

L'éducation au numérique, un challenge - 25/11/2019

MARCHE-EN-FAMENNE -

Créer une application au profit de l'éducation, c'est le défi que se sont lancés les quarante participants de l'Hackathon.



Pour la troisième année consécutive, un Hackathon s'est tenu tout au long de ce week-end au Wex de Marche-en-Famenne. Un événement organisé par l'Hénallux et Green Hub. Cette année, l'e-challenge consistait à créer une application avec pour thème l'éducation. Neuf équipes passionnées par le numérique se sont affrontées durant quarante heures. C'est l'équipe des *Poussins Hackers* qui a remporté le premier prix.

Apprendre une langue entre correspondants

Quatre étudiants de l'Hénallux, à Namur, ont raflé la première place du podium. Durant ce challenge, les *Poussins Hackers* ont voulu créer un site en ligne à destination des personnes souhaitant apprendre l'anglais ou le français, pour commencer, et ainsi remettre au centre l'échange entre correspondants. « *Avec des activités pour s'aider l'un l'autre, explique Arthur Detroux, l'un des membres de l'équipe. C'est un aspect de jeu où il est possible de progresser et le but est clairement de créer une relation entre deux personnes pour qu'elles puissent chacune pratiquer la langue de son choix. Nous voulions quelque chose de collaboratif. Par exemple, quelqu'un qui souhaite apprendre le français pourra échanger avec quelqu'un qui souhaite apprendre l'anglais et ainsi de suite. Personnellement, c'est comme ça que j'ai appris à parler l'anglais, sur internet* ». Le but du site est évidemment d'insérer d'autres langues, le tout de manière éducative. L'idée de se lancer dans ce défi est venue de Clément Vandendaelen, également membre du groupe: « *Nous voulions vraiment sortir des sentiers battus, de notre zone de confort. Nous voulions utiliser quelque chose que nous n'avons pas encore appris à l'école. En tout cas, rien d'aussi pratique. Cela nous a permis d'acquérir de l'expérience tout en se répartissant les tâches* ».

«Nous n'avons pas beaucoup dormi»

Les quatre jeunes étudiants ont travaillé d'arrache-pied pour pouvoir présenter leur application à la fin du week-end. Leur présentation a eu lieu hier dimanche, juste avant la remise des prix. « *Quarante heures pour concevoir une appli, ça peut paraître long dit comme ça, mais c'est très court, explique Sébastien Lannoy. Au total, nous avons dû dormir huit heures sur tout le week-end, pas plus* ». Mais cette application sera-t-elle bientôt sur le marché? Rien n'est moins sûr. « *Nous avons tous les quatre des attentes différentes, reprennent Arthur Detroux et Alexandre Casteels. Mais il est clair que nous voulions moduler notre idée le plus rapidement possible et la pousser jusqu'au bout. L'apprentissage d'une langue est quelque chose de très difficile, alors pourquoi pas la développer par la suite, nous restons ouverts à toute demande de collaboration* ». L'idée, en tout cas, a séduit le jury puisque les *Poussins Hackers* sont repartis, non pas avec une médaille, mais avec le premier prix qui comprend des casques de réalité augmentée, pour leur plus grand plaisir.

Jordane MEYER (L'Avenir)

Lavenir.net veille sur vos données personnelles

Lavenir.net accorde la plus haute importance aux données personnelles que vous lui avez confiées. **Lire notre politique de confidentialité**

L'utilisation de cookies nous permet de personnaliser votre expérience sur notre site et d'analyser notre trafic. Nous partageons des informations sur l'utilisation de notre site avec de partenaires de médias sociaux, de publicité et d'analyse. **En savoir plus sur l'utilisation des cookies.**