

**À l'attention des scientifiques
souhaitant diffuser et partager
des connaissances**

A stylized illustration of a purple silhouette of a person with arms outstretched, surrounded by various icons representing different fields of study. The icons include a spiral shell, a xylophone, a telescope, a sun, gears, a plant, a rocket, dice, a microscope, a clapperboard, a microphone, a planet, a question mark, and a calculator. The background is white with yellow dots and lines suggesting movement or connections.



SOMMAIRE

Edito

Glossaire

Les 13 bonnes raisons pour s'impliquer...

S'informer et valoriser son travail

Les bons réflexes avant de se lancer

CRÉER

Fiche 1 | Monter une exposition

Fiche 2 | Réaliser des planches de BD

Fiche 3 | Rédiger des articles vulgarisés

Fiche 4 | Réaliser un film

Fiche 5 | Créer une chaîne vidéo

Fiche 6 | Réaliser des Podcasts

Fiche 7 | Publier sur un réseau social

Fiche 8 | Créer un jeu de société

Fiche 9 | Créer un atelier pour les scolaires

PARTICIPER

Fiche 10 | Animer un jeu

Fiche 11 | Faire du théâtre-forum

Fiche 12 | Intervenir dans les médias

Fiche 13 | Proposer une conférence

Fiche 14 | Participer à une école d'été

Fiche 15 | Rencontrer une classe

Fiche 16 | Faire visiter son laboratoire

Fiche 17 | Accueillir des stagiaires



EDITO

Faire mieux connaître ses sujets de recherche, son métier, donner envie d'en savoir plus sur son domaine scientifique, aller à l'encontre des idées reçues... Vous avez sans doute ces objectifs en tête mais ne savez pas comment vous lancer ou n'avez pas le temps de vous lancer dans des actions destinées à d'autres publics que la communauté universitaire.

Ce guide s'adresse à la communauté scientifique de l'Université Paris-Saclay et traite des actions qui peuvent être entreprises à destination de publics variés dans l'optique de partager des connaissances, de développer la culture scientifique et technique de la population ou de mieux faire connaître le monde de la recherche à celles et ceux qui en sont éloignés.

Initié dans le cadre de la labellisation "Sciences avec et pour la société" (SAPS) attribuée par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche, ce guide vous présente des pistes de réflexion et des outils pour vous aider à mettre en place des actions de communication, de médiation et de vulgarisation scientifique. Il vous présente également des dispositifs existant au sein de l'Université Paris-Saclay auxquels vous pouvez participer ou des actions de nos partenaires que vous pouvez rejoindre et des ressources que vous pouvez mobiliser. Ce livret ne saurait pour autant être exhaustif. Nous pourrions le compléter au cours des prochaines années grâce à vos retours notamment.

Vous pouvez contacter La Diagonale pour des questions complémentaires ou partager des ressources qui vous sembleraient utiles.

Camille Galap,
président de l'Université Paris-Saclay

GLOSSAIRE

Camps d'été / Science Camps : séjours immersifs ayant lieu l'été sur les campus universitaires qui ont pour objectif de favoriser l'insertion des jeunes dans les sciences en leur permettant de rencontrer des scientifiques, visiter des laboratoires, pratiquer des manipulations, etc.

COMMED : parcours "Carrières de docteurs" communication, médiation et journalisme scientifique proposé par la Maison du Doctorat de l'Université Paris-Saclay.

COMPAS : service COMMunication, MÉdiation et PATrimoine Scientifique de la Faculté des sciences.

Escape-Game : activité ludique dans laquelle le but est de s'évader d'une pièce dans laquelle on se retrouve enfermé généralement à plusieurs avec une temporalité définie. Nécessite d'utiliser son sens de coopération, sa logique, son sens de l'observation et son esprit de déduction en équipe.

ESTIM : association école de la médiation.

IconLab : laboratoire de médiation audiovisuelle de la Diagonale · Université Paris-Saclay proposant des formations aux techniques audiovisuelles et du prêt de matériel.

IPS (Indice de position sociale) : indicateur permettant d'appréhender le statut social des élèves à partir des catégories socio-professionnelles (CSP) de leurs parents. La première version de l'IPS a été publiée en 2016 sur le site education.gouv.fr. L'IPS est actualisé chaque année.

Mediatraining : formation visant à maîtriser l'ensemble des techniques verbales et non-verbales pour faire face aux médias et aux interviews, notamment sur des sujets qui peuvent être sensibles.

MISS : Maison d'Initiation et de Sensibilisation aux Sciences située sur le campus d'Orsay qui propose des ateliers, jeux à débattre, etc. du CP à la Terminale.

Moodboard : planche d'ambiance graphique ou planche d'inspiration qui sert à définir l'orientation visuelle d'un projet créatif.

ONR : Organismes Nationaux de Recherche (CEA, CNRS, INRAE, Inria, Inserm, ONERA).

Outro : Séquence finale d'une vidéo (opposition à l'intro). Sert généralement à remercier les collaborateurs, partenaires ainsi que spectateurs ou/et à annoncer de nouveaux projets.

Print and play / print'n'play : littéralement "imprimer et jouer"- procédé de diffusion et de fabrication de jeux de société à assembler et imprimer soi-même.

SAPS : labellisation Sciences Avec et Pour la Société mise en place dans le cadre d'un appel à projets proposée par le ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Science ouverte : mouvement qui travaille à rendre la recherche scientifique et les données qu'elle produit accessibles à tous.

Serious game (équivalent jeu sérieux) : activité ludique ayant une intention sérieuse présentée sous format pédagogique, informatif, communicationnel, marketing, idéologique. Son principe englobe tous les jeux de société, jeux de rôle et jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

Speed-Meeting : échanges courts et informels (dans ce contexte : entre scientifiques et scolaires).

SWOT (équivalent FFOM) : outil de gestion de projet permettant d'établir les forces, faiblesses, opportunités et menaces.

Synopsis : récit succinct constituant le schéma du scénario d'un film qui consiste en une présentation sommaire du sujet et une esquisse des personnages principaux.

VOUS AVEZ UN PROJET DE MÉDIATION SCIENTIFIQUE ?

Les 13 bonnes raisons pour s'impliquer...

POUR MOI...

1. **Acquérir de nouvelles compétences** en matière de vulgarisation.
2. **Transmettre ma passion** pour les sciences, ses savoirs et participer à leur attractivité.
3. **Valoriser mes recherches et m'ouvrir à un réseau** de médiation sur le territoire de l'Université et/ ou à l'échelle nationale (autres scientifiques, professionnels de la médiation et de la communication, communautés enseignantes du primaire et du secondaire).
4. **Participer à déconstruire des stéréotypes**, en limitant l'autocensure et en favorisant l'inclusion, la socialisation et la confiance en soi.
5. **Profiter d'une expérience** réflexive sur ma thématique de recherche.
6. Pour le **plaisir de partager**, tout simplement.

POUR LA SOCIÉTÉ...

