

panorapresse.ouest-france.fr

Document - RDP Seine Maritime - Fleury-sur-Andelle

3-4 minutes

Une appli pour aider "les élèves à se réconcilier avec les maths"

Alexandre Desmarest, professeur de mathématiques au lycée Blaise-Pascal à Rouen, a inventé une application sur smartphones 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 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"**.

Simple et facile

"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.

Howmany est composé de deux principaux volets. Le premier est une table des matières composée 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.

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.

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."

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, Howmany 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."

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.

Adrien Filoche76actu

Alexandre Desmarest, professeur de mathématiques a inventé une application pour aider les élèves à aimer les maths.



Alexandre Desmarest, professeur de mathématiques a inventé une application pour aider les élèves à aimer les maths. AF/76actu

