

HowMany, le calcul mental par l'image

Nouvel outil pédagogique dédié au calcul mental, [HowMany](#) est une application qui s'adresse à tout public dès l'école élémentaire. Elle propose des « dessins à calculer », constitués d'objets et de symboles du quotidien, qui amènent les élèves à élaborer eux-mêmes une stratégie correcte pour trouver les nombres qui se cachent derrière les dessins.

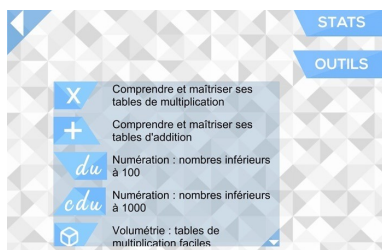


Les principaux atouts pédagogiques :

- Construire du sens grâce au pouvoir de l'image en s'appuyant sur le rôle privilégié du concret avant le passage à l'abstrait.
- Développer quatre des six compétences majeures de l'activité mathématique : calculer, modéliser, chercher et raisonner.
- Montrer l'intérêt du calcul automatisé : le principe de HowMany incite naturellement l'élève à abandonner les procédures de comptage au profit des procédures de calcul.
- Captiver l'élève grâce à la force attractive de l'image : l'élève apprend à son insu.
- Intuitif car ne présentant aucune règle, permettant ainsi une compréhension immédiate,
- Innovant car proposant une approche différente de celle du calcul mental traditionnel : aucun chiffre mais des « dessins à calculer »

Comment se présente l'interface de l'application ?

- Le mode APPRENDRE, entièrement paramétrable avec des thèmes spécifiques (addition, tables de multiplication, double, triple, numération, volumétrie, etc.) constitue la pierre angulaire de l'outil enseignant. En évolution constante, cette rubrique fait régulièrement l'objet de nouvelles versions proposant des thématiques inédites, originales, pour la plupart issues d'échanges entre acteurs du milieu éducatif acceptant d'apporter leur pierre à l'édifice.
- Le mode JOUER, où le joueur pratique l'exercice du calcul mental de manière complètement libre, en temps limité ou pas, dans un univers de jeu familier (débloquer des niveaux, améliorer ses scores, obtenir un maximum d'étoiles par niveaux, etc.).



Objectif poursuivi :

Aujourd'hui, une communauté naissante de bêta-testeurs, d'acteurs du milieu éducatif, de professeurs des écoles et d'élèves du primaire contribue à l'évolution du projet. En nous faisant part de vos propres retours d'expérimentations sur le terrain, en participant aux échanges autour de la pratique ou encore en nous suivant sur les réseaux sociaux ([fb](#) ; [twitter](#)) , vous contribuerez également à faire évoluer la part collaborative de ce projet.

[Rejoignez-nous en commençant par recevoir de nombreuses ressources exploitables en classe !](#)