1. **Susciter des vocations** dans les domaines scientifiques et techniques, en révélant les nombreux métiers existants.
2. Permettre aux citoyennes et citoyens de **mieux connaître le monde de la recherche** et la démarche scientifique.
3. **Développer la culture scientifique** des citoyens.
4. **Sensibiliser aux enjeux scientifiques** et sociétaux actuels tout en nourrissant la créativité.
5. **Promouvoir le questionnement** et l'émerveillement.
6. **Exercer l'esprit critique** et participer à la lutte contre la diffusion de fausses informations.
7. **Assurer la diffusion des sciences** et l'information sur les résultats de la recherche de manière fiable, transparente et scientifique afin d'accompagner l'exercice d'une citoyenneté de manière critique et éclairée.

S'informer et valoriser son travail

Les exemples d'actions qui vont suivre ne représentent pas un panel exhaustif de ce qu'il est possible de faire pour partager des connaissances scientifiques, d'autant que les professionnels du secteur développent sans cesse de nouvelles méthodes et de nouveaux outils. Des supports d'information en ligne permettent de voir passer les nouveaux projets et d'avoir un aperçu des actions en cours.

Le site sciencesociete.universite-paris-saclay.fr donne un aperçu des activités et des dispositifs de médiation scientifique proposés à l'Université Paris-Saclay.

La liste de diffusion mediation@list.campus-paris-saclay.fr vous permet de publier et de recevoir des annonces (événements, appels à participation, etc).

La plateforme Mon Ile-de-Sciences est un service proposé par la Région Ile-de-France pour trouver les événements, les lieux et les professionnels qui partagent les sciences et leurs données en Île-de-France.

Chaque mois, la Scitoyenne présente plusieurs actions de médiation scientifique dans lesquelles les personnels de recherche peuvent s'impliquer : www.cerclefser.org/fr/la-scitoyenne/

Plusieurs groupes dédiés existent sur Facebook dont un intitulé "Communication et culture scientifique et technique" qui compte plus de 7 000 membres.

**Avec l'agenda culture · arts · sciences · société de
la quinzaine, recevez par email, tous les 15 jours,
l'actualité des événements artistiques et sciences
et société à l'Université
Paris-Saclay :**



LES BONS RÉFLEXES AVANT DE SE LANCER

Quelques questions générales à se poser avant toute action de vulgarisation scientifique. Des éléments plus spécifiques sont proposés dans les fiches actions des pages suivantes.

Avez-vous défini...

VOS OBJECTIFS ?

Est-ce que je veux, par exemple :

- Mieux faire connaître mon métier ou la manière de mener une recherche ?
- Sensibiliser à la méthode scientifique et donner les bons réflexes pour trier les informations fiables des fake news/infos ?
- Susciter des vocations dans un domaine où il n'y a pas assez de diplômés ou des inégalités entre les femmes et les hommes ?
- Faire connaître un sujet de recherche ou aller à l'encontre d'idées toutes faites et caricaturales dessus ?
- Transmettre des connaissances permettant la compréhension d'un sujet scientifique ?

VOS PUBLICS ?

Bien identifier le public visé permet d'adapter son contenu et son vocabulaire.

Exemples de publics vers qui s'impliquer :

- Jeunes éloignés de la recherche ou les adultes n'ayant pas grandi dans un milieu socio-culturel scientifique
- Jeunes filles, sous-représentées dans les milieux académiques et scientifiques
- Publics sceptiques ou indifférents vis-à-vis de la recherche



LA GESTION, L'ORGANISATION DE VOTRE PROJET ET DE SES CONTRAINTES / SES IMPRÉVUS ?

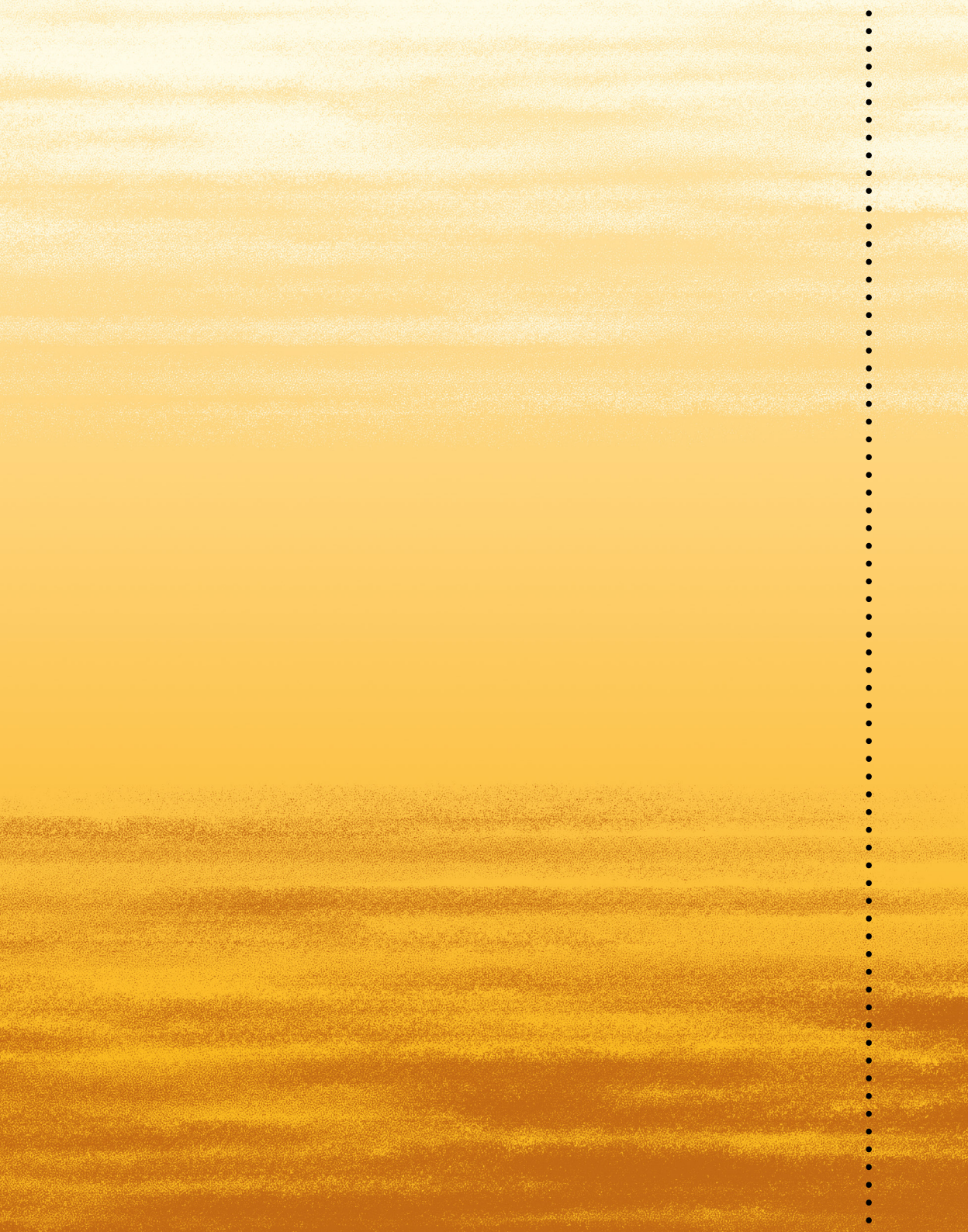
- Exemples : contraintes calendaires, financières, juridiques, matérielles et humaines
A noter : prendre en compte que les professionnels de la médiation et les artistes ont des contraintes budgétaires et calendaires propres à leur métier. Il convient de poser le cadre dès le début du projet et de faire preuve de rigueur et d'adaptation.
- Pour certains projets, assurez-vous d'avoir l'accord de votre hiérarchie.

