

## Observatoire des ressources numériques adaptées

INS HEA – 58-60 avenue des Landes  
92150 Suresnes  
[orna@inshea.fr](mailto:orna@inshea.fr)

### TITRE DE LA FICHE

Floc et les nombres

### DATE DE PUBLICATION DE LA FICHE

Mise à jour mai 2014

### MOTS -CLES (CHAMPS DISCIPLINAIRES, TROUBLES, ACTIVITES)

Exercice, mathématiques, B2i, troubles cognitifs, numération, dénombrement, addition, soustraction

## DESCRIPTIF GENERAL

### TYPE DE LA RESSOURCE PEDAGOGIQUE

- Logiciel

### ACCROCHE :

Le CD-Rom « Floc et les nombres » propose un ensemble d'exercices sous forme ludique permettant de développer la connaissance et la maîtrise d'utilisation des nombres entiers.

### DESCRIPTIF DETAILLE :

Le CD-Rom « Floc et les nombres – des outils pour apprivoiser les nombres entiers » est composé d'un ensemble de 23 types d'activités de difficulté croissante autour de l'appropriation et de la manipulation des nombres entiers. Ces jeux (« jeu » étant le terme employé dans le logiciel) comportent jusqu'à 6 déclinaisons, chacune comportant plusieurs niveaux. Ce CD-Rom se situe dans le prolongement d'un précédent logiciel « J'apprends à compter avec Floc » destiné à des élèves plus jeunes (fin cycle 1 - début cycle 2) dont il reprend la philosophie et certains éléments tout en les développant pour des élèves de cycle 2 et début de cycle 3.

On a à disposition plusieurs centaines d'activités, certaines étant ouvertes et paramétrables. Par ailleurs, l'enseignant a accès depuis le CD-Rom à des suggestions de pistes de travail, à des vidéos de prise en main des outils (parcours et groupes de besoin, suivi et évaluation), à des pages de présentation détaillée des objectifs et compétences recherchées pour l'ensemble des activités, ainsi qu'à leur lien avec les programmes et instructions officielles.

Ces activités sur les nombres entiers sont de plusieurs ordres : jeux de découverte, d'entraînement à la manipulation, de rapidité, de réflexion, d'opposition, portant sur le graphisme des chiffres, l'écriture littérale des nombres, la comparaison de nombres, leur rangement dans une suite ordonnée, l'addition et la soustraction, l'utilisation de la monnaie.

Quelques exemples d'activités :

- Les chiffres : apprendre en observant d'abord comment se fait le tracé d'un (ou des) chiffre(s) en regardant le déplacement à l'écran d'un pointeur (représenté par une tortue) qui en laissant une trace forme le chiffre. Dans un deuxième temps, reconnaître quel chiffre est dessiné par la tortue alors qu'elle fait un parcours sans laisser de trace.
- Coloriage : colorier les différentes zones d'un dessin en fonction du résultat d'une opération (addition ou soustraction) indiquée dans la zone à colorier.
- Le point commun : jeu de carte (à jouer de préférence à 2) où il s'agit de trouver une carte présentant un point commun avec une carte tirée : soit la même valeur, soit le même type de représentation (numérique, avec des jetons, avec des dés, avec les doigts de la main).
- le dico-floc est une activité particulière, plutôt un outil de référence, qui permet à l'élève d'écrire tout nombre de 1 à 3 chiffres pour pouvoir le voir représenté sous différentes formes (sur une bande numérique, sous formes de boîtes et jetons, en écriture littérale et énoncé vocalement).

On note l'interface sobre et claire de ce logiciel, qui est, comme tous ceux de cette série, à portée des élèves non ou faibles lecteurs : les consignes sont vocalisées en plus d'être écrites, les évaluations pour l'élève sont immédiates et univoques ; ces dernières, uniquement visuelles, n'envahissent pas l'espace sonore.

Ce logiciel a reçu le label RIP (reconnu d'intérêt pédagogique) du ministère de l'Éducation nationale.

