

CD Ressources

Liste des logiciels C2 et C3

MATHS

QUADRILLAGE REPRO (C2, C3)

Permet à l'enfant de travailler la reproduction sur quadrillage.

L'accès à la gestion des modèles est possible en utilisant le mot de passe « maître »

LABYRINTHE (C2) Logiciel du Terrier

Labyrinthe" est un logiciel pouvant permettre de travailler des compétences spatiales au Cycle II. Il regroupe les activités de labyrinthe normal, caché et relatif. Vous pouvez aussi générer vos labyrinthes.

COMPARE (C2, C3)

L'enfant doit comparer des nombres et choisir entre les signes $>$, $<$, $=$. La difficulté est réglable et un suivi de l'élève est possible.

LE NOMBRE MYSTERE (C2, C3)

Encadrement d'un nombre : l'ordinateur choisit aléatoirement un nombre que l'enfant doit deviner par encadrement successif.

ATOUMATH (C2, C3)

Logiciel d'entraînement aux 4 opérations avec des niveaux de difficultés différents. On y trouve aussi en plus quelques jeux. (Recherche de nombres, carré magique.)

2PLUS2 (C2, C3)

2plus2 est un logiciel d'aide à l'apprentissage des opérations mathématiques de base. L'enfant est amené à dénombrer, comparer, additionner, soustraire, multiplier et diviser.

CALCULS (C2, C3) Logiciel du Terrier

Calculs est un logiciel d'entraînement aux mathématiques.

Il permet d'aborder différentes notions de calcul mental (exact ou approché), des expressions arithmétiques ainsi que l'algorithme de la division euclidienne.

Logiciel ouvert et paramétrable.

CALCUL REFLECHI (C2, C3) Logiciel du Terrier

Le logiciel propose différentes activités de calcul réfléchi, organisées par type d'opération et suivant une progression dans les difficultés. Il comporte un éditeur, il est paramétrable et propose deux types de bilans.

OPERATIONS (C2, C3) Logiciel du Terrier

Logiciel d'aide à la technique opératoire (additions, soustractions, multiplications)

Ce logiciel intervient dans les phases de systématisation de l'apprentissage des techniques opératoires, pour renforcer les acquis, repérer et analyser les difficultés, et également en remédiation. Il ne constitue en aucun cas un support d'apprentissage.

Logiciel ouvert et paramétrable.

TABLES MULTIMEDIA

Révision des tables de multiplication, d'addition, de soustraction... Choix de la difficulté.

SUITES (C2, C3) Logiciel du Terrier

Logiciel de découverte des suites numériques

Il s'agit de trouver le bon chemin en se déplaçant avec les touches fléchées du clavier dans une grille de nombre. Pour passer d'un nombre au suivant, il faut rajouter ou multiplier par un nombre appelé la raison de la suite. Il existe 2 jeux différents, le parcours simple et le parcours avec des nombres manquants.

Le logiciel comporte un éditeur, il est paramétrable et propose un bilan.

SYMCOLOR (C2) Logiciel du Terrier

Symcolor est un logiciel destiné à la construction du principe de symétrie chez l'enfant à partir de la grande section en maternelle. Le logiciel comporte un éditeur qui permet la création d'images à partir de formes géométriques, qui seront utilisées pour les activités de

dessin par symétrie.

La simplicité de l'interface rend le logiciel accessible à des enfants de cycle 1.

Une banque de dessins préexistante est disponible.

CASESYM (C2)

Symétrie par rapport à un axe vertical ou horizontal. Six séries de six tableaux modifiables avec l'éditeur inclus.

GEOGEBRA

GeoGebra est un logiciel libre et multi-plateformes de mathématiques dynamiques pour tous les niveaux d'éducation. A l'école, il sera essentiellement utilisé en géométrie..

APPRENTI GEOMETRE

Apprenti Géomètre est un logiciel interactif conçu comme une aide à l'enseignement des mathématiques. Il a été réalisé au terme d'une recherche menée par une équipe de chercheurs du CREM, à la demande du Ministère de la Communauté française de Belgique.

Il s'agit d'un logiciel qui permet, entre autres, de dessiner, découper, fusionner et mouvoir des figures soit de

manière intuitive, soit avec les outils de transformation du plan.

