Quel logiciel pour quel objectif?

Liste des logiciels classée selon les objectifs du programme scolaire.

- Cycle 1
- Cycle 2
- Cycle 3

Cycle 1

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

L’oral

Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée.

MS-GS

Jclic C1 – lexique
Gcompris! - Enrichis ton vocabulaire

GS

Association images
Association images 2

Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.

MS

AbulÉdu Microtexte

GS

AbulÉdu Minitexte
Firefox - Qwant junior

Distinguer et manipuler des syllabes : scander les syllabes constitutives d’un mot, comprendre qu’on peut en supprimer, en ajouter, en inverser.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Clap syllabes: scander les syllabes.
- Syllanimo: jouer avec les syllabes.

Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives dans des mots ou dans des syllabes). Repérer et produire des rimes, des assonances

GS

la Classe du lama niveau 1
- PhonoLama: trouver les couples de syllabes d’attaques ou finales.

L’écrit

Reconnaître les lettres de l’alphabet, connaître leur nom, savoir que le nom d’une lettre peut être différent du son qu’elle transcrit.

GS

Pragmatice lectorbus
La Classe du lama niveau 1
- La Chasse aux fantômes: reconnaître les lettres de l’alphabet.
- L’alphachant: apprendre et jouer avec la comptine de l’alphabet.

Gcompris! - Lettre dans le mot
Gcompris! - Clique sur la lettre majuscule / Clique sur la lettre minuscule
Jclic les lettres

Connaître les correspondances entre les trois manières d’écrire les lettres : cursive, script, capitales d’imprimerie et commencer à faire le lien avec le son qu’elles codent.

GS

la Classe du lama niveau 1
- Pêche aux lettres: travailler les correspondances script - cursif – capitales.

Jclic les lettres
Gcompris! - Memory minuscules-majuscules seul ou contre-tux

Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.

MS-GS

AbulÉdu Microtexte

GS

AbulÉdu Minitexte

Copier en cursive un mot ou une très courte phrase dont le sens est connu. Copier à l’aide d’un clavier.

MS-GS

Gcompris! - les lettres qui tombent et les mots qui tombent

GS

Leximots

AGIR S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Les productions plastiques et visuelles

Arts numériques: Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

GS

Tuxpaint

PS-MS-GS

Monsieur Patate

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Évaluer et comparer des collections d’objets avec des procédures numériques ou non numériques (perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.)

GS

La Classe du lama niveau 1
- À la ferme: comparer des collections jusque 10.
- Évasion: compter et comparer des éléments dans des dispositions spatiales différentes.
- Croco gourmand: comparer des quantités jusque 10.

Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Tambour battant: compter jusque 10.
- Le pommier: réaliser des collections jusque 10.
- Hallow'resto: réaliser une collection dont le cardinal est donné.

À la campagne
Au jardin

Gcompris! - Crée une collection

Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (quantité inférieure ou égale à 10)

GS

La Classe du lama niveau 1
- Rêve de souris: Réaliser / compléter des collections jusque 10.
- Croco gourmand: comparer des quantités jusque 10.

Utiliser le nombre pour exprimer la position d’un objet ou d’une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Le bouquet: utiliser le nombre comme position dans un rang.

Gcompris! - Compte les intervalles

Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots nombres) ou écrits (en chiffres) pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu’à 10 au moins.

MS-GS

Gcompris! - Apprends les chiffres
Gcompris! - Compte les éléments
Gcompris! - Les nombres avec des dés
Gcompris! - Les nombres avec des dominos

GS

La Classe du lama niveau 1
- Évasion: compter et comparer des éléments dans des dispositions spatiales différentes.

Quantifier des collections jusqu’à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Greli-Grelo: Additionner 2 petits nombres de 1 à 10.

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Monstres gourmands: Ajouter /Enlever à des quantités allant jusque 10.
- Lapins gourmands: Trouver les compléments jusque 10.
- Rêve de souris: Réaliser / compléter des collections jusque 10.

Parler des nombres à l’aide de leur décomposition.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Fleurs des nombres: représenter les nombres de 1 à 10.
- Le chantier: Décompositions additives des nombres de 3 à 10.

Lire les nombres écrits jusqu’à 10.

GS

La Classe du lama niveau 1
- La fusée: compter à l’envers à partir de 6.
- La kermesse: Lire les nombres de 1 à 10.

Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.

GS

La Classe du lama niveau 1
- Croco gourmand: comparer des quantités jusque 10.

Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres et à compléter une bande numérique lacunaire (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).

MS-GS

Gcompris! - Suite de nombres
Gcompris! - Ordonne les nombres

GS

La Classe du lama niveau 1
- Cache-cache: trouver le nombre manquant de 1 à 10.
- Axes gradués: lire et placer un nombre sur un axe.

Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d’ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).

