

BNE-V3 pour Linux

Logiciels d'accompagnement scolaire installés

Beaucoup de liens WEB, non décrits ci-dessous, vous dirigent vers des modules du site « La classe du lama ». Si vous voulez y accéder sans connexion Internet, rendez vous dans la **rubrique Pluri-domaines** → **La classe du lama**

Accueil

Ressources profs

PragmaBavard	PragmaTICE	Permet de créer des grilles de tableau bavard, et de générer automatiquement des activités interactives et des supports imprimables à partir des grilles créées.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Applications pour TNI	PragmaTICE	Série d'applications interactives comprenant des options qui permettent d'adapter les activités au niveau de la classe et des manipulations faciles au TNI.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Niveau 1

Découverte des nombres

Au jardin	Primtux	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres . Après un tirage aléatoire, planter les légumes correspondant au nombre indiqué dans les champs. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 et de 10 à 20.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
A la campagne	Primtux	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres . Après un tirage aléatoire, placer des animaux dans leur enclos correspondant au nombre indiqué. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 et de 10 à 20.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Formes et grandeur

Tangrams	Philippe Banwarth	L'objectif est de mettre sept formes géométriques ensemble pour reconstituer une forme donnée. Les figures sont proposées par ordre de difficulté croissante.	libre
Rondissimo	ERUN du 53	Puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Puzz n road	ERUN du 53	Disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Blocs logiques	Primtux	Reconstituer un dessin en assemblant des « blocs » géométriques.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Langage oral

Pragma devinettes	PragmaTICE	Application Web qui permet de générer des devinettes multimédias	CC BY-NC-ND 3.0 FR
PragmaMp3	PragmaTICE	Enregistreur MP3 hors ligne qui permet de créer un même enregistrement à partir de plusieurs prises de son consécutives.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
EALOR	PragmaTICE	Générateur d'activités multimédia multijoueur favorisant l'acquisition du lexique (écrit et oral) français ou anglais, destinées à tout public : lecteurs, non lecteurs ou élèves allophones.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Langage écrit

Klettres	Anne-Marie Mahfouf	Reconnaître les lettres de l'alphabet.	libre
TuxTyping	Projet TuxTyping	Apprendre le clavier de l'ordinateur	libre
Microtexte	<u>Projet AbulEdu</u>	Un traitement de texte pour les petits	libre
Lectorbus	<u>PragmaTICE</u>	Génère automatiquement des activités interactives multijoueurs d'entraînement à la lecture et à l'orthographe (<i>du cycle 1 au cycle 3</i>) à partir de mots, phrases ou textes. Cette application est destinée à l'entraînement et à la consolidation	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Leximot	<u>Primtux</u>	Reconstituer les mots proposés	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Histoires mélangées	<u>Primtux</u>	Remettre dans l'ordre les images d'une histoire	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Activités artistiques

Tuxpaint	<u>Projet Tuxpaint</u>	Programme de dessin pour les jeunes enfants. Il possède une interface simple et amusante donnant accès à de nombreux outils et cliparts. Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés.	libre
Frimou	<u>PragmaTICE</u>	Permet de générer des visages afin d'exprimer des émotions, en cliquant sur les parties du visage ou sur des onglets les représentant.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Monsieur Patate	projet KDE	Un jeu d'assemblage simple	libre
Blinken	Danny Allen	Programme basé sur un jeu électronique sorti en 1978, qui entraîne les joueurs à se rappeler des séquences auditives d'une longueur accrue.	libre

Autres domaines

Tuxbot	<u>ERUN du 53</u>	Programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Logipix	<u>ERUN du 53</u>	LogiPix est un jeu de logique dans lequel il faut organiser l'évacuation d'un groupe de seize monstres, les uns à la suite des autres.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Le codage enchanté	<u>PragmaTICE</u>	Composée de 5 modules paramétrables pour différencier les apprentissages, l'application permet de coder ou décoder des déplacements sur quadrillage, afin de construire ses propres parcours scénarisés à l'aide des pictogrammes fournis, de créer des albums multimédia (consultables à la manière de Narramus), de dessiner, tout en s'initiant à l'algorithmie.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Tableaux	<u>Projet AbulEdu</u>	Offre un ensemble de situations permettant de travailler les tableaux à double entrée. Il intègre un suivi de chaque élève qui permet de lui proposer automatiquement une difficulté supérieure (l'élève peut choisir de reprendre à un niveau précédent). A l'enseignant de suivre la progression de cet élève en éditant une synthèse.	libre

