



Pour étudiants en
sciences ou médiation
scientifique

DEVENIR ANIMATEUR SCIENTIFIQUE LE TEMPS D'UNE JOURNÉE ?

FÊTE DE LA SCIENCE 2025

Stage court de médiation
scientifique

- Tenue de stands samedi 4 octobre à Valence Université
- Co-animation soirée Twitch le 7 octobre



envoyer CV à
virtualpes@gmail.com
avant le 25 septembre 2025

L'association VirtuAlp propose une



Offre de participation à la fête de la Science 2025 (médiation scientifique)

pour étudiants, bénévoles associatifs et professionnels
en quête d'une expérience concrète
de transmission des sciences

→ 1 journée à Valence le **samedi 4 octobre**

→ et/ou 1 soirée : le **mardi 7 octobre** sur Twitch

Candidature par mail au plus tard le 25 septembre 2025

→ à virtualpes@gmail.com

➤ Objectif de l'expérience pratique proposée

- Découvrir et pratiquer une activité de **médiation scientifique**
- Animer un stand ludo-éducatif (Billard relativiste, Dessiner dans l'espace-temps, *Minecraft*, *Kézaco*, réalité virtuelle, etc.)

Et ce lors d'une grande opération nationale : la Fête de la Science !

➤ Contexte

L'Association VirtuAlp œuvre pour la démocratisation de l'accès aux sciences par l'usage de techniques et de technologies numériques et immersives. Elle favorise leur diffusion auprès des publics en participant à des événements nationaux phares (fête de la science, nuit européenne des chercheurs, etc.).

Cette année, dans le cadre de la **Fête de la Science 2025**, l'association a été labellisée sur cinq projets dans cinq départements :

- « **Un p'ti billard, après avoir ralenti la lumière ?** » : une simulation de billard + des photons au ralenti = une découverte ludique de la théorie de la relativité restreinte (et sans équations) !
- « **Dessine-moi un mouton** » : basé sur le jeu vidéo *Minecraft*, l'atelier propose des défis faisant intervenir des notions de mathématique et d'informatique.
- « **Rencontre au fond des océans** » : plongée au cœur de l'océan en compagnie d'animaux marins curieux de cette rencontre, grâce à un casque de réalité virtuelle. Immersion garantie !

- « **Coulisses d'une simulation numérique : derrière les images, un algorithme informatique** » : Qu'est-ce qu'un algorithme ? Qu'est-ce qu'un code informatique ? Comment un ordinateur peut-il générer un monde virtuel observable et interactif ? Cet atelier propose de découvrir le code source d'une simulation numérique.
- « **Soirée-pyjama avec Einstein sur Twitch #6** » : et si on parlait de science en mode détente sur son sofa ? Vous avez compris le concept de nos soirées Twitch !

Il y en a donc pour tous les goûts !

Envie d'être de la partie ? Nous accueillons chaleureusement les personnes motivées et désireuses d'intégrer notre équipe pour une ou plusieurs journées selon votre souhait !

Les ateliers en présentiel se dérouleront **le samedi 4 octobre 2025** dans le village des sciences de Valence Université de 9h à 19h.

L'atelier Twitch se déroulera sur Internet le **7 octobre 2025** de 21h00 à 23h00.

➤ **Actions et compétences visées**

L'association propose aux étudiants en sciences (Mathématiques, Physique, Informatique, Médiation scientifique, aux bénévoles associatifs aimant les sciences et aux professionnels souhaitant s'exercer à la transmission au grand public de se joindre aux bénévoles afin de s'initier à la médiation scientifique lors d'une expérience concrète de terrain, à partir de 18 ans.

Intégrés à l'équipe de l'association, les participants animeront des stands durant toutes les phases de la Fête de la Science : le montage, l'animation du stand, l'accueil du public, la mise en œuvre des ateliers suscités, la réponse aux questions et la récolte d'informations d'amélioration continue et au démontage, sous la direction du Président de l'association.

L'affectation des stands se fera en concertation avec les présents selon appétences et compétences de chacun. A ce jour, une vingtaine s'y sont essayé et tous y sont arrivés !

Pour assurer une bonne adéquation entre les profils variés en présence et le thème des stands, une formation aura lieu en visio en amont afin d'aborder les connaissances, les matériels/logiciels et la posture d'animateur/vulgarisateur/médiateur scientifique.

Plus d'informations sur nos participations antérieures sont disponibles aux adresses suivantes :

- <https://www.facebook.com/VirtuAlpReality/>
- <https://www.youtube.com/@virtualpreality>

➤ Description des profils

L'équipe pourra être panachée selon deux profils complémentaires :

- Les profils scientifiques
- Les profils de médiateurs
- Les profils d'animateurs

➤ Qualités requises

- Intérêt pour les sciences, en particulier la Physique, les Mathématiques ou l'Informatique
- Intérêt pour le partage avec le grand public
- Bonnes qualités relationnelles, sens de l'accueil et de la bienséance (image de l'association)
- Sens du travail en équipe, avec des profils différents
- Adaptabilité, dynamisme

➤ Encadrant

Tony Doat, docteur en Informatique, spécialiste de la Réalité Virtuelle et Président de l'association.

➤ Conditions administratives de la participation

- Avoir plus de 18 ans.
- Convention bipartite entre le participant et l'association obligatoire ou convention de stage tripartite avec votre établissement de formation si besoin
- Prise en charge du repas du samedi midi
- Certificat de participation fourni après la fin de la fête de la Science, avec description des missions.
- Horaires 09h00 – 19h00 env. pour chaque jour en présentiel + env. 2h de *visio* quelques jours en amont + soirée Twitch et échanges divers, soit une équivalence d'une quinzaine d'heures pour une participation complète.

➤ Personne à contacter

- Pour les aspects administratifs ou le contenu : **virtualpes@gmail.com**

Cette expérience vous intéresse ?

Merci d'envoyer votre candidature
(CV + mail de motivation précisant votre intérêt pour les sciences et pour leur transmission)
avant le 25 septembre 2025 à l'adresse suivante :

virtualpes@gmail.com

A très bientôt !

➤ En quelques images