MS-GS

La Classe du lama niveau 1
- Les 10 oiseaux: Trouver les compléments à 10.

Commencer à résoudre des problèmes de composition de deux collections, d’ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont inférieurs ou égaux à 10).

GS

Gcompris! - Partage les confiseries

Explorer des formes et des grandeurs et des suites organisées

Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.

PS-MS-GS

Jclic-Tri-Rangement-Images séquentielles

GS

Gcompris! - Associations géométriques

Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.

GS

La Classe du lama niveau 1
- La course aux formes: reconnaître un carré, un triangle, un rectangle et un cercle.
- Les robots: reconnaître un carré, un triangle, un rectangle et un cercle.

Reproduire un assemblage à partir d’un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

MS-GS

Blocs logiques
Gcompris! - Puzzles

GS

La Classe du lama niveau 1
- Mosaïques: Réaliser un pavage
- Quadrillages: reproduire un dessin sur quadrillage

Gcompris! - Tangram

Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.

MS-GS

La Classe du lama niveau 1

Bijouterie: observer et poursuivre un algorithme.
Gcompris! - Algorithmes

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans le temps et l'espace
PrimTuxMenu-le temps et l'espace

Ordonner une suite de photographies ou d’images, pour rendre compte d’une situation vécue ou d’un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.

MS-GS

Jclic-Tri-Rangement-Images séquentielles

Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

MS-GS

Gcompris! - Décode le chemin
Gcompris! - Labyrinthe
La classe de Florent - Babybot

GS

Gcompris! - Décode le chemin relatif
Gcompris! - Encode le chemin
Gcompris! - Encode le chemin relatif
Gcompris! - Labyrinthe relatif
Gcompris! - Labyrinthe invisible
Gcompris! - Labyrinthe de programmation
Gcompris! - Reconstruis le modèle
Gcompris! - Reproduis l'image
La classe de Florent - Babybot

La classe de Florent - Beebot

Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

GS

Gcompris! - Positions

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Manipuler une souris d'ordinateur.

PS-MS-GS

Gcompris! Le clavier et la souris

MS-GS

Jclic-C1-Clavier Souris

Des recherches ciblées, via le réseau Internet, sont effectuées et commentées par l'enseignant..

GS

Firefox - Qwant junior

RITUELS

Autableau

Cycle 2

FRANÇAIS

Lecture et compréhension de l’écrit

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.

CP

Jclic-C2-CP-Sons
AbulÉdu associations
Mikado
La Classe du lama niveau 2
    Sorcière Gribouillis: produire des syllabes simples (libres ou imposées)
Leximots
Gcompris! - La lettre dans le mot
Poufpouf
Syllabux

CP-CE1-CE2

GCompris! Les mots qui tombent
GCompris! Lecture horizontale
GCompris! Lecture verticale
Syllabux

Comprendre un texte et contrôler sa compréhension.

CP-CE1

GCompris! Nomme l'image

CP-CE1-CE2

Gcompris! Ordonne les mots d'une phrase
Pragmatice lectorbus

CE1

Poufpouf-CE1

Écriture

Copier

Manier le traitement de texte pour la mise en page de courts textes.

PrimTuxMenu-Accessoires

CP-CE1-CE2

AbulÉdu Minitexte
Firefox - Qwant junior
Traitement de texte

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique).

Passer de l'oral à l'écrit.

CP-CE1-CE2

OrthoDéfi
- J'écoute puis j'écris
- Je lis puis j'écris
- Je lis puis je choisis Niveau 2
- J'écoute puis je complète

Je lis puis j'écris.
Je lis puis j'écris des phrases

CE1-CE2

Jclic-CE1-Orthographe
Jclic-C2-CE1-Sons complexes

Gcompris! - La lettre manquante

S’initier à l’orthographe lexicale.

CE1-CE2

Multimots
OrthoDéfi

Maîtriser l’orthographe grammaticale de base

Utiliser les marques d’accord pour les noms et adjectifs épithètes (nombre et genre).

CE1-CE2

OrthoDéfi
    Je réfléchis puis j'écris
Jclic-CE1-Grammaire

Mémoriser le présent, l’imparfait, le futur, le passé composé pour être et avoir, les verbes du 1 er groupe, les verbes irréguliers du 3 ème groupe (faire, aller, dire,
venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre)

CE1-CE2

Le conjugueur
Avoir et être
Conjugaison-C2-Aleccor
Jclic-CE1-Grammaire
OrthoDéfi
    Je réfléchis puis j'écris
    Conjugaison Niveau 2

Construire le lexique

Trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille lexicale.

CP-CE1-CE2

Association images
Association images 2
Pragmatice Je me présente
Poufpouf-CE1
Pendu pédagogique
Khangman

Consulter un dictionnaire et se repérer dans un article, sur papier ou en version numérique.

