

# Approches sensibles de la médiation scientifique

Raphaëlle Bats

Novembre 2025



# Bonjour !



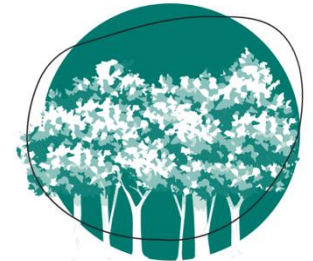
Raphaëlle Bats

Pilote du projet de recherche **ECODOC**

Membre du projet de recherche OSCAR

Urfist de Bordeaux, Université de Bordeaux, France

Membre associée du Centre Emile Durkheim



[Rbats.pro@gmail.com](mailto:Rbats.pro@gmail.com)

[Raphaelle.bats@u-bordeaux.fr](mailto:Raphaelle.bats@u-bordeaux.fr)



Espaces  
COmmuns de DOcumentation

# Du sensible et des émotions





Sensible ?

# Qu'est-ce que le « sensible » ?

Définitions proposées par : [Dictionnaires Le Robert](#) · [En savoir plus](#)

## sensible

adjectif

1. **(SENS ACTIF)**  
Capable de sensation et de perception.  
Les êtres sensibles.  
  - **(CHOSSES)**  
Que le moindre contact rend douloureux.  
Endroit sensible.
2. **(SENS ACTIF)**  
Capable de sentiment, apte à ressentir profondément les impressions.  
C'est un enfant très sensible.
3. **(OBJETS) • (SENS ACTIF)**  
Qui réagit au contact, à de faibles variations.  
Balance sensible.
4. **(SENS PASSIF)**  
Qui peut être perçu par les sens.  
La réalité sensible.  
  
Synonymes : tangible
5. **(SENS PASSIF)**  
Assez important pour être perçu.  
Une amélioration sensible.  
  
Synonymes : appréciable notable
6. **ANGLICISME • (SENS PASSIF)**  
Que l'on doit traiter avec des précautions particulières.

Lié à la notion de sensation : contact physique

Lié à la notion de sentiment : impression/contact d'émotion

Lié à la notion de trace : quelque chose qui est perçu, ressenti, imprimé...

Autres termes : affects, émotions

# La disqualification du sensible

Ce que je vois ne suffit pas / ressenti individuel contre universalisme de la pensée : les sens contre la raison.

L'exigence de rationalité contre la passion : les sens contre la liberté.

Les codes de maîtrise de l'émotion en public : les sens contre la bienséance.

# Les émotions : des moteurs

La morale, les relations et les émotions

L'histoire et les émotions : l'historicité des émotions et les grands récits

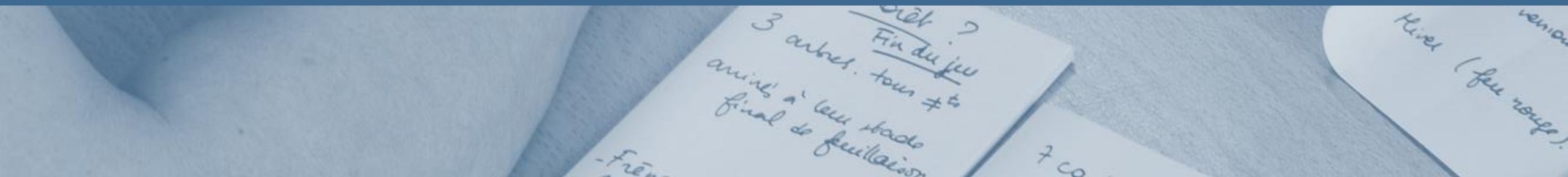
La politique, les lois et les émotions : rôle de l'indignation par exemple

L'engagement et l'émotion : se sentir concerné





# Médiation scientifique et sens







# Médiation scientifique

# L'information scientifique

- 1/ La nécessité d'avoir accès aux informations scientifiques sur des thématiques complexes, telle que l'est le changement climatique, sur lesquelles il y a des recherches en cours. Ce ne sont pas tant les savoirs stabilisés qui sont nécessaires que des informations sur les productions des recherches en cours > Complexe
- 2/ Or, l'accès à l'information scientifique et ses documents est lui-même complexe : langue, forme, lieu de dépôt, etc.
- 3/ Par ailleurs, on peut avoir une inquiétude sur les capacités de chacun.e à se saisir de l'information scientifique correctement, qui fait que la transmission est souvent médiatisée : soit simplifiée, soit accompagnée (médiateurs), etc. et cela pose la question de la formation et des compétences des dits médiateurs.

# La médiation scientifique

## Vulgarisation : 18 et 19ème

- Vulgarisation : l'importance de transmettre les progrès de la science
- Spectacle, théâtre, magie
- Rencontres avec les génies (l'ère de la découverte), démonstrations (Faraday, Palais de la découverte), des expositions (Cabinets **de curiosité**, muséums), théâtre (Louis Figuié), photographie, etc.
- Émerveillement



Credit: [Wikipedia](#)

## Culture scientifique : à partir des 1970ies

- Culture scientifique : l'importance de faire faire pour mieux comprendre et d'avoir un esprit critique sur la science, maîtriser les savoirs consolidés
- Manipulation des outils, Reproduction des expérimentations, Ludification de la science
- Fierté

# Vers de nouvelles médiations scientifiques

- 1/ un autre rapport au temps du savoir > savoirs en cours de constitution : la recherche et ses données
- 2/ un autre rapport aux sens > approches sensibles > Toomey : participation et sensible. Pas de conviction par le simple transfert d'informations. Il faut être actif et il faut être touché.
- 3/ un autre rapport à la compréhension > la théorie des voyelles, AEIOU, Burns :
  - ❖ *Awareness*
  - ❖ *Enjoyment*
  - ❖ *Interest*
  - ❖ *Opinions*
  - ❖ *Understanding*



# Sensible et médiation scientifique

# Places du sensible dans la médiation scientifique

Travailler avec des artistes

- Jouer avec les sens

Faire participer

- Faire ressentir

Faire créer

- S'exprimer, donner du sens

# Travailler avec des artistes

Jouer avec les sens

Transmettre autrement : Réseau TRAS, Sciences sociales en mouvement

Produire autrement : La recherche création, FACTS

Devenir artiste ?

Questions : quels arts sont mobilisés ? Quelle réception ?



# Faire participer

Faire ressentir

Les sciences participatives

Découvrir le process de création scientifique : confiance

S'engager dans les sciences : se sentir concerné

Questions : quelle réception et transmission ?

# Faire créer

Donner du sens

La créativité dans la science : inventivité et subjectivité

Les cascades de traduction : concernés et préoccupations

Questions : tous artistes ? Compétences ? Réception ?

The background of the slide is a photograph of a library interior, featuring large stone columns and a sign that reads "Espaces Communs de Documentation". The entire image is overlaid with a semi-transparent orange filter.

Espaces  
COmmuns de DOcumentation

# ECODOC

Un projet de recherche appliquée

# ECODOC ?

Projet de recherche

Université de Bordeaux – Urfist de Bordeaux

Porteuse du projet : Raphaëlle Bats

Cheffe de projet : Mathilde Garnier

# ECODOC et la vulnérabilité documentaire

Comment faire circuler les informations scientifiques sur les arbres et les forêts ?

Comment améliorer l'accès aux informations scientifiques liées aux territoires subissant des aléas climatiques ?

Comment donner accès aux informations scientifiques nécessaires pour comprendre la transformation d'un territoire en transition pour pouvoir s'y adapter ?

