

Mini-guide d'utilisation de l'application **HowMany**

Objectif : travail en autonomie

1) Le mode **GAME** :



La mosaïque de jeu nous montre les scores obtenus pour chaque niveau débloqué.

Parfois, le passage d'un niveau au suivant peut vite susciter chez l'élève impatient un certain découragement. On peut alors l'orienter vers ces pistes :

- s'assurer de jouer en mode normal (bouton en haut de la mosaïque) qui est le plus facile.
- améliorer les scores des niveaux précédents, en attendant de revenir sur le niveau qui bloque
- obtenir 3 étoiles pour les niveaux déjà validés (un « 3 étoiles » signifiant un sans fautes !)
- orienter plutôt l'élève vers **le mode training**.

Remarque : la barre d'énergie se recharge automatiquement. Visualiser de la publicité ou payer une recharge immédiate restent donc des options facultatives.

2) Le mode **Training**

mode privilégié pour un cadre pédagogique puisque paramétrable et intégralement gratuit.

L'interface :

- La rosace de chiffres, située à droite, permet de **sélectionner les tables** sur lesquelles travailler.
→ Sur l'écran ci-dessous, seules les tables 2 et 5 sont activées
- Le centre de la rosace, également paramétrable permet **le réglage de la vitesse du timing** :
→ Sur l'écran ci-dessous, la vitesse est en mode *Cool* (les autres modes étant *lent* et *vite*).



- Il est important de noter qu'en mode training, une correction est systématiquement apportée aussitôt l'erreur commise et ceci afin de favoriser **le processus d'automatisation du calcul** :

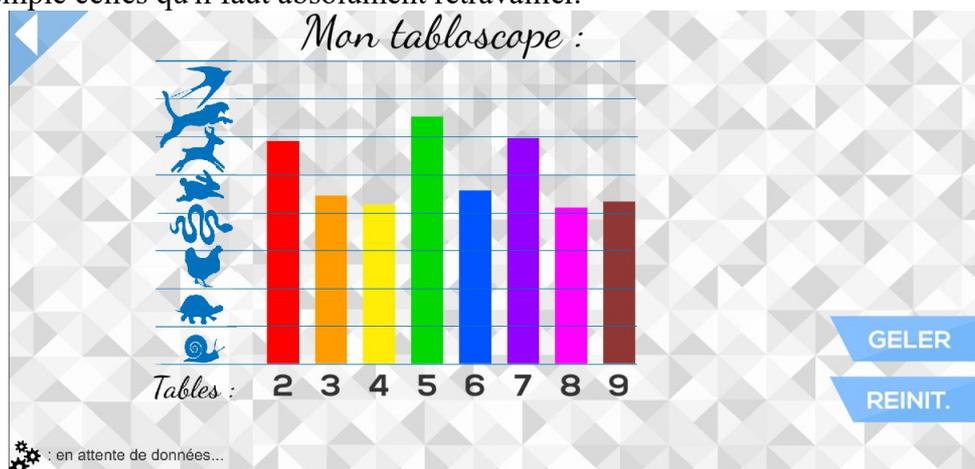
TRAINING

2 3 4
9 vite 5
8 7 6
42
7 8 9
4 5 6
1 2 3
> 0 C

IL YA 5 X 7 JOURS = 35 JOURS

3) Les statistiques :

Le **tabloscope** permet de visualiser le niveau de l'élève relativement à chaque table, mettant en évidence par exemple celles qu'il faut absolument retravailler.



4) Exemples d'utilisation pédagogique du mode Training :

- **Le « table par table »**

S'entraîner table par table en se donnant un objectif de progressivité.

Ex : je commence en vitesse *lente* et mon but est de faire 5 bons résultats de suite.

Ensuite, je recommence en mode *cool*, enfin en mode *vite*. Je peux alors passer à la table suivante.

Ex : Qu'importe la vitesse, mon objectif pour chaque table : « 3 fois de suites 3 pouces » !

- **Utiliser le tabloscope (page des stats) pour progresser :**

Ex : Après examen du tabloscope, je repère la plus mauvaise table et je la retravaille seule en mode Training jusqu'à ce qu'elle ne soit plus la dernière (je jette un œil de temps en sur mon tabloscope pour voir où elle en est) ! Et ainsi de suite...

Ex : Après examen du tabloscope, je repère mes 3 meilleures tables.

Dans l'exemple : les tables 2,5 et 7.

Je sélectionne alors la table qui vient juste derrière : ici la table de 6.

Je me donne alors comme objectif de la retravailler afin qu'elle rattrape la table de 7.

5) Exemple de scénario permettant un travail de fond sur plusieurs séances :

Repères didactiques :

- en général, le calcul mental = 15 minutes au quotidien
- Des séances plus soutenues peuvent atteindre 30/45 minutes mais pas davantage.

Étape 1 : évaluation diagnostique

Le training est activé pour les tables 2,3,4 et 5 :

Objectif : Pendant 10 minutes, l'élève tente de faire le meilleurs performances (affichées par un nombre de pouces) et le moins d'erreurs possibles .

Étape 2 : auto-analyse

L'élève se rend ensuite dans la rubrique *STATS* pour analyser son « tabloscope »

Il peut noter alors ses résultats (par exemple dans son cahier) dans un tableau de performance à double entrée : à chaque table, il associe l'animal correspond au niveau atteint

Tables	2	3	4	5	6	7	8	9
Niveau	cabri	lièvre	lièvre	guêpard	cabri	serpent	tortue	serpent

A ce stade, il repère les tables lui posant le plus de difficultés.

Étape 3 : entraînement formatif

Toujours en mode training, il choisit et sélectionne l'une des tables qui pose problème.

L'élève a de nouveau 10 minutes pour travailler l'unique table sélectionnée.

Durant cette phase, les mêmes opérations vont souvent revenir : le processus de mémorisation et d'automatisation, sollicité par le sens des images s'effectue plus facilement.

Étape 4 : bilan

Les 10 minutes sont écoulées et l'élève retourne sur son tabloscope et modifie le tableau de performances de son cahier selon sa progression.

La séance peut s'arrêter là.

Le tableau des performances constitue la trace écrite de la séance de l'élève.

Lors d'une prochaine séance, il pourra dresser un nouveau tableau de performance, le comparer au précédent et ainsi mesurer sa progressivité.



Desmarest Alexandre
Auteur de jeux de logique, professeur agrégé de mathématiques,

howmany.contact@gmail.com