



R. I. P : Reconnu d'intérêt pédagogique
 Cette marque permet d'identifier les créations multimédia qui, après expertise par des enseignants et des spécialistes du domaine, répondent aux attentes du système éducatif.

LOGICIELS PREMIER DEGRE RECONNUS D'INTERET PEDAGOGIQUE (à la date du 1/09/2000)

Cette liste ne comprend que les logiciels spécifiques « primaire ». Néanmoins certains logiciels « Collège » peuvent être utilisés à l'école. (sources documentaires, création multimédia...) Veuillez consulter le site institutionnel educnet (www.educnet.education.gouv.fr)

1.0 SOURCES DOCUMENTAIRES – BCD –

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|---|----------------------------------|-----------------------|-------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| Le Robert Junior | Havas Interactive | Maîtrise de la langue | | | X | Le dictionnaire Le Robert Junior est la transposition enrichie du dictionnaire papier sur cédérom incluant les possibilités de l'informatique. <ul style="list-style-type: none"> • Une base de données riches • Des outils de recherche performants • Des fonctions bureautiques intégrées (copier, exporter, imprimer, intégration dans Word, annotation des articles) |
| Mon premier atlas super génial Nathan | Havas Interactive | Source d'information | | X | X | Atlas multimédia à l'intention des jeunes enfants permettant une première approche de la géographie, à travers les notions d'espace, de temps, d'échelle. Des jeux permettent une approche ludique de la géographie. |
| L'encyclopédie des animaux | Hachette | Source d'information | X | X | X | Logiciel encyclopédique multimédia sur les animaux associant le son, les images ainsi que des séquences vidéo. Les outils de recherche permettent de connaître et d'identifier les animaux, leurs caractéristiques, leurs milieux de vie et d'accéder aux informations essentielles les concernant. Les textes sont doublés de commentaires sonores. |
| Mon premier dictionnaire super génial Nathan | Nathan Distribué par TLC Edusoft | Source d'information | | X | X | Dictionnaire multimédia illustrant un millier de mots usuels appartenant au vocabulaire accessible aux enfants du cycle 2. Il propose une partie dictionnaire où l'on accède à la définition recherchée en cliquant d'abord sur la lettre initiale puis sur l'image légendée de l'objet. Cette approche visuelle facilite son utilisation par un enfant non - lecteur (même si le classement alphabétique n'est pas à sa portée). Pour les plus jeunes, le mode « surprise » est très utile car faisant apparaître au hasard les notices. Des jeux constituent un entraînement supplémentaire. |
| Mon premier corps humain super génial | Havas Interactive | Source d'information | | X | X | Ce produit est conçu comme un logiciel d'initiation au fonctionnement du corps humain pour les enfants du CP au CM. Ce logiciel propose 4 jeux interactifs pour découvrir les principaux organes, muscles et os du corps humain, un quizz et des simulations (le toucher, les rythmes biologiques). Ces jeux doivent permettre de répondre à des questions et de reconstituer le corps humain. Une aide est proposée qui renvoie aux pages descriptives et à des liens hypertextes. Le logiciel offre la possibilité d'une vue radiographique et panoramique du corps et de ses éléments ; il permet à l'enfant de noter ses observations dans un journal. |
| La maison de Tête en bois | 2J Média | Prévention santé | X | X | X | Ce produit peut être utilisé par le maître comme support des actions de prévention aux risques domestiques. Il devrait permettre de développer chez l'enfant la capacité de reconnaître des situations dangereuses et d'adapter son attitude face à la prise de risque. |

