

Ce que nous avons entendu Consultation de Montréal 3 décembre 2009 – Hôtel Delta centre-ville

La consultation de Montréal a rassemblé plus d'une quarantaine de personnes issues de différents horizons, unies par la recherche, l'enseignement et/ou un intérêt marqué pour les sciences et la technologie. Plusieurs d'entre elles provenaient du milieu scolaire, de centres d'interprétation, de centres de recherches et d'ingénierie, de même que du réseau des bibliothèques de Montréal. L'Agence spatiale canadienne et l'Ordre des ingénieurs du Québec étaient aussi représentés. La Société du Musée des sciences et de la technologie du Canada a ainsi eu la chance d'entendre les idées des plus importants acteurs du domaine des sciences et de la technologie de Montréal.

Lorsque nous avons questionné les participants sur les projets en science et technologie qui ont bien fonctionné dans leur communauté, plusieurs personnes ont rapidement affirmé que la priorité est de créer des activités pour intéresser les enfants à la technologie. Attirés par les émissions de télévision telles que la série C.S.I., les jeunes prennent le monde virtuel pour la réalité. Or, pour motiver les jeunes à en apprendre davantage sur les sciences et les percées technologiques, il est primordial de mettre sur pied des activités de vulgarisation scientifique qui s'adressent directement à eux. Avoir recours à des plates-formes multimédia, à la manière de jeux vidéo, en est une excellente illustration. Pour ce faire, le musée devrait privilégier les partenariats avec des firmes privées, des centres de recherche, des gens sur le terrain et les enseignants. À titre d'exemple, une délégation canadienne s'est rendue au forum *Science on stage* pour en apprendre d'avantage sur l'enseignement de la science et pour faire du réseautage entre professeurs. Cette expérience s'est avérée très concluante, surtout que les projets qui y étaient présentés avaient déjà fait leur preuve. Le musée pourrait bien s'en inspirer dans le futur.

Afin d'intéresser les jeunes à la science, plusieurs projets ont déjà mis en place comme des excursions et des visites thématiques dans différents centres d'interprétation. Les responsables de ces balades ont témoigné de leur grande popularité. Un autre indice de l'engouement de ce type d'activités : les visiteurs prennent davantage de temps pour visiter ce type d'expositions.

Toutefois, intéresser les jeunes à la science demeure un défi, puisqu'à la différence d'un sport ou d'un instrument de musique, la science ne se pratique pas. Voici pourquoi il est important que les activités soient animées par des experts sur le terrain et que ceux-ci interagissent avec le public pour mettre en pratique des concepts scientifiques.

À l'Agence spatiale canadienne, on mise beaucoup sur le contexte spatial pour expliquer les technologies. Comme les jeunes trouvent cela difficile d'apprendre dans les salles de classe, un contenu interactif est créé pour les professeurs et les élèves. Des jeux vidéo et une interface pédagogique permettent d'éveiller la curiosité des enfants et de stimuler leur apprentissage.

Le CREO, un studio de production spécialisé en science, veut également développer les relations entre professeurs, étudiants et professionnels. L'entreprise mise justement sur un travail avec les industries et les universités pour créer « Science en jeu », un contenu interactif basé sur le *chat*

(messagerie en direct) et les personnages Avatar, deux éléments qui intéressent beaucoup les jeunes sur Internet. En une semaine, le nombre de visiteurs sur le site « Science en jeu » a monté jusqu'à 11 000. Pour le CREO, cela représente une bonne augmentation depuis la mise en ligne du projet en janvier 2009, de même qu'un gain de popularité chez les jeunes. Cette entreprise collabore déjà avec de nombreux musées et développe des productions interactives pour divers clients et partenaires.

Plusieurs personnes dans l'assistance ont insisté sur le fait qu'il n'y a pas assez de projets pour répondre à la demande; il ne faut pas hésiter à impliquer les scientifiques, ces derniers étant très prompts à participer. Le réseau des bibliothèques de Montréal estime qu'il serait bon de développer une collaboration étroite entre le musée et les bibliothèques, ces dernières étant des lieux publics à proximité de la population. Des documents papier de même que la présence d'intervenants dans les bibliothèques pour animer des activités de science seraient intéressants.

Le message lancé était clair : la science doit être universelle, rassembleuse et accessible à toutes les cultures.

Lorsque nous avons demandé aux invités comment la communauté de Montréal peut contribuer au mandat national du Musée, les gens ont rapidement souligné l'importance d'avoir des partenariats.