AVEC QUI ? QUI PEUT VOUS AIDER ?

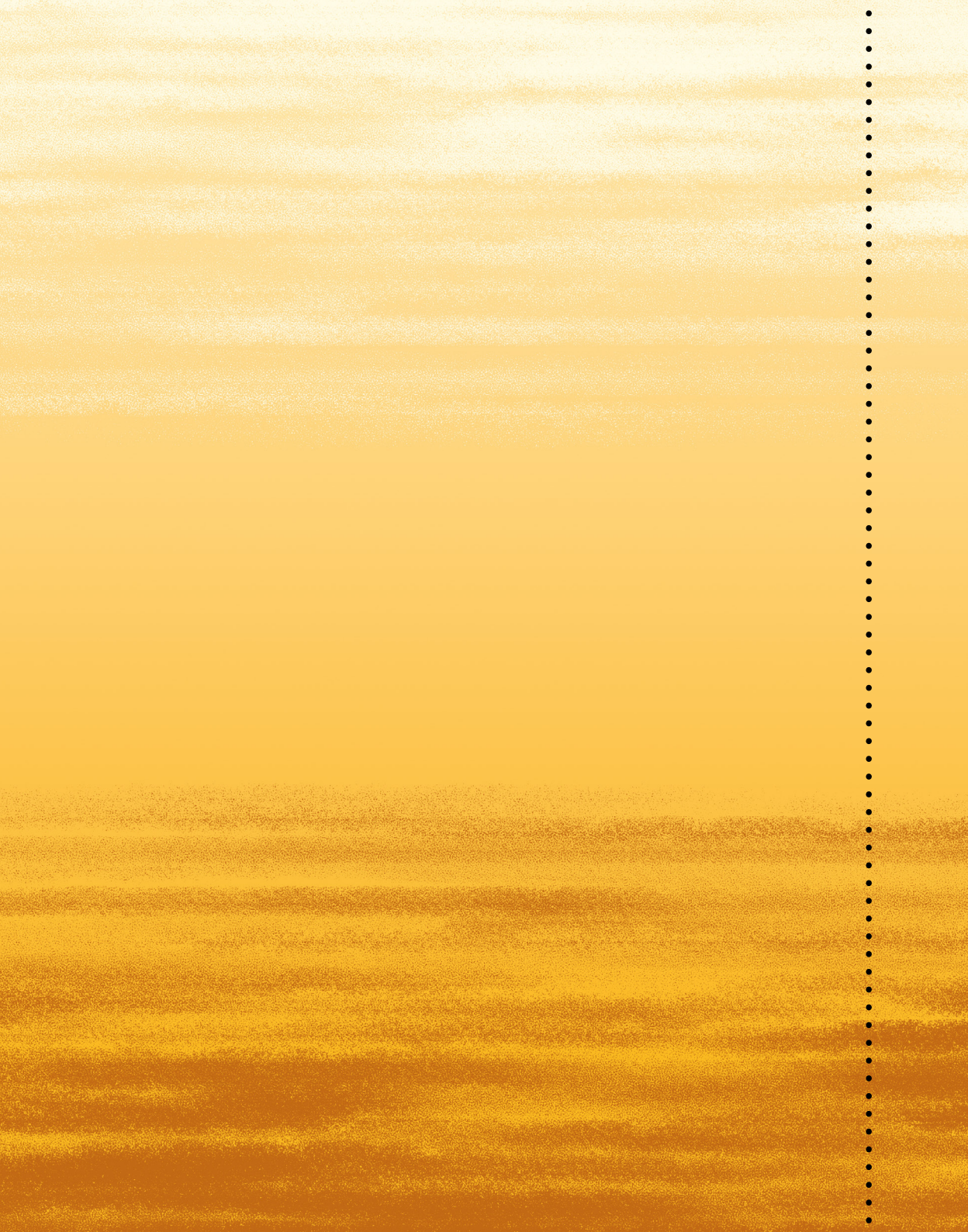
- S'appuyer sur les ressources de votre laboratoire, il est difficile de porter seul un projet d'envergure.
- La Diagonale peut également vous donner des conseils et vous diriger vers d'autres personnes ressources.

Des outils de formation complémentaires :

- La Moulinette : www.lamoulinette.ch/fr



CRÉER



Monter une **EXPOSITION**

Les expositions peuvent prendre différentes formes : des panneaux, des dispositifs immersifs, interactifs, des objets de collection à voir, à manipuler, etc. Les expositions permettent de **matérialiser de manière très adaptée vos recherches** et de **créer un lien spécifique avec vos publics**. Ces dernières peuvent aussi être conçues pour être itinérantes.



IMPORTANT
(10 à 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



MODÉRÉ
(quelques personnes
moins de 5 000 €)

QUESTIONS À SE POSER

- Cette exposition doit-elle n'être montrée qu'une seule fois ? Ou avez-vous l'objectif de la présenter dans différents lieux ?
- Combien de temps doit-elle vivre (ex : durabilité des matériaux et du matériel, intemporalité des contenus scientifiques) ?
- S'adresse-t-elle à du jeune public (limiter les textes, adapter et illustrer le contenu scientifique) ?
- L'exposition doit-elle être animée par des médiateurs ou associée à d'autres actions de médiation (conférence, rencontre...) ?

BON À SAVOIR

- **Qui dit exposition dit lieu.**
Les médiathèques, par exemple, sont demandeuses d'expositions mais il faut que les contenus et les dispositifs scénographiques soient conformes à leurs contraintes. Le budget peut rapidement monter s'il y a des éléments scénographiques spécifiques.
- **Les expositions itinérantes,** disponibles à l'emprunt, **demandent un lieu de stockage et surtout du personnel** qui gère les éventuelles prospections de lieux, les prêts et les retours de prêt.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Le **Lumen, lieu de travail, de culture et d'innovation de l'Université Paris-Saclay** accueille chaque année des expositions et possède une **matériauthèque** gérée par le Design Spot.
- Découvrez quelques **exemples d'expositions** créées par et/ou avec des scientifiques de l'Université Paris-Saclay.
- Pour vous inspirer, vous pouvez visiter **L'Exploradôme**, musée des sciences et du numérique, lieu "où il est interdit de ne pas toucher" ou découvrir les expositions ludiques de l'association S[cube].



