

Responsable(s) activité	<i>Rémi Molinier</i>
Ecole / Structure	<i>Polytech</i>
Nombre d'heures	<i>6h (Fléxible)</i>
Titre	<i>Initiation ludique à la recherche en mathématique</i>
Thématische	Mathématiques, initiation à la recherche
Activité accessible aux 8 écoles ?	Oui
Niveau de pré-requis ?	Aucun
Format pédagogique : conférences / tables rondes / ateliers / FabLab / Hackathon / cours / TD / TP / visite...	Ateliers
Langue	Anglais
Objectifs généraux	S'initier à la recherche sur des problèmes mathématiques ludiques
Déroulé envisagé	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.
Budget prévisionnel	Budget de fonctionnement (combien d'intervenants sur combien de temps) : 1 intervenant sur 6h. Les autres heures à déclarer (si il y en a). Exemple : Nombre d'heures de création de l'atelier.

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	
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	