

# **Chercheurs SHS dans vos classe - Offre pédagogique 2026-2027**

Accueillez un chercheur ou une chercheuse en sciences humaines et sociales dans votre classe pour découvrir sa recherche, en lien avec les programmes scolaires.

Ce document compile une offre d'une douzaine d'activités dans des domaines variés : histoire ancienne ou contemporaine, langues et cultures de l'antiquité, géographie, aménagement du territoire, sciences de l'information et de la communication, numérique, langues et civilisations étrangères, philosophie, éducation à la vie affective et relationnelle et à la sexualité...

L'Université Bordeaux Montaigne est un établissement de recherche et de formation en sciences humaines et sociales. Elle est labellisée « Science avec et pour la société » (SAPS) par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche depuis juin 2024, favorisant le lien entre les chercheurs et la société.

## **IMPORTANT**

- Les interventions sont proposées sous réserve de la disponibilité des chercheur-e-s.
- En répondant à cette offre, merci d'indiquer le titre précis de l'atelier demandé (indiqué dans chaque présentation d'atelier sous l'intitulé « titre à renseigner sur Adage »).

## **COÛT**

L'ensemble des frais hors repas (déplacement, matériel) sont pris en charge par l'université. L'intervention ne coûte rien à l'établissement scolaire.

## **CONTACT**

Guilhem Ballion, chargé de médiation scientifique

[saps-recherche@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:saps-recherche@u-bordeaux-montaigne.fr)

[guilhem.ballion@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:guilhem.ballion@u-bordeaux-montaigne.fr)

# Sommaire

<b>Speed searching</b> .....	<b>3</b>
<i>Speed searching</i> – Rencontrez des chercheurs en langues et civilisations étrangères.....	3
<i>Speed searching</i> – Rencontrez les acteurs de la recherche en sciences humaines et sociales.....	3
<b>Les gameplays</b> .....	<b>4</b>
Surveillance, fichiers de police et jeu vidéo.....	4
Représentation du nazisme dans le jeu vidéo.....	4
<b>Mini conférences</b> .....	<b>5</b>
L'IA, entre science-fiction et réalités industrielles.....	5
Autres thématiques.....	5
<b>Ateliers participatifs</b> .....	<b>6</b>
Mosa'hic : tout comprendre aux mosaïques gallo-romaines du sud-ouest.....	6
L'écriture dans l'Antiquité pré-romaine et romaine.....	6
Ma carto-partie au collège/lycée.....	7
À quoi sert l'École?.....	7
Ma ville à moi – Urbanisme.....	8
<i>Teen series</i> : amour, coming out et sexualité dans la fiction et dans la vie.....	9
<b>Thèse express</b> .....	<b>10</b>

## ***Speed searching***

A la manière du *speed dating*, le *speed searching* invite les élèves à rencontrer à la suite, par petits groupes, plusieurs chercheur·e·s pour des discussions d'une dizaine de minutes sur leur parcours et leur objet de recherche.



Julia Roumier, maîtresse de conférences en histoire médiévale, durant un *speed searching* avec des élèves de troisième.  
© Université Bordeaux Montaigne

**Niveau** : De la quatrième à la terminale

**Nombre d'élèves** : Jusqu'à 50 simultanément

**Durée** : 50 minutes à 1h50

### *Speed searching* – Rencontrez des chercheurs en langues et civilisations étrangères

**Titre à renseigner sur Adage** : **Speed searching langues**

**Discipline** : Langue étrangère (anglais, espagnol, italien, allemand). L'intervention peut avoir lieu en français ou dans la langue étudiée.

**Thématiques** : Variables, selon disponibilités des chercheur·e·s. Sujets principalement liés à l'histoire, aux sociétés et aux cultures des pays parlant la langue étudiée.

Exemples : les résistantes allemandes, la pratique du surf en Californie, l'alimentation dans l'Espagne médiévale...

**Intervenants\*** : Trois à six doctorant·e·s ou enseignant·e·s-chercheur·e·s dont le sujet de recherche est relatif à la langue étudiée, ou dont celle-ci est la langue maternelle.

