

Offre scolaire Collèges et lycées

ANIMATIONS SCIENTIFIQUES
& CLASSES DE DÉCOUVERTES



Instant Science

Instant Science est une association régionale dont la mission est de faire découvrir et pratiquer les sciences et techniques. Basée en Occitanie, elle est issue de la fusion de Science Animation et d'À Ciel Ouvert, associations de culture scientifique et technique qui œuvrent depuis plus de 40 ans dans le champ de la médiation scientifique.

Éclairer le présent, construire l'avenir

Astronomie, intelligence artificielle, climat, archéologie, aéronautique, santé, sciences sociales, fabrication numérique... Instant Science explore **tous les domaines**. Elle anime de nombreux ateliers scientifiques et techniques afin d'accompagner les plus jeunes dans leur compréhension du monde et leur envie d'agir pour celui-ci.

Des experts et passionnés de sciences

Pour développer et animer ses projets, Instant Science s'appuie sur une équipe de professionnels de la médiation scientifique, un comité scientifique et une enseignante chargée de mission, garants de **la qualité des contenus proposés**.

Une pédagogie active et ludique

En étroite collaboration avec les rectorats des académies de Toulouse et de Montpellier, Instant Science développe **chaque année de nouvelles animations et ressources pédagogiques** basées sur la démarche d'investigation, la participation active et des mécanismes de jeu éprouvés.

+ de 55 570
élèves ont participé
à nos activités en 2023



Nos antennes et nos lieux d'intervention en 2023



Une collaboration étroite avec l'Éducation nationale



Une enseignante chargée de la vérification des contenus

EAC

Une offre répondant aux objectifs de l'éducation artistique et culturelle



Des contenus validés par des scientifiques

Cultiver la curiosité pour les sciences et techniques, la démarche expérimentale et l'esprit critique

Animations en classe



Classes de découvertes



Ressources pédagogiques



Thématiques phares



MÉTIERS ET DÉMARCHE SCIENTIFIQUE



ESPRIT CRITIQUE ET LUTTE CONTRE LES INFOX



PLANÈTE TERRE



NUMÉRIQUE ET ROBOTIQUE



ASTRONOMIE ET SPATIAL



AÉRONAUTIQUE

Retrouvez l'intégralité de notre offre scolaire et suivez nos aventures sur www.instantscience.fr

Les sciences avec nous

La culture scientifique et technologique constitue une des compétences du socle commun que tout élève doit maîtriser en fin de scolarité obligatoire. Elle permet de se représenter le monde et de mieux comprendre son environnement.

Instant Science propose des projets et animations pédagogiques permettant de développer la culture scientifique et technologique des élèves, et plus largement de participer à leur éducation artistique et culturelle. L'ensemble de notre offre permet à chaque élève de développer sa sensibilité, sa créativité et son esprit critique et repose sur les trois piliers de l'EAC : développer les connaissances de l'élève, favoriser la pratique scientifique et offrir une rencontre culturelle.

Nos objectifs :



Développer la curiosité, l'esprit critique, le sens de l'observation et de la rigueur



Faire découvrir la recherche et la démarche d'investigation



Montrer que la science est partout, à chaque instant autour de nous



Encourager l'initiative et le travail en équipe autour d'enjeux de société



Notre équipe pédagogique



Laure Salas

Coordinatrice des classes
de découvertes



Clothilde Dando

Chargée de diffusion et
des tournées scolaires



Souhila Djemad Mazzoleni

Chargée de diffusion et des
activités ciel & espace



Sylvie Cousinié

Enseignante
chargée de mission



Lucas Leglaye

Médiateur scientifique



Anaïs Moressa

Médiatrice scientifique



Thierry Duhagon

Médiateur scientifique



Mickaël Wilmart

Médiateur scientifique



Émilien Bernard

Médiateur scientifique,



Julie Lesauvage

Médiatrice scientifique



Marine Chaumelle

Médiatrice scientifique



Florian De Rycke-Philipot

Médiateur scientifique



Damien Guiard

Médiateur scientifique



Valentin Urvois

Médiateur scientifique



Antoine Luciani

Médiateur scientifique



Sandrine Lainez

Médiatrice scientifique



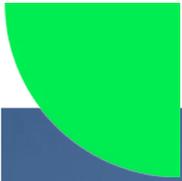
Geoffroy Madier Layec

Médiateur scientifique



Quentin Lemaréchal

Médiateur scientifique



Nos animations en classe

Accueillez nos médiateurs scientifiques pour des activités originales autour des sciences

Sur des séances d'1h30 à des journées pédagogiques entières, l'équipe d'Instant Science intervient au sein des établissements scolaires afin de proposer des ateliers scientifiques et techniques, des jeux collectifs et des projets d'éducation artistique et culturelle.

