

## LISTE DES LOGICIELS

<b>QUANTITES *</b>	Dénombrer / correspondance chiffre/quantité
<b>RYTHMES*</b>	Reproduire des rythmes de couleurs / Formes et couleurs
<b>COULEURS*</b>	Connaissance des couleurs 3 niveaux
<b>ASCENSEUR*</b>	Dénombrer/ Associer chiffres et quantités
<b>DOMINOS*</b>	Observer/ Réfléchir/ Identifier (Créer ou compléter des dominos)
<b>MOSAIQUE*</b>	Reproduire un pavage (Attention visuelle/ Analyse de l'espace)
<b>L'INTRUS</b>	Notion de différence/attention visuelle (Dessins / Couleurs / Lettres)
<b>ATTENTION VISUELLE* :</b>	Attention visuelle/ mémoire visuelle (Jeux de kim / Suite / Cache dessins)
<b>LOTOS*</b>	Discerner analogies et différences / Comparer des objets
<b>BALAYAGE VISUEL* :</b>	Acquérir le sens de la lecture et de l'écriture
<b>TRIER*</b>	Trier/Comparer des objets ( formes/ Couleurs)
<b>ATTENTION VISUELLE PETITE SECTION :</b>	Comparer des objets (couleurs/dessins), Comprendre une consigne
<b>ATELIER DE LECTURE :</b>	<i>Aide à la construction d'un champ lexical L'enseignant peut travailler avec son propre champ lexical ou bien utiliser celui proposé par l'ordinateur (Echelons 1 à 5 de l'échelle Dubois Buyse)</i>
<b><u>Lecture rapide:</u></b>	Identifier des mots sans déchiffrer
<b><u>Reconnaître:</u></b>	Reconnaître des mots, Comparer
<b><u>Mémory Mots:</u></b>	Développer sa mémoire visuelle / Construire une stratégie de recherche Reconnaître des mots familiers
<b><u>Letmo:</u></b>	Attention visuelle / Retrouver une lettre dans un mot
<b><u>Lettres cachées:</u></b>	Donner du sens aux mots / Apprendre leur orthographe
<b><u>Mots mêlés:</u></b>	Recopier des mots / Reconstituer des mots
<b>LOGIQUE*</b>	Résoudre un problème / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement
<b>P/B/Q/D*</b>	Discrimination visuelle de p/b/q/d (Isoler la lettre parmi d'autres / Isoler la lettre dans un mot)
<b>NEGAFFIRM</b>	Comprendre une consigne codée ( Notion de négation complémentaire d'affirmation / Fixer son attention, se concentrer sur une tâche / Reconnaissance des couleurs)
<b>MEMORY*</b>	Développer sa mémoire visuelle / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement (Dessins/ Formes/ Orientation)
<b>TRIER / CLASSER / ORDONNER :</b>	
Compétences visées :	rier des objets / Classer des objets / Ordonner des objets Comprendre et exécuter une consigne codée
Exercices proposés :	Effectuer des tris et des classements ( Dessins / Couleurs / Formes / Orientation), Ordonner des objets (du plus petit au plus grand, du plus grand au plus petit ou alternance des 2 consignes)
<b>COMPARER</b>	
Compétences visées :	Comparer des collections d'objets / Comprendre et exécuter une consigne codée
Notions étudiées :	Plus que / Moins que / Autant que (étude séparée puis mélangée de ces notions / Codage de chacune d'elles)
<b>COMPTER*</b>	
Compétences visées :	Etendre et utiliser la suite des nombres connus / Déplacer des objets par rapport à des repères fixes / Résoudre des problèmes liés à l'augmentation ou la diminution des quantités / Elaborer le résultat de calculs sans faire appel aux techniques opératoires
Activités proposées :	Déplacer un objet en respectant les quantités données par 1 ou 2 dés (avec chiffres ou constellations, quantités de 2 à 6)

## NOMBRES :

Compétences visées :	Etendre et Utiliser la suite des nombres connus / Connaissance des nombres / Connaître la suite des nombres / Ranger des nombres en ordre croissant ou décroissant / Intercaler un nombre entre deux autres
Activités proposées :	Travail avec les nombres de 2 à 99 (au choix de l'enseignant) / Découvrir les nombres (taper un nombre, l'ordinateur affiche la quantité correspondante) / Construire une suite de nombres / Compléter une suite / Ranger des nombres (ordre croissant, décroissant ou les 2 / Nombres qui se suivent ou Nombres quelconques) / Intercaler un nombre entre 2 autres / Compléter une suite à trous
<b>CALCUL MENTAL* :</b>	Entraînement au calcul mental ( +, -, x )
<b>ATELIER DEPLACEMENTS *</b>	
Compétences visées :	Se situer et se repérer dans l'espace (Haut, bas, gauche, droite) / Coder et décoder un parcours / Résoudre un problème par anticipation / Émettre et vérifier des hypothèses
Activités proposées :	Déplacements libres sans ou avec obstacles / Déplacement imposé (tracé, dicté, codé) / Coder un parcours imposé ou libre.

## ATELIER ESPACE

Compétences visées :	Se situer et se repérer dans l'espace / Écouter, comprendre et exécuter une consigne
Activités proposées :	Devant / derrière, Droite / Gauche, Au dessus / Au dessous, Entre

## ATELIER MEMOIRE AUDITIVE

Compétences visées :	Exercer sa mémoire auditive / Écouter, comprendre et exécuter une consigne
Activités proposées :	Dictées sonores (Mémoriser une suite de mots, montrer les dessins dans l'ordre entendu). L'intrus (Montrer le dessin qui n'a pas été nommé). Ordre (Montrer la ligne de dessins correspondant à celle énoncée)

## CONSTRUIRE UNE COLLECTION\*

Compétences visées :	Construire une collection d'objets dont on connaît le nombre / Associer un chiffre à la quantité correspondante
Activités proposées :	Placer dans une boîte le nombre d'objets demandé. La quantité est affichée ou énoncée.

## LOTOS SONORES

Compétences visées :	Entraînement auditif / Exercer sa mémoire et son attention auditives
Activités proposées :	Associer un dessin à son nom / Associer une image à un son / Loto sonore

## PRENOMBRE V2.0

Compétences visées :	Enumérer, Dénombrer, Ordonner
Activités proposées :	Situation 1 / Enumérer (Apprendre à dénombrer une collection) - 2 jeux Situation 2 / Manipuler des collections - 2 jeux Situation 3 / Mémoriser une quantité (Prendre conscience de la nécessité de compter) Situation 4 / Mémoriser une position (Ordonner / Utiliser le nombre pour mémoriser une position)

## DISCRIMINER

Compétences visées :	Discrimination visuelle, Notion de modèle
Activités proposées :	Reconnaître des chiffres, des lettres (en majuscule ou en minuscule); des combinaisons de couleurs, formes ou formes et couleurs

**\*RAPPEL** :La version établissement, autorise l'utilisation des logiciels sur tous les ordinateurs d'un *même site géographique* (école, IME etc), sur ceux des enseignants de l'établissement et **de plus offre l'option supplémentaire "Evaluation et Suivi automatique des élèves"** pour 17 logiciels (repérés par \*)

**CONFIGURATION MATERIELLE MINIMALE** : PC 386 / Windows 95, DOS 3.1, Souris, Carte son, Ecran couleur (800X600) EGA/HERCULE/VGA ou toute configuration supérieure (**compatible Windows 95/98/ME,XP, Vista 32b**). DOS et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.