Réaliser des PLANCHES DE BD

Très visuelle et dynamique, la bande dessinée permet d'aborder des sujets scientifiques à travers une narration spécifique. Elle peut, par exemple **traiter de l'expérience du bédéiste en immersion** dans un laboratoire, **narrer l'histoire d'une découverte** ou **inventer une fiction** pour permettre aux lecteurs de s'approprier un sujet de recherche.

Les bandes dessinées peuvent être publiées en ligne ou en version papier.



TRÈS IMPORTANT
(plus de 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



IMPORTANT
(prestation extérieure - plus
de 5000€)

QUESTIONS À SE POSER

- Jusqu'où avez-vous envie d'aller dans l'écriture : être scientifique référent sur le sujet ? Donner vos idées à l'auteur ? Faire un storyboard voire réaliser vous-même les illustrations ?
- À quel public-cible va s'adresser la BD ? Avez-vous des pistes de diffusion si vous l'auto-produisez ?

BON À SAVOIR

- **Le secteur de la bande dessinée est très porteur** et les ventes sont en augmentation depuis plusieurs années. Il y aussi **beaucoup de concurrence**. Les ouvrages papiers passent par plusieurs acteurs (éditeurs, distributeurs, diffuseurs, libraires...).
- La rémunération des auteurs dépend souvent du nombre d'exemplaires vendus car ils touchent en général des droits d'auteur correspondant au prix de vente.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- Formation **La recherche sort de sa bulle**, proposée par **La Diagonale · Université Paris-Saclay**, permet de réaliser des planches de BD sur son sujet de recherche.

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques **exemples de bandes dessinées** réalisées par et/ou avec des scientifiques.



Rédiger des ARTICLES VULGARISÉS

Qu'il soit en ligne ou dans une revue papier, l'article de vulgarisation est un dispositif qui permet de **parler de ses recherches ou d'un sujet scientifique sans mobiliser trop de moyens**. En revanche, ce n'est pas toujours simple de parler d'un sujet de recherche en utilisant un vocabulaire accessible et il faut penser une narration dont la dynamique est différente de celle d'un article scientifique.



FAIBLE
(1 à 5 heures)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(1 personne – pas de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- À quel niveau de connaissance se situe votre lectorat ?
L'ensemble du vocabulaire utilisé est-il compréhensible et adapté pour celui-ci ?
- Quelles sont les principales idées que vous souhaitez faire passer dans cet article ?

BON À SAVOIR

- Des universitaires collaborent avec des revues "grand public" qui vulgarisent des sujets. Cependant, **le choix des sujets appartient aux comités de rédaction.**
- Vous pouvez devenir contributeur sur Wikipédia en rédigeant ou en complétant un article sur un sujet que vous connaissez bien.
- **L'Université Paris-Saclay est partenaire de The Conversation** : en tant que scientifique, vous pouvez y rédiger des articles.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **The Conversation France** propose des articles écrits par des universitaires avec l'aide de journalistes.
- **Stage d'initiation à la vulgarisation** proposé par le **COMPAS**.

LES RESSOURCES :

- **Revue Lecture Jeune** de l'association **Lecture Jeunesse** qui s'intéresse aux lectures du public adolescent.
- **MAAD Digital**, le **webzine des sciences des addictions** qui s'adresse au 13-25 ans, porté par l'Arbre des Connaissances.



Réaliser un FILM

Le film est un **média très accessible qui touche une audience large et variée**. L'image, associée au son, est un **puissant levier permettant de toucher aux émotions**. En réalisant un film, de multiples compétences techniques et humaines sont développées. Cependant, le secteur audiovisuel est concurrentiel, induit de nombreuses contraintes et le format film demande une grande implication (temps, moyens financiers, énergie...).



TRÈS IMPORTANT
(plus de 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



MODÉRÉ À IMPORTANT
(en fonction des ambitions
du projet)

QUESTIONS À SE POSER

- Quel est l'objectif de votre film et l'angle original choisi ? Le message et le parti pris sont-ils cohérents vis-à-vis du public visé ?
- Le choix de l'image, du son et du format est-il adapté au message, au public et au marché audiovisuel ?
- Quelles sont les compétences nécessaires pour que le film soit réalisable ? De qui avez-vous besoin pour vous accompagner ? Avez-vous anticipé le temps d'investissement dans ce projet ainsi que son coût (budget prévisionnel) ? Avez-vous déjà un plan de financement et/ou des mécènes en tête ?
- Quels seront les circuits de distribution (festivals, cinémas, réseaux sociaux...) ?

BON À SAVOIR

- Le cinéma est un milieu fermé.
Se faire accompagner par des spécialistes (réalisation, production, distribution) est indispensable pour connaître les exigences du marché, notamment les procédures de financement et de diffusion en salle et en festival.
- La première étape est de préparer **une note d'intention et un pitch** (optionnellement, un moodboard), puis d'**échanger avec votre entourage** avant de contacter des sociétés de production.
- Quel que soit le type de film (animation, documentaire...), il vous sera très probablement demandé d'accepter des compromis, notamment sur l'angle à adopter.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Formations** aux techniques de l'audiovisuel via **l'IconLab**, proposé par la **Diagonale · Université Paris-Saclay** avec possibilité de prêt de matériel.
- Stage d'initiation à la **vulgarisation** proposé par le **COMPAS**.
- Les incubateurs de projets du **festival Pariscience** :
 1. Salon des idées scientifiques
 2. Symbiose – compétition de courts métrages

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques **exemples de films** réalisés par et/ou avec des scientifiques.



Créer une CHAÎNE VIDÉO

Vous êtes plutôt une personne extravertie ? Vous avez envie de lancer une chaîne sur Internet ? Créer votre propre chaîne vidéo vous permet d'avoir une très **grande liberté d'expression et de format** sans grande contrainte matérielle, tout en produisant des contenus sur des plateformes très accessibles. Vous pourrez travailler vos performances oratoires **tout en vous adressant à un audimat très large**.

Le langage façonne-t-il notre pensée ?



TRÈS IMPORTANT
(plus de 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



MODÉRÉ
(quelques personnes
moins de 5 000 €)

QUESTIONS À SE POSER

- Quelle est votre identité graphique et éditoriale, ainsi que votre stratégie de contenu et de communication (médias sociaux, angle divertissant ou didactique...)?
- Avez-vous :
 - défini vos publics et vos objectifs ?
 - réalisé une veille de l'existant et identifié les besoins du secteur ?
 - identifié des spécialistes de la vulgarisation pour vous aider ?
 - initié une liste de contenus à produire ?
 - demandé l'approbation de votre hiérarchie et les autorisations pour filmer sur votre lieu de travail ?
- Un calendrier de publications a-t-il été établi ? Des collègues peuvent-ils vous aider ou intervenir dans votre contenu ?

