

Par le ministère
de l'Enseignement supérieur,
et de la Recherche

fête de la Science

Guadeloupe 2023

**GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT
DES PORTEURS DE PROJET**

archipel-des-sciences.org

1. La Fête de la science 2023

Manifestation nationale sous l'égide du Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, **la Fête de la Science**, initiée en 1991 par Hubert Curien, alors ministre de la Recherche, est une manifestation nationale destinée à promouvoir la culture scientifique, technique et industrielle et à favoriser, dans un cadre festif, les échanges entre la science et la société, **et notamment pour les jeunes et les scolaires.**

La Fête de la science est une occasion pour le public de découvrir le monde des sciences et de rencontrer les femmes et les hommes qui font la science d'aujourd'hui.

C'est une opportunité pour les jeunes de s'informer, de poser des questions en direct, et pourquoi pas de se découvrir une vocation grâce à l'échange d'idées et d'expériences avec ceux qui pratiquent la science au quotidien.

Principaux enjeux de la Fête de la science :

- favoriser le partage de savoirs et les échanges entre les chercheurs et les citoyens ;
- valoriser le travail de la communauté scientifique ;
- faciliter l'accès à une information scientifique de qualité ;
- permettre à chacun de mieux s'approprier les enjeux des évolutions scientifiques et ainsi favoriser une participation active au débat public ;
- découvrir le travail des scientifiques et les métiers issus de la recherche ;
- sensibiliser le grand public à la culture scientifique ;
- stimuler, chez les jeunes, l'intérêt pour la science, la curiosité à l'égard des carrières scientifiques, susciter des vocations.

En Guadeloupe, la 32^{ème} édition se déroulera **du vendredi 17 au lundi 27 novembre 2023.**

L'édition 2023 est coordonnée par [Archipel des Sciences](#) sous l'égide de la [Délégation Régionale Académique à la Recherche et à l'Innovation \(DRARI\)](#), du [Conseil Régional](#) et du [Conseil Départemental](#).

Un village des sciences se tiendra sur le campus de Fouillole (Université des Antilles) du 21 au 23 novembre 2023.

1. La Fête de la science 2023

Par ailleurs, nous espérons compter sur davantage de porteurs de projets afin de proposer une offre importante d'animations et d'activités de découvertes gratuites aux différents publics.

Pour plus d'informations :

- archipel-des-sciences.org
- contact@archipel-des-sciences.org
- 0590 25 80 48

2. Être porteur de projet

2.1. La Fête de la Science, c'est vous !

Chercheurs, enseignants, ingénieurs, techniciens, entreprises, associations, collectivités territoriales, des milliers de personnes participent bénévolement au succès de la Fête de la Science. Ils partagent avec le public leur enthousiasme pour les sciences et techniques.

Trois règles de labellisation

Les porteurs de projets s'engagent à respecter les trois règles de labellisation établies comme suit au niveau national : les principes de gratuité, de validation et d'originalité.

1. Le principe de gratuité

Ne peuvent être labellisées *Fête de la Science* que les opérations gratuites pour tous les publics.

Tous les documents afférents à la manifestation doivent **respecter le visuel national de la Fête de la Science** transmis par le ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche aux coordinations régionales. Elles vous aideront à gérer l'affichage de vos autres partenaires.

Toute vente est interdite sur les sites de la manifestation, **à l'exception de produits à caractère culturel ou éducatif dans le domaine des sciences et technologies**. Dans ce cas, le porteur de projet devra au préalable obtenir l'accord de la coordination régionale.

2. Le principe de validation

Chaque projet doit inclure **l'implication d'un ou de plusieurs scientifiques référents** sur le sujet du projet, garant de la qualité du contenu scientifique vulgarisé. Lorsque les thèmes

2. Etre porteur de projet

traités font l'objet de débats dans l'actualité, les porteurs de projets et leurs référents scientifiques sont invités à vérifier **le caractère impartial de l'information** donnée au public.

