

## CD Ressources 2008 – A partir des programmes

*Les logiciels mentionnés dans ce tableau sont placés dans la rubrique "Ressources".*

*Il s'agit uniquement de logiciels libres de droit. Leur utilisation se fait essentiellement dans le cadre d'activités de renforcement d'une connaissance ou d'une compétence.*

PROGRAMME DE L'ECOLE MATERNELLE : petite section, moyenne section, grande section		
PROGRAMMES	COMPETENCES ET/OU ACTIVITES	LOGICIELS
Découvrir l'écrit		
Se préparer à apprendre à lire et à écrire	Discrimination visuelle	A la poste, La mauvaise image, La mauvaise pierre, Intrus, Le clone, L'unique
	Discrimination visuelle sur les mots	Discrimots, Jumimots, Motintrus
Distinguer les sons de la parole	Travail autour des sons et des mots (entendre, voir, reconnaître, combiner, écrire)	Associations
Aborder le principe alphabétique	Associer mots et images, repérer la première lettre d'un mot, reproduire l'écriture d'un mot (minuscules ou majuscules)	Imagemo
Découvrir le monde		
Découvrir les objets	Découvrir et apprendre à utiliser un objet technique L'ordinateur, la souris, le clavier	Mulot, Coloriage, TuxTyping, Paralphabet, Tip Tap, Clavier
Découvrir les formes et les grandeurs	Reproduire un assemblage de formes simples	TanGram
Approcher les quantités et les nombres	Constituer des collections, dénombrer	A nous les nombres, A la campagne
	Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur des quantités	Memory doigts, 2plus2, A nous les nombres
	Complément à 10	
	Mémoriser la suite des nombres	Cinq et, Les nombres, 2plus2
Se repérer dans l'espace	Travailler sur le plan vertical des activités faites habituellement sur le plan horizontal	Puz-Mat, TanGram
	Situer des objets par rapport aux autres sur un quadrillage	A la bonne place
	Se déplacer sur un plan (vertical)	Déplacement, Labyrinthe
	Déplacements et repérages sur un quadrillage (cases et noeuds)	Chemins
	Première approche de la symétrie	Symcolor
Percevoir, sentir, imaginer, créer		
Le dessin et les compositions plastiques		Drawing for children, TuxPaint

## PROGRAMMES DU CP ET DU CE1

PROGRAMMES	COMPETENCES ET/OU ACTIVITES	LOGICIELS
Français		
Lecture, écriture	Travail autour des sons et des mots (entendre, voir, reconnaître, combiner, écrire)	Associations
	Repérer des graphies dans un mot (discrimination visuelle)	Discrimots, Jumimots, Motintrus
	Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension	Aller
Orthographe	Ecrire sans erreur sous la dictée	J'écoute, puis j'écris
	Ecrire sans erreur après avoir lu et mémorisé	Je lis, puis j'écris
Mathématiques		
Nombres et calcul	Comparer deux nombres	Compare, 2plus2
	Encadrer deux nombres	Le nombre mystère
	Ecrire des suites de nombres	Suites
	Calculer en ligne, calculer mentalement	Atoumath, Calcul réfléchi, Calculs, 2plus2
	Calculer de manière approchée	Calculs
	Connaître les techniques opératoires	Opérations
	Mémoriser les tables	Tables
Géométrie	Déplacement sur un plan	Labyrinthe
	Se repérer sur un quadrillage	Quadrillage Repro
	Repérer des cases, des noeuds d'un quadrillage	Chemins
	Renforcer la notion de symétrie	Symcolor, Casesym
	Tracer, décrire des figures géométriques. Utiliser un vocabulaire approprié.	Apprenti Géomètre
Pratique d'une langue vivante		
Anglais	Aide à l'apprentissage de l'anglais	Ouidire Lookhere
Découverte du monde		
Se repérer dans l'espace et le temps	Représenter son environnement proche (plan de la classe)	Room arranger
	Le ciel en temps réel depuis n'importe quel point de la planète	Stellarium
Découvrir le monde des objets	Commencer à s'approprier un environnement numérique : apprendre à utiliser le clavier	TuxTyping
Pratique artistiques		
Arts visuels		Tuxpaint

## PROGRAMMES DU CE2, DU CM1 ET DU CM2

PROGRAMMES	COMPETENCES ET/OU ACTIVITES	LOGICIELS
Français		
Lecture	Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension	Aller
Orthographe	Ecrire sans erreur sous la dictée	J'écoute, puis j'écris
	Ecrire sans erreur après avoir lu et mémorisé	Je lis, puis j'écris
Mathématiques		
Les nombres entiers naturels	Comparer deux nombres	Compare, 2plus2
	Encadrer un nombre	Le nombre mystère
Le calcul	Ecrire des suites de nombres	Suites
	Calculer en ligne, calculer mentalement	Atoumath, Calcul réfléchi, Calculs, 2plus2
	Calculer de manière approchée	Calculs
	Connaître les techniques opératoires	Opérations
	Technique de la division	Calculs
Relation et propriétés géométriques	Tracer, décrire des figures géométriques. Utiliser leurs propriétés. Utiliser un vocabulaire approprié.	Tables
		Apprenti géomètre, Déclic
Les figures planes		
Pratique d'une langue vivante		
Anglais	Aide à l'apprentissage de l'anglais	Ouidire Lookhere
Culture scientifique et technologique		
Le ciel et la Terre	Le ciel en temps réel depuis n'importe quel point de la planète	Stellarium
	Les planètes du système solaire	Planètes
Le fonctionnement du corps humain et la santé	Première approche de notion de circulation sanguine	Le coeur
Les objets techniques	Le fonctionnement d'une écluse	Ecluse