CP-CE1

Gcompris! - Alphabet

CP-CE1-CE2

Poufpouf-CE1

CE1-CE2

Ordre alphabétique
Jclic-C2-Ordre Alphabétique-CE1
Qdictionnaire

MATHÉMATIQUES

Nombres et calcul

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

CP

À la campagne
Au jardin

Jclic-C2-CP-Numération
Gcompris! Ordonne les nombres
Estimation
Poufpouf CP

CP-CE1

Gcompris! Suite de nombres
Gcompris! - La monnaie

CP-CE1-CE2

Gcompris! - Crée une collection
Gcompris! Devine le nombre
Gcompris! - Crée une collection
Croissant décroissant

CE1

Jclic-C2-CE1-Numération
Poufpouf CE1

CE1-CE2

Achats
Poufpouf CE2

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

CP

Jclic-C2-CP-Numération
Poufpouf CP

CP-CE1-CE2
dizaines.png
Dizaines
Mémory des nombres de 1 à 100 (une dizaine à la fois).

CP-CE1-CE2

Écrire en chiffres ou en lettres
Gcompris! - Compte les intervalles
Gcompris! - Pair ou impair
La Classe du lama niveau 2
- Fleur des nombres
- La grenouille
- L'écureuil
- Axes gradués
- Le cycliste

CE1

Jclic-C2-CE1-Numération
Poufpouf CE1

CE2

Poufpouf CE2

Calculer avec des nombres entiers.

Calcul mental et calcul en ligne

CP

Gcompris! - Apprends les additions
Poufpouf CP

CP-CE1-CE2

Gcompris! - Tables d'addition
Gcompris! - Tables de soustraction
Gcompris! - Tables de multiplication
Gcompris! - Tables de division
Gcompris! - Mémory additions seul ou contre Tux
Gcompris! - Mémory soustractions seul ou contre Tux
Gcompris! - Mémory additions-soustractions seul ou contre Tux
Gcompris! - Mémory multiplications seul ou contre Tux
Gcompris! - Mémory divisions seul ou contre Tux
Gcompris! - Mémory multiplications-divisions seul ou contre Tux
Gcompris! - Partage les confiseries
Gcompris! - Les égalités
Calcul@Tice

Tuxmaths
Gcompris! - Devine l'opération
Gccompris! - Additions avec un jeu de fléchettes

CE1

Poufpouf CE1

CE1-CE2

120 secondes
Gcompris! - Rends la monnaie

CE2

Poufpouf CE2

Calcul posé

CE1

Poufpouf CE1

CE2

Poufpouf CE2

Grandeurs et mesures

Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques pour ces grandeurs.

CP-CE1-CE2

Gcompris! - Pèse des objets avec une balance

CE1-CE2

Balance virtuelle

CE2

Poufpouf CE2

Espace et géométrie

Se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations

CP-CE1-CE2

La Classe du lama niveau 2
    Lapinbot: déplacements absolus et relatifs sur quadrillage, anticiper le déplacement.
Gcompris! - Décode le chemin
Gcompris! - Décode le chemin relatif
Gcompris! - Encode le chemin
Gcompris! - Encode le chemin relatif
Gcompris! - Labyrinthe
Gcompris! - Labyrinthe relatif
Gcompris! - Labyrinthe invisible
Gcompris! - Labyrinthe de programmation
Gcompris! - Reconstruis le modèle
Gcompris! - Reproduis l'image

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures

CP-CE1-CE2

Gcompris! - Reproduis l'image symétrique
Gcompris! - Tangram

CE1

Poufpouf CE1

CE2

Poufpouf CE2

Langues vivantes

CP-CE1-CE2

Pragmatice Je me présente

Enseignements artistiques

La représentation du monde

CP-CE1-CE2

Tuxpaint

Questionner le monde

Monde de la matière

CE1-CE2

Les états de la matière

Monde des objets PrimTuxMenu-Sciences

CP-CE1-CE2

Gcompris! - L'écluse

Se situer dans l'espace

CE1-CE2

Marble

CE2

Le système solaire

Se repérer dans le temps et le mesurer

CE1-CE2

Les saisons

CE2

Campement

Accessoires

Traitement de texte

AbulÉdu Minitexte
Firefox - Qwant junior
Traitement de texte

Dictionnaires, encyclopédies

Qdictionnaire
Goldendict
Kiwix

Internet

Firefox

Jeux

Logipix
Puzz n'road
Rondissimo
Ri-li
Tuxpaint
Pendu pédagogique
Khangman
Monsieur Patate
Poufpouf CP
Poufpouf CE1
Poufpouf CE2
PoufPouf Jeux

Cycle 3

Français

Lecture et compréhension de l'écrit

Comprendre un texte littéraire et l’interpréter

Ada & Zangemann
Rapidetik
Lecture C3 aleccor
Lectorbus Pragmatice
Histoires

Écriture

Produire des écrits variés en s’appropriant les différentes dimensions de l’activité d’écriture.

