

SCIENCE ANIMATION - RAPPORT D'ACTIVITÉ 2019

ÉDITO

La réalité, c'est ce qui continue d'exister lorsqu'on cesse d'y croire.

Édito confiné (Mars 2020)

Même confinés, comme nous le sommes aujourd'hui, nous avons besoin de culture scientifique et technique pour vivre !

Comment, à défaut, distinguer le vrai du faux le plausible de l'in vraisemblable parmi ce déluge d'infos et d'infox que charrie en ce moment la toile – la toile, presque seul lien qui nous relie encore au Monde ? Comment, par exemple, vraiment comprendre que bactéries et virus se multiplient différemment – et qu'une colonie, même nombreuse, de virus regroupés sur une surface neutre finit par « mourir » ? Comment, plus généralement, résister aux à-peu-près, aux groupes de pression et aux gourous ? Et aux menteurs, qu'ils soient de bonne ou de mauvaise foi ?

Et, sans culture scientifique, comment même comprendre pourquoi nous sommes confinés ? Ce que nous voulons dire par « *Ce n'est pas le virus qui circule, ce sont les gens !* ». Comment, donc, nous tentons de ralentir la dissémination du virus. Et pourquoi cette diffusion du mal sera fortement réduite – quoi qu'en disent les antivax ! – lorsqu'une proportion suffisante de la population sera immunisée. Comment, finalement, nous espérons « écrêter » la courbe des malades pour ne pas submerger les hôpitaux.

Les politiques, eux aussi, ont compris cette importance des faits, de cette réalité qui n'a pas besoin de nous pour exister, de cette réalité que les chercheurs dévoilent par une méthode bien précise, la *démarche scientifique*, qu'il nous faut expliquer sans relâche. La crise actuelle ne donne pas (heureusement !) le pouvoir aux scientifiques mais elle exige d'eux, plus que jamais, qu'ils éclairent la connaissance et précisent la frontière entre le connu et l'inconnu. Et les citoyens ont besoin de comprendre les processus de décision rendus possibles par la connaissance.

C'est dire combien l'action menée par Science Animation depuis des années est nécessaire. Combien notre volonté de « *Mettre la science, la technique et l'innovation à la portée de toutes et de tous* » est indispensable à la vie de chacun comme à celle du Pays. Nous n'avons pas toujours réussi. Les bobards qui continuent à circuler au sujet de la graphologie, des vaccins ou de Darwin, par exemple, en témoignent. Mais nous avons été actifs comme le démontre ce Rapport d'activité 2019. Avec imagination et professionnalisme, nous avons mené une action forte et multiforme, couvrant la région Occitanie.

Que les salariés et les bénévoles de notre Association en soient remerciés !
Leur combat est plus que jamais nécessaire !

Olivier Moch,
Président de Science Animation

SCIENCE ANIMATION - RAPPORT D'ACTIVITÉ 2019

INGÉNIERIE CULTURELLE

L'année 2019 de Science Animation a été marquée par la réalisation d'une grande exposition interactive, Code Alimentation, coproduite avec le Quai des Savoirs et l'Inrae, ainsi que par une augmentation significative des locations d'expositions, faisant fonctionner l'atelier à plein régime. Cela n'a pas empêché l'équipe de réfléchir aussi à la création de nouveaux formats de médiation : des parcours de visite *gamifiés*, des animations inspirées des jeux TV ou encore de nouveaux escape games scientifiques clés en main.

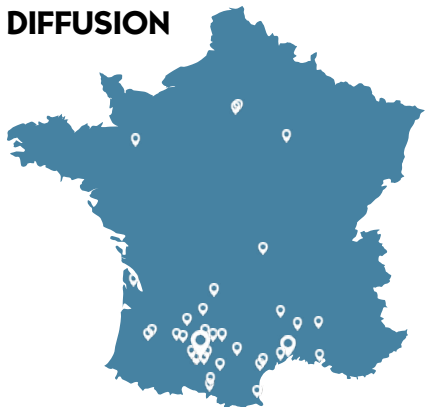
80 850

visiteurs à nos expositions
dont 15 570 scolaires

1 16 270

participants à nos événements
dont 31 770 scolaires

DIFFUSION



1 04 900

participants à nos animations dont
12 870 scolaires

52

sorties de nos expositions

1

nouvelle grande exposition interactive

20

nouvelles animations

18

événements et rencontres (co)organisés

22

implications sur des événements de partenaires

Mais aussi à l'étranger : diffusion de l'escape game *Panique dans la Bibliothèque* et étape du Propulseur



EXPÉRIMENTATIONS EN 2019

NOUVEAUX PARCOURS DE VISITE

PARCOURS DE VISITE DE AGE OF CLASSICS

Un boîtier transformant la visite en jeu de quête

Producteur de l'exposition :
Musée Saint-Raymond



PARCOURS DE VISITE DE CODE ALIMENTATION

Un bracelet connecté pour collecter des spécimens du futur

Coproduit par : Quai des Savoirs



NOUVEAUX FORMATS DE JEUX

QUIZSHOW

Deux équipes s'affrontant sur une série de mini-jeux comme à la TV



BUZZQUIZ

Des parties de quiz avec buzzers



JEU DE CARTES

BLOCKCHAIN BATTLE

Un jeu de cartes à jouer en classe pour comprendre la technologie *Blockchain*



INGÉNIERIE CULTURELLE

ZOOM SUR DES PROJETS PHARES EN 2019

CODE ALIMENTATION



Une exposition interactive mêlant sciences et science-fiction pour explorer l'alimentation de demain