# ECODOC ?

On parlera d'ECODOC pour Espace COmmun de DOcumentation (ECODOC) :

- **Espace** : car il s'agira de proposer aussi bien un espace de dialogue que des espaces physiques, virtuels ou hybrides dans lesquels rendre manifeste ce dialogue.
- **Communs** : car utiles et mis à disposition de tous. Commun également car ces espaces permettent de valoriser des connaissances de la communauté sur une situation et sont des points d'appui pour la création de réponses de la communauté confrontée à des situations de trouble.
- **Documentation** : car ce travail sur les savoirs est aussi un travail d'organisation d'une collection de savoirs. Document, le savoir est à la fois support et information susceptible de signifier quelque chose d'une situation et l'inscrivant de fait dans un ensemble de traces considérées comme signifiantes.

>>> Les ECODOC sont des bibliothèques mobiles, adaptables, de savoirs en dialogue, utilisables dans des différents lieux qui sont des occasions de rencontre. **Pour une ECOlogie DOcumentaire.**

# Ecodoc et les bib : le copil et les parties prenantes

## Equipe ECODOC/URFIST

Raphaëlle Bats – Porteuse du projet  
Mathilde Garnier – Cheffe de projet

## Services de l'UB

Service culture : *Anne Lassègues*  
Direction de la documentation : *Sébastien Peyrard*

## Partenaires académiques

### Biologie-Ecologie

*Bastien Castagneyrol (Biogeco)*  
*Thomas Caignard (Biogeco)*  
*Déborah Corso (Biogeco)*

### Interaction Humains Machine

*Aurélien Tabard (Lyon 1)*  
*Martin Hachet (INRIA Bordeaux)*  
*Yvonne Jansen (INRIA Bordeaux)*

### Sociologie

*Agnès Villechaise (CED)*

## Collectivités territoriales

Ville de Floirac (médiathèque)  
*Béatrice Caule-Maillard*  
Ville d'Arès (services cultures)  
*Diane Sasso-Launay, Lise Bettès*

## Partenaires extérieurs

*Villa Valmont : Mélanie Archambaud*  
*Street Def Records*

## Financeurs

ACT  
SUNSET/SAPS



# Ecodoc en résidences

Temps de travail collectif, avec le comité de pilotage et les habitants

Dans des villes partenaires : avec les médiathèques/ BU

Avec des temps d'expérimentation, d'écriture, de collecte de données

Mais aussi des temps de médiation scientifique et culturelle.



# Ecodoc en 4 ateliers sensibles

- Raconter la science
- De l'arbre à la feuille
- A vous de jouer
- Boussole



Jeu de mémoire	Jeu de hasard	Jeu de simulation
Memory Game	Lotto Game	Simulation Game
		2 1 2 1 2 1
		3 1 2 1 2 1
		2-6 1 2 1 2 1
2-8 1 2 1 2 1		
		1 1 2 1 2 1
	2-4 1 2 1 2 1	
2-6 1 2 1 2 1		
		1 1 2 1 2 1
		2-6 1 2 1 2 1
2 et + 1 2 1 2 1		
2-6 1 2 1 2 1		
	20 1 2 1 2 1	
		1 1 2 1 2 1
	2 et + 1 2 1 2 1	



# 1 : Raconter la science





# Raconter la science

Ateliers d'organisation de savoirs scientifiques pour en proposer un accès simplifié

2 organisés dans le cadre d'ECODOC : avec le comité de pilotage, avec des bibliothécaires

## 2.1 « Raconter la science » Ateliers de narration du récit scientifique

La manière dont on présente un projet de recherche est une forme de récit. On peut raconter le projet en suivant son processus, comme on le ferait dans un article, ou le raconter d'un point de vue subjectif en suivant le regard du/de la chercheur-euse qui l'a pensé et conduit. Ou peut-être encore en proposer d'autres récits. Chacun de ces récits reflète, à travers sa lecture du projet, un rapport à l'objet étudié, à la science, à ses acteur-rices et, de fait, est susceptible de nous informer sur les préoccupations et les sensibilités de ces lecteur-rices/narrateur-rices du projet.

Les ateliers « Raconter la science » ont pour objectif de travailler sur la construction de récits variés qui permettent d'envisager de multiples façons de raconter le projet de recherche. L'atelier peut servir de base de travail pour des chercheur-ses en situation de médiation ou pour des chargé-es de médiation scientifique. Dans ce cas, il sera mené en équipe de professionnel-le-s concerné-es par le projet.



©Emilie Clément

Cependant, ces ateliers peuvent aussi se mener avec tous types de participant-es pour leur permettre de découvrir un projet de recherche en se l'appropriant, en s'autorisant à construire et suivre des parcours de lecture singuliers, originaux qui créent autant de nouvelles promenades au cœur des documents scientifiques.

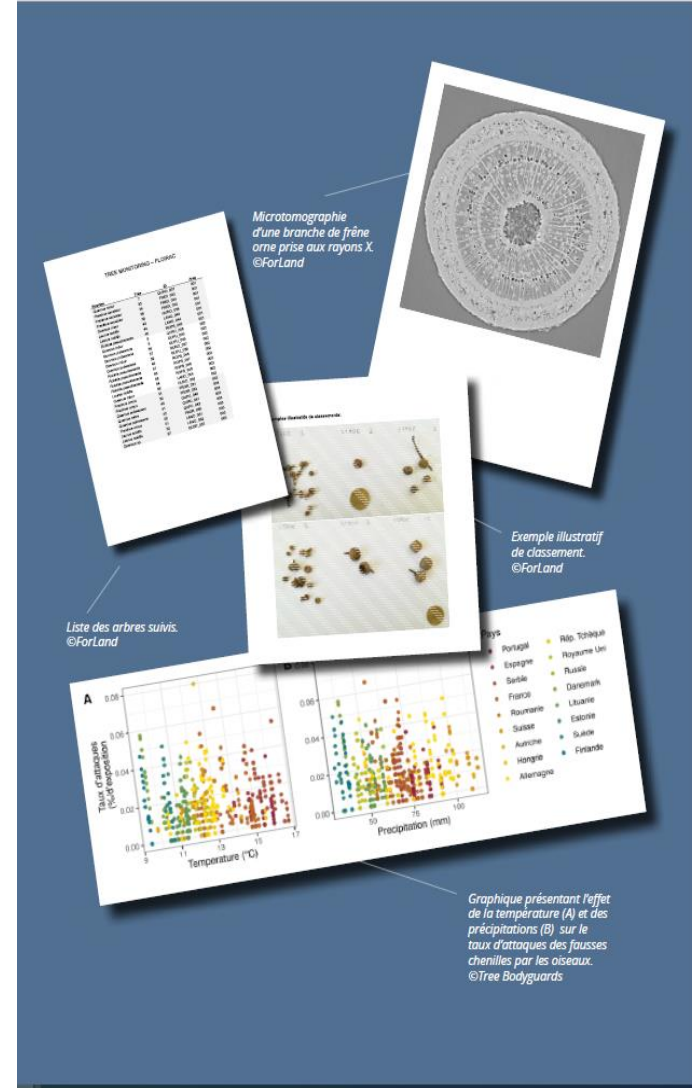
# Informations scientifiques

Entretiens avec 3 chercheurs spécialisés dans les forêts et les arbres, en écologie.

Identifier les éléments de leur récit :

- productions scientifiques/non scientifiques, académiques/non académiques, médiatiques, pédagogiques, artistiques, etc.
- protocoles, photos de capteurs, des données brutes (chiffres, scans...), des données traitées (code, graph), des articles.

