

Animation TICE et Cycle 1 – Ressources Maternelle

Nom du logiciel ou site web	Brève description	Compétences travaillées	Quelle utilisation en classe ?
Déplacement sur un plan	Se déplacer avec des flèches	-se déplacer sur un quadrillage en suivant un code	MS / GS
Domino CP		Associer le nombre en écriture chiffrée à la constellation	MS / GS
Drôle de parcours		Utiliser la souris	Tous niveaux
Grapheur		Savoir s'orienter sur l'écran en utilisant les flèches du clavier	
Imagemo : GS Différents niveaux de difficultés	Lecture écriture	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler la souris • Etre autonome sur le logiciel • Acquérir un vocabulaire spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuel, en autonomie • Au moment de l'accueil • Par deux • En aide personnalisée
	Associer	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir une correspondance entre l'oral et l'écrit • Associer image et mot 	
	Déplacer	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la première lettre d'un mot : discrimination visuelle 	
	Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les lettres d'un mot • Agencer les lettres dans le bon ordre • Donner l'écriture d'un mot 	
	Mémory	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir mémoriser et coupler deux images 	
Tux paint	Possibilité de faire un dessin avec traits, couleurs, formes, et écrire du texte	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître des calligraphies différentes • Travail sur les couleurs, les formes • Imaginaire • Manipuler la souris • Compréhension des icônes 	Bien Exploitable Beau
Suites logiques	Continuer suite formes avec la souris	Algorithmes (de plus en plus compliqués)	MS en fin d'année ou GS Attention : tête de mort pour erreur !

Zebulon		<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à utiliser le clavier, les flèches • Coordination œil/main 	Travail en autonomie ou en binôme
Tux Typing Fish cascade	« Alphabet » taper des lettres pour que le pingouin agisse	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture clavier • Graphisme des lettres 	Intérêt pour l'élève (rigolo), en autonomie. Peut-être un peu rapide
	Finger exercises Plants Shorts words	Ecrire une suite de lettre, des mots (en anglais)	Difficile de mémoriser des lettres et de les retrouver sur le clavier (trop rapide)
Tux Typing Comet zap	Même chose que « Alphabet » mais plus lent	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture clavier • Graphisme des lettres 	Bien Même pour les moyens
Tux Typing Practice	2 mains sur l'écran et une lettre affichée	Trouver la lettre sur le clavier et choisir le doigt pour la taper	Choix du doigt (un peu compliqué) Pas nécessaire au départ
La symétrie	Quadrillages et figures colorées à reproduire en symétrie		
A la bonne place	Replacer un animal sur le quadrillage selon modèle (par rapport à un autre animal)	<ul style="list-style-type: none"> • Repères dans l'espace • Attention visuelle 	Difficultés clic droit / clic gauche
Tangram	Reconstituer des Tangrams	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la souris • Placer les formes sur le modèle et les faire pivoter pour former un carré 	Très Bien Différents niveaux MS GS
Ombres	Reconnaître la forme des ombres (dinosaurés)	Discrimination visuelle	Très Bien PS / MS
Constellation de dés	Choisir le chiffre correspondant à la constellation	Lire chiffres constellation	
Baby Souris	Déplacer un élément qui doit toucher des objets et en éviter d'autres	Maîtrise du déplacement de la souris	Très Bien pour des MS ou GS en début d'année