Intervenir dans le cadre de l'éducation artistique et culturelle

Animer vos journées événements

(Fête de la science, Fête de la Nature, Semaine de la presse et des médias...)

Proposer un parcours thématique à vos élèves

Les objectifs communs à tous nos ateliers :



Faire découvrir les sciences sous un nouveau jour à travers une pédagogie active



Favoriser la compréhension des enjeux actuels et futurs



Faire pratiquer la démarche d'investigation



Développer l'esprit critique et lutter contre les fausses informations scientifiques

Des activités éligibles au pass Culture

Il vous est possible de financer la venue de nos médiateurs grâce à la part collective du pass Culture, dans le cadre d'un projet d'éducation artistique et culturelle. Contactez-nous pour monter un projet sur mesure pour votre classe, ou intégrer l'une de nos animations à votre projet EAC. Nos offres sont disponibles sur la plateforme Adage.



Exemples DANS LA PEAU DE SCIENTIFIQUES

LES BOÎTES À MÉTIERS Cycle 4 (3^e) - Lycée

Thèmes disponibles : Santé, Spatial, Numérique, Aéronautique, Agroalimentaire, Recherche, Ville, Industrie, Énergies renouvelables

A partir d'un objet, les élèves vont découvrir toute la chaîne de métiers qui a permis de le concevoir. Une présentation et un jeu de rôles offrent une approche culturelle des métiers scientifiques et techniques, explorant le passé, le présent et le futur.



ATELIERS SCIENCE ET SPORT Collège - Lycée

Trois ateliers indépendants pour mêler sciences et sports. Le premier atelier invite les élèves à se glisser dans la peau de scientifiques, coaches et athlètes pour réaliser une démarche scientifique. Le deuxième, sous forme de relais-quiz, permet d'en apprendre plus sur le handisport. Enfin, le troisième propose d'imaginer des matériaux innovants.



DÉCOUVRIR LA DÉMARCHE SCIENTIFIQUE AVEC LE BLOB Collège - Lycée

Sur la paillasse de leur "la-blob-ratoire", les élèves étudient le Blob, cette étonnante créature, pour découvrir la démarche d'investigation.



ECHECERHE SOUS TENSION : ESCAPE GAME SUR LA DÉMARCHE SCIENTIFIQUE

Cycle 4 (3^e) - Lycée

Conçu avec le CNRS, cet escape game pédagogique original, sous forme de boîtes à déverrouiller, invite à découvrir la démarche scientifique, étape par étape. La partie est suivie d'un débriefing pédagogique sur la démarche scientifique.



SCIENCES ET SUPER HÉROS Collège - Lycée

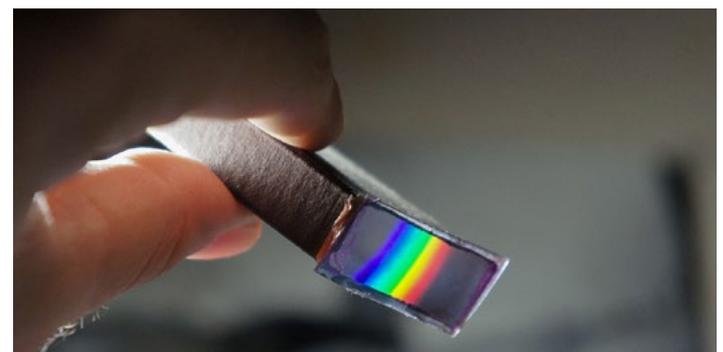
Et si on utilisait les super héros pour préserver notre planète ? Cette offre se décline en deux versions : un projet créatif visant à imaginer des super-héros pour lutter contre les catastrophes environnementales, et un débat-quiz à partir d'extraits d'oeuvres.



