

Ludimath

- **Objet** : Donner un caractère ludique aux enseignements de mathématiques du parcours différencié.
- **Domaine disciplinaire ou technique** : Mathématiques, Informatique, facteur humain...
- **Client** : Nom : Coralie Eyraud-Dubois
Coordonnées : coralie.eyraud-dubois@ensc.fr
- **Utilisateurs** : Les élèves de l'année prochaine
- **Description** :
En début de première année, les élèves de l'ENSC ont des profils très variés. Certains n'ont fait que très peu de mathématiques depuis le lycée. Ils ont besoin de construire rapidement un bagage mathématique suffisant pour suivre l'ensemble des modules de première année et en particulier : probabilités et statistiques, signaux et systèmes.
Pour se faire, 18h sont prévues dans le parcours différencié. Le but de ce projet est de créer un environnement ludique pour ces enseignements de manière à améliorer l'investissement et la mémorisation des élèves de première année.
- **Contexte, éléments d'entrée** : Aujourd'hui, le parcours différencié en mathématique se fait sur le logiciel WIMS. Il a l'avantage d'avoir une grande base d'exercices.
- **Livrables attendus par le client** :
 - o Novembre : Faire une étude de satisfaction du parcours différencié parmi les 1A.
 - o Janvier : Une biblio sur les jeux sérieux et une proposition d'amélioration de l'existant.
 - o Juin : mettre en place une nouvelle version de parcours différencié plus ludique.
 - o Chaque livrable de fin de semestre devra représenter environ 40h par étudiants