>>> collecter ces éléments pour en faire des dossiers de visualisation de ce récit





# Variations de récits

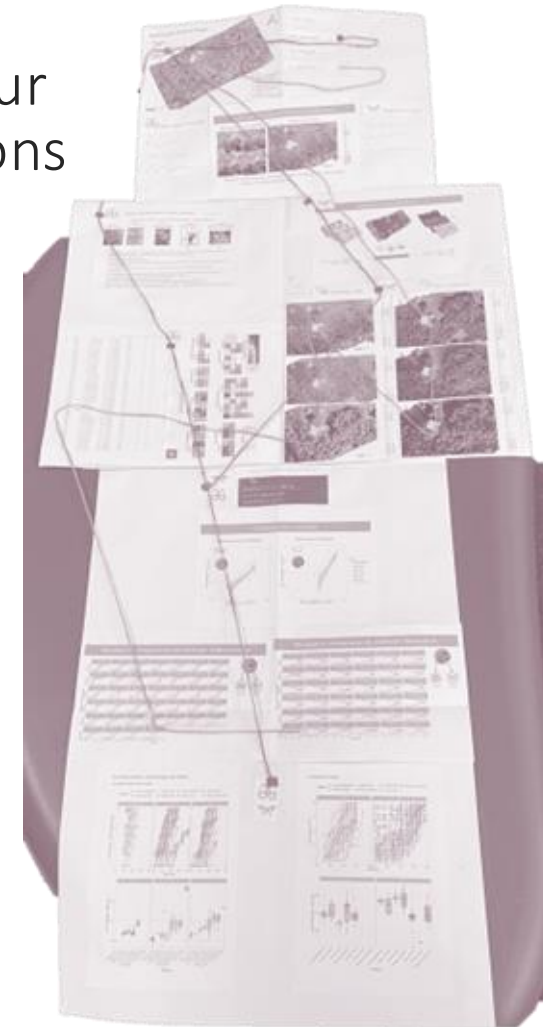
Faire émerger les relations entre les savoirs au sein de ces dossiers, pour construire une méthodologie de définition et description de ces relations en vue de leur analyse



*méthodologie scientifique*



*en « vrac »*



*en suivant le fil*

# Relations

Relations : entre les documents/informations pour créer des parcours de lecture

- Relation : une façon de raconter
- Relation : un rapport de dépendance entre deux choses

Travailler sur les relations, les catégories et la visualisation des savoirs scientifiques

- ECODOC : Cartographie des récits scientifiques > nomenclature // Raconter la science
- OSCAR : mêmes enjeux : parcours de lectures selon la personne et son intérêt dans le projet : chercheur, participant, municipalité, etc.



# « Raconter la science »

Effets : encapacitation à partir d'une maîtrise du langage scientifique, repenser les catalogues

Clé de littératie : systèmes de connaissances et relations

Formes en bib : atelier d'animation / médiation scientifique. A assortir avec un enjeu/gain

Coût : papier, stylo, ciseaux



Animation  
Catalogue



## 2 : De l'arbre à la feuille

# Les ateliers « De l'arbre à la feuille »

Ateliers de science slamée ou slam de données scientifiques

Menés avec des habitants

En partenariat avec Street Def Records

Pour inviter les participants à produire de nouveaux récits de la science

Par le biais de l'émotion et du sensible

# Empathie

Sensible

> émotion : en général méprisée, considérée comme peu opérationnelle dans les décisions politiques, même si cela change.

> récits : littérature, essais, etc. Empathie : implique une diversité des récits, une acceptation d'entendre des récits peu médiatisés, invisibilités, inaudibles, etc.

Haraway : récits partagés, fiction, art, monde troublé, construire sur les ruines...

Récits, comment on raconte et comment on lit la science et ce que les lectures expriment

# Octobre 2023 > octobre 2024 (et +)

## Lieux

- 11 ateliers
- Bibliothèques, forêt, campus
- Durée : 1h15 à 4h

## Participants

- 146 personnes
- 11 à 83 ans
- Classe Ulis, 1 pers en EPHAD

## Textes

- 152 textes
- De 6 lignes à 5 pages

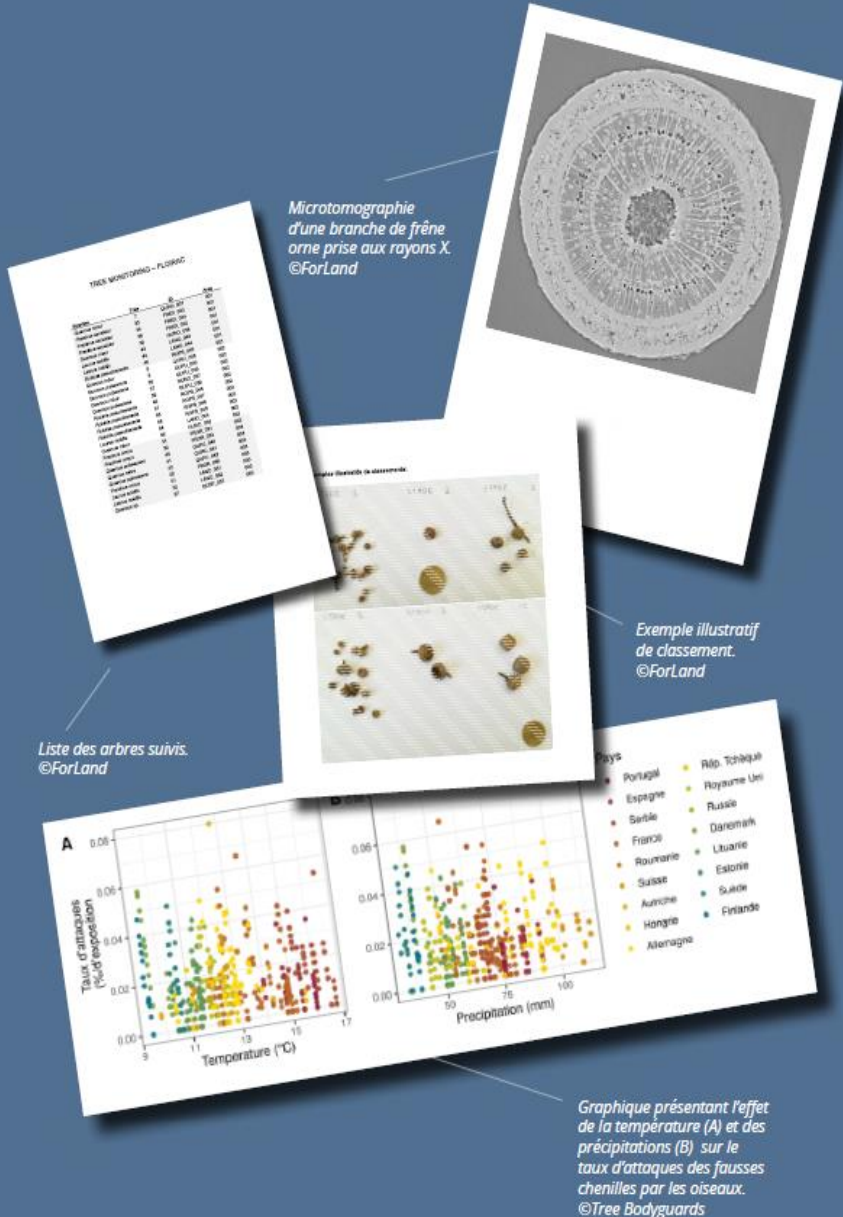




# Mettre en récit la science 1/3

**Objectif :** écrire un texte de slam à partir de documents scientifiques sur les forêts, 1 an après les incendies : pratique active de l'info