APPROCHE DE LA SPECTROSCOPIE

Collège - Lycée

Comment, grâce à la lumière, pouvons-nous savoir la composition des étoiles et des différents astres ? C'est ce que les élèves découvriront à travers diverses expériences.



Exemples ESPRIT CRITIQUE

ESCAPE GAME PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE Cycle 4 - Lycée

Mise en place dans un CDI, cette enquête grandeur nature invite les élèves à déjouer les plans des « Obscurantes », un groupe malveillant, diffusant de fausses informations scientifiques.



SCIENCE OU INFOX ? Cycle 4 (3^e) - Lycée

Deux ateliers proposent d'apprendre à se prémunir des fausses informations dans le domaine scientifique, mais aussi, à savoir où trouver les bonnes sources. Ces ateliers prennent la forme d'un quiz et d'un jeu de rôles à partir de cartes à jouer.



SOMMES-NOUS TOUS DE LA MÊME FAMILLE ?

Collège - Lycée

Cette animation revient sur les origines de l'Homme et son histoire en tant qu'espèce. Alliant culture civique et scientifique, elle permet de mener une réflexion globale sur les problématiques sociétales liées au racisme et au communautarisme.



JOUER À DÉBATTRE Cycle 4 (3^e) - Lycée

Thèmes disponibles : Climat et alimentation, IA, Addictions, Sport et numérique, Humain augmenté, Biologie de synthèse

Cette série d'ateliers-débats, sous forme de jeux de rôle scénarisés, invite les collégiens et lycéens à débattre autour de grands enjeux de société. Incarnant des personnages, ils participent ainsi à un faux procès ou à une négociation politique autour de sujets tels que l'alimentation de demain, les addictions ou encore le climat.



DÉCOD'IMAGES Collège - Lycée

Les élèves sont invités à porter un regard critique sur les informations reçues, en particulier les images, et à créer leurs contenus de qualité.



CYBERENQUÊTE Collège

A partir d'un jeu vidéo prenant la forme d'une "histoire dont vous êtes le héros", les élèves doivent mener l'enquête face à une situation de cyberharcèlement et faire des choix pour avancer dans l'histoire. La partie de jeu est suivie d'un débriefing pédagogique.



EXEMPLES ASTRONOMIE ET SPATIAL

PLANÉTARIUM Collège - Lycée

Nos médiateurs installant au sein de votre établissement un planétarium gonflable afin de vous familiariser avec l'observation du ciel sans crainte d'être gêné par les nuages !



OBSERVATION DU SOLEIL Collège - Lycée

Une animation les yeux au ciel, en toute sécurité, pour percer tous les mystères du Soleil, la seule étoile que l'on peut observer en détails...



ESCAPE GAME SATELLITES EN DANGER

Collège - Lycée

Conçu avec le CNES, le scénario de Satellites en danger invite les participants à découvrir les nombreuses applications des satellites. En 1h, les élèves vont devoir éviter l'arrêt total de l'ensemble des satellites.



MANIPULER ET RECONNAÎTRE LES MÉTÉORITES Collège - Lycée

Une animation pour manipuler des météorites, ces trésors venus du ciel ! Les élèves apprennent tous les petits secrets qui leurs permettront de distinguer les vraies des fausses...



CONSTRUIRE UNE CARTE DU CIEL MOBILE Collège - Lycée

Collège - Lycée

Les élèves sont invités à lire une carte du ciel avant de construire leur propre modèle pour percer tous les secrets du ciel étoilé.



VEILLÉE AUX ÉTOILES Collège - Lycée

L'observation du ciel la nuit, c'est un instant unique, celui où l'on embarque pour le grand voyage au cœur de l'Univers. Accompagnés de nos médiateurs scientifiques, les élèves découvrent la magie du ciel.



EXEMPLES AÉRONAUTIQUE, NUMÉRIQUE ET ROBOTIQUE

MAIS COMMENT ÇA VOLE ? Collège - Lycée

Comment un aéronef plus lourd que l'air peut-il quitter le sol et se maintenir dans les airs ? Découvrez-le grâce à de multiples expériences.



NAVIGUER DANS LES AIRS Collège - Lycée

Voler suppose de pouvoir maîtriser un espace à 3 dimensions, de s'y repérer pour y évoluer en sécurité. Jeu de cartographie, de repérage et d'analyse de la météorologie.



