



MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR  
ET DE LA RECHERCHE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# fête de la Science

## BESANÇON

CAMPUS DE LA BOULOIE

10 ET 11 OCTOBRE 2024

de 9 h à 16 h

PROGRAMME  
SCOLAIRE

# Océan de savoirs

fetedelascience.fr

#FDS2024



Conception : Decoart | Net - Photographie : Karsten's Creativity / AdobeStock - Hideo Yoshi / Unsplash, Joshua Hibbert / Unsplash

UNIVERSITÉ  
FRANCHE-COMTÈ

UBFC  
UNIVERSITÉ  
BOURGOGNE FRANCHE-COMTÈ

Science  
avec et pour  
la société

anr

Grand  
Besançon  
Métropole

Ville de  
Besançon

REGION  
BOURGOGNE  
FRANCHE  
COMTE

?!  
le pavillon  
des sciences

bleu

3  
bourgogne  
franche-comté

france.tv

arte

TVS  
MONDE

FRANCE  
3

Le Parisien

L'EQUIPE

THE CONVERSATION

istrapi

OKAPI

TOUT  
COMPTES

SCIENCES  
AVENIR  
Le Monde

# FÊTE DE LA SCIENCE

**Jeudi 10 et vendredi 11 octobre 2024 de 9h à 16h**  
**sur le campus de la Bouloie**

Chaque année, les sciences sont célébrées lors d'un événement festif avec rencontres et découvertes. À Besançon, l'université de Franche-Comté organise divers ateliers, stands et expositions sur le campus de la Bouloie, avec deux journées dédiées aux scolaires et deux journées dédiées au grand public.

- Inscription obligatoire afin de vous accueillir dans les meilleures conditions.
- Formules disponibles pour tous les niveaux, de l'élémentaire au lycée.
- Rencontre libre des exposants du **village des sciences** (inscription préalable requise).
- Participation aux **ateliers** sur réservation (places limitées).

## LE VILLAGE DES SCIENCES Accès libre, à partir du CP mais inscription préalable via le formulaire.

Cœur de La Fête de la science à Besançon, le Village des sciences réunit des chercheurs, animateurs, associations... Venez déambuler et rencontrer librement les nombreux exposants sur leurs stands.

Présents au village des sciences : Les chercheur-e-s Théma (Théoriser pour Modéliser et Aménager), de la MSHE (Maison des Sciences de l'Homme et de l'Environnement), de l'ISTA (Institut des Sciences et Techniques de l'Antiquité), du laboratoire RIGHT (Interactions Hôte-Greffon-Tumeur & Ingénierie Cellulaire et Génique), du laboratoire Chrono-environnement, du LMB (Laboratoire de Mathématiques de Besançon) et de l'IREM (Institut de Recherche pour l'Enseignement des Mathématiques), BioAlva, l'Espace des Mondes Polaires Paul Emile Victor, le Jardin Botanique de Besançon, Synusie - Eau, la CASDEN, ...

## LES ATELIERS

### POUR L'ÉLÉMENTAIRE

SUIVEZ LES TRACES D'UN PHOTOGRAPHE ANIMALIER

+

BOOSTEZ VOS APPRENTISSAGES AVEC LES SCIENCES COGNITIVES

OU

DÉCOUVREZ LES SCIENCES DE L'ARCHÉOLOGIE

+

FAITES DES MATHS EN BOUGEANT !

**Réservation obligatoire.**  
Ces ateliers vont  
par 2 d'après les  
formules ci-dessous  
Durée 1 h par classe,  
par formule.

### POUR LE COLLÈGE ET LE LYCÉE

JOUEZ À QUESTION POUR UN PHOTON

+

RÉALISEZ DE PETITES EXPÉRIENCES DE PHYSIQUE ET CHIMIE

OU

PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DES ROBOTS

+

IMMERGEZ-VOUS À LA SOURCE DE LA SCIENCE

## DESCRIPTIF DES ATELIERS

### • SUIVEZ LES TRACES D'UN PHOTOGRAPHE ANIMALIER

Ce jeu animé par la *Saline Royale d'Arc et Senans* fera découvrir aux élèves les voyages du photographe animalier Vincent Munier avec des anecdotes et photographies.

### • BOOSTEZ VOS APPRENTISSAGES AVEC LES SCIENCES COGNITIVES

L'atelier proposera d'utiliser des méthodes issues des sciences cognitives pour améliorer l'apprentissage. Les participants découvriront avec le *laboratoire de Recherches Intégratives en Neurosciences et Psychologie Cognitive* des techniques pratiques pour optimiser la mémorisation et l'attention.

### • DÉCOUVREZ LES SCIENCES DE L'ARCHÉOLOGIE

Les chercheurs de l'*INRAP* sensibiliseront les élèves à la gestion de l'eau en archéologie : évolution du paysage, structures hydrauliques, contraintes de chantier et conservation des matériaux organiques.

### • FAITES DES MATHS EN BOUGEANT !

Vous savez comment jouer avec une tablette électronique... Maintenant, imaginez que le sol est la tablette et que vous êtes le doigt qui se déplace sur la tablette... Voilà, vous avez compris le principe de *Learn-O* ! Découvrez maintenant la géométrie de manière immersive et collaborative !

### • JOUEZ À QUESTION POUR UN PHOTON

Combien y a-t-il de couleurs dans un arc-en-ciel ? Le ciel est-il vraiment bleu ? Les Grecs voyaient-ils les mêmes couleurs que nous ? Avec les chercheurs du département d'optique de l'*institut Femto-st*, les élèves exploreront la science de la lumière avec un quiz ludique et décalé.

### • RÉALISEZ DE PETITES EXPÉRIENCES DE PHYSIQUE ET CHIMIE

Peut-on fabriquer des piles avec des fruits ? Pourquoi les aimants s'attirent-ils ? Peut-on faire des éclairs à la demande ? Les chercheurs du *laboratoire UTINAM* proposeront aux élèves de l'expérimenter.

### • PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DES ROBOTS

Avec les chercheurs du département de micro et nano-robotique de l'*institut Femto-st*, les élèves manipuleront de petits bras robotiques pour relever des défis et découvrir l'univers de la robotique en s'amusant.

### • IMMERGEZ-VOUS À LA SOURCE DE LA SCIENCE

L'observation objective est le point de départ en sciences. Dans la nouvelle salle d'immersion du *Learning centre*, les élèves observeront en réalité virtuelle divers environnements (géosciences, écologie, sport, santé).

**+ Découvrez le campus de la Bouloie avec un jeu à faire en autonomie avec vos élèves via l'application Explorama.**

### INSCRIPTIONS

**obligatoires** via le formulaire [ICI](#)

**GRATUIT** dans la limite des places disponibles

contact : [fabrika-resa@univ-fcomte.fr](mailto:fabrika-resa@univ-fcomte.fr)