BON À SAVOIR

- Se faire une place sur les plateformes internet peut être difficile : **démarquez-vous avec une accroche directe et dynamique.**
- Pensez à respecter les droits d'auteur et à **citer vos sources.** Une charte éditoriale est souvent utile.
- L'Université Paris-Saclay dispose de comptes bien identifiés par les publics : sollicitez-les pour un relai.
- Consultez les études (Médiamétrie, BDM...) sur les usages et les publics des réseaux sociaux.
- Il est indispensable de **réévaluer et d'ajuster votre travail** au regard des tendances du secteur. Pour gagner en audience, dédiez une personne à la communication et valorisation de vos contenus.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- Formations aux techniques de l'audiovisuel via **l'IconLab**, proposé par la **Diagonale · Université Paris-Saclay** avec possibilité de prêt de matériel.

LES RESSOURCES

- Retrouvez des ressources et études sur les usages des 15-25 ans sur YouTube.
- Découvrez quelques exemples de chaînes vidéos gérées par et/ou avec des scientifiques.



Réaliser des **PODCASTS**

Vous avez toujours rêvé de **murmurer à l'oreille des auditeurs** ? Face à votre micro, vous serez en mesure de parler librement de votre passion et d'aborder les choses sous un angle plus personnel. **Laissez-vous guider par votre flow !**



TRÈS IMPORTANT
(plus de 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



MODÉRÉ
(quelques personnes
moins de 5 000 €)

QUESTIONS À SE POSER

- Avez-vous réalisé une veille de l'existant ?
- Quelle identité audio et éditoriale (format, traitement du son, musique, rythme...)?
- Quels sont vos objectifs, ambitions et thématique de sujets pour le podcast ? Que souhaitez-vous susciter chez votre public ? Pensez à adapter le niveau de vulgarisation à ce dernier.
- N'hésitez pas à solliciter des spécialistes hors de votre domaine d'expertise. Si tel est le cas, avez-vous déjà identifié certaines personnes ?
- Pour une émission unique, pourquoi ne pas vous faire inviter sur un autre podcast ?

BON À SAVOIR

- Prévoir **plus de temps pour le lancement** que le suivi (SWOT*, faisabilité, intro, outro*). Vos publics recevant l'information de manière auditive, soignez le script et laissez place à l'imaginaire.
- Pensez à respecter les droits d'auteur et à **citer vos sources**. Une charte éditoriale est souvent utile.
- La régularité d'un podcast entretient le lien avec votre auditoire. Il est indispensable de **réévaluer et d'ajuster votre travail** au regard des tendances du secteur. Pour gagner en audience, dédiez une personne à la communication et valorisation de vos contenus.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- Formations via l'**IconLab**, proposé par la **Diagonale · Université Paris-Saclay** avec possibilité de prêt de matériel.
- **Atelier culturel** "création de podcast" proposé par la **Diagonale · Université Paris-Saclay**.
- **Stage d'initiation à la vulgarisation** proposé par le **COMPAS**.

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques **exemples de podcasts** réalisés par et/ou avec des scientifiques.



Publier sur un **RÉSEAU SOCIAL**

Vous voulez **communiquer efficacement** sur vos actions, vos découvertes, vos travaux auprès du grand public ? Certains automatismes vous aideront à gagner en visibilité et faire partie des tendances. **Apprenez à maîtriser l'instantanéité des réseaux sociaux !**



FAIBLE
(1 à 5 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



FAIBLE
(1 personne — pas de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- À qui vous adressez-vous ? Quels sont vos objectifs ? Cela va vous aider à préciser votre degré de vulgarisation et à choisir un média.
- Que souhaitez-vous susciter en postant cette publication ? Avez-vous réfléchi au rythme de publication ? En effet, une page non alimentée donne souvent un effet "déserté" ; il vaut mieux réunir vos forces de communication.



POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Stage d'initiation à la vulgarisation scientifique** proposé par le **COMPAS**.
- **Formations** via l'IconLab, proposé par la **Diagonale · Université Paris-Saclay**.
- **Formations, rencontres et ressources** de l'école de la médiation Estim.
- Parcours **COMMED** de la **Maison du Doctorat** (pour les doctorantes et doctorants).

LES RESSOURCES

- Découvrez **quelques exemples de comptes sur les réseaux sociaux** gérés par et/ou avec des scientifiques.

BON À SAVOIR

- L'Université Paris-Saclay anime des pages et des comptes déjà identifiés par les publics. N'hésitez pas à vous tourner vers eux pour un relai.
- **Chaque réseau social répond à des objectifs différents.** Par exemple et si vos recherches sont très visuelles : valorisez-les sur Instagram. Si vous cherchez des interactions, privilégiez LinkedIn. **Démarquez-vous en adoptant une accroche directe et dynamique avec des visuels.**
- Consultez les études (Médiamétrie, BDM...) sur les usages et les publics des réseaux sociaux.



Créer un JEU DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société sont de formidables outils ludiques qui peuvent s'adresser aux petits comme aux plus grands ! Ils reposent sur une mécanique de jeu originale et un thème qui permettent de transmettre de nombreux savoirs et savoir-faire. Ils peuvent aussi simuler des scénarios des réalités futures. C'est une bonne manière de **sensibiliser à des sujets complexes difficilement abordables ou manipulables autrement**. Cet objet culturel devient un **média original de la médiation des savoirs** grâce à la récente diversification des publics ces dernières années.



IMPORTANT
(10 à 20 heures)



TEMPS LONG
(plusieurs mois)



IMPORTANT
(une équipe - plus de 5 000€)



QUESTIONS À SE POSER

- Quel message/quelles connaissances ce jeu doit-il porter ?
- Le jeu est-il une forme adaptée à votre public (certains publics peuvent y voir une perte de temps) ?
- Comment ce jeu va-t-il être utilisé comme outil de médiation (contexte, format, médiation humaine...) ?
- L'animation du jeu peut-elle être réalisée par quelqu'un qui n'est pas expert du sujet scientifique ?
- Y a-t-il un travail d'illustration important à réaliser ? Si oui, vous êtes-vous posé la question des illustrations libres de droit et/ou la possibilité de collaborer avec des professionnels (illustration scientifique, design) ?

BON À SAVOIR

- Pour trouver la mécanique de jeu adéquate, définissez le message et les objectifs pédagogiques. L'expérience ludique étant différente pour chaque joueur, **prévoyez un débriefing après chaque "partie test"**.
- Le secteur est très concurrentiel et un marché difficile à intégrer avec des jeux de société à message. Certains festivals (Paris est ludique, Double science...) offrent l'**opportunité de faire tester des prototypes** en vue de les faire connaître et commercialiser.
- Vous pouvez **communiquer dans les sessions innovations pédagogiques** des congrès et séminaires mais aussi dans les **festivals de vulgarisation scientifique** (Fête de la Science).

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- Formations à la **création de jeux scientifiques** proposées par la **Diagonale · Université Paris-Saclay**.

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques **exemples de jeux** réalisés par et/ou avec des scientifiques.
- L'Université Paris-Saclay est partenaire du projet **Sciences en jeux** porté par l'association **S[cube]**.
- L'Université Paris-Saclay est partenaire du **consortium national Ikigai – Games for citizens**.
- Ressources proposées par Ludum pour tout savoir sur les **mécaniques de jeux de société**.