Pluri-domaines

Gcompris	<u>Timothée Giet and others</u>	Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Les domaines suivants sont abordés: découverte de l'ordinateur, révision des tables, dénombrement, les tableaux à double entrée, la symétrie, les sciences, la géographie, des casses têtes, des exercices d'entraînement à la lecture...	GPL
La classe du lama	<u>Maxime Becquet</u>	Ensemble d'applications d'accompagnement scolaire	Voir le site

Niveau 2

Nombres et calcul

Tierce	Projet AbulEdu	« Sachant qu'un pion rose est la somme de deux pions jaunes, faites des groupes de trois pions (un rose et deux jaunes) de sorte qu'il n'en reste plus un seul. »	libre
Fubuki	Projet AbulEdu	Placer une liste de nombres dans une grille 3×3 de façon à obtenir, par additions successives, le résultat indiqué sur chacune des lignes, chacune des colonnes.	libre
Cibler	Projet AbulEdu	Plus facile que Fubuki, auquel il peut être une bonne introduction, il permet de s'exercer au calcul mental.	libre
Calcul mental	Projet AbulEdu	Exercices de calcul mental	libre
KBrush	Sebastian Stein	S'exercer avec des calculs de fractions et de pourcentages	libre
TuxMath	Projet Tux4Kids	Logiciel de calcul mental très ludique. Le principe est simple : il suffit de rentrer le résultat d'une opération afin de la détruire avant qu'elle n'atteigne le sol.	libre
Spirale visualiseur	David Lefebvre	Permet de projeter sur l'écran ou le TNI une spirale des nombres (de 1 à 69) avec plusieurs options : tous les nombres affichés, vide, certains nombres seulement.	gratuit
Jeu la spirale des nombres	David Lefebvre	Travailler, grâce à de nombreux jeux, sur la spirale des nombres	gratuit
LeTerrier opérations	Projet AbulEdu	Logiciel d'aide à la technique opératoire (additions, soustractions, multiplications) conçu pour les enfants de cycle 2 et de cycle 3. 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.	libre
Ordre croissant-décroissant	Primtux	Ranger les nombres par ordre croissant ou décroissant	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Écrire en chiffres ou en lettres	Primtux	Écrire les nombres en chiffre et/ou en lettres	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Abacalc	Philippe Chev�	Propose de revoir systématiquement les techniques opératoires de base.	gratuit
120 Secondes	Christophe Auclair	Exerciseur portant sur les 4 opérations. Le but du jeu est de répondre correctement à un maximum de calculs en 2 minutes. À chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont un peu plus compliqués !	gratuit
Nombre cible	Christophe Auclair	Exerciseur permettant de s'entraîner à pratiquer le calcul mental et réfléchi, en jouant à deux variantes du Compte Est Bon. Les exercices sont paramétrables, et permettent de différencier facilement le travail des élèves.	gratuit
Primaths	Christophe Auclair	Offre à l'élève un entraînement progressif au calcul mental, en proposant une gamme d'exercices paramétrables. Permet également aux enseignants de mettre en place facilement une évaluation de calcul mental, paramétrable elle aussi.	gratuit

Grandeurs et mesures

La balance	Primtux	Effectuer des pesées en manipulant les masses.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Achats	Primtux	Manipuler la monnaie. Acheter, payer en Euros et en centimes d'Euros.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Convertir	Christophe Auclair	Application qui permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités.	gratuit