3. Le principe d'originalité

La Fête de la Science doit être l'occasion de présenter **une animation originale, qui contribue à positionner le public en tant qu'un acteur, partie prenante de la Fête de la Science.**

2.2. La thématique 2023 : Sport & Science

Pour cette édition 2023, nous vous proposons d'organiser vos activités autour de la thématique nationale **Sport & Science**.

Des sciences dites dures à la nature, en passant par les sciences humaines et sociales, toutes les disciplines et leurs applications sont représentées :

- Quels sont les bénéfices de l'activité physique sur la santé humaine ?
- Quels sont les impacts et les enjeux économique du sport ?
- L'e-sport est-il un sport comme les autres ?
- Comment les sciences contribuent-elles à repousser les limites des performances sportives ?
- La technologie peut-elle prendre le pas sur les performances des athlètes ?
- Comment concilier sport et environnement ? Quels gestes adopter pour une pratique durable ?
- Quels sont les nouveaux défis de l'éthique sportive ?
- Le sport est-il le miroir de nos sociétés ?
- Comment le sport peut-il aider à surmonter le handicap ?
- Comment le sport permet-il d'améliorer l'insertion professionnelle ?

2. Etre porteur de projet

Que ce soit à destination du grand public ou des scolaires, les projets peuvent prendre des formes très variées : **expériences, animations, rencontres** entre chercheur et public, **débat, exposition, atelier scientifique, visite** de laboratoire ou d'entreprise... Et se dérouler dans divers lieux : vos locaux, un lieu d'accueil ou un village des sciences.

Que ce soit à destination du grand public ou des scolaires, les projets proposés peuvent prendre des formes très variées : **expérience, animation, spectacle, rencontre entre chercheur et public, débat, exposition, atelier scientifique, visite de laboratoire ou d'entreprise...** Un projet peut également intégrer un parcours scientifique sur une thématique donnée ou un moment dédié.

La thématique nationale n'est pas exclusive.

3. Procédure d'inscription

L'inscription se fait en une phase unique. Elle est une étape importante car c'est sur la base des éléments saisis que se prononcera le comité scientifique.

3.1. Phase 1 : Le dépôt de projets

3.1.1. Le dépôt des projets : répondre aux critères de labellisation

La phase de dépôt de projets a pour objectif d'examiner les projets déposés sur la plateforme.

Il est à rappeler que les projets doivent se conformer 3 critères de labellisation, c'est à dire aux principes de gratuité, de validation et d'originalité.

Tous les champs doivent impérativement être complétés. Les champs libres doivent être les plus précis et clairs possible.

Si le projet comporte plusieurs actions, il est impératif de compléter la rubrique concernée autant de fois qu'il y a d'actions.

Si une même structure dépose plusieurs projets, il est impératif que chaque porteur de projets complète la fiche projet.

Quelques conseils préalables afin de compléter le formulaire :

- Définir clairement les objectifs de votre projet (objectif général et objectifs spécifiques).
- Déterminer de façon précise le public ciblé par l'action, puis comment l'impliquer.
- Etablir une planification des activités (établir un ordre de réalisation des activités, estimer le temps requis pour chaque activité ou sous activité, cibler la personne responsable de chaque activité, etc.).
- Etablir la planification des moyens humains, techniques et financiers (Il s'agit d'établir la liste et le coût des ressources nécessaires à la réalisation des activités – qu'il s'agisse de ressources humaines, matérielles, financières si dépenses).
- Rechercher des partenaires pour une action commune si besoin.

3. Procédure d'inscription

3.1.2. Accéder au formulaire

Le formulaire de dépôt de projets est disponible sur le site d'Archipel des Sciences :

<https://www.archipel-des-sciences.org/projets-fete-de-la-science/>

La phase d'inscription est ouverte **jusqu'au 30 juin 2023**.

3.2 Demande d'aide financière à la réalisation

Des aides à la réalisation des projets peuvent être attribuées, sous réserve de la décision du comité de pilotage.