Créer un atelier pour LES SCOLAIRES

Le format "atelier" se centre sur la pratique des élèves. **En étant actifs et en expérimentant**, les scolaires apprennent davantage. Ce format contribue à favoriser l'**appropriation des sciences**, développer le sens de l'observation, le goût de l'expérimentation et de l'esprit critique ainsi que **susciter des vocations**. Il permet aux élèves de changer leur rapport au monde de la recherche scientifique.



MODÉRÉ
(5 à 10 heures)
À IMPORTANT
(10 à 20 heures)



TEMPS MOYEN
(environ une semaine)



FAIBLE
(1 personne - pas de budget)
À MODÉRÉ
(quelques personnes - moins
de 5000 €)

QUESTIONS À SE POSER

- Quelles sont les connaissances à partager ? Comment les adapter au public visé (choix du vocabulaire, simplification des concepts...) ?
- Le format (forme et durée) est-il adapté à l'âge du public, au temps de disponibilité et au nombre d'élèves ?
- Dans quel lieu l'atelier se déroulera-t-il ? Le format prévu est-il adapté à l'espace ?
- Avez-vous prévu de réaliser un kit pédagogique et/ou de joindre des supports (images, objets...) ?



POUR ALLER PLUS LOIN

LES RESSOURCES

- Retrouvez **quelques exemples d'ateliers** proposés par et/ou avec des scientifiques.



BON À SAVOIR

- Ce format est particulièrement adapté pour **sensibiliser à la démarche scientifique**.
- Attention, la durée de l'atelier peut rapidement s'avérer surestimée ou sous-estimée en fonction du public et du contexte. **Testez l'atelier en amont**, idéalement sur un public de l'âge visé.
- L'atelier peut être pensé pour intervenir dans une classe, en marge d'une visite de laboratoire, d'un lieu d'expérimentation ou à l'occasion d'un événement.
- L'atelier peut être animé par le concepteur, mais aussi par d'autres personnes (collègues, équipes enseignantes du secondaire...). Et pourquoi pas créer un kit pédagogique autonome ?

PARTICIPER



Animer UN JEU

La pratique du jeu s'est particulièrement développée ces dernières années, notamment en **France, premier marché d'Europe**. Si concevoir un jeu est chronophage et demande une forte implication, animer un jeu se révèle avoir un bon rapport investissement/ connaissances scientifiques transmises. En tant que membre de la communauté d'enseignement et de recherche, votre rôle d'animateur a une vraie plus-value pour ouvrir le **dialogue avec la société et donner une image positive et accessible de la recherche**.



FAIBLE
(1 à 5 heures)



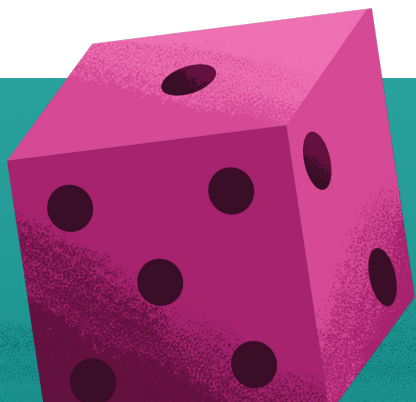
TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(1 à 2 personnes – pas de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- La durée, le nombre de joueurs, le mode de jeu sont-ils adaptés au contexte de présentation du jeu (stand en continu, intervention dans une classe, etc.) ?
- Le niveau de difficulté, le matériel et la mécanique du jeu conviennent-ils au public visé ?
- Comment présenter le lien entre le jeu et vos propres travaux de recherche ou enseignements ?



BON À SAVOIR

- Il existe des **formats très divers adaptés à différents publics** : jeu de cartes, quizz, jeu de plateau, jeu à débattre, escape-game... sur des modes compétitif ou collaboratif. Il est possible de détourner certains jeux (matériel et/ou règles) sans avoir à créer un jeu de toutes pièces.
- La narration et les règles du jeu sont données en introduction. Durant la partie, la personne en charge d'animer intervient pour faire d'éventuels rappels de règles mais jamais pour influencer la décision d'un joueur. Une fois la partie jouée, ce dernier **échange sur l'expérience vécue, fait le lien avec les connaissances scientifiques**.

POUR ALLER PLUS LOIN

- LES DISPOSITIFS EXISTANTS
- Retrouvez différents **événements** au sein de l'**Université Paris-Saclay** dans lesquels vous pouvez animer des jeux.
- Découvrez quelques **exemples de jeux** réalisés par et/ou avec des scientifiques.

LES RESSOURCES

- **Obscigame**, Observatoire des jeux de médiation scientifique.
- **MOOC** "Enseigner avec les serious games".



Faire du **THÉÂTRE-FORUM**

Des **jeux coopératifs** pour créer un **climat de confiance** où quelques interprètes jouent une courte scène. L'animateur ou l'animatrice questionne le public sur des pistes d'amélioration, une personne lève alors la main parmi le public pour proposer une idée et est invitée à rejouer la scène en prenant la place de l'un des protagonistes. L'histoire prend un autre cours et de nouvelles interventions du public sont proposées.

Pratique dynamique et collaborative, le théâtre-forum est un moyen efficace pour aborder des sujets complexes.



MODÉRÉ
(5 à 10 heures)



TEMPS MOYEN
(environ une semaine en
demi-journées)



MODÉRÉ
(10 à 20 personnes – moins
de 5 000€)

QUESTIONS À SE POSER

- Faites-vous face à une situation réelle bloquante qui nécessite de provoquer des échanges, voire d'envisager des alternatives collectivement ?
- Où pourrait avoir lieu le spectacle de théâtre-forum ? Ainsi que les ateliers de préparation ?

BON À SAVOIR

- Le théâtre forum permet à la fois **d'aborder collectivement une problématique** donnée, de saisir la complexité d'un sujet, d'analyser une situation, de partager les points de vue, de faciliter les témoignages dans une ambiance bienveillante, et d'explorer ensemble des pistes de réflexions.
- Vous pouvez programmer plusieurs séances afin que les participantes et participants choisissent les sujets vécus et travaillent sur le montage des saynètes, soit demander à la compagnie de venir jouer sur un sujet donné.
- Le théâtre-forum offre la **possibilité de se former** pour gérer à son tour l'animation des séances.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES RESSOURCES

- **UE Conduire une réflexion collaborative autour de problématiques de « sciences et société »**, à destination des étudiantes et étudiants de licence de la **Faculté des sciences** dans laquelle l'atelier théâtre-forum est proposé.



Intervenir dans **LES MÉDIAS**

Vous souhaitez prendre la parole dans le cadre d'une émission télé, radio, vidéo en ligne ou bien pour la presse écrite ? De plus en plus de scientifiques sont sollicités pour **apporter leur expertise dans les médias généralistes ou spécialisés**. Il s'agit d'une formidable opportunité pour partager vos recherches au plus grand nombre.