2.0 EXERCISEURS, DIDACTIQUES

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|--|--------------------|--|-------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| Lirebel Plus Ecole | Chrysis | Maîtrise de la langue Apprentissage de la langue écrite Lecture. | | | X | Didacticiel, outil de lecture méthodique comportant des exercices d'entraînement à la lecture permettant la mise en place d'une pédagogie différenciée et autorisant le travail en autonomie de l'élève. Possibilité de choisir entre un parcours libre ou un parcours imposé par le maître parmi un grand nombre d'activités . |
| Opérations et calcul | Club Pom logiciels | Mathématiques | | X | X | Logiciel de calcul autorisant l'étude et la révision des tables, l'entraînement au calcul mental, la maîtrise des techniques opératoires et la cohérence entre l'énoncé d'un problème et son opération. Le logiciel permet l'adaptation des exercices au niveau de chaque enfant au moyen de fichiers individualisés et personnalisés au nom des utilisateurs – ces fichiers enregistrant par ailleurs les résultats et les erreurs commises par l'élève. Les bilans d'activité peuvent être imprimés. Possibilité de choisir entre un parcours libre ou un parcours imposé par le maître parmi un grand nombre d'activités |
| 20 /20 en orthographe | Club Pom logiciels | Apprentissage de la langue écrite Orthographe | | X | X | Logiciel autorisant l'étude et la révision de l'orthographe d'usage, de l'orthographe grammaticale et de la conjugaison conçu sous la forme d'un jeu de type « Trivial poursuite » pour rendre moins austère le parcours de l'élève. Par ailleurs fonctionnalités assez proches de celles existant dans le logiciel précédent et grand nombre d'activités (120 thèmes, 2500 exercices différents, 7000 entrées). |
| 101 exercices pour découvrir le monde | Jeriko | Mathématiques et compétences transversales | X | X | | Logiciel d'entraînement proposant dix types d'activités adaptées aux enfants de 3 à 5 ans : 1) formes simples : replacer des formes simples sur leur empreinte - 2) formes : replacer des éléments pour constituer un objet global suivant empreinte - 3) son : associer son à origine sonore - 4) paires - 5) collages - 6) nombres – 7) lettres - 8) labyrinthes – 9) puzzles – 10) divers |
| Voyage interactif au pays des maths | TLC -Edusoft | Mathématiques construction du concept d'espace | | X | X | Logiciel présentant des activités mathématiques sous forme de parcours progressifs des notions suivantes : - formes et motifs - additions et soustractions - mesures - initiation aux fractions - multiplication Les parcours sont agrémentés de modules d'aventures, d'exploration et de chansons. |
| Lapin maternelle 2 | TLC - Edusoft | Maîtrise de la langue écrite Mathématiques Compétences de repérage dans le temps et l'espace | X | X | | Logiciel d'entraînement destiné à un usage avec des jeunes enfants. Structuré autour de 4 activités principales elles-mêmes divisées en 4 niveaux de difficulté. L'enfant va apprendre à reconnaître les nombres, les lettres, les sons et trier les objets, créer des sites. |
| Nathan entraînement Français CM1 | HAVAS INTERACTIVE | Exerciseur | | | X | Ce produit permet des activités de renforcement des compétences en français par des exercices adaptés. |

| | | | | | | |
|--|----------------------|--|--|--|----------|--|
| Nathan entraînement Mathématiques CM1 | HAVAS INTERACTIVE | Exerciseur | | | X | Ce produit permet des activités de renforcement des compétences en mathématiques par des exercices adaptés. |
| J'apprends à lire avec Tibili | Magnard | Maîtrise de la langue | | | X | Approche vivante de la lecture et motivante grâce au support d'une histoire qui intéresse les élèves. Ce logiciel peut servir de support complémentaire ou d'aide notamment pour les élèves en difficultés. Les exercices, progressifs, bien conçus, s'adaptent en fonction du degré de réussite de l'élève. |
| Galswin, Les aventures créatives : CP, CE1,CE2,CM1 et CM2 (Français-Maths) ou Version école | Intégral Média | Pluridisciplinaire et compétences transversales | | | X AIS | Logiciel ludo-éducatif et de création de contenus ludo-éducatifs. <ul style="list-style-type: none"> possibilité de parcourir des aventures pédagogiques intégrant plus de 50 heures d'exercice couvrant l'ensemble du programme scolaire pour chacun des niveaux ; possibilité de créer grâce à des outils appropriés des contenus pédagogiques et ludiques riches et simples d'utilisation : plus de 30 types d'exercices (maths, QCM, exercices à trous, memory visuels et sonores, dictées). Existence d'outils d'échanges : BBS ou services Internet permettant de déposer ses créations ou d'en rechercher. |
| Galswin, vie quotidienne | Intégral Média | Pluridisciplinaire et compétences transversales | | | X AIS | Même produit, mais les aventures et exercices proposées tiennent vraiment compte de l'âge des apprenants, à partir de situations de la vie quotidienne et des compétences à acquérir par cette population spécifique. |
| L'Odyssée des Zoombinis | TLC – Edusoft | Mathématiques, Logique compétences transversales | | | X X | Ce produit apprend à raisonner et développe des compétences méthodologiques et de logique pour parvenir à progresser dans le cheminement. |
| Je sais lire | Club Pom | Maîtrise de la langue | | | X | Produit d'apprentissage de la lecture qui permet à l'enseignant d'entrer ses données et de suivre les élèves. |
| Quiz Top | Jocatop | Maîtrise de la langue Mathématiques | | | X X | Ce produit est un exerciseur. |
| Edi Ordi Math cycle 2 | Le Matériel scolaire | Mathématiques | | | X | Ce produit est un exerciseur. |