### *Speed searching* – Rencontrez les acteurs de la recherche en sciences humaines et sociales

**Titre à renseigner sur Adage** : **Speed searching SHS**

**Discipline** : Toutes disciplines de sciences humaines et sociales (langues et civilisations, histoire, archéologie, géographie, urbanisme, information-communication, arts...). Intervention en français.

**Thématiques** : Variables, selon disponibilités des chercheur·e·s. Cet atelier permet de découvrir la recherche en sciences humaines et sociales dans toute sa diversité.

**Intervenants\*** : Trois à six doctorant·e·s ou enseignant·e·s-chercheur·e·s.

[Découvrez l'article de retour sur un précédent \*Speed searching\*](#)

*\* Ce format d'intervention pourra, de manière exceptionnelle, faire intervenir des chercheurs de l'université de Bordeaux, hors du champ des sciences humaines et sociales.*

## Les gameplays

Une session de jeu vidéo avec un chercheur à la manette pour en décrypter les moindres détails !

**Nombre d'élèves :** Une ou plusieurs classes, selon la capacité de la salle.

**Durée :** 50 minutes

**Format :** Une session de jeu par un chercheur, projetée au tableau. Le chercheur commente et décrypte certains éléments en lien avec son travail.



Yoann Nabat, maître de conférences en sciences criminelles et droit privé, commente un extrait de *Watch Dogs 2*.  
© Université Bordeaux Montaigne

**Besoins matériels :** Salle équipée d'un vidéoprojecteur avec prise HDMI accessible.

### Surveillance, fichiers de police et jeu vidéo

**Titre à renseigner sur Adage :** **Gameplay Nabat**

**Niveau :** De la seconde à la terminale.

**Discipline :** Education aux médias et à l'information, enseignement moral et civique, SES, HGGSP

**Résumé :** Les jeux vidéo décrivent souvent des situations de surveillance, que ce soit par le joueur ou à son encontre. A partir de scènes du jeu *Watch Dogs 2* (ou autre exemple approprié), découvrez les parallèles entre ce monde surveillé hyperconnecté et notre réalité.

**Intervenant :** Yoann Nabat, maître de conférences en sciences criminelles et droit privé au laboratoire MICA, co-directeur de l'observatoire de la surveillance en démocratie.

### Représentation du nazisme dans le jeu vidéo

**Titre à renseigner sur Adage :** **Gameplay Patin**

**Niveau :** De la troisième à la terminale.

**Discipline :** Histoire-géographie

**Résumé :** Dans la fiction occidentale du XXI<sup>e</sup> siècle, la figure de l'officier nazi est souvent caricaturale, et les jeux vidéo représentant la Seconde Guerre mondiale (par exemple certains *Call of Duty*) n'y font pas exception. A quel point cette représentation est-elle fidèle à la réalité ? Pourquoi se permet-on de s'éloigner de la réalité historique dans les œuvres de fiction ?

**Intervenant :** Nicolas Patin, maître de conférences en histoire contemporaine au laboratoire CEMMC, spécialiste de l'Allemagne de 1918 à 1945.

## Mini conférences

50 minutes pour tout comprendre à un sujet de recherche ou un sujet de société, grâce à une présentation et des discussions avec un·e spécialiste.

**Nombre d'élèves :** Une ou plusieurs classes, selon la capacité de la salle.

**Durée :** 50 minutes

**Format :** Présentation et échange avec la classe. Les élèves sont encouragé·e·s à intervenir, interagir et poser des questions tout au long de la présentation.



David Pucheu présente sa mini-conférence « L'IA, entre science-fiction en réalités industrielles » à des élèves de première. © Université Bordeaux Montaigne

L'IA, entre science-fiction et réalités industrielles

**Titre à renseigner sur Adage :** Miniconférence IA

**Niveau :** de la quatrième à la terminale

**Discipline :** Education aux médias et à l'information, SES, technologie

**Résumé :** L'intelligence artificielle fait rêver depuis longtemps grâce à la science-fiction, mais derrière ChatGPT et les IA génératives se cachent d'immenses usines de serveurs qui consomment beaucoup d'énergie et mobilisent des milliers de travailleurs souvent invisibles. Entre fantasmes futuristes et réalités industrielles, cette conférence invite à réfléchir ensemble aux vrais enjeux de l'IA aujourd'hui.

