



Département de recherche Santé publique / université de BORDEAUX



Présentation de Dilemme



L'animation scientifique en santé publique

Sauras-tu trouver ton chemin



Le projet Dilemme

➤ Objectifs

Offrir un espace d'expérimentation et d'échange sur des thématiques de santé publique avec une approche ludique

1. Développer l'**esprit critique** en travaillant sur le concept du risque, concept central en santé publique
2. Transmettre des **informations de santé publique** accessibles et au plus proche des préoccupations de la cible

➤ Population cibles jeunes de 15-24 ans dans toute leur diversité

- Période de vulnérabilité (consommations, troubles mentaux, renoncement aux soins)
- Inégalités sociales en santé déjà bien implantées lors du passage à l'âge adulte
- Envie / besoin d'information exprimé par les jeunes (Scandella et al., 2020)

- **Circuit d'animations scientifiques**

jeux, manipulations, débats

Scénarios issus de la vie quotidienne --> santé publique

--

Sessions par groupe de **35 participants max** ~ 2 heures

Possibilité de réaliser **2 circuits en parallèle** avec environ 15 à 17 participants maximum, accompagné de **2 animateurs par circuit**



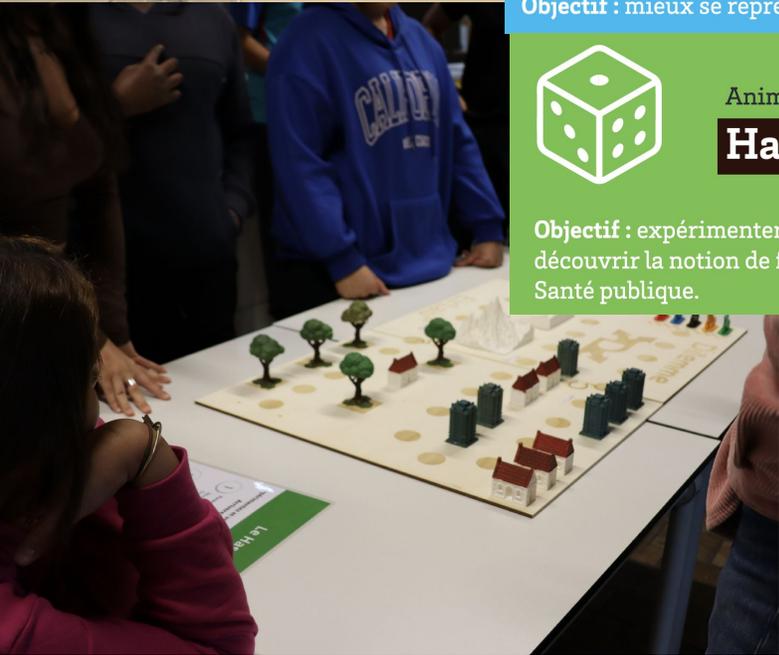
Animation 1
Sans pourcent

Objectif : mieux se représenter mentalement les proportions



Animation 3
Jeu du devin

Objectif : découvrir le concept d'une estimation et sa validité ou son risque d'erreur