3.0 LOGICIELS CREATIFS ET CULTURELS

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|--|-------------------|---|-------|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| L'atelier des tout petits Tome 1 | Club Pom Logiciel | <i>Maîtrise de la langue</i> | X | X | | <i>Logiciel d'entraînement proposant un ensemble d'activités adaptées aux enfants du cycle 1 et développant une forte dimension de créativité chez l'enfant. 8 ateliers - activités : le coloriage dirigé, le coloriage libre, le dessin libre, les labyrinthes (3 niveaux de difficulté), la reconnaissance forme – couleurs, les dominos, les puzzles</i> |
| L'atelier des tout petits Tome 2 | Club Pom Logiciel | <i>Maîtrise de la langue</i> | X | X | | <i>Logiciel d'entraînement proposant un ensemble d'activités adaptées aux enfants en phase d'apprentissage de la lecture et de l'écriture 18 ateliers – activités : jeu de perles, écrire des mots (création) , ordre chronologique, topologie, reconnaissance des nombres, apprendre à compter, le memory sonore, jouer et s'écouter, jouer une mélodie....</i> |
| Musique, voyage au cœur des instruments | Gallimard | <i>Education au monde sonore et musical</i> | | X | X | <i>Logiciel de présentation historique, sonore et visuel de nombreux instruments appartenant aux différentes familles musicales et des concepts simples régissant les règles de l'acoustique</i> |
| Le petit Léonard | Génération 5 | <i>Créativité, éducation à l'image, arts plastiques, graphisme, Maîtrise de la langue</i> | X | X | X | <i>Logiciel de création graphique proposant des fonctionnalités de type « Paint Brush ». Ce logiciel permet : - d'exploiter les ressources offertes par une bibliothèque d'images et de dessins - d'assembler et de composer à partir de ces éléments ou d'en créer.</i> |
| Ani'malins n° 1 | Iona Software | <i>Interdisciplinaire et compétences transversales</i> | X | X | | <i>Logiciel destiné à développer la créativité musicale, renforcer l'observation visuelle et développer la mémoire.</i> |
| Matteo Ricci | JERIKO | <i>Langue chinoise Géographie, documentaire</i> | | | X | <i>Approche ludique de l'écriture chinoise (compréhension des sinogrammes, différentes écritures et dimension culturelle). Différents jeux permettent de renforcer les connaissances (éléments, discrimination, mise en correspondance d'écritures...). Des informations sur des lieux important, apprentissage de quelques mots. Deux versions (français et anglais).</i> |
| Le théâtre de Minuit | SYRINX | <i>Création</i> | X | X | X | <i>Adaptation d'un livre animé Le théâtre de Minuit de Kveta Pacovska. L'action permet aux élèves de découvrir les tableaux, de les animer.</i> |
| Je découvre la souris | Génération 5 | <i>Découverte du monde</i> | X | | | <i>Première découverte de la souris par des jeux simples, bien adaptés au cycle 1.</i> |