Espace et géométrie

GeoGebra5	Projet GeoGebra	Logiciel libre pour enseigner et apprendre les mathématiques. Géométrie dynamique, algèbre et calcul analytique.	libre
Repérage	Christophe Auclair	Exerciseur portant sur le repérage sur une droite (ou demi-droite), dans le plan et dans l'espace. Il est composé de neuf exercices paramétrables.	gratuit

Programmation et codage

Tuxbot	ERUN du 53	Programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Scratch Junior	Scratch foundation	Permettre d'initier les élèves à la programmation en abordant des notions mathématiques et informatiques. Il se base sur une approche ludique.	CC-BY-SA
Scratch	MIT Media Lab	Permettre d'initier les élèves à la programmation en abordant des notions mathématiques et informatiques. Il se base sur une approche ludique. Version simplifiée de Scratch.	CC-BY-SA
Le codage enchanté	PragmaTICE	Composée de 5 modules paramétrables pour différencier les apprentissages, l'application permet de coder ou décoder des déplacements sur quadrillage, afin de construire ses propres parcours scénarisés à l'aide des pictogrammes fournis, de créer des albums multimédia (consultables à la manière de Narramus), de dessiner, tout en s'initiant à l'algorithmie.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Résolution de problèmes

Puzz n road	ERUN du 53	Disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Rondissimo	ERUN du 53	Puzzle logique qui consiste à positionner neuf cartes sur le plateau de jeu de manière à ce que deux demi-ronds accolés aient toujours la même couleur. Le site offre de nombreuses ressources pour l'exploitation pédagogique du logiciel.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Logipix	ERUN du 53	LogiPix est un jeu de logique dans lequel il faut organiser l'évacuation d'un groupe de seize monstres, les uns à la suite des autres.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Sudoku	Mickael R Sweet	Un jeu de Sudoku doté d'un générateur de grilles. Sudoku est un jeu de logique japonais.	libre
Problèmes	David Lucardi	Proposer des situations d'apprentissage ou d'étayage concernant l'exploitation des données numériques au cycle 2 : situations de dénombrement, addition ou soustraction pour évaluer la diminution ou l'augmentation d'une quantité, réunion de deux quantités, représentation par une ligne graduée, réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques.	libre
Jeu de dames	Artur Wiebe	Logiciel de jeu de dames.	libre
Jeu d'échecs	Robert Ancell	Logiciel de jeu d'échecs .	libre

Langage oral

PragmaMp3	PragmaTICE	Enregistreur MP3 hors ligne qui permet de créer un même enregistrement à partir de plusieurs prises de son consécutives.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
------------------	----------------------------	--	--------------------------

Lecture compréhension

Le texte mystère	PragmaTICE	Reconstituer un texte en devinant ses mots cachés.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Lectorbus	PragmaTICE	Génère automatiquement des activités interactives multijoueurs d'entraînement à la lecture et à l'orthographe (<i>du cycle 1 au cycle 3</i>) à partir de mots, phrases ou textes. Cette application est destinée à l'entraînement et à la consolidation	CC BY-NC-ND 3.0 FR
EALOR	PragmaTICE	Générateur d'activités multimédia multijoueur favorisant l'acquisition du lexique (écrit et oral) français ou anglais, destinées à tout public : lecteurs, non lecteurs ou élèves allophones.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Aller	David Lucardi	Logiciel d'entraînement à la lecture qui se compose d'un éditeur permettant de créer ou de modifier des exercices et de différents modules d'exercices : closure, reconstitution ... que l'on peut paramétrer grâce au menu « réglages". Il permet également de travailler dans des domaines plus précis : structures grammaticales.	libre
Association	David Lucardi	Ensemble de petits programmes pour travailler sur entendre, reconnaître, voir, combiner, écrire. Travail sur des images, des étiquettes, des syllabes ou des lettres. Les mots sont regroupés dans des catégories. Possibilité de créer de nouvelles catégories, de nouvelles images et de nouveaux mots. Cycle 2 plutôt dédié CP.	libre
Abalect	Philippe Chevé	Logiciel de lecture, comprenant des exercices de compréhension, de remise en ordre de phrases, permettant d'intégrer ses propres textes.	gratuit