### CYCLE(S) OU CLASSES CONCERNE(S)

Cycle 2, Clis

### OBJECTIFS ET/OU COMPETENCES VISES

acquisition de la notion de nombre, connaissance de la suite numérique, dénombrement, comparaison, rangement, lecture et écriture de nombres (jusqu'à 30), démarche de résolution de problème

## **DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE**

### COMMENTAIRE PEDAGOGIQUE

La variété des exercices proposés, leur grande progressivité et les possibilités de paramétrages font qu'on a un ensemble dont la « durée de vie » (temps total d'utilisation) est importante, avec un risque de lassitude des élèves minime. C'est particulièrement important avec des élèves dont la lenteur d'apprentissage et la difficulté à fixer des notions nécessite un travail extensif dans la durée. Le fait de pouvoir jouer à deux (Bataille-Floc), contre le temps (Vite), de travailler en groupe crée des situations de travail variées et favorisant l'émulation, la curiosité, la volonté de réussir.

Il est intéressant pour l'enseignant de paramétrer le logiciel grâce à l'option « menus allégés ». Cette dénomination permet de cibler, pour un élève ou un groupe d'élèves qu'on aura préalablement identifié, certains types d'activités et à l'intérieur de ceux-ci certaines

séries d'exercices, afin de répondre à des besoins et des niveaux le plus souvent hétérogènes, notamment en Clis. Les élèves comme l'enseignant, pourront suivre leur progrès et déterminer avec ce dernier des objectifs de travail en fonction des évaluations automatiquement enregistrées dans les carnets de bord ; ceux-ci donnent des indications sur les séries d'exercices faits et les réussites. Des informations plus fines sont disponibles pour l'enseignant.

Par construction, ces logiciels se prêtent particulièrement bien à une utilisation avec le TNI ou au moins avec le vidéoprojecteur ce qui permet d'installer des situations de groupe propices aux échanges collectifs, au conflit socio-cognitif (explicitation, argumentation) et à la métacognition (prise de conscience de sa démarche personnelle et de son éventuelle efficacité).

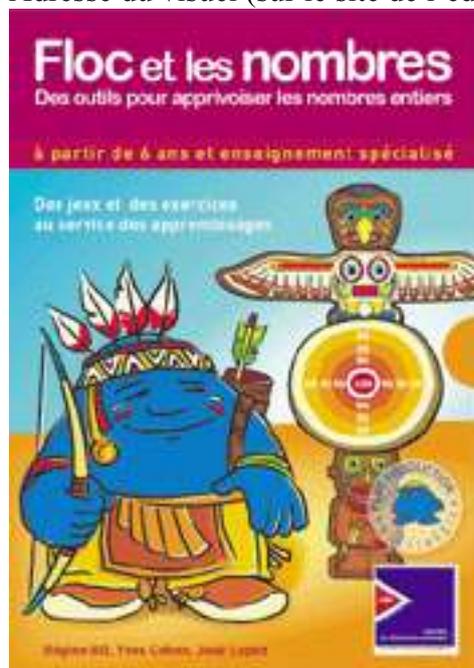
## **DESCRIPTIF TECHNIQUE**

### **TITRE DE L'OUTIL**

Floc et les nombres

### **VISUEL/VIGNETTE DE LA RESSOURCE**

Adresse du visuel (sur le site de l'éditeur) : [www.floc-multimedia.com/img/nbsFloc.gif](http://www.floc-multimedia.com/img/nbsFloc.gif)



### **EDITEUR/FABRICANT**

Floc Production Multimédia

### **TYPE DE LICENCE**

licence famille (monoposte, utilisation non professionnelle)

licence professionnelle (multipostes établissement). Cette licence couvre une utilisation sur l'ensemble d'une école, structure, établissement spécialisé

### **PRIX INDICATIF (EN EUROS)**

Licence famille : 35 euros

Licence professionnelle : 80 euros

### **VERSION DE DEMONSTRATION**

Oui

Lien de téléchargement : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoFlocNombres.zip>  
(11,6 Mo)

### **RESSOURCES ASSOCIEES**

Chez le même éditeur, pour des élèves plus jeunes (maternelle, début de cycle 2), on peut commencer avec « J'apprends à compter avec Floc ». Au-delà, « A vos tables... » permet de poursuivre les activités à un niveau supérieur (cycles 2 et 3).

### **CONFIGURATION RECOMMANDEE**

PC Pentium 266, 128 Mo de ram au moins, Windows 98 et au-delà

Le logiciel peut être installé en réseau local (sur un serveur) ou sur un nombre non limité de postes. Après installation, le CD-Rom n'est pas nécessaire pour faire fonctionner l'application.

### **LOCALISATION DE LA RESSOURCE**

Site de l'éditeur : [www.floc-multimedia.com/](http://www.floc-multimedia.com/)