800 m²

20 dispositifs créés

Coproducteur : Quai des Savoirs

15 scientifiques et **4** auteurs de science-fiction impliqués



RECHERCHE À RISQUE



Un escape game clé en main pour les bibliothèques, sur le thème de la démarche scientifique

260 téléchargements

9 bibliothèques impliquées dans la conception

Coproducteurs : Le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et Délégation d'Agence

LES SOIRÉES CULT'



The Walking Dead, *Game of Thrones* et les œuvres de Marvel décryptées avec des scientifiques

3 soirées et

10 mini-conférences

19 scientifiques invités

LES DÉFIS BOX DU PLATEAU CRÉATIF



Des animations autour du *do it yourself* conçues sous forme de défis à relever en famille

6 défis box

81 jours d'animation

Coproducteurs : Quai des Savoirs et Planète Sciences Occitanie

ESPACE SCIENCES DU FESTIVAL TUBECON



Des conférences et animations scientifiques organisées dans le cadre du festival Tubecon réunissant des Youtubeurs et Instagrameurs

21 Youtubeurs "Sciences et Tech"

11 conférences organisées

Organisateur : La Dépêche Event

SCIENCE ANIMATION - RAPPORT D'ACTIVITÉ 2019

ANIMATION DE RÉSEAUX

Avec l'appui d'associations réparties sur toute l'Occitanie, Science Animation consacre une part de son activité à l'animation de réseaux professionnels, en particulier celui des acteurs régionaux de la culture scientifique, technique et industrielle (CSTI). Cela se traduit par la coordination régionale de la Fête de la science, l'organisation de rencontres professionnelles, l'animation du média *Echosciences Occitanie* ou encore la tournée du Propulseur pour accompagner la dynamique des FabLabs.

En 2019, Science Animation s'est aussi investi dans un groupe de travail pour repenser les appels à projet "CSTI" de la Région, l'organisation d'une session d'échange au congrès de l'Amcsti ou encore la rédaction d'un guide pour s'investir dans la culture scientifique en Occitanie.

76 887

participants à la
Fête de la science
dont 28 196 scolaires

3 688

personnes sensibilisées
et impliquées au sein
du Propulseur

6

rencontres
professionnelles
organisées

8

formations
données

37

articles rédigés pour
Echosciences Occitanie

371

membres de la liste
de diffusion du réseau
Science(s) en Occitanie

LES THÈMES TRAITÉS AU SEIN DES RENCONTRES DE RÉSEAUX

LA MISE
EN RÉSEAU



LA RECHERCHE DE
FINANCEMENTS



LA CULTURE SCIENTIFIQUE
EN BIBLIOTHÈQUES



LES NOUVELLES FORMES
DE JEUX



L'AMÉLIORATION DU
FORMAT "CONFÉRENCE"



**VILLES ACCUEILLANT LA
FÊTE DE LA SCIENCE 2019
EN OCCITANIE**

ANIMATION DE RÉSEAUX

ZOOM SUR DES PROJETS PHARES EN 2019

COORDINATION RÉGIONALE DE LA FÊTE DE LA SCIENCE



Une édition sur le thème
"Raconter la science,
imaginer l'avenir"

370 acteurs
117 villes

Coorganisateurs : Le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, la Région Occitanie, Carrefour des sciences et des arts, A Ciel Ouvert, l'Université de Perpignan Via Domitia, Pyrénées Sciences, Science en Aveyron, Science en Tarn, l'Université de Nîmes, l'Université de Montpellier, la ComUE Languedoc-Roussillon Universités, DSDEN de Lozère, Atelier Canopé de Mende, Fermat Science

FORUM RÉGIONAL DE LA CSTI



Une rencontre sur le thème
des nouvelles sources de
financement

140 participants
7 intervenants et
23 initiatives présentées

Coorganisateur : la Région Occitanie

GUIDE POUR S'INVESTIR DANS LA CSTI



Un document rassemblant
des actions et contacts
en région

72 actions
recensées

Co-rédacteurs : Déliris d'encre, Carrefour des sciences et des arts, Kimiyo, Fermat science, A Ciel Ouvert, CIST, Planète Sciences Occitanie

RENCONTRES DES ACTEURS DE LA FÊTE DE LA SCIENCE



Des rencontres créatives
pour imaginer de
nouvelles animations

2 rencontres
8 intervenants et
70 participants

ENQUÊTE SUR LES ACTEURS ARTS-SCIENCES



Une enquête pour identifier
les acteurs, les initiatives et
les besoins en Occitanie

298 acteurs identifiés
108 répondants

Coordinateur : Passerelle Arts Sciences Technologies

PORTRAITS DE BÉNÉVOLES



Des portraits publiés sur
Echosciences pour valoriser
les bénévoles investis dans
la culture scientifique en
Occitanie

10 portraits
6 auteurs contributeurs