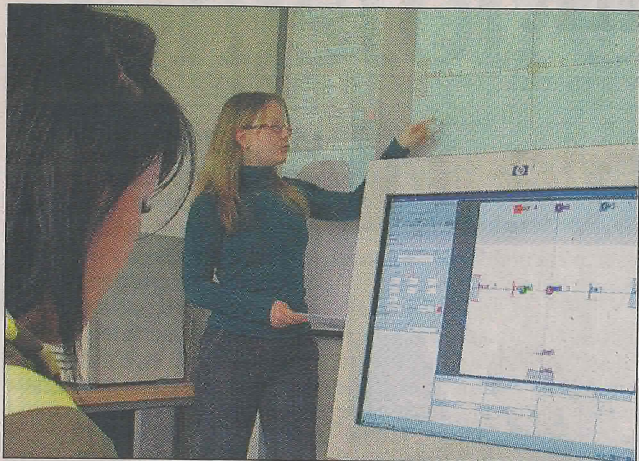


**LUDIQUE** Un logiciel qui fait aimer les maths

## Voyage en MobiNet



Quand il s'agit de donner un peu de sens aux planètes, même les cosinus trouvent leur raison d'être !

### MONTBONNOT

Sur l'écran de leurs ordinateurs, en agissant sur les paramètres proposés par le logiciel intégré, les vingt élèves de seconde du lycée Mounier de Grenoble tentent de contrôler les errements de la balle de leur partie de ping-pong, ainsi que la rotation autour d'un étrange soleil rouge de quelques planètes indisciplinées, accompagnées de leur satellite respectif...

Comment appréhender les mathématiques et la physique de manière ludique grâce aux jeux vidéo, voilà la finalité de MobiNet. Ce logiciel "libre" mis au point par quatre chercheurs CNRS, INPG, Inria et UJF, téléchargeable directement sur le Net, gratuitement ([www-evasion.imag.fr/mobinet/](http://www-evasion.imag.fr/mobinet/)), était à l'ordre du jour de la Semaine de l'Ingénieur qui a mobilisé l'INPG en décembre.

#### Du concret, SVP

Dans la salle de l'Ensimag, à Inovallée, juste en face du bâtiment de l'Inria, les lycéens se trouvent des goûts de mathématiques. Même la prof de physique qui les accompagne aujourd'hui apprécie la démarche. Commentaire de Fabrice Neyret, l'un des "quatre" de MobiNet : "Nous

### REPÈRES

#### LA SEMAINE DE L'INGÉNIEUR INPG

■ Promouvoir les filières d'ingénieur, voilà le but de la Semaine de l'Ingénieur de l'INPG. Moitié travaux, moitié cours, les élèves suivent plusieurs ateliers, sur la création-gestion d'une entreprise, de réalité virtuelle avec MobiNet, de simulation de vol, appréhension de la microélectronique, etc. Le but est d'aider les élèves à se projeter dans la situation d'élève ingénieur ou scientifique, tant du point de vue des contenus (thèmes et métiers s'appuyant sur les sciences) que des aspects matériels (amphi, resto U, autonomie, ambiance...).

sommes dans l'antithèse de la manière dont fonctionne l'enseignement, c'est-à-dire l'apprentissage par cœur. Ici, on fait des erreurs, et on aboutit à des résultats. L'élève applique les notions de maths et de physique qu'il a apprises et les met en œuvre de manière concrète..." Les "bons" élèves doivent alors revoir leur copie, quand les "mauvais" se trouvent des performances insoupçonnées !

Olivier PENTIER