à une table et discutent du premier thème.
- Rotation 2 : Les participants changent de table et discutent du deuxième thème.
- Rotation 3 : Nouveau changement de table et discussion du troisième thème.

Discussion Générale (20 minutes)

- Les participants reviennent à leur table d'origine pour une session de synthèse.
- Chaque facilitateur partage les principales idées émergentes et les conclusions de sa table.

Plan d'Actions (20 minutes) :

- En groupe, les participants discutent des actions concrètes qu'ils peuvent entreprendre pour briser les stéréotypes de genre dans les STEAM.
- Chaque groupe partage son plan d'action avec l'ensemble du groupe et/ou le met en ligne pour une consultation ultérieure



PISTES DE THÉMATIQUES

"STEAM et Science-Fiction"

Discutez de la manière dont la science-fiction influence la perception des carrières STEAM. Comment les représentations fictives peuvent-elles contribuer aux stéréotypes de genre, et comment peuvent-elles être utilisées de manière positive pour inspirer la diversité dans les STEAM?

"STEAM et Réalité Virtuelle"

Explorez les implications de la réalité virtuelle dans les domaines STEAM. Comment cette technologie peut-elle ouvrir de nouvelles opportunités, et quelles barrières potentielles peuvent-elles créer en termes de diversité et d'inclusion ?

"Les STEAM dans la Culture Pop"

Analysez la représentation des professions STEAM dans la culture populaire (films, séries, jeux vidéo). En quoi ces représentations influencent-elles les perceptions du grand public, et comment peuvent-elles être modifiées pour promouvoir la diversité ?

Les STEAM et la Mode

Explorez la convergence entre la mode et les STEAM. Comment les deux domaines peuvent-ils interagir pour casser les stéréotypes de genre ? Quels sont les exemples inspirants où la créativité et l'innovation se rencontrent ?

STEAM et Intelligence Artificielle

Examinez le rôle croissant de l'intelligence artificielle dans les STEAM. Comment l'IA peut-elle être utilisée pour favoriser la diversité, et quelles préoccupations éthiques devraient être abordées ?

STEAM et Médecine Personnalisée

Explorez les avancées dans la médecine personnalisée et son lien avec les STEAM. En quoi cette approche révolutionne-t-elle la médecine, et comment peut-elle être accessible à tous, indépendamment du genre ?

STEM et Cuisine Moléculaire

Découvrez comment la cuisine moléculaire et les STEM se croisent. Comment cette fusion peut-elle inspirer de nouvelles perspectives sur la créativité, la science et l'innovation ?