**A partir de données :** 4 projets de recherche : Stress hydrique, Débourrement et Sénescence, Fructification des chênes, Arbres et Prédateurs (**FORLand** : Déborah Corso, Thomas Caignard et **Tree Bodyguards** : Bastien Castagneyrol)



## Aparté : le choix du slam

- Outil d'énonciation, qui passe par l'écriture
- Accessible dans un temps court ( qui mêle expérience et performance dans un temps resserré).
- Aussi facile à produire qu'à transmettre, donc qui ne demande aucun artifice, musique, scénographique, etc.
- Qui ne nécessite que des littératies basiques : écrire et lire, quelle que soit la langue.
- Qui permette à chaque participant d'avoir la main sur le process : d'écriture comme de performance, sans intervention de techniciens ou de spécialistes pour produire comme pour visibiliser le résultat.
- Qui fasse de l'égalité un point clé de sa pratique : égalité liée aux littératies mentionnées, liées au dépouillement dans les techniques de production et de restitution, liées à la valeur de ce qui est énoncé
- Qui soit un art vivant pour lequel nous n'avons nous mêmes aucune compétence, voire connaissance, pour ne pas créer de déséquilibre d'expertise avec les autres participants.



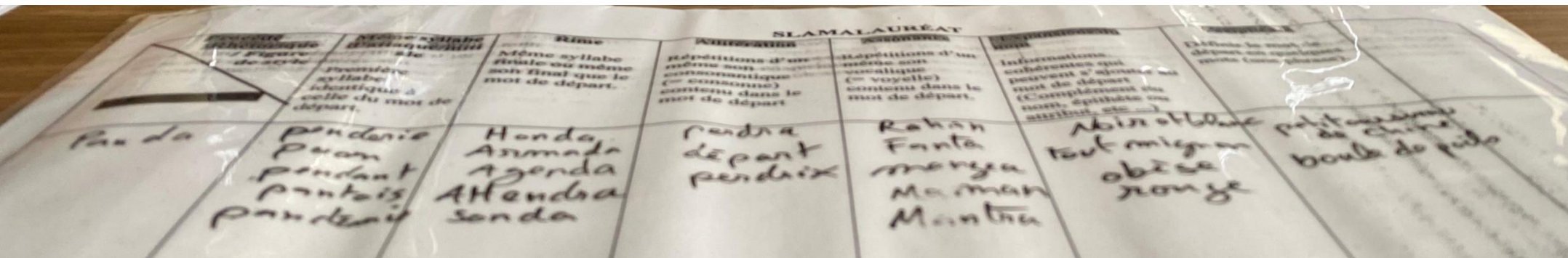


# Mettre en récit la science 2/3

**Aide à l'écriture** : partenaires  
Street Def Records : outils  
pour écrire (Slamalauréat),  
accompagnement autour de  
l'écriture, jouer sur la  
confiance et la ludicité de  
l'expérience + démonstration

Et si on slamait ?

- Présentation du projet de recherche et de l'association,
- Tour de rimes et d'association d'idées
- Présentation des dossiers documentaires suivie d'une démonstration de slam par les slameurs de l'association qui ont produit aussi des textes à partir des dossiers.
- Distribution des dossiers documentaires
- Test d'un outil inventé par Street Def Records, à savoir le slamalauréat
- Temps d'écriture
- Série d'exercices d'oralité avec des virelangues.
- Performance orale de textes
- et éventuellement, enregistrement individuel des textes déclamés face micro.



**STREET  
DEF  
RECORDS**

## Mettre en récit la science 2/3

**Résultat** : permet de se confronter à des données scientifiques brutes, ou en tous cas non médiatisées, et de montrer qu'on peut les lire, se les approprier, jouer avec, construire son propre récit...

> Désacralisation de la science : légitimation d'un accès « profane » à la science

>> Simplification de l'accès à l'information sur les territoires

>>> Valeur de la bib sur la médiation des données



# Poétiser la science 1/3

**Agir collectivement** = entendre les vulnérabilités de chacun.e. Or il y a des freins à l'expression (codification des échanges, mépris de l'émotion, refus du regard individuel, etc.). Inaudibilité des situations.

**Pourquoi la poésie comme outil pour ce lien social ?** Elle permet de dire l'indicible, l'inconscient parfois, de s'autoriser à aller vers l'intime et le personnel.

**Liberté** : dans l'écriture et dans l'expression : dans la forme et dans le contenu



# Poétiser la science 2/3

**Résultats :** les ateliers ont permis aux participant.es d'exprimer leurs propres préoccupations, et de dépasser les freins à l'expression dans des espaces collectifs.

> Libératoire !

>> Rend audible des préoccupations silencieuses : Ecoute des chercheurs et impact sur leurs propres recherches : mise en place d'un dialogue autour de ce que provoque le changement climatique

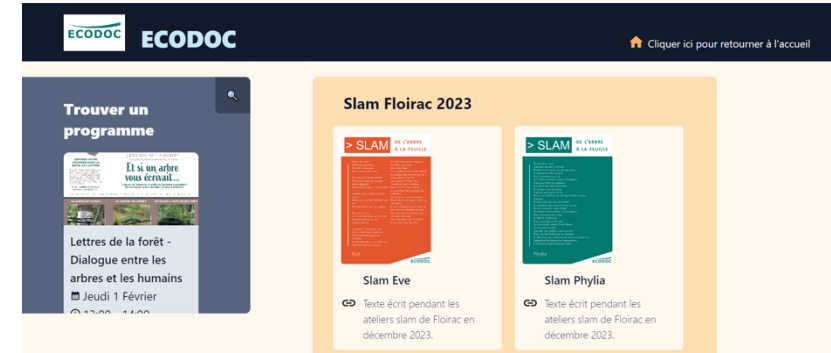
>>> La bibliothèque : comme un lieu de création de liens par l'expression sur des problèmes partagés

“ Bientôt plus le time  
J'pourrais pas aller à Monaco  
Modeler la vie c'était plus dur que prévu  
J'croyais être enfin peinarde  
Mais personne m'avait dit  
Qu'il fallait se battre comme à Stalingrad  
J'étais sûr d'être un prédateur  
Il aurait pt'être fallut m'prévenir  
Qu'on était tous des proies  
J'pensais avoir atteint la fin  
Mais ça ne s'arrêtera pas tant que le geai moqueur chantera  
Réussir c'était qu'une idée zombie  
La complexité des **interactions** en société  
Ne fait que nourrir mon anxiété  
Un chemin linéaire c'était c'que j'espérais  
Mais j'erre entre mes choix  
La théorie c'était easy  
Mais la pratique ça fait chier  
Seul au monde comme Chuck Noland  
J'trouve pas ma place  
J'grandis, mes feuilles s'épanouissent  
Mais j'me fais bouffer par les chenilles  
En définitive j'vis comme un fou dans un monde flou  
Débordé par la haine et les changements  
Je chante ma peine dans mes textes