Étude de la langue

Pragmalexique	PragmaTICE	Découvrir et mémoriser des mots	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Orthodéfi	PragmaTICE	Mieux mémoriser et analyser pour bien écrire	CC BY-NC-ND 3.0 FR
La bonne catégorie	PragmaTICE	Associer ou classer des mots, des expressions ou des nombres selon deux modalités de jeu : fixe ou animée.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Ordre alphabétique	Primtux	Ranger des mots par ordre alphabétique en prenant en compte la première lettre, la deuxième...	CC BY-NC-ND 3.0 FR
MultiMots	Christophe Auclair	Exerciseur permettant de travailler les homophones grammaticaux . L'application permet de travailler 17 séries homophones, seules ou mélangées.	gratuit
Avoir et être	Primtux	Savoir utiliser et conjuguer les auxiliaires avoir et être.	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Écriture

Kanagram	Joshua Keel	Kanagram est un jeu reposant sur des anagrammes de mots : le puzzle est résolu quand les lettres mélangées du mot sont remises dans l'ordre correct. Il n'y a aucune limite soit sur le temps de résolution soit sur le nombre de tentatives pour trouver le mot.	libre
KhangMan Jeu du pendu	Anne-Marie Mahfouf	KHangMan est un jeu inspiré du célèbre jeu du pendu. Il est destiné à des enfants à partir de six ans.	libre
Ktouch dactylographie	Håvard Frøiland et Andreas Nicolai	KTtouch est un programme pour l'apprentissage et la pratique de la frappe au clavier.	libre
TuxTyping	projet TuxTyping	Apprendre le clavier de l'ordinateur	libre
PragmaTexte	PragmaTICE	Permet de générer des textes et de les modifier, les exporter et les écouter en synthèse vocale.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Minitexte	Projet AbulEdu	Un mini traitement de texte	libre
Lis puis j'écris un mot	Primtux	Lire et écrire des mots en s'appuyant sur les échelles Dubois-Buyse	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Lis puis j'écris une phrase	Primtux	Lire et écrire des phrases en s'appuyant sur les échelles Dubois-Buyse	CC BY-NC-ND 3.0 FR

Autres domaines

Marble Globe virtuel	Torsten Rahn	Atlas virtuel du globe et du monde.	libre
Blinken	Danny Allen	Programme basé sur un jeu électronique sorti en 1978, qui entraîne les joueurs à se rappeler des séquences auditives d'une longueur accrue.	libre
PragmaQuizz	PragmaTICE	Générateur de quiz pour l'école, multimédia, multijoueur, qui propose plusieurs activités à partir d'un même quiz, et peut adapter les questions en fonction des réponses de l'apprenant.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Je me présente	PragmaTICE	Application multijoueur et multimédia qui permet de s'entraîner, dans plusieurs langues, à poser 9 questions qui peuvent caractériser un personnage, et à y répondre.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Frimou	PragmaTICE	Permet de générer des visages afin d'exprimer des émotions, en cliquant sur les parties du visage ou sur des onglets les représentant.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
Cities-Cartoon	PragmaTICE	Permet de lire une bande dessinée en anglais pour rechercher un objet disparu, tout en découvrant 10 monuments célèbres de pays anglophones.	CC BY-NC-ND 3.0 FR
NumptyPhysics ?		À l'aide de la souris, dessiner des formes soumises à la gravité qui permettront à une figure rouge (souvent un cercle) de toucher une figure jaune (souvent une étoile).	GNU GPL

Pluri-domaines

La classe du lama	Maxime Becquet	Ensemble d'applications d'accompagnement scolaire	Voir le site
Gcompris	Timothée Giet and others	Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Les domaines suivants sont abordés: découverte de l'ordinateur, révision des tables, dénombrement, les tableaux à double entrée, la symétrie, les sciences, la géographie, des casses têtes, des exercices d'entraînement à la lecture...	GPL