

L'association VirtuAlp propose une



Offre de participation à la fête de la Science 2026 (médiation scientifique)

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

Participation à un ou plusieurs des événements suivants :

- 1 journée à Valence le **samedi 3 octobre**
- 1 soirée sur Twitch le **mardi 6 octobre**
- 1 journée à Lyon le **samedi 10 octobre**

Candidature par mail au plus tard le 19 septembre 2026

→ 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.)

➤ Calendrier des événements

- **Le samedi 3 octobre** dans le village des sciences de Valence Université de 9h à 19h.
- **Le mardi 6 octobre 2026** sur la plateforme de 21h00 à 23h00.
- **Le samedi 10 octobre** dans le village des sciences de l'Ecole Normale Supérieure de Lyon (ENS de Lyon) de 9h à 19h.

➤ Contexte

L'Association VirtuAlp œuvre pour la démocratisation de l'accès aux connaissances et méthodes scientifiques par l'usage de techniques et de technologies numériques et immersives. Elle favorise leur diffusion auprès des publics en participant à des événement nationaux phares (Fête de la Science, Nuit européenne des chercheurs).

Pour cette **Fête de la Science**, l'association a été labellisée sur cinq projets :

- « **Le Billard Relativiste** » : qu'est-ce qu'une simulation de billard avec des photons au ralenti ? Une découverte ludique 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.
- « **Expérience immersive en Réalité Virtuelle !** » : Sur terre, au fond des océans ou dans l'espace, une expérience immersive vous propose de poser un nouveau regard sur vos sens et leurs limites.
- « **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 ouvre les portes du code source d'une simulation numérique.
- « **Soirée-pyjama avec Einstein sur Twitch #7** » : Aborder des connaissances et des méthodes scientifiques lors d'une soirée *chill* chez soi. A mi-chemin entre une conférence rigoureuse et une discussion ludique, le public s'exprime via le *tchat*.

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 !

➤ **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 essayés 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.virtualpes.fr>
- <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, Président de l'association VirtuAlp, concepteur et responsable des ateliers.

➤ 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'environ 25h 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 19 septembre 2026** à l'adresse suivante :

virtualpes@gmail.com

A très bientôt !

➤ En quelques images