4.0 LIVRES INTERACTIFS

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|------------------------------|---------|--|-------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| Un prince à l'école | Bayard | <i>Maîtrise de la langue, lecture, initiation à la langue anglaise. Compétences transversales liées au temps dans son aspect chronologique</i> | | X | X | <p>Livre interactif élaboré à partir d'un livre paru sous version papier de la collection « j'aime lire » Construit autour d'une histoire simple d'une vingtaine de pages.</p> <p>Le cédérom permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'écouter l'histoire en suivant les mots surlignés au fur et à mesure qu'ils sont prononcés • d'accéder à des explications des mots par des animations • de participer à des activités ludiques en relation avec l'histoire. |
| La princesse Dragonne | Bayard | <i>Maîtrise de la langue, lecture, initiation à la langue anglaise. Compétences transversales liées au temps dans son aspect chronologique</i> | | X | X | <p>Livre interactif appartenant à la même collection que le livre précédent et destiné aux enfants du Cycle 2. Le logiciel présente une histoire romanesque, fournie également sous sa forme papier, dont les personnages principaux sont une princesse et un dragon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • possibilité de découvrir l'histoire en écoutant un narrateur • de jouer avec l'histoire en tournant les pages à son gré en cliquant sur les mots surlignés afin d'obtenir des explications complémentaires ou d'accéder aux jeux correspondant à la situation ; • d'accéder directement aux jeux. |
| Le petit Prince | Jeriko | <i>Maîtrise de la langue, apprentissage de la langue écrite, lecture, écriture.</i> | | X | X | <p>Livre interactif. Principal objectif visé : sensibilisation à la lecture. Découvrir le chef d'œuvre de Saint Exupéry à travers « un grand spectacle multimédia ». Le logiciel permet aussi une approche documentaire par la découverte des sources du Petit Prince dans la vie de Saint-Exupéry, ses voyages à travers de nombreux documents et dessins originaux. Le texte intégral de l'œuvre est également accessible pour s'initier à la lecture en s'amusant. Des jeux interactifs permettent de jouer avec les personnages du Petit Prince. Existence de parcours différenciés, possibilité d'intervenir (apport de textes, données)</p> |

5.0 LOGICIELS DE LANGUES

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|------------------|---------|---|-------|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| Let's go 1,2,3,4 | STUDI | Apprentissage des langues ou initiation à la langue anglaise. | | X | X | Cohérence et conformité avec les programmes des classes primaires, ce logiciel se présente sur plusieurs niveaux paramétrables permettant l'acquisition du champ lexical et syntaxique, d'éléments culturels, toujours sous une forme ludique. |

6.0 LOGICIELS DE FORMATION

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|-------------------------------|------------------------|---|-------|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| L'eau dans la vie quotidienne | Odile Jacob multimédia | Source d'information et de formation dans le cadre de l'opération « La main à la pâte » | | | | Logiciel de formation à l'usage des enseignants pour la mise en œuvre de la démarche « La main à la pâte » dans les classes élémentaires du cycle 2. Le cédérom comporte un module de présentation de la démarche ainsi que plusieurs séances d'illustration sur le thème de l'eau. Les séances sont les suivantes : 1) Pré test – 2) L'eau liquide – 3) Les mélanges – 4) Les glaçons – 5) Du solide au liquide – 6) La vapeur d'eau – 7) La condensation – 9) Post test |
| Enseigner les sciences | Odile Jacob | Source d'information et de formation dans le cadre de l'opération « La main à la pâte » | | | | Source d'information et de formation dans le cadre de l'opération "La main à la pâte" Les différents modules ont pour objectif un complément de formation ou d'information théorique afin de mettre en place des situations d'enseignement scientifique dans l'esprit de "La main à la pâte". |

7.0 LOGICIELS D'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE

| Titre | Editeur | Champ disciplinaire | Cycle | | | Descriptif |
|---------------------------|--------------|---------------------|-------|---|---|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | |
| Aventures dans l'histoire | Génération 5 | | | | X | Découverte ludo - éducative de l'histoire. Présenté sous la forme d'un jeu de rôle, ce produit est conçu pour induire l'utilisation de bases de données historiques. Six périodes historiques sont proposées : La préhistoire, l'Egypte ancienne, la Grèce ancienne, Rome, celtes et gaulois, le moyen- âge. Six énigmes sont proposées. Il faut découvrir les fiches, on peut accéder à des documents photographiques, à des animations explicitant certaines notions ou à des explications orales (vocabulaire) |