

# Fiche logiciel À nous les nombres

## 1-Informations générales :

Titre du logiciel : À nous les nombres

Auteurs : réécriture autorisée du logiciel proposé par l'IREM de Bordeaux, réalisation par l'équipe de développement « Le Terrier.d'AbulÉdu »

Version : 2.0.1

Date de parution : mars 2004 (version initiale IREM de Bordeaux 1987)

Taille du fichier : 1400 Ko

Environnement requis : Linux ou Windows + Tcl/Tk spécifique

Site dédié : <http://www.abuledu.org>

Liste dédiée : [utilisations@abuledu.org](mailto:utilisations@abuledu.org)

pour s'inscrire : <http://listes.abuledu.org/wws/>

Genre : Éducatif

Public concerné : Cycles 1 et 2

Discipline : Découverte du monde

Descriptif : " À nous les nombres" propose un ensemble de situation d'action accompagnant la construction du nombre chez l'élève. C'est un logiciel ouvert qui permet de créer des scénarios différenciés en fonction des besoins par des choix qui *a priori* peuvent modifier les stratégies, le comportement et l'action de l'élève. Les situations d'action proposées s'inscrivent dans l'approche théorique de Guy Brousseau. Cf. par exemple, brochure multiplication (1ere partie) Marie Hélène Salin, IREM de Bordeaux

Installation :

- AbulÉdu : préinstallé
- Linux :


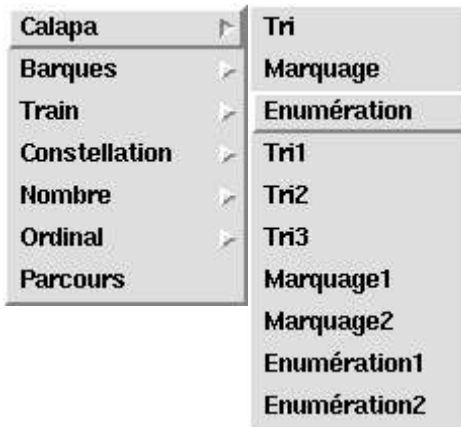
```
tar xfvz A_nous_les_nombres-2.0.1.tgz
cd A_nous_les_nombres
./A_nous.tcl
```
- Windows : Cliquez sur l'exécutable qui teste la présence de Tcl/Tk

## 2- Mode d'emploi/Tutoriel

Interface : explication sur chaque bouton de l'interface principal.



Menu : description de ce que l'on trouve dans chaque menu et sous menu.

<b>Fichier</b> : accès à l'éditeur de scénario et aux bilans	<b>Activités</b> : accès aux différents modules
	

**Réglages** : Dans le menu **Réglages** cliquez sur **Dossier de travail** et **Système** pour utiliser les paramètres et parcours (scénarios) communs à tous les utilisateurs et sur **Utilisateur** pour utiliser des paramètres et parcours (scénarios) spécifiques pour chaque utilisateur.

Première utilisation avec un objectif simple.

Dans l'interface principal choisir l'une des activités, Calapa par exemple.

- Définir l'objectif : Le jeu consiste à placer les animaux dans leur habitat respectif.
- Par défaut, les trois premières étapes seront proposées : les exercices s'enchaînent

avec une difficulté croissante, il s'agit de trier, marquer puis énumérer des collections d'animaux.

- Pour une utilisation plus avancée, on utilise le menu **Réglages**.

### **3- Pistes pour une exploitation pédagogique**

Titre de la piste : Apprentissage de l'énumération en moyenne section

Présentation :

1. Disciplines : Découvrir le monde – activités mathématiques
2. Niveaux concernés : moyenne section (troisième trimestre)
3. Présentation de la piste : Une série de 3 ou 4 scénarios de difficultés croissantes ayant été créée par activité (tri, marquage, énumération) les enfants les enchainent.
4. Références au programme officiel : - réaliser une collection qui comporte la même quantité d'objets qu'une autre collection (visible ou non, proche ou éloignée) en utilisant des procédures non numériques ou numériques, oralement ou avec l'aide de l'écrit ;
5. Pré requis : Savoir manipuler la souris et cliquer précisément
6. Objectifs cognitifs : maîtriser l'énumération
7. Objectifs méthodologiques : développer des méthodes d'énumération
8. Temps imparti : 3 séquences. Ces activités demandant une grande attention, elles ne devraient pas excéder 15 min.

Déroulé Pédagogique :

Mode d'utilisation : Présentation collective de l'activité puis travail individuel autonome, dirigé pour l'énumération.

Déroulé des étapes :

Création de scénarios grâce au module éditeur

Les enfants passent les uns après les autres individuellement. Chaque fois qu'un scénario est réussi l'enfant accède au niveau supérieur en cliquant sur un bouton. Noter la dernière activité réussie et repartir de là lors de la séquence suivante. Pour les derniers niveaux d'énumération proposer un étayage visant à faire émerger des méthodes d'énumération efficaces.