# Poétiser la science 3/3

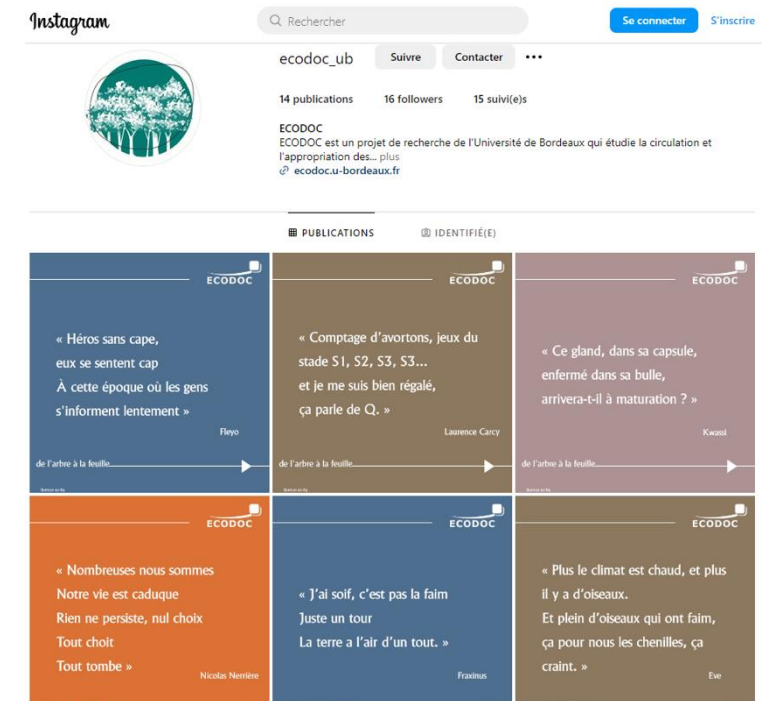
Lire les textes ?

- Kronikle : les textes sont en ligne
- Instagram : les textes sont diffusés
- Le recueil de science slamée : publication



<https://app.kronikle.eu/d/65784d0f016c5105d3b8>

<https://ecodoc.u-bordeaux.fr/actualites/recueil-de-science-slamée>



@ecodoc\_UB : [https://www.instagram.com/ecodoc\\_ub/](https://www.instagram.com/ecodoc_ub/)

# Susciter l'empathie 1/3

Pour s'adapter, on a besoin de se sentir concerné par son expérience, par l'expérience des autres, par son attachement au territoire lui-même.

Le choix du slam : performé et oralisé. Il y a une situation de partage mutuel : on lit son texte et on écoute ceux des autres.

Le choix du slam : l'émotion est dans le texte et dans son partage : Drôle, jubilatoire, expressif, émouvant

Conditions : pour avoir le courage de partager son texte, il faut un environnement ludique, bienveillant, égalitaire.



# Susciter l'empathie 2/3

**Résultats** : les ateliers ont permis aux participant.es de faire entendre et d'entendre les émotions provoquées par le sujet des forêts

> Empathie, qui favorise le sentiment de groupe, de collectif



>> Développement d'un sens de la communauté : entre habitants, avec les chercheurs, et même avec la forêt

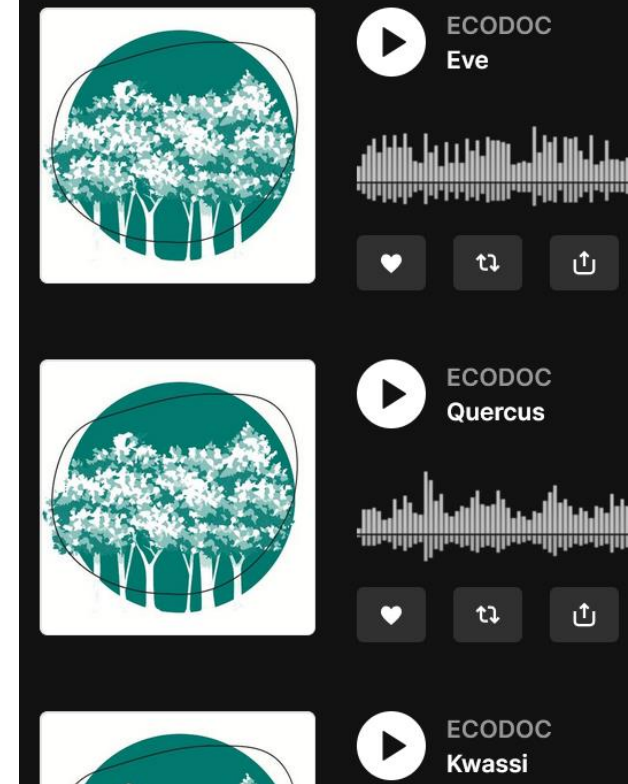
>>> La bibliothèque : comme un lieu de construction d'une mémoire collective actuelle sur des territoires où le temps s'accélère. Pas de temps pour la patrimonialisation.



# Susciter l'empathie 3/3

Ecouter les textes ?

- Soundcloud
- Restitutions en live : Radio Campus
- Restitution en live : Villa Valmont, Lormont





# Les ateliers de science slamée

Effets : encapacitation à partir d'une maîtrise du langage scientifique, empathie et expression des émotions, partage, sentiment de collectif













































Clé littératie : empathie

Modalités de reproduction : animation de médiation scientifique

Coût : feuille, papier, bonbons + l'association de slameurs (compter entre 60 et 80 euros de l'heure)



Animation

Jeu de mémoire	Jeu de hasard	Jeu de simulation
Memory Game	Lucky Game	Simulation Game
		2   
		3    
		2-6   
2-8   		
		1   
	2-4   	
2-6   		
		1   
		2-6   
2 et +   		
2-6   		
	20    	
		1   
	2 et +   	

# 3 – A vous de jouer

# Les ateliers “A vous de jouer”

## Un atelier pour lire et s'appropriier des données scientifiques

Testé lors de 5 ateliers menés :

Atelier 1 : Doctorants et professionnels de l'INRIA + Masters en design

Atelier 2 à 4 : Étudiants de L2 en information-communication

Atelier 5 : Jeunes d'un centre social (12-14 ans)

21 jeux produits :