Le projet « Parcours » de l'Université de Montréal donne la chance aux jeunes de voir concrètement le travail au sein des entreprises. Le Projet « SEUR » (Sensibilisation aux études universitaires et à la recherche) cible et soutient les jeunes provenant des milieux défavorisés. Pour continuer ces projets, il faut cependant mettre sur pied des partenariats pour faciliter les échanges et perpétuer ces expériences. Le manque d'argent nuit au développement des projets. Le problème de financement pourrait être réglé grâce à un arrimage entre le Musée et l'université. Le Musée pourrait s'impliquer dans les écoles et jouer le rôle d'intermédiaire entre les élèves et les experts.

Pour faire connaître le Musée, il faut sensibiliser les parents et les nouveaux arrivants à aller au Musée avec leurs enfants. Il faut également approcher les gens des milieux défavorisés.

Une autre idée proposée est d'offrir l'entrée gratuite au Musée pour les journalistes. Des partenariats entre le Musée et la FPJQ (Fédération professionnelle des journalistes du Québec) et l'AJIQ (Association des journalistes indépendants du Québec) pourraient être considérés. Les membres de la FPJQ et de l'AJIQ ont déjà accès à tous les musées membres de la Société des musées québécois.

Le Musée peut être un outil pour faire connaître les projets scientifiques qui, à leur tour, peuvent être des ressources financières pour intéresser les gens aux sciences.

Une problématique sur laquelle le musée devrait agir concerne les garçons. Ils sont peu nombreux à s'inscrire en science. Plusieurs personnes dans la salle se sont montrées préoccupées par cette tendance. Selon elles, le Musée pourrait les stimuler par le biais d'expositions de plus petites envergures, bien actives localement. Certains intervenants qui s'occupent d'accompagner des groupes d'étudiants ont souligné la popularité des activités qui se déroulent à l'extérieur des

Musées, comme l'observation de l'architecture du Brooklyn Bridge de New York . Le Musée pourrait tenter de créer des activités semblables pour attirer les jeunes, plus particulièrement les garçons. Fait à noter : les garçons aiment davantage bouger et observer un vrai environnement que d'avoir à lire des consignes et des présentoirs dans un espace clos.

Pour les visites dans les Musées, les inscriptions libres sont composées à 75 % de filles. Il faut des activités qui amènent les jeunes du secondaire à faire du terrain. Demander aux industries de faire des laboratoires serait un plus pour intéresser les garçons.

Pour faire connaître le Musée, il pourrait y avoir des expositions ou des manifestations publiques. Parmi les suggestions énoncées : créer un espace pour les enfants ou élaborer un projet où les jeunes bâtiraient leur propre musée « en ligne » grâce aux artefacts du Musée. Les enfants pourraient aussi faire des expériences scientifiques grâce aux troussees du Musée. Indubitablement, le Musée doit jouer un rôle d'intégration des sciences dans les entreprises et en faire le rayonnement au niveau national. En ce sens, il faut intéresser les personnes de tous les âges à la science et la technologie et porter leur entourage à s'y intéresser à leur tour.

Le CLSM (Conseil du loisir scientifique de la région métropolitaine) fait un lien entre le décrochage scolaire et la recherche scientifique. Les professeurs du primaire doivent être outillés pour enseigner les sciences. Il serait important de faire connaître les carrières scientifiques et donner des exemples de femmes qui travaillent en science afin de rendre la profession séduisante.

Chez Hydro-Québec, on mise sur le patrimoine matériel pour donner une dimension plus humaine à la science. On cible les savoir-faire du passé, du présent et de l'avenir.

Un sujet rassembleur dans le monde de la science, c'est l'avenir de l'Arctique. Ce thème pourrait mener les gens à travailler en équipe. Cette suggestion a suscité bien de l'enthousiasme dans la salle.

L'appui et la collaboration d'acteurs influents dans le domaine de la science et de la technologie doivent être mis de l'avant. Voici plusieurs exemples de personnes, entreprises ou organismes qui pourraient être impliqués dans le « nouveau » Musée:

- Bernard Lord
- Guy Laliberté
- Hubert Reeves
- David Suzuki
- Robert Lacroix (Université de Montréal)
- Jacques Ménard (Banque de Montréal)
- Hélène Desmarais (HEC)
- Yannis Mallat (directeur général de Ubisoft - Montréal)
- Charles Tisseyre (animateur de l'émission scientifique Découverte à la télé de Radio-Canada)
- Yannick Villedieu (animateur et journaliste scientifique de l'émission de radio Les Années-Lumière sur les ondes de Radio-Canada)
- CREPUQ (Conférence des recteurs et des principaux des universités du Québec)
- L'Institut Perimeter (firme de physique théorique, Waterloo)

- Le Ministère de l'Éducation
- Les principales firmes d'ingénieurs de la province et du pays
- Des personnalités du milieu artistique ou culturel
- Des centres de recherche (au niveau provincial et fédéral)
- Des journalistes scientifiques
- Des sociétés savantes
- Des lauréats de prix, concours ou de bourses scientifiques
- Des leaders universitaires

Dans le choix des représentants, il ne faut pas viser que l'élite.