Cette attribution fait l'objet d'une procédure qu'il est impératif de respecter.

3.2.1. Les dépenses éligibles

Les dépenses éligibles sont : petit matériel, petites fournitures.

L'aide financière permet d'acquérir du matériel spécifique que le porteur de projet ne possède pas, et qui est nécessaire à la mise en œuvre de l'action.

3.2.2. La demande d'aide

Le référent du projet, sous couvert du responsable de la structure, adresse **une lettre de demande d'aide à Archipel des Sciences**, en explicitant :

- Les objectifs du projet
- Les besoins matériels nécessaires
- Le montant de l'aide
- L'affectation de cette aide
- Le(s) devis

Dans le(s) devis, la mention **Fête de la Science 2023** et le **nom de la structure** porteuse du projet doivent impérativement apparaître.

3. Procédure d'inscription

Suite à la décision du comité de pilotage, un courrier de notification informera les porteurs de projets de l'attribution ou non de l'aide, ainsi que du montant alloué.

Toute demande d'aide ne respectant pas cette procédure sera rejetée.

3.2.3. Le remboursement des frais engagés

Le versement de l'aide attribuée est effectué sur la base de **la réalisation effective** de l'action. Dès la fin de l'action, il convient de fournir les pièces suivantes dans les meilleurs délais, et **au plus tard 1 mois après la fin de l'action** :

- **La facture acquittée**, mentionnant le **nom de la structure** attributaire, ainsi que la mention **Fête de la Science 2023**,
- **Le bilan pédagogique de l'action**, faisant apparaître les éléments quantitatifs et qualitatifs.

Attention ! L'(es) élément(s) apparaissant dans la facture doivent être le(s) même(s) que le(s) devis présenté(s) lors du dépôt du projet.

En cas de modification, il est impératif d'en informer la coordination régionale **et d'explicitier les causes des modifications**.

4. Le bilan de réalisation

La manifestation nécessite la réalisation d'un bilan, tant quantitatif que qualitatif. Il appartient donc à chaque porteur de projets de faire remonter les éléments le plus rapidement possible. Ces données sont utiles pour identifier des pistes d'amélioration du bon déroulement de la manifestation et remédier à d'éventuelles difficultés lors des prochaines éditions.

4.1. Les outils d'évaluation

A ce titre, plusieurs outils doivent être utilisés :

- Les fiches de présence : à utiliser lors d'accueil d'établissements scolaires et du grand public
- Les fiches « enquête de satisfaction » : sur les différents sites d'accueil des animations, et remises à chaque participant.

4.1.1. Les fiches de présence

Elles servent à évaluer le nombre de participants.

Pour les établissements scolaires, elle mentionne :

- Le titre du projet, le nom du porteur de projet
- La date et le lieu de la manifestation
- Le nom de l'établissement,
- Le nombre d'élèves ainsi que leur tranche d'âge,
- Le nombre d'accompagnateurs

Pour le grand public, elle mentionne :

- Le sexe, la tranche d'âge
- Le moyen de communication par lequel la personne a été informée de l'action

4. Le bilan de réalisation

4.1.2. Les enquêtes de satisfaction

Utilisées sur les différents sites d'accueil des animations, elles permettent de recueillir les d'informations suivantes :

- Type de public, tranche d'âge
- Nombre de personnes
- Animations préférées/ moins appréciées
- Moyen de communication par lequel la personne a été informée

Tout autre outil permettant notamment d'évaluer les objectifs et de relever les éléments qualitatifs élaborés par les porteurs de projets peuvent être utilisés.

4.2. La fiche bilan

La fiche bilan est essentielle à la fois pour la rédaction du bilan à faire parvenir à la coordination nationale, mais également à la rédaction du rapport d'exécution final.

Aussi, il est impératif que tous les porteurs de projets transmettent ce document, au plus tard 1 mois après la réalisation de l'action.

Par souci d'harmonisation, un modèle de bilan sera téléchargeable, à utiliser à la fin de l'action.