Voir le tableau page suivante

Un atelier pour

Permettre l'appropriation de données scientifiques

> Permettre l'appropriation d'un cours

>> Concevoir des jeux pour des formations



## Légende



Nombre de joueur-euses



Jeu rapide



Jeu long



Jeu de cartes



Jeu d'adresse



Jeu de dé



Jeu vidéo



Jeu d'équipe



Jeu d'extérieur

*i du Glandu*

*sans nom*

*mille-feuille*

*: sans gland*

*Des chênes toi !*

*FOR'QUEST*

*Quel arbre pour Floirac ?*

*Befeuille*

*Course aux glands*

*HYDRA-TREE*

*Jeu de 7 familles de la Forêt de Floirac*

*Hy-dratus Robur*

*Epopée Sylvestre*

*Objectif Gland*

*Debourre-ment !*

*Memory gland*

*A vos glands !*

*Le Cycle du Chêne*

*No stress forest !*

*Hivernage*

### Jeu de questions

*Quiz Game*

### Jeu d'observation

*Spot Game*

**2-4**

**2-4**

**1**

**2-4**

**2-4**

### Jeu de mémoire

*Memory Game*

### Jeu de hasard

*Lucky Game*

### Jeu de simulation

*Simulation Game*

**2-8**

**2-6**

**2 et +**

**2-6**

**2-4**

**20**

**2 et +**

**2**

**3**

**2-6**

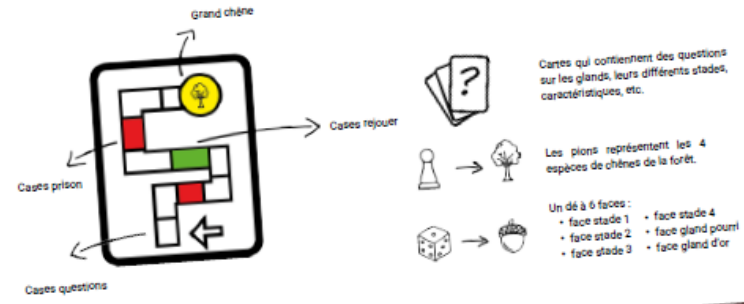
**1**

**1**

**2-6**

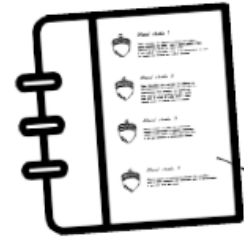
**1**

## FOR'QUEST



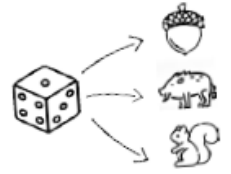
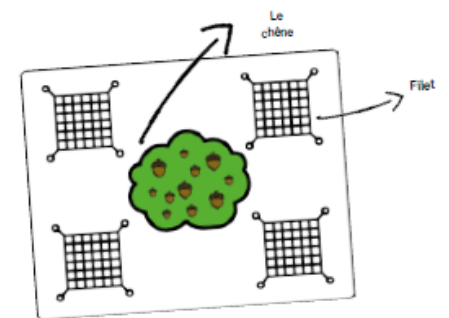
©Emilie Clément

## A VOS GLANDS !



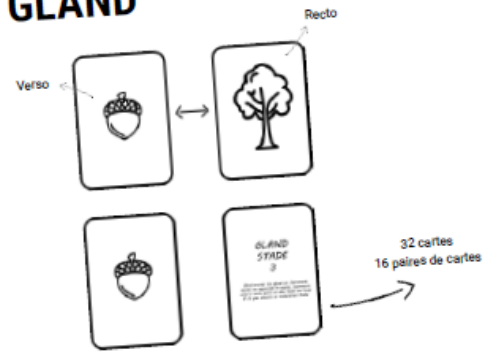
Un jeu de pisteen plein air, dans la forêt de Floirac

## COURSE AUX GLANDS



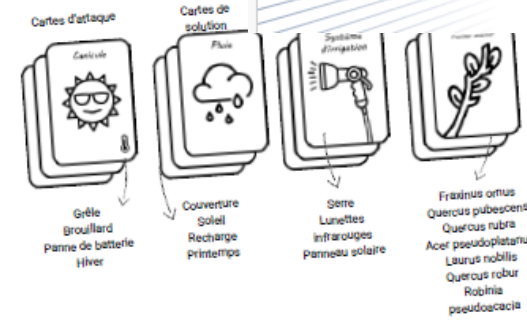
des freins au développement d'une f

## MEMORY GLAND



©Emilie Clément

## LE MILLE-FEUILLE



©Emilie Clément

# Les ateliers « A vous de jouer »

Effets : encapacitation à partir d'une maîtrise du langage scientifique, attention aux autres avec un enjeu de partage

Clé littératie : co-production de savoirs

Modalités de reproduction : animation de médiation scientifique

Coût : feuille, papier



Animation

# Ressources pour ces trois ateliers

Les méthodes de ces trois ateliers sont expliquées dans notre guide :

« Lectures sensibles de la science : guide de médiation de la recherche »

Téléchargeable gratuitement : <https://zenodo.org/records/15771901>



## 2.3 « A vous de jouer » Ateliers de co-conception de jeux

On trouve souvent dans les parcours de médiation scientifique des temps ludiques, sous la forme de jeux, quiz, memory ou autres, qui facilitent l'acquisition des connaissances qui ont été présentées pendant la médiation. De fait, le jeu a fait ses preuves comme outil pédagogique parce qu'il casse les formats descendants de transmission et rend les publics plus acteurs de leur apprentissage. Proposer de tels jeux sérieux permet de dynamiser des parcours médiatiques autour des projets de recherche.

Les ateliers « A vous de jouer » ont pour objectif de concevoir ces temps ludiques, nécessaires aux médiations de la recherche. Ils peuvent être utilisés en équipe de recherche ou avec des personnes extérieures au projet pour créer une idée de jeu qui aura vocation par la suite à être fabriqué puis utilisé dans d'autres occasions où de futurs joueur-euses pourront acquérir des connaissances sur le projet de recherche. Ils peuvent aussi être organisés sans volonté de fabriquer le jeu par la suite, l'expérience de conception elle-même étant la médiation recherchée.

Ces ateliers sont alors un excellent moyen pour les participant-es de s'approprier le projet de recherche, de réfléchir aux éléments de connaissance à retenir et de se mettre soi-même en situation de médiation. En cherchant à créer un tel outil, les participant-es endossent une responsabilité et une exigence de mise en narration des informations scientifiques qui contribuent grandement à leur compréhension de celles-ci.

### POUR INFO DE L'INFORMATION, DES INTERACTIONS ET DU DESIGN....

Ces ateliers de co-conception de jeux ont été l'occasion d'un partenariat entre l'URFIST de Bordeaux (Raphaële Bats, Mathilde Garnier), Inria Bordeaux (Martin Hachet, Yvonne Jansen) et le master en design de l'Université de Bordeaux Montaigne (Emilie Clément).

### FICHE PRATIQUE

#### COMMENT ORGANISER L'ATELIER « A VOUS DE JOUER »

- **Durée** : 2h, soit 10 minutes d'introduction et de contextualisation, 1h30 de travail en groupe et 20 min de restitution selon le nombre de groupes.
- **Matériel** : stylos et feutres, feuilles de papier, ciseaux et scotch.
- **Budget** : accueil café et matériel.
- **Modalités** : en présentiel.
- **Animation** : par les chercheur-euses ou par des professionnelles de la médiation/animation.
- **Participant-es** : 15 à 20 personnes. L'atelier est conçu pour des personnes qui savent lire ou qui peuvent avoir un accompagnement de lecture. Dans un autre cadre, les documents utilisés l'ont été notamment avec des collégiennes en situation de handicap assistées par des adultes pour la lecture, ce qui nous laisse penser que l'atelier « A vous de jouer » serait reproductible avec ce public également.
- **Déroulé** :
  1. Répartition des participant-es en groupes de 4 à 5 personnes et choix d'un projet de recherche et remise du dossier imprimé sous la forme d'une des matérialisations évoquées dans les pages sur l'atelier « Raconter la science » (page 22). Durant l'atelier, les animatrices sont restées disponibles pour répondre aux questions éventuelles sur les documents.
  2. Les éléments clés de conception de jeu et des contraintes (voir page suivante) ont été présentés à l'oral et donnés sous forme imprimée aux participant-es.
  3. Les participant-es n'ont ensuite eu qu'une seule consigne : inventer un jeu permettant de valider les connaissances apprises dans le dossier. Carte blanche (ou presque) était laissée aux groupes pour créer des jeux adaptés à ce qui était compris du dossier et à ce qu'ils et elles voulaient en transmettre. Il leur a été conseillé de s'inspirer de jeux qu'elles et ils connaissent et apprécient.
  4. Chaque groupe a conçu son jeu avec le matériel mis à disposition et l'a décrit avec des dessins et du texte sur des feuilles de storyboard. L'utilisation de ces storyboards aide au terme de la conception à organiser les idées de manière cohérente, structurée et visuelle, sans oublier des éléments clés (règles du jeu, nombre de joueur-euses, position dans l'espace, etc.).





