

Retour sur la Fête de la Science 2025

Du 6 au 9 octobre 2025, les bibliothèques universitaires (BU) ont participé à cet événement national en proposant des mini-conférences et animations sur le thème "Intelligence(s)". Ouvert à toutes et tous, ce programme a permis de **célébrer la diversité des sciences**, qu'elles soient humaines, sociales ou de la nature, mais aussi de **favoriser les échanges** entre les membres de la communauté universitaire et le grand public.

Stand "Explorer l'intelligence sous toutes ses formes"

L'[EduLab](#) a animé quatre espaces ludiques sur l'**intelligence logique, créative, collective et numérique**. Entre un casse-tête "Katamino", un cadre pour dessiner en pixels au moyen de cubes en bois, une fresque collaborative et un mini-quiz sur l'intelligence artificielle (IA), les échanges ont été riches et spontanés. Plusieurs étudiantes et étudiants ont partagé leurs "inventions de rêve" et ont discuté de la place de l'IA dans les pratiques de création numérique.

Ce moment convivial a permis de faire connaître les activités de l'EduLab, d'introduire nos thématiques autour de la création numérique et de l'intelligence humaine et artificielle, et surtout d'ouvrir de belles discussions avec les participantes et participants.

Stand "IA : mythes, réalités et usages pédagogiques. Mieux comprendre l'intelligence artificielle générative et ses enjeux environnementaux"

Le public a également pu explorer six activités ludiques et réflexives autour de l'IA générative, animées par la chargée de mission [Living Lab](#) et une ingénieure pédagogique :

- Jeu de cartes "Totem" pour identifier les principales caractéristiques de l'IA générative
- Mur contributif recensant ses usages pédagogiques et ses alternatives
- Quiz sur les enjeux environnementaux liés à cette technologie
- Mini-fresque de l'IA générative, mêlant affirmations et explications
- Atelier d'écriture invitant à imaginer un campus où écologie et IA générative cohabitent harmonieusement
- Espace de partage d'anecdotes autour de l'IA

Ces activités ont permis aux participantes et participants de mieux comprendre les multiples facettes de l'IA générative, d'en questionner les usages et d'envisager des alternatives plus durables et responsables.

21 octobre 2025

De gauche à droite : Thomas Mouchoux, ingénieur techno-pédagogique et Tony Vanpoucke, fabmanager à l'EduLab

Cadre pixel, permettant de dessiner en pixels au moyen de cubes en bois

De gauche à droite : Elsa Chusseau, chargée de mission Living Lab et Asli Senol-Ghebantani, ingénieure pédagogique

Programme du stand "IA : mythes, réalités et usages pédagogiques"Mini-fresque de l'IA générative