INSTANT MÉTIERS DE L'AÉRONAUTIQUE

Collège - Lycée

Partez avec vos élèves à la découverte de l'industrie aéronautique, ses métiers et ses enjeux pour une aviation bas carbone, à travers des démonstrations d'objets et des vidéos pédagogiques.



ESCAPE GAME JEPEIA Lycée

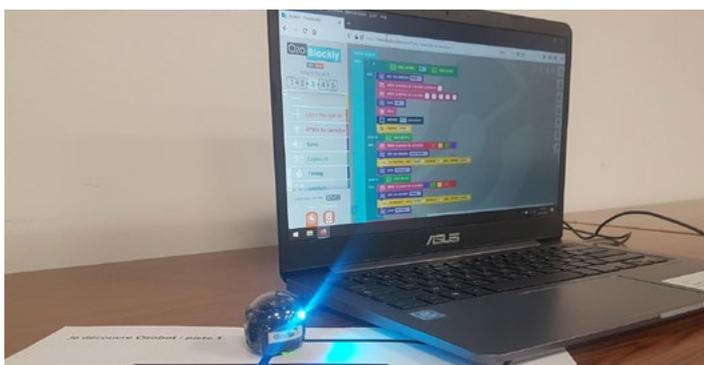
Autour de différentes énigmes à résoudre, cet escape game permet d'aborder les questions que soulèvent l'intelligence artificielle et d'en apprendre un peu plus sur elle.



JE PROGRAMME OZOBOT PAR BLOC

Collège

Une initiation ludique à la programmation par bloc au moyen d'un petit robot nommé Ozobot.



DÉFI RÉPARATION ! MODÉLISATION ET IMPRESSION 3D Collège - Lycée

Par l'utilisation d'un logiciel de modélisation 3D libre (Tinkercad), les élèves doivent trouver des solutions pour réparer des objets du quotidien (branche de lunettes, pion d'échec, clés...).



EXEMPLES DÉVELOPPEMENT DURABLE

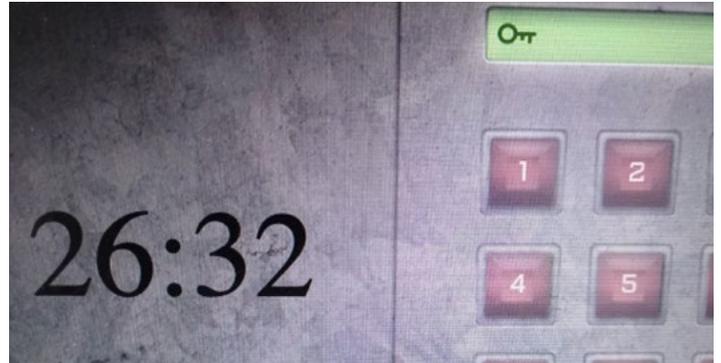
JOUER À DÉBATTRE CLIMAT ET ALIMENTATION DE DEMAIN Cycle 4 (3^e) - Lycée

Un jeu pour réfléchir aux choix individuels et collectifs à faire pour atténuer le changement climatique et tendre vers une alimentation durable. Les participants incarnent les habitants de 5 îles qui doivent se mettre d'accord.



ESCAPE GAME SAUVEZ L'USINE D'EAU POTABLE Collège

Les élèves sont invités à partir à la découverte du cycle domestique de l'eau, des usines de potabilisation aux stations d'épuration, mais également les éco-gestes, à travers un escape game original.



ATELIER 2TONNES Lycée

2tonnes équivalent CO2 représente la quantité de gaz à effet de serre émise par personne dans un monde neutre en CO2. Le principe de l'atelier 2tonnes est de proposer d'explorer le futur en équipe et d'essayer de limiter ces émissions par des actions individuelles et collectives à réaliser à chaque tour.



HYDROGÈN'OC Lycée

A travers une exposition panneaux et ses ateliers, les élèves découvrent les problématiques énergétiques, l'usage de l'hydrogène vert et plus généralement des énergies renouvelables.