Autobd

Étude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

Maîtriser la relation entre l’oral et l’écrit (orthographe)

Flashmot
Je lis puis j'écris des mots
Je lis puis j'écris des phrases
Homophones grammaticaux
Homophones lexicaux
Motminot
Multimots

Orthodéfi
Orthographe C3 aleccor

Acquérir la structure, le sens et l’orthographe des mots (lexique)

Je me présente
KHangman
Le pendu pédagogique
Lecture C3 aleccor
Les contraires C3 aleccor
Ordre alphabétique
Orthodéfi
Suffixes-préfixes aleccor
Synonymes-Familles C3 Jclic
Qdictionnaire

Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe / Identifier les constituants d’une phrase simple (grammaire)

Fonctions - C3 - aleccor
Multimots
Nature - C3 - aleccor
Orthodéfi
Types de phrases C3 aleccor

Observer le fonctionnement du verbe et l’orthographier (conjugaison)

Avoir et être
Conjugaison - C3 - aleccor
Conjugaison - C3 - Jclic
Orthodéfi
Le conjugueur

Mathématiques

Nombres et calculs

Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux

Apprends les nombres
Calcul@tice
Chiffres-lettres
Croissant-décroissant
Devine le nombre - Gcompris
Nombres airs et impairs - Gcompris
Nombres romains - Gcompris
Tuxblocs
Estimation
Fracatux

Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux

Achats
La monnaie - Gcompris
La monnaie avec centimes - Gcompris
Rends la monnaie - Gcompris
Rends la monnaie avec centimes - Gcompris
Additions fléchettes
Automultiples
Calcul@tice
Maths mentales
Devine l'opération - Gcompris
Le compte est bon - Gcompris
120s
Les diviseurs - Gcompris
Les multiples - Gcompris
Memory addition, soustraction, multiplication, division - Gcompris
Tables d'addition, de soustraction, de multiplication, de division - Gcompris
Calculatrice

Grandeurs et mesures

Balance virtuelle
Convertir
Pèse des objets balance Roberval - Gcompris
Horloge école

Espace et géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer dans l’espace en utilisant ou en élaborant des représentations

Décode le chemin - Gcompris
Décode le chemin relatif- Gcompris
Encode le chemin - Gcompris
Encode le chemin relatif - Gcompris
Labyrinthe - Gcompris
Labyrinthe de programmation - Gcompris
Labyrinthe invisible - Gcompris
Labyrinthe relatif - Gcompris
Repérage
Tuxbot
PuzzNRoad

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques

Polygones - C3 - Jclic
Tangram - Gcompris
Rondissimo

Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques

Geogebra
KTurtle
Reproduis l'image symétrique - Gcompris
Scratch Desktop
Logipix

Langue vivante

Écouter et comprendre

NIVEAU A1 - L’élève est capable de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même,

sa famille et son environnement immédiat.

Anglais - C3 - Jclic
Enrichis ton vocabulaire
Je me présente - Pragmatice

Histoire géographie

Histoire

Campement néolithique
Histoire - C3 - aleccor

Géographie

Continents et océans - C3 - Jclic
KDE Marble
Géographie - France - C3 - aleccor
Les régions de France - La classe de Florent
Les villes de France- La classe de Florent
Pays-UE - La classe de Florent
Géographie - UE - C3 - aleccor
Géographie - Monde - C3 - aleccor
Sunclock

Sciences

Matière, mouvement, énergie, information

Décrire les états et la constitution de la matière à l’échelle macroscopique

États de la matière

Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent

Expliquer les besoins variables en aliments de l’être humain ; l’origine et les techniques mises en œuvre pour transformer et conserver les aliments

Sciences - C3 - aleccor

Expliquer l’origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir

Sciences - C3 - aleccor

Matériaux et objets techniques

Décrire le fonctionnement d’objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions

L'écluse - Gcompris

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information

KTurtle
ScratchJr
Scratch Desktop

La planète Terre, les êtres vivants dans leur environnement

Situer la Terre dans le système solaire et caractériser les conditions de la vie terrestre

Le système solaire
Système solaire - Gcompris
Les saisons

Identifier des enjeux liés à l’environnement

Biodiversité - C3 - aleccor
Les déchets - C3 - Jclic

Enseignement artistique

Arts plastiques

Expérimenter, produire, créer

Tuxpaint

Enseignement moral et civique

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

EMC - C3 - aleccor

L’engagement : agir individuellement et collectivement

La responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement, de la santé.

Les déchets - C3 - Jclic