

1. Record Nr.	UNISALENT0991000972399707536
Titolo	Anthologie des préfaces de romans français du 19. siècle / présentation de Herbert S. Gershman et Kernan B. Whitworth, jr
Pubbl/distr/stampa	Paris : Union generale d'éditions, 1972
Descrizione fisica	439 p. ; 18 cm
Altri autori (Persone)	Gershman, Herbert S. Whitworth, Kernan B., junior
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
2. Record Nr.	UNINA9910829834203321
Autore	Venkataraman Ray R.
Titolo	Cost and value management in projects / / Ray R. Venkataraman and Jeffrey K. Pinto
Pubbl/distr/stampa	Hoboken, New Jersey : , : John Wiley & Sons, Inc., , [2023] ©2023
ISBN	1-394-20719-0 1-119-93355-2
Edizione	[Second edition.]
Descrizione fisica	1 online resource (399 pages)
Disciplina	658.4/04
Soggetti	Cost control Project management Value analysis (Cost control)
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.

3. Record Nr.	UNINA9910946914603321
Autore	Chevalarias Nathalie
Titolo	Mathématiques récréatives : Éclairages historiques et épistémologiques // Nathalie Chevalarias, Michèle Gandit, Marcel Morales, Dominique Tournès; Nathalie Chevalarias, Michèle Gandit, Marcel Morales, Dominique Tournès
Pubbl/distr/stampa	Les Ulis : , : EDP Sciences, , [2021] ©2019
ISBN	9782377474707 2377474705 9782759823192 2759823199
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (254 p.)
Collana	Enseigner les sciences
Soggetti	MATHEMATICS / Recreations & Games
Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- TABLE DES MATIÈRES -- Introduction -- Partie 1 – Jeux de société ou miroirs d'une société ? -- Le jeu des quinze croyants et des quinze infidèles : variations sur la violence -- Introduction -- Sources latines médiévales -- Sources en langues germaniques (XIIIe-XVIIIe siècles) -- Sources hébraïques, arabes, persanes, turques, africaines (XIe-XXe siècles) -- Sources en langues romanes (XVe-XIXe siècles) -- Conclusion -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- L'exponentielle, entre jeu mathématique et vision du monde -- Introduction -- Grains de blé : doublements sur l'échiquier -- Entre « féconde nature » et angoisses malthusiennes -- Dirhams : quand l'argent crée l'argent -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Partie 2 – Portraits de récréateurs en leur temps -- Didier Henrion, compilateur de récréations mathématiques des années 1620 -- Introduction -- Henrion, un inconnu réputé ? -- La confusion des identités : Henrion, Cyriaque, Hérigone... -- Les « Questions ingénieuses » dans la Collection mathématique -- Les commentaires sur la Recreation

mathématique -- Conclusion -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Revenir aux mathématiques par les récréations : l'exemple de Henri Auguste Delannoy (1833-1915) -- Introduction -- Delannoy, un militaire de carrière de 1855 à 1888 -- Des récréations dans une presse militante -- Le statut des récréations mathématiques -- Contributions de Delannoy -- Conclusion -- Références bibliographiques -- Les récréations mathématiques chez Charles-Ange Laisant : de la géométrie de situation à l'Initiation mathématique -- Introduction -- Changement d'itinéraire pour Laisant -- Édouard Lucas, ami et collaborateur -- Vers l'Initiation mathématique -- Conclusion -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Partie 3 – Variations combinatoires et algorithmiques -- La rithmomachie, un « jeu pédagogique » du XI^e au XVI^e siècle -- Introduction -- Une brève histoire du jeu -- Les rapports de nombres selon Boèce -- Description du jeu, version du XVI^e siècle -- Le jeu au XI^e siècle -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Géométrie, combinatoire et algorithmes des carrés magiques -- Introduction -- Le mémoire Des quarrés ou tables magiques de Frénicle -- La combinatoire des carrés magiques chez Frolov -- Carrés magiques et récréations mathématiques chez Lucas -- Conclusion -- Références bibliographiques -- Les jeux combinatoires ou comment tisser un lien entre mathématiques, algorithmique et programmation -- Introduction -- Naissance de la théorie des jeux combinatoires -- Liens avec l'algorithmique et la programmation -- Conclusion -- Annexe A : liste des instructions suivies par le programme de Dr. Nim en français -- Annexe B : tableau pour exécuter la liste des instructions -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Partie 4 – Quand la récréation entre en classe -- Entre histoire et mathématiques : variations pédagogiques autour des problèmes d'Alcuin -- Les propositions dites « d'Alcuin » : éléments contextuels -- À la découverte de quelques-uns des « problèmes d'Alcuin » -- Variations pédagogiques autour des problèmes d'Alcuin : comment les reprendre et les organiser ? -- Conclusion -- Références bibliographiques -- POUR L'ENSEIGNANT OU LE FORMATEUR -- Récréations mathématiques et algorithmique dans le Liber abaci de Fibonacci (XIII^e siècle) -- Introduction -- Fibonacci – quelques éléments contextuels -- Des problèmes récréatifs dans le Liber abaci -- Lorsque « perspective historique » rime avec « algorithmique » -- Conclusion -- Annexe 1 : fiche élève séance 1 -- Annexe 2 : fiche élève séance 2 -- Annexe 3 : évaluation par compétences (avec le logiciel Sacoche) -- Annexe 3 : évaluation par compétences (avec le logiciel Sacoche) -- À PROPOS DES AUTEURS

Sommario/riassunto

Apprendre les mathématiques par les jeux. Cette idée vous paraît farfelue ? Détrompez-vous : les jeux ont de tout temps contribué à la création et au développement des mathématiques et de l'informatique. Cet ouvrage propose aux enseignants du second degré et de l'université des ressources (énigmes, jeux, etc.) inspirées de l'histoire pour mettre en place des situations d'apprentissage ludiques adaptées à leur classe. Il est plus largement accessible à toute personne curieuse de savoir quand et comment les mathématiciens se sont intéressés à l'étude des jeux pour divertir leurs contemporains, attirer les jeunes vers les mathématiques ou développer des théories nouvelles. L'ouvrage est organisé en dix chapitres qui adoptent successivement quatre angles de vue autour du thème conducteur des mathématiques récréatives. Une première partie, « Jeux de société ou miroirs d'une société ? », nous fait d'abord prendre conscience de la dimension socioculturelle que ces jeux peuvent avoir. Une deuxième partie, « Portraits de

récréateurs en leur temps », nous emmène à la rencontre de plusieurs auteurs des XVIIe et XIXe siècles. Une troisième partie, « Variations combinatoires et algorithmiques », est consacrée à des types particuliers de jeux ou de récréations. Enfin, une dernière partie, « Quand la récréation entre en classe », propose l'analyse didactique d'expérimentations réalisées avec les élèves. Les auteurs, membres de la commission Épistémologie et histoire des mathématiques du réseau des IREM (Instituts de recherche sur l'enseignement des mathématiques), sont des spécialistes reconnus de la formation en mathématiques et de l'histoire des sciences.