ATELIER-QUIZ RESSOURCE EN EAU

Collège - Lycée

L'eau est un bien précieux qu'il est nécessaire de préserver. Cet atelier propose d'en savoir plus sur cette ressource, à travers des explications et un quiz. Cet atelier peut être réalisé avec des buzzeurs.



NOTRE PLANÈTE, LA TERRE Collège

Comment s'est formée la Terre ? Quand la vie est-elle apparue sur notre planète ? Quels phénomènes font évoluer notre planète au fil des âges ? Découvrons de manière simple l'incroyable histoire de notre planète.



Nos classes de découvertes

Vivez une aventure inoubliable avec vos élèves !

Depuis près de 40 ans, Instant Science anime des classes de découvertes sur de grandes thématiques scientifiques. Elle est aujourd'hui la **première structure organisatrice de séjours éducatifs** autour du ciel et de l'espace en France. Chaque classe de découvertes est un projet unique dont le contenu et l'organisation sont personnalisés selon vos besoins.

Construisez votre classe de découvertes en **4 étapes** :



1. CONSTRUISONS VOTRE PROGRAMME

Découvrez **plus de 100 activités** (théoriques, pratiques, visites) classées par thèmes et par niveaux. Nous construisons votre programme en fonction de votre projet.



2. SÉLECTIONNONS ENSEMBLE VOTRE CENTRE

Consultez les fiches de nos **40 centres partenaires** sur toute la France. Nous vous conseillerons les plus adaptés.



3. ORGANISONS VOTRE SÉJOUR

Notre coordinatrice finalise avec vous le séjour en définissant **la durée, la date et la restauration**.



4. RECEVEZ LA PROPOSITION FINALE

Nous vous envoyons un devis détaillé. Dès validation, **nous nous occupons de tout organiser** en vous transmettant toutes les informations nécessaires.

Et pourquoi pas une classe de découvertes dans votre établissement ?

Vous disposez d'un budget limité ou ne pouvez pas déplacer votre classe : nous faisons venir jusqu'à vous nos classes de découvertes, en vous proposant une semaine thématique originale !



Sur www.instantscience.fr sélectionnez très facilement toutes les activités et centres qui vous intéressent pour vous les envoyer par email ou faire une demande d'informations.



→ Ajout rapide à la sélection



Zoom sur la classe de découvertes

Au pays des étoiles

Destination les étoiles, pour un voyage parsemé de découvertes théoriques et pratiques, et la visite de deux lieux emblématiques de l'astronomie qui émerveilleront vos élèves : **l'Observatoire du Pic du Midi et la Cité de l'espace**.

Exemple de programme :

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	Arrivée Installation Présentation du séjour	Visite du Pic du Midi	À la découverte du système solaire	Visite de la Cité de l'espace	Vie et mort des étoiles Origine et structure de notre Univers
Après-midi	Observer le Soleil, notre étoile Pourquoi et comment ça tourne ?	Visite du Pic du Midi	Construire un cadran solaire : lire l'heure au soleil	Visite de la Cité de l'espace	Quiz et bilan du séjour Départ
Soir	Veillée aux étoiles	Veillée aux étoiles	Veillée aux étoiles	Veillée aux étoiles	

5 jours

En Occitanie

Du collège au lycée

Plus de classes de découvertes sur
www.instantscience.fr

© Sébastien Lapeyrière



Zoom sur la classe de découvertes

Les pionniers de l'air

Embarquement immédiat pour partir à la découverte du monde passionnant de l'aéronautique. Les élèves vont vivre une démarche d'investigation qui développe la curiosité, la créativité, l'esprit critique et l'intérêt pour les sciences et techniques. Nous proposons également un programme de révision adapté au Brevet d'Initiation Aéronautique (BIA).

