

Rouen

actu.fr du 13 mai 2024

529 mots

# Rouen. L'appli de ce professeur "aide les élèves à se réconcilier avec les maths"

Alexandre Desmarest, professeur de mathématiques au lycée Blaise-Pascal à Rouen (Seine-Maritime), a inventé une application pour aider les élèves à aimer à nouveau les maths.



Alexandre Desmarest, professeur de mathématiques au lycée Blaise-Pascal à Rouen (Seine-Maritime), a inventé une application pour aider les élèves à aimer à nouveau les maths.

Ce n'est pas nouveau, les Français sont (un peu) fâchés avec les maths. Alexandre Desmarest est professeur de mathématiques au lycée Blaise-Pascal à Rouen (Seine-Maritime) et il peut en témoigner.

Il y a huit ans, l'enseignant a entrepris de développer une application pour "réconcilier les élèves" avec cette matière. Baptisé "Howmany" et sorti il y a près de deux ans, cet outil pédagogique propose des exercices pour "réapprendre les fondamentaux".

Un outil simple et facile à prendre en main

"C'est une pratique pédagogique dédiée à l'apprentissage des fondamentaux mathématiques par l'image, autrement dit le calcul imagé", voici comment Alexandre Desmarest résume son application.

How Many est composé de deux principaux volets. Le premier est une table des matières composées de différentes thématiques (tables de multiplication, addition, compléments à 10, etc.) ainsi que des exercices associés. Le second est un système de niveaux à débloquent reprenant toutes les thématiques.



Capture d'écran de l'application.

Vous pouvez également retrouver des statistiques pour suivre votre progression. "On a mis en place une intelligence artificielle qui permet d'adapter le niveau de difficulté des exercices en fonction du niveau", détaille Alexandre Desmarest.

[QUIZ. Mathématiques : avez-vous le niveau d'un collégien de 4e ?](#)

Le principe est simple : des dessins, constitués d'objets et de symboles issus de notre quotidien, sont associés à un calcul à faire. Ce qui importe, ce n'est pas tant le calcul, mais le travail en amont qui permet d'arriver jusqu'au calcul. "Il y a toute une réflexion qui précède le calcul. On

vient chercher quel outil mathématique on va utiliser pour répondre à la question", poursuit l'inventeur.

On utilise la force pédagogique de l'image pour redonner du sens à des opérations mathématiques.

*Alexandre Desmarest, - professeur de mathématiques à Rouen.*

L'outil est disponible depuis près de deux ans sur les plateformes et est également téléchargeable depuis le site internet de l'application. L'avantage premier, c'est que l'application est très facile à prendre en main.

Redonner l'envie de faire des maths

La cible numéro un, ce sont les enseignants. "L'idée, c'est de présenter cette méthode d'apprentissage pour qu'ensuite, cela profite à un maximum d'élèves", explique son fondateur.

Encore en développement, How Many s'adresse pour le moment essentiellement au niveau primaire, même si son créateur prévoit d'ores et déjà de compléter son jeu avec des exercices à destination des collégiens.

À côté de son métier, Alexandre a également développé plusieurs jeux de logique et de réflexion. "C'est au carrefour de ces deux activités que j'ai entrepris de développer une application", souligne le professeur.

On traverse une crise des mathématiques. Je me rends compte des lacunes et des soucis rencontrés par les élèves.

*Alexandre Desmarest, - professeur de mathématiques à Rouen.*

S'il vante le côté pédagogique de l'image, l'enseignant s'appuie également sur son aspect ludique. Le but est simple : redonner aux jeunes élèves l'envie de faire des maths.

Suivez l'actualité de Rouen sur notre chaîne WhatsApp