**Intervenant :** David Pucheu, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication au laboratoire MICA, spécialiste des liens humain-machine.

Autres thématiques

**Titre à renseigner sur Adage :** Miniconférence autre

D'autres thématiques que celle présentée ci-dessus peuvent être proposées, parmi les disciplines étudiées par nos chercheur·e·s : **archéologie** et sociétés anciennes ; **sciences des matériaux** appliquées à l'**archéologie** et au **patrimoine** ; **arts** et **histoire de l'art** ; **histoire ancienne, médiévale, moderne** et **contemporaine** ; **géographie** et **aménagement** ; **langues, littératures, cultures, civilisations et géopolitique** (pays francophones, anglophones, slaves, hispanophones et lusophones, Italie, Afrique du nord et subsaharienne, Asie du sud et de l'est) ; **langues et cultures régionales** (occitan, basque) ; **philosophie** ; **sciences de l'information et de la communication**.

N'hésitez pas à nous joindre par mail à l'adresse [saps-recherche@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:saps-recherche@u-bordeaux-montaigne.fr) pour plus d'informations.

## Ateliers participatifs

Des jeux et des ateliers de pratique pour comprendre des sujets de recherche et se mettre dans la peau de chercheur·e·s !

Jeanne Leroy,  
doctorante en  
archéologie,  
anime l'atelier  
« Mosa'hic ».  
© Aurélien  
Marquot



**Mosa'hic** : tout comprendre aux mosaïques gallo-romaines du sud-ouest

**Titre à renseigner sur Adage** : Mosa'hic

**Discipline** : Histoire, latin

**Thématique** : Motifs, emplacements, matériaux et réalisation des mosaïques du sud-ouest des Gaules, de la conquête romaine à l'Antiquité tardive.

**Niveau** : De la sixième à la terminale

**Nombre d'élèves** : Une vingtaine simultanément

**Durée** : 50 minutes

**Format** : Intervention ludifiée qui, en s'appuyant sur les motifs, emplacements et matériaux des mosaïques, permet de se mettre dans la peau d'un·e chercheur·e à l'intersection entre archéologie, histoire et culture anciennes, géographie, mathématiques et histoire de l'art.

**Intervenants** : Jeanne Leroy, doctorante en archéologie au laboratoire Ausonius, impliquée dans le projet MOSAÏC soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine.

L'écriture dans l'Antiquité pré-romaine et romaine

**Titre à renseigner sur Adage** : Epigraphie

**Discipline** : Latin / langues et cultures de l'Antiquité, histoire. Passerelles possibles avec d'autres cours (mathématiques notamment).

**Thématiques** : Epigraphie, développement de l'écriture en Europe occidentale, écriture des langues gauloises, caractères ibériques, apprentissage de l'écriture à l'école chez les romains.

**Niveau** : De la cinquième à la terminale.

**Nombre d'élèves** : Une quinzaine.

**Durée** : 50 minutes à 1h50.

**Format** : Echanges avec la chercheuse, accompagnés d'ateliers (au choix, à déterminer lors de la planification de la séance) :

- *Esprit-Critix* : jeu de cartes sous la forme d'un quizz, pour appréhender la méthodologie liée aux inscriptions en langue gauloise.
- *Écris ton nom en ibère !* : à partir d'un tableau de concordance phonétique des signes ibériques, initiation à l'adaptation d'une langue à l'écriture exogène.

- Initiation à l'écriture cursive latine (mots et système de numération) sur tablettes de cire avec stylet.
- D'autres ateliers, actuellement en construction, pourront vous être proposés.

**Intervenante** : Coline Ruiz-Darasse, chercheuse CNRS au laboratoire Ausonius, spécialiste des systèmes d'écriture de l'Antiquité dans le sud de la France et la péninsule ibérique.