Marty Ranaus-Horus

Dinosaurologue



FAIBLE
(1 à 5 heures)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(1 personnes – pas de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- Connaissez-vous la ligne éditoriale du média ? Savez-vous quel est le public cible de ce dernier ? Avez-vous pris des renseignements sur la personne qui mènera votre interview ?
- Quel est le format et la durée de votre intervention ? En conséquence, quel est le message que vous souhaitez faire passer ? Avez-vous déterminé le fil conducteur de votre intervention ?
- Avez-vous besoin d'un support (présentation, objet présenté...) pour votre intervention ?
- Y a-t-il des sujets que vous ne souhaitez pas aborder ? Auriez-vous besoin d'un accompagnement sur ce point ?

BON À SAVOIR

- Pour intervenir dans un média, vous devrez vous plier au **jeu de l'interview**. Préparez-vous en amont sur les messages clés, via un discours clair, concis et impactant, tout en restant accessible à l'auditoire dudit média. Il est possible de demander à votre interlocuteur le déroulé de l'interview.
- **Appréhendez les spécificités du média** dans lequel vous interviendrez : presse écrite, radio, télévision, réseaux sociaux...
- Soignez votre attitude non verbale, accordez une attention particulière à votre accroche et évitez d'utiliser du jargon scientifique. Il est possible de vous rapprocher de la cellule communication de votre structure (notamment pour vous faire conseiller sur les sujets plus sensibles) ou **suivre une formation mediatraining**.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques exemples **d'interventions de scientifiques dans les médias**.



Proposer une **CONFÉRENCE**



La conférence est vieille comme le monde mais il existe désormais de nombreux dispositifs qui permettent de rendre ces interventions plus dynamiques et participatives. La conférence est un format direct qui se prête aux échanges, aux débats et aux questions. C'est un excellent **exercice de leadership dans lequel la force de votre discours aura un impact direct sur votre audience.**



FAIBLE
(1 à 5 heures)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(1 personne — pas de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- Votre format d'intervention est-il adapté au public visé : durée, participation des publics ?
- Avez-vous envie/besoin de faire participer le public ? Si oui, de quelle manière ? Avez-vous prévu des supports particuliers ? Un objet à présenter pour compléter votre présentation ?
- Quelles informations souhaitez-vous faire passer ? Quel niveau d'interactions souhaitez-vous atteindre ?



BON À SAVOIR

- Pour proposer des quizz/sondages en direct pendant l'intervention, vous pouvez utiliser des **applications de sondage dédiées** ou des systèmes de panneaux de couleurs.
- De nombreuses formes comportent une **dimension artistique** comme les conférences dessinées ou les conférences gesticulées qui mêlent spectacle et conférences.
- Pour favoriser l'échange de points de vue, vous pouvez proposer une **table ronde ou un débat mouvant** où les membres du public doivent se positionner sur scène entre plusieurs camps et peuvent passer de l'un à l'autre s'ils changent d'avis.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Formations de l'école de la médiation - ESTIM** autour de l'inclusivité des interventions et des moyens pour les rendre plus participatives.

LES RESSOURCES

- Découvrez quelques **exemples d'interventions** de scientifiques dans les médias.



Participer à une ÉCOLE D'ÉTÉ

Différentes structures organisent des écoles d'été pour les scolaires sur les campus de l'Université Paris-Saclay. C'est un format dont les jeunes raffolent car il leur permet de **rencontrer des scientifiques en tête-à-tête**, de visiter des laboratoires, souvent pour la première fois et de **s'initier à la démarche scientifique via de petites manipulations**. Plusieurs modalités d'implication sont possibles, du simple speed-meeting de 2h sans préparation à une visite de laboratoire avec travaux pratiques d'une demi-journée.



FAIBLE
(1 à 5 heures)
À MODÉRÉ
(5 à 10 heures)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(1 personne — pas de budget)
À MODÉRÉ
(pour les TP quelques personnes, moins de 500€)

QUESTIONS À SE POSER

- Quel type de public sera accueilli pendant l'école d'été, pour quel nombre et quel niveau ? Le contenu que vous souhaitez partager est-il adapté à ce public ?
- Quel est le format prévu pour votre intervention ? Comment ajuster votre message à ce format ?
- Une visite de votre laboratoire est-elle prévue ? Si oui, quel est le parcours envisagé ? Faut-il demander des autorisations ?
- Avez-vous la possibilité de mobiliser des collègues ? Est-il possible de répartir le groupe accueilli avec eux pour mutualiser la venue ou faire des sessions parallèles en petits groupes ?



POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Écoles d'été** de l'**Université Paris-Saclay** :
 - 1.pour les collégiennes.
 - 2.pour les élèves de lycée.
- **École d'été** de l'**ENS Paris-Saclay**.
- **Summer Camp** de **CentraleSupélec**.
- **Sciences Camp** des **Savanturiers** (plusieurs Sciences Camp par an).

BON À SAVOIR

- Si une visite de laboratoire est organisée, il est souvent utile d'informer l'ensemble des collègues pour éviter les mauvaises surprises (pour les UMR, l'accord du DU est nécessaire) et d'identifier la personne accompagnant le groupe ainsi que ses coordonnées téléphoniques. Afin de faciliter l'accueil du groupe, vous pouvez transmettre le document d'accueil du laboratoire ou un mail récapitulant les accès.
- Les **formats interactifs ou les TP ont beaucoup plus d'impact** que les formats descendants de type mini-conférence.
- Certaines écoles proposent aussi des **dispositifs de parrainage ou marrainage** sur toute la semaine.



Rencontrer une CLASSE

Partagez vos expériences et vos connaissances scientifiques à de jeunes publics afin de leur ouvrir des horizons. C'est l'opportunité de **discuter de votre sujet de recherche, de comment vous construisez la connaissance ainsi que de votre parcours personnel et professionnel**. L'interactivité permet de créer des échanges et susciter des questionnements de toutes natures (sur les sciences, les études, les métiers, l'enseignement supérieur...). Plusieurs modalités d'implication sont possibles, de la simple participation à la coordination de la rencontre.

*Inégalités et
démocratie*



FAIBLE À MODÉRÉ
(1h à 1 journée)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(quelques personnes – pas /
peu de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- Qu'auriez-vous aimé que l'on vous présente lorsque vous étiez élève ?
- À quel niveau de classe allez-vous vous adresser ? Votre discours est-il adapté à celui-ci ?
- Souhaitez-vous mettre l'accent sur votre sujet de recherche, sur la démarche scientifique ou sur votre métier ?
- Avez-vous prévu de dresser un panorama de votre discipline ou de vous focaliser sur un projet particulier et prendre le temps de le détailler ?
- Avez-vous identifié en amont vos disponibilités pour intervenir et échanger avec les établissements scolaires ?
- Prévoyez-vous de réserver un temps d'échange avec les équipes enseignantes ?