Labyrinthes	Utiliser les flèches pour déplacer une chenille	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture labyrinthes • déplacements avec les flèches 	Trop difficile
Memory lettres	Jeu de mémoire choix 4, 6 ou 8 lettres	Lecture lettres	Peu d'intérêt, autant manipuler
TIBAO	MS GS CP Plusieurs niveaux de difficultés Découverte du monde : <ul style="list-style-type: none"> • la numération • l'espace • la matière Pré-Lecture / Langage : <ul style="list-style-type: none"> • Discrimination visuelle • Les lettres de l'alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> • repérage dans l'espace • reconnaissance des chiffres • savoir manipuler la souris et cliquer • travailler sa mémoire visuelle, jeu du memory • s'orienter dans l'espace • reconnaissance de lettres 	En autonomie sur l'ordinateur En tutorat En aide personnalisée
Les grenouilles	GS Découverte du monde <ul style="list-style-type: none"> • Formes et grandeurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Trier et classer les grenouilles par ordre de grandeur 	
L'unique	GS CP logique Discrimination visuelle	<ul style="list-style-type: none"> • Prise d'indices • Travail de logique • Eliminer les intrus 	
Déplacement sur le plan	MS GS Découverte du monde : repérage dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer dans l'espace • Se déplacer sur un quadrillage • Utilisation du clavier (les flèches pour se déplacer) 	
Je compte avec Bip	MS GS	<ul style="list-style-type: none"> • Compter • Reconstituer une constellation 	
Ecrivons	Traitement de texte	Reconnaître les lettres de l'alphabet pour écrire des mots, des phrases (script, C.I., cursive)	Ecrire une affiche, un mot aux parents, journal de classe... Tous niveaux
Barbouille	Copier, coller des formes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la souris (clics droit et gauche) • Reconnaître des formes et des couleurs 	Création, loisir Tous niveaux

Kidzo.net	<ul style="list-style-type: none"> • Puzzle (36pièces) fin GS-CP 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipuler la souris (cliquer, déplacer) • Savoir agencer des pièces • Mémoriser un modèle 	<p>Peu d'intérêts Consignes pas toujours très claires Aucun niveau de difficultés Pas paramétrable</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Coloriage (PS-MS) 	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir déplacer la souris et cliquer 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Forme (MS) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) les cubes : discerner un intrus et savoir cliquer 2) jonglage : Etablir une correspondance entre des formes et des couleurs + cliquer 3) les ballons : Etablir une correspondance entre des formes et des couleurs + cliquer et déplacer 4) les ombres : Etablir une correspondance entre un animal et son ombre + cliquer, déplacer, cliquer 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Alphabet (GS) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Les armoires : connaître les différentes écritures d'une même lettre (script et maj) 2) Lettres manquantes : savoir utiliser un clavier (lettres), discerner un son et connaître sa graphie. (Fin CP) 3) Les syllabes : distinguer les syllabes d'un mot, déchiffrer des syllabes et cliquer, déplacer, cliquer (CP) 4) Mots croisés : connaître l'écriture d'un mot, discriminer des sons, se repérer dans un espace à 2 dimensions (début CE1) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Les chiffres 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Relier des nombres : connaître la suite écrite des nombres de 1 à 10 + cliquer (GS) 2) Les œufs de tortue : associer quantité et écriture chiffrée de 1 à 5 et cliquer (MS) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Réflexion 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Les horloges : lire l'heure : apprendre à lire l'heure avec un cadran et des aiguilles et les associer (CE1) 2) La bonne paire : associer des paires de manière logique (GS) 3) Les paires : Situer les objets les uns par rapport aux autres, se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi (MS) 4) Cartes mystères : associer des paires de manière logique + cliquer, déplacer, cocher 5) Casse brique : savoir déplacer la souris de gauche à droite et savoir viser 	

Alpha	Apprendre le nom des lettres	Reconnaître les lettres de l'alphabet	MS
Alphabet	Ordre alphabétique		Difficile
ArtRage	Utilisation de différents outils pour créer une trace et différentes couleurs	Expérimenter différentes outils pour laisser des traces	MS GS Utilisation de la souris Clics droit et gauche
Bonne fête Paulo	Utiliser la souris de manière précise		PS
Cinq et		<ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer une collection • Décomposer un nombre 	GS
Clavier 2		<ul style="list-style-type: none"> • Réécrire un mot en utilisant le clavier • Reconnaître des lettres sur le clavier 	MS GS
Coloriage		Utiliser la souris	Tous niveaux
De 1 à 10		Associer une collection, la constellation et le nombre de doigts à l'écriture chiffrée	GS
Décompte	Ajouter ou enlever pour obtenir un nombre	Résoudre des problèmes sur les quantités	GS
A la poste	Trouver l'intrus	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier des formes identiques • Développer la concentration 	PS MS En atelier
A la campagne Au jardin	Construire des collections (1 à 10) Ou (10 à 20)	Associer l'écriture chiffrée avec une collection	GS