

- **QUANTITES *** Dénombrer / correspondance chiffre/quantité
- **RYTHMES*** Reproduire des rythmes de couleurs / Formes et couleurs
- **COULEURS*** Connaissance des couleurs 3 niveaux
- **ASCENSEUR*** Dénombrer/ Associer chiffres et quantités
- **DOMINOS*** Observer/ Réfléchir/ Identifier (Créer ou compléter des dominos)
- **MOSAIQUE*** Reproduire un pavage (Attention visuelle/ Analyse de l'espace)
- **L'INTRUS** Notion de différence/attention visuelle (Dessins / Couleurs / Lettres)
- **ATTENTION VISUELLE* :** Attention visuelle/ mémoire visuelle (Jeux de kim / Suite / Cache dessins)
- **LOTOS*** Discerner analogies et différences / Comparer des objets
- **BALAYAGE VISUEL* :** Acquérir le sens de la lecture et de l'écriture
- **TRIER*** Trier/Comparer des objets (formes/ Couleurs)
- **ATTENTION VISUELLE PETITE SECTION :** Comparer des objets (couleurs/dessins), Comprendre une consigne
- **ATELIER DE LECTURE :** 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)
Lecture rapide: Identifier des mots sans déchiffrer
Reconnaître: Reconnaître des mots, Comparer
Mémoire Mots: Développer sa mémoire visuelle / Construire une stratégie de recherche / Reconnaître des mots familiers
Letmo: Attention visuelle / Retrouver une lettre dans un mot
Lettres cachées: Donner du sens aux mots / Apprendre leur orthographe
Mots mêlés: Recopier des mots / Reconstituer des mots
- **LOGIQUE*** Résoudre un problème / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement
- **P/B/Q/D*** Discrimination visuelle de p/b/q/d (Isoler la lettre parmi d'autres / Isoler la lettre dans un mot)
- **NEGAFFIRM** Comprendre une consigne codée (Notion de négation complémentaire d'affirmation / Fixer son attention, se concentrer sur une tâche / Reconnaissance des couleurs)
- **MEMORY*** Développer sa mémoire visuelle / Mettre en œuvre des stratégies de raisonnement (Dessins/ Formes/ Orientation)
- **TRIER / CLASSER / ORDONNER :**
Compétences visées : Trier 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)
- **COMPARER**
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)
- **COMPTER***
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
- **CALCUL MENTAL* :**Entraînement au calcul mental (+, -, x)
- **ATELIER DEPLACEMENTS ***
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 V.2.0**

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 3.1, DOS 3.1, Souris, Carte son (uniquement pour la Version 4.0 Multimédia), 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.

Les logiciels sont à télécharger sur mon site Internet : <http://logiciels.ec.free.fr>

Vous pouvez également les obtenir sur CDROM contre un supplément de 5 euros (frais de fabrication et d'envoi)

BON DE COMMANDE			
à adresser à :			
M. CURINIER Erick / 15, Bd la Mirabelle / 13115 ST PAUL LEZ DURANCE (France)			
Site Internet : http://logiciels.ec.free.fr		Tel : 0.953.57.44.14	Fax : 0.958.57.44.14 Email : logiciels.ec@free.fr
LOGICIELS EC L'Intégrale (34 logiciels) Versions 2008		Qté	Total
Edition familiale Monoposte (Logiciels à télécharger)	40 €		
Edition Établissement (Logiciels à télécharger) Multipostes + Suivi des élèves*	90 €		
Supplément pour Logiciels sur CDROM	5 €		
Paiement par : ☐ Chèque à l'ordre de M. CURINIER ☐ Mandat Administratif (préciser les coordonnées de l'organisme payeur) ☐ Paiement par CB commander directement sur http://logiciels.ec.free.fr		Total :	
Adresse de livraison :			
Nom / prénom :			
Adresse :			
CP : Ville : Pays :			
Email :@.....			
Adresse de facturation (si différente) :			
Nom / prénom :			
Adresse :			
CP : Ville : Pays :			