## Ma carto-partie au collège/lycée

**Titre à renseigner sur Adage : Carto-partie**

**Discipline** : Géographie, compétences numériques, éducation aux médias et à l'information.

**Thématiques** : Cartographie participative, communs numériques (Wikipédia, OpenStreetMap...).

**Niveau** : De la cinquième à la terminale.

**Nombre d'élèves** : Une à deux classes (selon le nombre d'accompagnant-e-s et l'espace disponible).

**Durée** : Une demi-journée.

**Format** : Présentation du principe de communs numériques en classe entière, déplacement par petits groupes autour de l'établissement ou sur une zone choisie à l'avance pour relever les aménagements (travaux, mobilier urbain, voirie, plantations...), puis prise en main d'OpenStreetMap et saisie sur la plateforme des aménagements observés. Les élèves contribuent ainsi à cartographier leur environnement quotidien.

**Intervenants** : Marina Duféal, maîtresse de conférences en géographie au laboratoire Passages.

**Besoins matériels** : Salle informatique, certain-e-s élèves devront créer un compte sur OpenStreetMap (sous pseudonyme, pas de mailing ni d'utilisation commerciale de leurs données personnelles).

**Période** : A partir de janvier 2027.

[Découvrez dès maintenant l'article de retour sur une précédente Carto-partie](#)



Un élève de cinquième renseigne des données sur OpenStreetMap durant une carto-partie. © Université Bordeaux Montaigne

## À quoi sert l'École ?

**Titre à renseigner sur Adage : A quoi sert l'École ?**

**Discipline** : Philosophie, enseignement moral et civique.

**Thématiques** : L'École en France, du XIXe siècle à aujourd'hui.

**Niveau** : Terminale.

**Nombre d'élèves** : Une classe.

**Nombre d'ateliers** : Un à quatre

**Durée d'un atelier** : 50 minutes.

**Présentation du format** :

- **Séance 1 (obligatoire pour organiser les séances suivantes)** - Rencontrez un doctorant en philosophie et découvrez son parcours. Avec lui, vous vous interrogerez : l'École joue-t-elle son rôle ? Pourquoi se construit l'éducation républicaine, et dans quel but ? Quelle est, au départ, sa fonction ? Selon vos envies, l'atelier pourra être complété par une à trois séances au choix (voir ci-dessous).
- **Séance 2 (optionnelle)** - A partir de textes de lois scolaires, évaluons la pertinence et les limites de celles-ci (Projet de loi du Pelletier de Saint Fargeau de 1793 ; lois Falloux de 1851 ; lois Ferry de 1881-1882 ; Déclaration Universelle des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1948).
- **Séance 3 (optionnelle)** - Découvrez la démarche de pédagogues dits de "Pédagogie nouvelle" (Freinet, Montessori, Dewey...), présentant des visions de l'école et de l'éducation assez différentes de ce que les élèves connaissent en général.
- **Séance 4 (optionnelle)** - Collectivement, imaginons une école qui jouerait pleinement son rôle, et rédigeons ensemble les règles de son fonctionnement.

**Intervenants** : Titouan Lahitte, doctorant en philosophie au laboratoire SPH (Sciences, Philosophie, Humanités).

Ma ville à moi – Urbanisme

**Titre à renseigner sur Adage** : Urbanisme

**Discipline** : Géographie, SES, HGGSP.

**Thématiques** : Urbanisme, aménagement, histoire urbaine.

**Niveau** : Seconde à terminale.

**Nombre d'élèves** : Jusqu'à 50.

**Durée** : De deux heures (phase 1 uniquement) à une journée entière (phases 1 et 2).

**Thématiques** : Urbanisme, aménagement de l'espace.

**Présentation du format** :

Phase 1 – Echanges courts et détendus par groupes avec des chercheur-e-s (voir plus haut format *speed searching*) pour découvrir leurs sujets de recherche.

