

Thématique principale	Ethique	Fablab	Initiation X	Interculturel	Recherche	Transitions
Titre court	Recherche mathématique ludique					
Titre déroulé	Initiation à la recherche mathématique sur des problèmes ludiques (aucun prérequis en mathématiques nécessaire)					
Durée en jours - nombre étudiants	1 jour 25					
Lieu	SMH	Polytech	Viallet	Presqu'île	Valence	
		X				
Activité accessible à des étudiants non francophones ?	Oui					
Activité accessible aux 8 écoles	Oui					
Format pédagogique	Ateliers					
Objectifs	Développer les compétences de la recherche en travaillant sur des problèmes de mathématiques discrètes ludique ne demandant aucun prérequis en mathématiques.					
Déroulé	Le matin sera dévolu à la résolution, en petit groupes, d'un problème sélectionné parmi une liste proposée. L'après-midi les groupes pourront continuer un peu leur recherche mais surtout préparer une petite présentation ou un poster pour présenter en fin de journée leurs résultats.					

Éléments constitutifs majeurs des compétences qui seront adressées

Analyser et résoudre un problème	X
Sensibiliser à la complexité des problèmes réels (approche systémique)	
Concevoir, concrétiser, tester, valider des solutions	
S'ouvrir à d'autres champs disciplinaires	X
Travailler en contexte international et multiculturel	
Développer la capacité à collaborer	X
Prendre en compte les enjeux de l'entreprise	
Prendre en compte les enjeux et besoins de la société	
Accompagner les transitions	
Intégrer les responsabilités éthiques	
Développer ses capacités à entreprendre et à innover	X
Sensibiliser aux activités et ou à la démarche de recherche et développement	X
Trouver de l'information pertinente, l'évaluer et l'exploiter	