Pour faire connaître le Musée, il faudrait également regrouper des lobbies, faire une mobilisation, créer une coalition de soutien, préparer une conférence de presse et une concertation publique. Le Musée pourrait prendre exemple sur la campagne nationale de Barack Obama « Collect a million minds ». Il faut faire parler du Musée dans les journaux de manière internationale.

Le Musée est la matière première pour les universités; les institutions du savoir devraient le reconnaître et s'impliquer avec un vif intérêt dans les projets conjoints avec le Musée.

Le Musée n'est actuellement pas à la hauteur du travail et des percées technologiques du Canada. Et ce musée, c'est l'image du pays au reste du monde. D'importants travaux sont donc à faire.

Finalement, les obstacles auxquels doivent faire face les organisations dans leurs démarches sont surtout financiers. Parmi les autres aspects évoqués par les participants de la séance de Montréal, comptons le manque de ressources immobilières et professionnelles. Fait à intéresser : ce sont toujours les mêmes experts qui sont sollicités par manque de candidats disponibles.

L'assemblée reconnaît qu'il faut davantage travailler ensemble et partager les expertises. Créer un consensus serait une solution pour affronter les difficultés. Aussi, il serait bon de sensibiliser le gouvernement, comme cela a été fait en Australie. Pour y arriver, des rencontres entre les scientifiques et les élus du Parlement pourraient être prévues. Toutefois, les invités ont reconnu que le Canada est fait de provinces et que créer un consensus reste un défi.

Le Musée des sciences et de la technologie du Canada remercie chaleureusement les organismes suivants pour leur participation à la présente session de consultation :

Agence spatiale canadienne
 Association de la recherche industrielle du Québec (ADRIQ)
 Association francophone pour le savoir - ACFAS
 Au coeur des sciences de l'UQÀM
 Biosphère, musée de l'environnement (Environnement Canada)
 CAMAQ - Comité sectoriel de la main d'oeuvre en aérospatial
 Centre de la montagne - Amis du Parc du Mont-Royal
 Centre d'interprétation de l'eau - CI EAU
 Centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie - CIRST
 Collège Bourget

College Marianopolis
Collège Montmorency - Concours La Quinzaine des sciences
Commission scolaire English-Montréal
Conférence régionale des élus (CRE) - Laval
Conférence régionale des élus de Montréal
(CRÉ Montréal) - Chantier 1: Ile du Savoir
Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada (CRSNG-Québec)
Conseil du Loisir scientifique de la région métropolitaine (CLSM)
Cosmodôme - Camp spatial Canada (Laval)
CREO
Défi BioTalent sanofi-aventis / UQÀM Faculté des sciences
Desjardins Groupe Financier
École Polytechnique de Montréal - Projet Sensibilisation aux études universitaires et à la
recherche (SEUR)
Editions de l'Isatis
Éducateurs, voyages éducatifs
Electrium, centre d'interprétation de l'électricité d'Hydro-Québec
La Boîte à Science - Québec
Ordre des ingénieurs du Québec
Planétarium de Montréal
Profaqua - ateliers de vulgarisation scientifique
Robotique CRC (concours en robotique)
Science pour tous - SPT
Société des directeurs des musées montréalais
Société du Musée des sciences et de la technologie du Canada
Société pour la promotion de la science et de la technologie
Université de Sherbrooke
UQÀM - Centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie (CIRST)
Ville de Laval
Ville de Montréal - Réseau des bibliothèques

NOTES :

1. Au cours de plusieurs des consultations, les participants ont demandé pourquoi le Musée canadien de la nature n'est pas l'un des musées de la Société du Musée des sciences et de la technologie du Canada, puisque ce musée est aussi un musée de sciences. Nous avons alors précisé que la Société compte trois musées : le Musée des sciences et de la technologie du Canada, le Musée de l'aviation et de l'espace du Canada et le Musée de l'agriculture du Canada, tandis que le Musée canadien de la nature est un musée national distinct avec sa propre société.
2. La plupart des consultations ont mentionné le rôle possible du Musée des sciences et de la technologie du Canada comme carrefour virtuel national, un point central d'information sur les activités et les programmes publics reliés aux sciences et à la technologie ainsi que sur les sciences et la technologie au Canada, et accessible dans Internet.