Phase 2 – Production par les élèves avec l'accompagnement des chercheur-e-s (plans urbains de leur ville ou de situations fictives, programmes électoraux portant sur l'aménagement, retour journalistique sur les échanges...) puis restitution devant l'ensemble des participant-e-s.

**Intervenant-e-s** : Variables, 3 à 6 chercheur-e-s qui étudient la ville et l'aménagement, dans des disciplines variées (urbanisme et géographie, histoire et archéologie, économie...)

*Teen series* : amour, coming out et sexualité dans la fiction et dans la vie

**Titre à renseigner sur Adage : Teen series**

**Discipline** : Education aux médias et à l'information (EMI), Education à la vie affective et relationnelle, et à la sexualité (EVARS)

**Thématiques** : Relations amicales, romantiques et sexuelles

**Niveau** : Lycée

**Nombre d'élèves** : Une classe

**Durée** : Une journée

**Objectifs** : Cette formation vise à proposer aux lycéens des outils pour mieux comprendre les représentations des sexualités adolescentes dans les séries télévisées contemporaines (*Adolescence*, *Sex Education*, *Heartstopper*, *Glee*, *13 Reasons Why*, *Skam*...). A travers des jeux de rôle et de scénarisation, l'objectif sera de créer des scénarii qui seront ensuite présentés et discutés.

- Donner des clés de compréhension des représentations des sexualités adolescentes dans les séries TV à partir d'exemples concrets.
- Venir en soutien du déploiement du programme EVARS au collège et au lycée par l'utilisation de l'outil sériel.
- Travailler avec des outils de médiation autour des séries pour favoriser le débat (*serious game*, travail de scénarisation...).

**Déroulement (adaptable aux horaires de l'établissement) :**

9h00 : Introduction et présentation de la journée

9h30 : Discussion autour des sexualités adolescentes et des représentations sérielles par les deux chercheur·e·s

11h00 : Présentation des outils de médiation et scénarisation

12h00 : Pause

13h30 : Atelier 1 – autour d'un *serious game* et des séries

14h30 : Atelier 2 – autour d'un dispositif de scénarisation autour des séries

15h30 : Retour des ateliers

16h30 : Fin de la journée

**Intervenants** : Mélanie Bourdaa, professeure en sciences de l'information et de la communication au laboratoire MICA, et Arnaud Alessandrin, docteur en sociologie du genre, co-porteurs du projet de recherche SEXTTEEN, soutenu par la région Nouvelle-Aquitaine.

**Période** : De préférence entre septembre et décembre 2026.

## Thèse express

Découvrez, en quelques minutes de présentation suivies d'un temps d'échange, le travail des chercheurs et chercheuses de demain !

**Titre à renseigner sur Adage : Thèse express**

**Disciplines :** Variables, selon disponibilités

**Thématiques :** Variables, selon disponibilités

**Niveau :** Lycée (seconde à terminale)

**Nombre d'élèves :** Une ou plusieurs classes, selon la capacité de la ou des salles.

**Durée :** 50 minutes à 1h50

**Format :** Présentation en trois minutes par chaque doctorant-e présent-e, suivi d'un temps de questions/réponses. Des exemples de questions peuvent être imprimés en amont et tirés au sort par les élèves si aucune question ne leur vient.

**Intervenants\* :** De trois à six doctorant-e-s ou docteur-e-s ayant participé au concours Ma thèse en 180 secondes.

**Exemples de sujets possibles :** L'autisme dans les médias (sciences de l'information et de la communication), les réseaux alimentaires des diasporas africaines à Bordeaux (géographie), les femmes résistantes (histoire contemporaine), l'histoire des lieux de spectacle à Bordeaux (histoire de l'art et du patrimoine), l'apprentissage de l'occitan (sociolinguistique)...

*\* Ce format d'intervention pourra, de manière exceptionnelle, faire intervenir des chercheurs de l'université de Bordeaux, hors du champ des sciences humaines et sociales.*



Lucie Boulay, doctorante en philosophie, présente son travail de recherche lors du concours Ma thèse en 180 secondes. © Université Bordeaux Montaigne