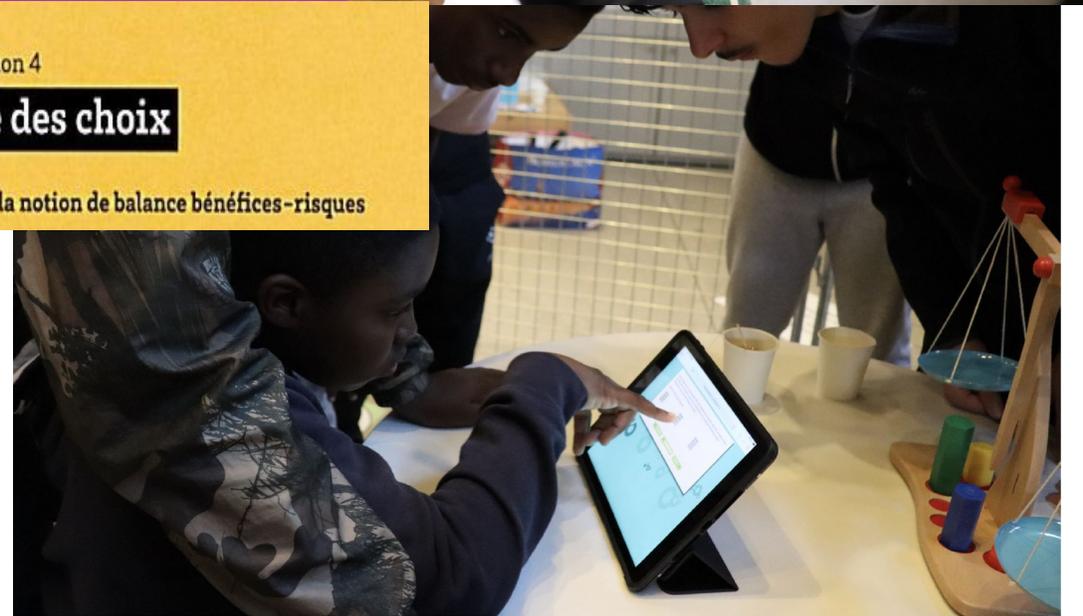
Animation 2
Hasardé

Objectif : expérimenter les probabilités conditionnelles, et découvrir la notion de facteur de risque et de protection en Santé publique.



Animation 4
Salle des choix

Objectif : expérimenter la notion de balance bénéfices-risques





Animation 1

Sans pourcent

Objectif : mieux se représenter mentalement les proportions

Cette animation est composée de 3 étapes :

- ❑ 1- Les participants doivent deviner à quels pourcentages sont remplis plusieurs contenants de formes différentes
- ❑ 2- Les participants tirent une **carte %** et doivent remplir un pot pour représenter cette proportion
- ❑ 3- Les participants doivent retrouver, parmi plusieurs exemples, lequel représente cette proportion dans la nature (proportion de droitiers, proportion de femmes souffrant d'endométriose)



POPULATION

Proportion d'enfants de 10 ans étant dyslexiques



Animation 2

Hasardé

Objectif : expérimenter les probabilités conditionnelles, et découvrir la notion de facteur de risque et de protection en Santé publique.

- 1- Les participants jouent à un jeu de plateau de type jeu de l'oie, représentant une course de vélo
- 2- Les participants utilisent des dés différents (sans le savoir dans un premier temps) avec lesquels ils ont plus ou moins de chance d'avoir des malus ou des bonus (exemple de malus : accidents → reculez de 3 cases etc.)
- 3- A la fin de la partie les participants débriefent avec l'animateur sur les causes de ces chances/risques différents, et essaient d'identifier les facteurs de risque et de protection liés à l'utilisation d'un vélo (port d'un casque, vitesse, état de forme, etc.)
- 4- Une deuxième manche est proposée aux participants qui ont cette fois le choix du dé. Ils mettent alors en jeu la notion de balance bénéfiques-risques





Animation 3

Jeu du devin

Objectif : découvrir le concept d'une estimation et sa validité ou son risque d'erreur

- 1- Une thématique est proposée aux participants. Par exemple : le pourcentage de jeunes français préférant la musique électro
- 2- Les participants sont amenés à utiliser plusieurs méthodes pour trouver (ou se rapprocher le plus) de cette proportion mystère :
 - a. en donnant leur à priori (sans indice)
 - b. visuellement (une bassine avec des boules de différentes couleurs est à leur disposition ; les boules rouges représentant les jeunes français préférant la musique électro sont présentes selon la proportion attendue)
 - c. par échantillonnage, à l'aide de bols doseurs de taille croissante en piochant dans la bassine
- 3- Les participants proposent leur proportion et discutent avec l'animateur de la méthode la plus fiable et des biais liés aux différentes méthodes





Animation 4

Salle des choix

Objectif : expérimenter la notion de balance bénéfices-risques

- ❑ 1- Les participants sont répartis en équipe (pays), ils sont face à un choix : mettre ou pas en place une stratégie vaccinale contre le HPV.
- ❑ 2- Les participants sont guidés par un scénario disponible sur une tablette numérique et des informations pour les aider à faire leur choix
- ❑ 3- Les participants répondent à des quiz et sont guidés pour disposer des poids sur une balance représentant leur perception des risques et des bénéfices de la vaccination
- ❑ 4- Les participants doivent tenter de trouver un consensus au sein de leur équipe pour prendre leur décision finale