Exemple de programme :

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	Arrivée Installation Présentation du séjour	Mais comment ça vole ?	Connaissance de l'avion	Visite des lieux emblématiques de l'aviation à Toulouse	Naviguer dans les airs Quiz et bilan du séjour
Après-midi	Histoire vivante de l'aéronautique	Fabriquer un engin volant propulsé	Météorologie aéronautique	Visite des lieux emblématiques de l'aviation à Toulouse	Départ
Soirée	Simulateur de vol	Jeux de plateau	Simulateur de vol	Jeux de plateau	

5 jours

En Occitanie

Du collège au lycée



Liste des modules • 1h30 à 2h

Dans votre établissement ou en classe de découvertes



Approche pluridisciplinaire

	Collège	Lycée	Lien web
Escape game Sauvez l'usine d'eau potable	●		↗
Atelier Science et Sport : Le laboratoire du sport	●	●	↗
Atelier Science et Sport : Relais-quiz Sport et Société	●	●	↗
Atelier Science et Sport : La fabrique à innovations	●	●	↗
Sommes-nous tous de la même famille ?	●	●	↗
Atelier-Quiz sur la ressource en eau	●	●	↗
Sciences et Super-Héros : Extraits-quiz	Cycle 4	●	↗
Sciences et Super-Héros : Petites manip'	Cycle 4	●	↗
Sciences et Super-Héros : Création de super-héros pour lutter contre les catastrophes environnementales	Cycle 4	●	↗
Escape game Panique dans la bibliothèque sur les infox	Cycle 4	●	↗
Science ou Infox ? : quiz	3e	●	↗
Escape box Recherche sous tension	3e	●	↗
Boîtes à métiers sur la recherche publique	3e	●	↗
Boîtes à métiers sur l'agroalimentaire	3e	●	↗
Boîtes à métiers sur la ville	3e	●	↗
Boîtes à métiers sur l'hydrogène vert et les énergies renouvelables	3e	●	↗
Jouer à débattre : Le climat et l'alimentation durable	3e	●	↗
Jouer à débattre : L'humain augmenté	3e	●	↗
Jouer à débattre : Sport et numérique	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et transports	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et santé	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et sécurité sanitaire	3e	●	↗
Jouer à débattre : Les addictions	3e	●	↗
Jouer à débattre : La biologie de synthèse	3e	●	↗
Atelier 2tonnes		●	↗



Éducation aux médias

	Collège	Lycée	Lien web
Décod'Image	●	●	↗
Cyberenquête sur le cyberharcèlement	●	●	
Explorer la captation sonore	Cycle 4	●	↗
Escape game Panique dans la bibliothèque sur les infox	3e	●	↗
Science ou Infox ? : quiz	3e	●	↗
Science ou Infox ? : jeu de rôles	3e	●	↗



	Collège	Lycée	Lien web
Sommes-nous tous de la même famille ?	●	●	↗
Mais qu'est-ce qu'un Blob ?	●	●	↗
Découvrir la démarche scientifique à travers le Blob	●	●	↗
Réaliser une frise sur l'histoire du Blob et de la vie sur Terre	●	●	↗
Le Blob, champion de la nutrition	●	●	↗
Sommes-nous seuls dans l'Univers ?	●	●	↗
Atelier-Quiz sur la ressource en eau	●	●	↗
Escape game Sauvez l'usine d'eau potable	●	●	↗
Boîtes à métiers sur la santé et les médicaments	3e	●	↗
Jouer à débattre : La biologie de synthèse	3e	●	↗
Jouer à débattre : Le climat et l'alimentation durable	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et santé	3e	●	↗
Atelier 2tonnes	3e	●	↗



Astronomie et spatial

	Collège	Lycée	Lien web
À la découverte du système solaire	●		↗
Origine et structure de notre Univers	●		↗
Pourquoi et comment ça tourne ?	●		↗
Vie et mort des étoiles	●		↗
Construire une constellation en 3D	●		↗
Expérimenter les différents états de la matière	●		↗
Réaliser un plateau mémoire sur le système solaire	●		↗
Veillées aux étoiles	●	●	↗
Séance de planétarium	●	●	↗
Construire une carte du ciel mobile	●	●	↗
Observation du Soleil	●	●	↗
Manipuler et reconnaître les météorites	●	●	↗
Construire un cadran solaire	●	●	↗
Construire un nocturlabe	●	●	↗
Approche pratique de la spectroscopie	●	●	↗
Quiz astronomie	●	●	↗
Sommes-nous seuls dans l'Univers ?	●	●	↗
Que la science soit avec nous !	●	●	↗
Vivre dans l'espace	●	●	↗
Catastrophes cosmiques	●	●	↗
Concevoir une mission spatiale	●	●	↗
Expérimenter le vide spatial	●	●	↗
Jeu Naufragé sur la Lune	●	●	↗
Construction et lancement de fusées à eau	●	●	↗
Construction et lancement de micro-fusées	●	●	↗
Histoire de l'exploration spatiale	●	●	↗
Boîte à métiers Spatial	3e	●	↗