## 4 – Boussole



# Les ateliers « Boussole »

Concevoir un ou des dispositifs de visualisation de ces répertoires et des lectures que nous pouvons en avoir.

- Etudier les relations qu'on peut créer entre les différents savoirs
- Visualiser ces relations
- Proposer des parcours (données scénarisées)
- Susciter des personnalisation de parcours (lectures personnalisées)

# Mai à Septembre 2025

- 5 ateliers + 1 atelier itération
- Bibliothèque, Campus, Forêt, Office de tourisme, salle de tennis de table, congrès de bibliothécaires

## Lieux



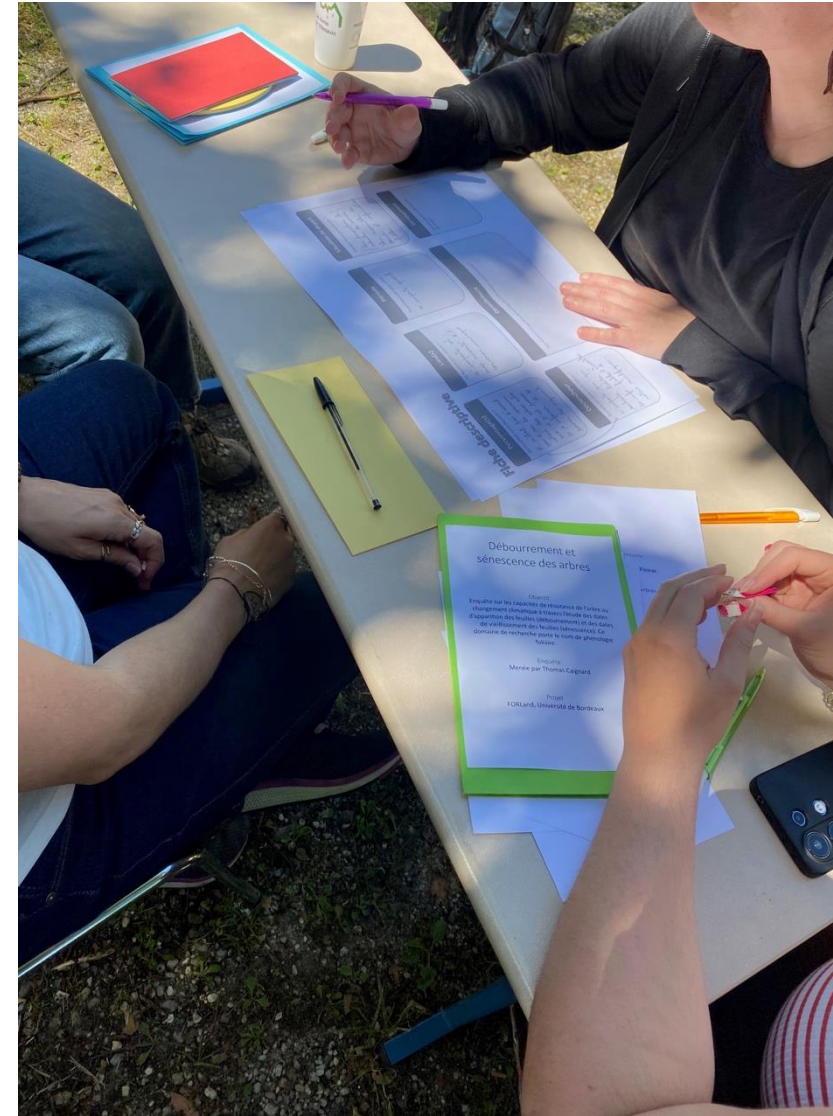
- 48 + 68 personnes : 116
- Comité de pilotage, naturalistes, passeurs d'arbre, ambassadeurs des transitions, bibliothécaires, équipe de tennis de table

## Participants



- 18 boussoles
- 18 itérations

## Boussoles



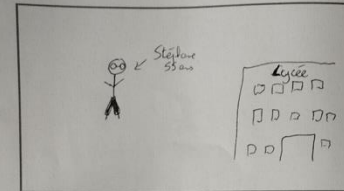
## Fiche descriptive

<b>Personnage(s)</b> Qui va utiliser notre Boussole ? M. n'était pas d'accord avec H sur la communication des arbres entre eux. H s'est promis de s'informer et de trouver des arguments.	<b>Lieu(x)</b> Où Boussole sera utilisée ? N'importe où, mais nécessité d'une connexion numérique.	<b>Période</b> Quand Boussole serait utilisée ? N'importe quand.	<b>Situation de départ</b> Pourquoi Boussole serait utile ? Pour démocratiser la recherche, les sciences, Pour rassembler des données et informations fiables, démocratisées et actuelles.
<b>Déclencheur</b> Pourquoi Boussole serait utilisée ? N'importe qui qui souhaite accéder à des infos fiables et de nature scientifiques.	<b>Déroulement</b> Que se passe-t-il quand le personnage de votre histoire utilise Boussole ? H se connecte à Boussole en rentrant. Il tape "communication des arbres entre eux". Plusieurs possibilités de réponses apparaissent sur 1 Padlet: entre autres possibilité de Tchat avec des chercheurs, fiches schéma simplifiées, vidéo, audio, référence de livres, jeu téléchargeable...	<b>Dénouement</b> Qu'aura permis l'utilisation de Boussole ? La science fait des recherches, elle n'est actuellement pas en mesure de donner une réponse.	

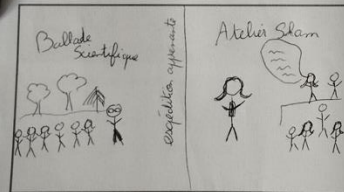
# 18 Boussoles

Beatrice, Sebastien, Juliane

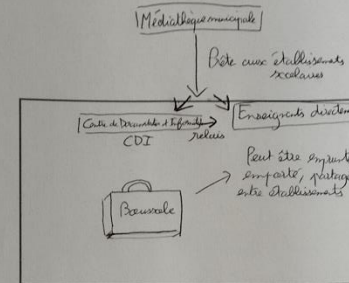
## Storyboard



Stéphane est un professeur à lycée (SVT). Il est daltonien et porteur depuis plus récemment.



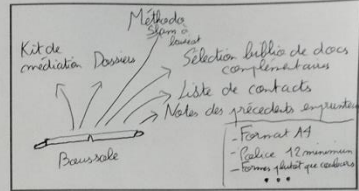
Stéphane organise une bibliothèque scientifique. Sa collègue Emma, prof de langue, organise avec la même chose un atelier slam.



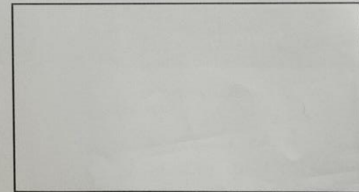
Boussole est un kit pédagogique qui permet d'organiser un atelier avec ses élèves dans le cadre de sa classe.



Organiser des rencontres avec des élèves ou membres d'Ensemble par la suite (via liste de contacts).



Stéphane peut emprunter le kit et le ramener chez lui pour préparer ses cours.



Malette pédagogique, exposition, site de controverses, IA générative, IA non générative, site pour les notaires, parcours dans la forêt, etc.