BON À SAVOIR

- Selon le contexte, **apportez un objet lié à vos travaux** (échantillons, images, documents de travail...) pour démarrer la discussion, stimuler le jeune public. Ne craignez pas les questions directes ou informelles pour **laisser les élèves s'identifier**.
- Un court quizz ou vidéo dans le diaporama est efficace pour capter l'attention des jeunes. N'hésitez pas à faire le lien avec leur quotidien.
- Selon les données de l'édition 2025 du dispositif Declics Collège : **3 élèves sur 4 n'ont jamais rencontré de scientifique**, 1 élève sur 2 ne connaît pas les métiers de la recherche. Ces chiffres sont plus élevés dans les établissements à faible IPS.

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Declics Collège** de l'**Université Paris-Saclay**.
- **Declics** proposés par le **Cercle FSER**, existent aussi dans le format numérique (e-declics).

LES RESSOURCES

- **Jouer À Débattre** de l'**Arbre des Connaissances**, et ses parcours pédagogiques.



Faire visiter son **LABORATOIRE**

Votre lieu de travail est remarquable ?

Vous souhaitez partager et présenter vos connaissances, outils et lieux de travail ? Vous avez des **objets et espaces insolites** que vous souhaiteriez valoriser ? Accueillir des publics extérieurs (scolaires, familles, communauté étudiante) offre l'occasion de dévoiler les coulisses de la recherche. **Et pourquoi pas vous ?**



FAIBLE
(1 à 5 heures)



TEMPS COURT
(moins d'un jour)



FAIBLE
(quelques personnes – pas /
peu de budget)

QUESTIONS À SE POSER

- Combien d'élèves pouvez-vous accueillir ? Quelles sont les contraintes d'accès au laboratoire pour du public non-habilité / en situation de handicap ?
- Avez-vous déterminé le format ainsi que la temporalité de la visite (visite commentée, démonstration...) ?
- Prévoyez-vous des supports pour la visite (carnet de bord) et/ou à diffuser à la fin ; et à quelle vocation (pédagogiques, de communication...) ?
- Souhaitez-vous prendre en charge la logistique (navettes, pauses repas...) ?
- Quelles sont les forces humaines en interne pour répondre aux différents publics ? Avez-vous un réseau interne professionnel sur lequel vous appuyer ?

BON À SAVOIR

- Les jeunes sont friands de TP : **mettez sur des ateliers/ manipulations ou des formats inédits** (visites de nuit aux lampes torches) et vérifiez les programmes scolaires.
- Prévenez les services qui partagent vos espaces de travail et la direction de votre laboratoire afin d'éviter les mauvaises surprises. Pour les UMR, l'accord du DU est nécessaire.
- **Pour débiter, il peut être judicieux de porter ce projet à plusieurs.** Prévoir des temps de pauses conviviales, propices aux échanges informels : la concentration moyenne est de 45 minutes, au-delà, l'attention diminue. Profitez-en pour **aborder votre parcours professionnel et personnel.**

POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- **Les journées portes ouvertes de l'Université Paris-Saclay** (ouverture des laboratoires sur deux journées).
- **La Fête de la Science à l'Université Paris-Saclay.**
- Retrouvez quelques **lieux du patrimoine scientifique** de l'**Université Paris-Saclay** pour compléter la visite.



Accueillir des STAGIAIRES

Vous souhaitez accueillir des élèves en stage ?
Encadrer des stagiaires offre l'occasion
de **transmettre et vulgariser vos connaissances
tout en renforçant ses compétences
pédagogiques**. Accueillir des publics extérieurs
(scolaires, familles, communauté estudiantine)
offre également l'occasion de **dévoiler les
coulisses de la recherche...**



MODÉRÉ
(5 à 10 heures)
À TRÈS IMPORTANT
(plus de 20 heures)



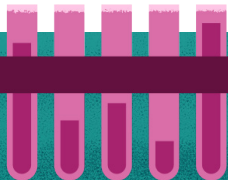
TEMPS COURT
(moins d'un jour)
À TEMPS MOYEN
(environ une semaine)



MODÉRÉ
(quelques personnes – peu de
budget)

QUESTIONS À SE POSER

- Combien d'élèves pouvez-vous accueillir ? Quels niveaux ciblez-vous ?
- Avez-vous déterminé le format ainsi que la temporalité du stage (démonstration, mini-projet, visite, jeu sérieux...) ? Prévoyez-vous des supports pédagogiques (carnet de bord) ?
- Souhaitez-vous prendre en charge la logistique (navettes, pauses repas...) ? Avez-vous identifié des collègues pour vous aider sur certains points (conventions...) ?
- Avez-vous clarifié les objectifs pédagogiques pour les élèves : découverte des métiers de la recherche, initiation à la démarche scientifique ?



POUR ALLER PLUS LOIN

LES DISPOSITIFS EXISTANTS

- Retrouvez **quelques exemples d'accueil de stagiaires**.
- Le dispositif des **Apprentis Chercheurs**, porté par l'Arbre des Connaissances.

LES RESSOURCES

- **Plateforme Mon stage de 3ème**.
- **Viens Voir mon Taf** pour les collégiens en REP.
- **1jeune1solution** pour les stages de 2nde.

BON À SAVOIR

- Prévenez les services qui partagent vos espaces de travail et la direction de votre laboratoire afin d'éviter les mauvaises surprises.
- **Les jeunes sont friands de TP :** évitez les présentations longues et descendantes.
- Certains laboratoires se répartissent les groupes de stagiaires pour varier les programmes et partager la charge de travail. **Préférez des visites de lieux d'enseignement** pour préparer aux choix de spécialités postbac.
- Ne négligez pas les droits à l'image des mineurs, prévoyez une liste de consignes à communiquer aux responsables légaux (affaires à amener, point de rdv...) et assurez-vous d'avoir leurs contacts si besoin.



Remerciements

Directeur de la publication : Camille Galap, président de l'Université Paris-Saclay

Rédaction : Mathilde Bryant, Charlène Corty, Olivier Kahn, Marjorie Tarjon, Camille Paoletti

Nous remercions chaleureusement toutes celles et ceux qui ont participé à la relecture de ce guide :

Nicolas Beck, Anna Benassayag, Vanessa Berthomé, Jean-Marie Boissnard, Cécile Bouton, Anaïs Brosse, Martine Chane-Yook, Hélène Courvoisier, Claudia Decorse, Florian Delcourt, David Delton, Elise Duc-Fortier, Hervé Dole, Fabienne Goldfarb, Richard Krueel, Mélanie Lavoignat, Véronique Marracci, Clotilde Pilot, Renaud Pourpre, Ombeline Rossier, Nicolas Sabouret, Jean-Noël Senne, Amanda Trepagny, Béatrice Urbah.

Conception graphique : Guillaume Biasse

Imprimé par Merico (1 chemin de la Cave - 12340 Bozouls)

Publié en octobre 2025 en 3000 exemplaires

Ce guide a été réalisé dans le cadre de la labellisation Sciences avec et pour la Société par l'Université Paris-Saclay.

Tous droits réservés.

université
PARIS-SACLAY



Science
avec et pour
la société