Aéronautique

	Collège	Lycée	Lien web
Connaissance de l'avion	●	●	↗
Histoire de l'aéronautique	●	●	↗
Réaliser une frise sur l'histoire de l'aviation	●	●	↗
Mais comment ça vole ? Expériences sur la dynamique du vol	●	●	↗
Fabriquer et faire voler un planeur	●	●	↗
Fabriquer un aérodyne	●	●	↗
Fabriquer un engin volant propulsé	●	●	↗
Comment fonctionne un aéroport ?	●	●	↗
Naviguer dans les airs	●	●	↗
Météorologie aéronautique	●	●	↗
Simulateur de vol	●	●	↗
Découverte du vol en réalité virtuelle	●	●	↗
Jeu de plateau pour se préparer au Brevet d'initiation aéronautique	●	●	↗
L'avion de demain ?	●	●	↗
Instant Métiers de l'aéronautique	●	●	↗
Métiers aéronautiques en réalité virtuelle	Cycle 4	●	↗
Jeu de rôle Boîte à métiers aéronautique	3e	●	↗



Technologies, numérique et robotique

	Collège	Lycée	Lien web
C'est quoi un robot ?	●		↗
Je découvre les capteurs avec le robot Thymio	●		↗
Les robots dans la vie quotidienne	●		↗
L'histoire des robots	●		↗
Les robots de l'exploration spatiale	●		↗
Les rouages de la mécanique	●		↗
Du binaire au Pixel Art	●		↗
Je programme Ozobot par bloc	●		↗
Atelier créatif pour imaginer le futur	●	●	↗
Defi réparation ! Modélisation et impression 3D	●	●	↗
Défi programmation sur des cartes micro:bit	●	●	↗
Makey Makey : transformer un circuit électronique en instrument de musique	●	●	↗
Créer son pochoir : modélisation 2D et découpe laser	●	●	↗
Fabriquer son carnet - Modélisation 2D et découpe laser	●	●	↗
Explorer la captation sonore	●	●	↗
Boîte à métiers numérique	●	●	↗
Boîte à métiers industries du futur	3e	●	↗
Jouer à débattre : L'humain augmenté	3e	●	↗
Jouer à débattre : Sport et numérique	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et transports	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et santé	3e	●	↗
Jouer à débattre : IA et sécurité sanitaire	3e	●	↗
Escape game JEPEIA sur l'Intelligence Artificielle		●	↗



Visites multithématiques

	Collège	Lycée	Lien web
Musée d'aviation légère de la Montagne Noire (Haute-Garonne 31)	●	●	↗
Musée de l'Air et de l'Espace (Seine-Saint-Denis 93)	●	●	↗
Le Planétarium de Pleumeur-Bodou (Côtes-d'Armor 22)	●	●	↗
Toulouse, capitale de l'aviation (Haute-Garonne 31)	●	●	↗
Le radiotélescope de Nançay (Cher 18)	●	●	↗
Visite de l'observatoire du Pic du Midi (Hautes-Pyrénées 65)	●	●	↗
L'observatoire de Jolimont	●	●	↗
Visite du Muséum de Toulouse (Haute-Garonne 31)	●	●	↗
Visite de la Cité de l'espace (Haute-Garonne 31)	●	●	↗



Vos contacts



CLASSES DE DÉCOUVERTES & ASTRONOMIE

diffusion@instantscience.fr
05 62 06 09 76

ANIMATIONS EN CLASSE

diffusion@instantscience.fr
05 61 61 00 06

BUREAUX INSTANT SCIENCE

TOULOUSE

39 allées Jules Guesde
31000 Toulouse
05 61 61 00 06

FLEURANCE

Au Moulin du Roy
32500 Fleurance
05 62 06 09 76

MONTPELLIER

Halle Tropisme, bureau 38,
121 rue de Fontcouverte
34070 Montpellier
06 49 28 67 36

TARBES

Lycée professionnel
Jean Dupuy
1 rue Artistide Bergès
65000 Tarbes
05 62 06 09 76

www.instantscience.fr