# 18 itérations

## Bibliocompatibilité ?

A partir de 6 « Boussoles » types : guide, application mobile, site web, IA, exposition-parcours, kit pédagogique, capsules

### Application mobile

Boussole est une application où les chercheurs peuvent promouvoir leurs campagnes de science participative. Les participants trouvent un projet auquel participer. Le projet scientifique est présenté avec un texte d'introduction et le site met en avant les résultats et des données clés. Les participants eux-mêmes sont valorisés.

Matérialité : numérique  
Contenu : projets de recherche  
Objectif : participatif  
Bonus : Forum/chat

### Application mobile

Boussole est une application où les chercheurs peuvent promouvoir leurs campagnes de science participative. Les participants trouvent un projet auquel participer. Le projet scientifique est présenté avec un texte d'introduction et le site met en avant les résultats et des données clés. Les participants eux-mêmes sont valorisés.

Matérialité : numérique  
Contenu : projets de recherche  
Objectif : participatif  
Bonus : Forum/chat

### bibliothécompatibilité

On a déjà testé ça

Cela paraît difficile

On pourrait le faire

Impossible

### Votre boussole

Que faut-il améliorer ?

Que faut-il changer ?

Que faut-il ajouter ?

Que faut-il enlever ?

Racontez-nous ça sur le storyboard.....

# ECODOC : Un projet de sciences participatives

**Objectif scientifique :** Comment améliorer les conditions d'adaptation des humains sur les territoires en transition et quel rôle pour les savoirs dans ce processus ?

**Hypothèse :** Le dialogue entre des savoirs de nature différente favorise la réceptivité à ces savoirs et par conséquent l'adaptation des communautés sur ces territoires.

**Méthode :** co-concevoir un prototype de visualisation des savoirs, qui permette d'interroger le ou les dialogues qu'ils entretiennent. La co-conception permet d'identifier une plus grande diversité de relations entre les savoirs.

## **Données collectées :**

- \* les liens, les relations telles que construites par les participant.es pendant le processus de conception.

- \* les modes de visualisation de ces relations.

**Finalité :** proposer un prototype multimodal qui pourra être utilisé pour faciliter ce processus de circulation des savoirs.



# De Boussole à ECODOC

A partir des ateliers Boussole, mais aussi des autres ateliers, on va pouvoir concevoir un dispositif d'accès aux savoirs scientifiques qui tienne compte de nos clés de littératie environnementale.

>>>> expérimenter des modes de circulation dans les informations scientifiques qui permettent aux personnes d'être actives dans leur exploration de l'information, si possible avec une dimension de création poétique ou artistique qui facilite l'émotion et qui repose sur une base relationnelle entre les informations pour faciliter une multiplication/individualisation des parcours de lecture.

On va travailler une architecture de l'information, un dispositif multimodal, utilisable dans des contextes variés : médiathèque, forêt, etc.

# « Les ateliers Boussole »

Effets : penser en commun les outils de sa propre émancipation

Clé littératie : co-production (de services) / responsabilité

Modalités de reproduction : développement de service

Coût : feuille, papier



Développement  
t service

Espaces  
COmmuns de DOcumentation

# ENJEUX



# Enjeux des approches sensibles ?

Repenser les séquences d'apprentissage en termes de temps : temps pour la créativité

Diversifier les modes d'apprentissage : effet d'inclusion (dys et autres)

Reconnaître la parole sensible de l'enfant/adulte comme source d'information

Valoriser les imaginaires y compris dans les disciplines scientifiques et hors primaire

# Enjeux des approches sensibles ?

Le vrai et la science ?

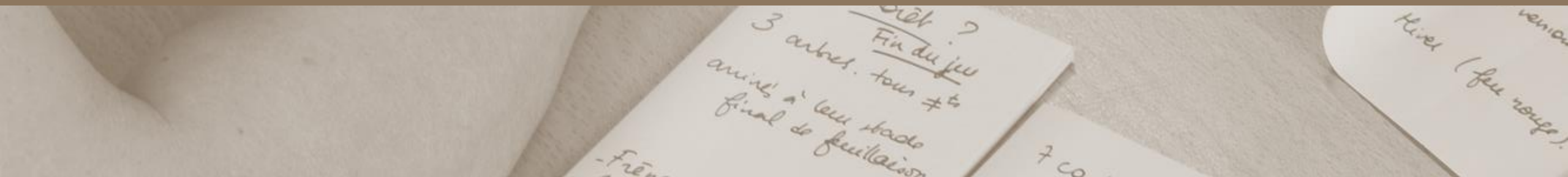
Les compétences ?

Les acteurs et les financements ?





# Conclusion



# Autres enjeux

Enjeux politiques :

- De la médiation scientifique à l'action publique

Enjeux de médiation :

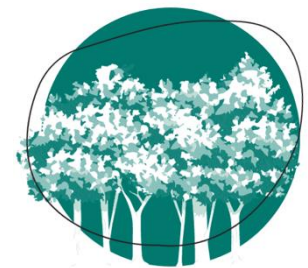
- Penser la valorisation des données/objets de la recherche en cours et pas seulement des projets finis (publication)
- Penser la valorisation des savoirs profanes ou des productions médiatiques associées à des projets de recherche

Enjeux bibliothéconomiques

- Renouveler la présence des récits sensibles de la science (experts et/ou profanes) dans les espaces documentaires

# Merci !!!!

Raphaëlle Bats  
Novembre 2025



# Suivre ECODOC

DYSLEXIE CONTRASTE ACCÈS RAPIDE UNIVERSITÉ DE BORDEAUX

MENU **ECODOC** RECHERCHE

**Le projet ECODOC**

Le projet ECODOC est un projet de recherche appliquée, qui vise à concevoir des dispositifs de valorisation du dialogue entre les savoirs scientifiques et d'autres savoirs susceptibles d'informer la prise de décision en contexte de transition et d'adaptation.

**EN SAVOIR PLUS**

< 1/4 >

**FOCUS AVEC TEXTE**

Promouvez ici une **page interne** de votre site web, en fonction de son importance ou même de l'actualité. Ce bloc n'est pas obligatoire (vous pouvez le *supprimer* s'il n'est pas utile). Le texte peut

<https://ecodoc.u-bordeaux.fr/>

Instagram

Rechercher

Se connecter S'inscrire **CODOC**

**ecodoc\_ub** Suivre Contacter ...

14 publications 16 followers 15 suivi(e)s

**ECODOC**  
ECODOC est un projet de recherche de l'Université de Bordeaux qui étudie la circulation et l'appropriation des... plus  
ecodoc.u-bordeaux.fr

PUBLICATIONS IDENTIFIÉ(E)

« Héros sans cape, eux se sentent cap À cette époque où les gens s'informent lentement » Fleyo

de l'arbre à la feuille

« Comptage d'avortons, jeux du stade S1, S2, S3, S3... et je me suis bien régalé, ça parle de Q. » Laurence Carcy

de l'arbre à la feuille

« Ce gland, dans sa capsule, enfermé dans sa bulle, arrivera-t-il à maturation ? » Kwassi

de l'arbre à la feuille

« Nombreuses nous sommes Notre vie est caduque Rien ne persiste, nul choix Tout choit Tout tombe » Nicolas Nerrière

« J'ai soif, c'est pas la faim Juste un tour La terre a l'air d'un tout. » Fraxinus

« Plus le climat est chaud, et plus il y a d'oiseaux. Et plein d'oiseaux qui ont faim, ça pour nous les chenilles, ça craint. » Eve

@ecodoc\_UB

[https://www.instagram.com/ecodoc\\_ub/](https://www.instagram.com/ecodoc_ub/)