Pour éditer les préférences, il vous faudra un mot de passe : "CREM"

ROOM ARRANGER

Comment dessiner le plan de sa classe ou de l'école ? En utilisant Room Arrangeur !

Il permet à la manière d'un logiciel de dessin vectoriel de représenter la pièce à arranger. Après avoir défini sa taille et l'épaisseur des murs, on insère un à un les meubles sur la grille.

Le logiciel comprend une panoplie d'objets prédéfinis paramétrables en terme de dimensions, d'orientation, de

couleur et de profondeur de champ.

7 X 8

Entraînement aux tables de multiplication

PROBLEMES

Résolution de situations problèmes.

FRANCAIS

ABULEDU ALLER (C2, C3) Logiciel du Terrier

Logiciel d'entraînement à la lecture. Il propose des activités de test de closure, de reconstitution, de paragraphes ou phrases mélangés, de textes à corriger, de mots mélangés ...

GENRECIT (C2, C3)

GenRécit est un outil d'aide à l'écriture pour les élèves de cycle 2 et 3. Il est gratuit et fourni avec un fichier trame qui permet de créer un personnage de monstre (cycle 3).

A l'aide du Bloc-Note ou de n'importe quel éditeur de texte, on peut créer sa propre trame pour faire générer d'autres types d'écrits (descriptions, aventures). Il suffit de placer le fichier txt dans le dossier du programme c:\educampa\genrecit\ (dans ce dossier, ouvrez le fichier "Histoires de monstres.txt" pour en comprendre la structure qui est très simple)

J'ECOUTE PUIS J'ECRIS (C2, C3)

S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un

message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.

JE LIS PUIS J'ECRIS (C2, C3)

S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression, une phrase, un texte, un nombre, etc... après les avoir lus et mémorisés.

Le concept du logiciel permet une personnalisation très aisée des exercices puisqu'il suffit d'enregistrer ses items (ses phrases ou mots à saisir) dans des fichiers au format texte (TXT), et de les placer dans un dossier dont le nom sera celui de leur catégorie.

DISCRIMOTS (C2)

Discrimination visuelle : trouver le mot identique.

6 séries de mots générées par le logiciel, transformables à volonté avec l'éditeur de séries intégré.

MOT INTRUS (C2)

Sur le modèle de Discrimots. Logiciel ouvert, les séries peuvent être transformées grâce à l'éditeur inclus. Plusieurs utilisations possibles. Discrimination visuelle avec des graphies

proches ou des graphies pouvant se prononcer de deux façons différentes mais aussi rechercher le

mot qui n'est pas de la même famille que les autres, celui qui n'est pas un adverbe, qui n'est pas féminin, etc.

JUMI MOTS (C2)

Recherche de paires.

SCIENCES et TECHNOLOGIE

LE CŒUR

Logiciel présentant le fonctionnement du coeur et la circulation du sang.

Exercices d'entraînement permettant de situer les différentes parties du coeur et la circulation sanguine.

PLANETES

Ce logiciel permet de visualiser et de manipuler les diverses planètes du système solaire en 3D.

ECLUSE (C2, C3)

Simulation du fonctionnement d'une écluse. Nécessite Macromédia Flash Player (téléchargeable en ligne)

STELLARIUM (C2, C3)

C'est un logiciel qui affiche de manière réaliste le ciel en temps réel, quel que soit l'endroit dans le monde où vous vous trouvez.

Avec Stellarium, vous voyez vraiment ce que vos yeux, des jumelles ou un petit télescope voient. Stellarium est aussi utilisé dans les planétariums.

LANGUES

OUIDIRE LOOKHERE (C3)

Aide à l'apprentissage de l'anglais

Comprend : studio d'enregistrement, lexique paramétrable, accès à l'Internet, évaluation, aide contextuelle sur toutes les commandes, imagier sonore, compréhension, discrimination auditive, familiarisation avec le vocabulaire de base écrit, dictée sonore à partir de l'imagier, comptines, quiz personnalisable, visite culturelle du pays, etc.

DIVERS

REFLEXION(C3)

Jeu du Mastermind