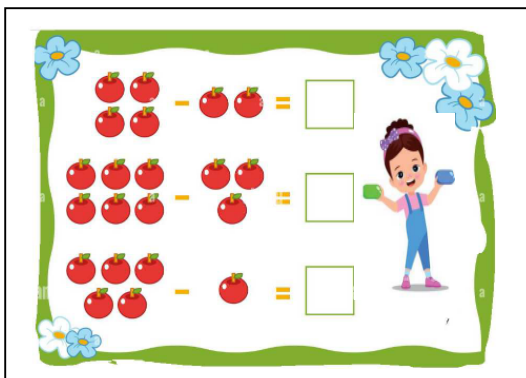

2^{ème} Année Ingénieur
Projet Intelligence Artificielle

Intitulé : Calcul mathématique : Génération d'un environnement d'apprentissage numérique adaptatif

Proposé par : Pr. Melouah A.

Objectif :

Les difficultés d'assimilation du calcul mathématique pour les enfants de niveau primaire sont particulièrement liées à l'environnement d'apprentissage. Les enfants sont plus motivés lorsque l'environnement leur semble propice et attractif. Cela est vrai pour les études traditionnelles en classe et l'est d'autant plus vrai pour les dispositifs d'apprentissage digital offerts par la technologie, tels que les ordinateurs et les tableaux SMART. La motivation est primordiale quelle que soit la forme d'apprentissage. Il est donc essentiel d'intégrer la motivation dans un environnement d'apprentissage numérique.



En calcul mathématique, la participation active des élèves au processus d'apprentissage digital est motivée par leurs goûts et leurs intérêts. Les élèves apprennent mieux en manipulant des objets qui les stimulent et qui les incitent à poursuivre leurs apprentissages. Si certains enfants préfèrent soustraire des pommes, par exemple, d'autres sont plus attirés par les voitures.

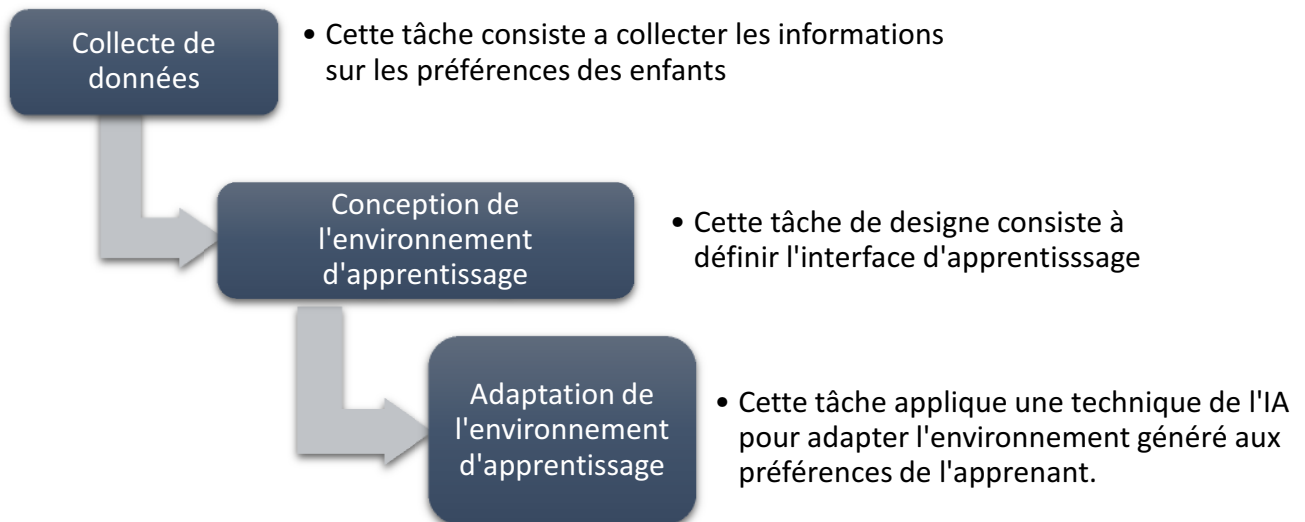
Générer automatiquement un environnement d'apprentissage numérique qui s'adapte aux préférences des élèves grâce à l'intelligence artificielle est le cœur de ce projet de travail.

Clients ciblés :

Cette application pour l'apprentissage du calcul mathématique est adressée aux élèves de niveau primaire.

Technique et méthode :

Le processus de conception d'un environnement digital adaptatif pour l'apprentissage du calcul mathématique adressé aux élèves du niveau primaire est comme suit :



Dans ce projet, plusieurs techniques d'intelligence artificielle sont envisageables. Le choix de la technique IA à adopter dépendra de la progression effective du projet.