

des logiciels pour la classe
et l'accompagnement scolaire

Catalogue Mars 2019

Des informations complémentaires et les dernières versions des logiciels sont disponibles en téléchargement sur le site

<http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr>

et pour les versions tablettes sur les stores Google, Apple et Windows

<http://www.educampa.fr>

Jean-Marc Campaner - 2, impasse du moulin - 70000 Frotey-lès-Vesoul
jm.campaner@wanadoo.fr - Siret : 514 309 798 00015

Table des matières

Distribution Familiale, Etablissement et Abonnement ?.....	2
Les logiciels pour le cycle 2 (GS-CP-CE1).....	2
1000 mots pour apprendre à lire.....	2
Lecture GS-début CP.....	3
Lecture CP.....	3
Math GS-CP-CE1.....	3
Des logiciels pour les cycles 2,3 et le Collège.....	3
Kotiki.....	4
Des logiciels pour le cycle 3 et le Collège.....	4
CLS6 - Contrôle de lecture silencieuse.....	4
Lectures suivies.....	4
Grammaire CE2-CM1-CM2.....	5
Dictée CE2-CM1-CM2.....	5
EDUSPRINT pour jouer à deux du CE1 au niveau adulte.....	5
Loto des associations.....	5
Téléchargement des logiciels.....	6
La clé de déverrouillage.....	6
Les tarifs.....	6

Distribution Familiale, Etablissement et Abonnement ?

Les logiciels sont pour la plupart disponibles dans plusieurs distributions :

- une version Familiale, généralement utilisée sur un seul poste par les enfants d'une même famille ;
- une version Professionnelle utilisable sur autant de postes que nécessaire, souvent installée en réseau dans un établissement scolaire ou en rééducation. Cette version peut également être installée au domicile des personnes qui assurent l'encadrement des apprenants afin qu'ils puissent se l'approprier. Elle est donc utilisée par les professionnels de l'éducation : enseignants, éducateurs mais aussi orthophonistes, prestataires de soutien scolaire, cours particuliers...
- Les logiciels sont fournis en abonnement 1 ou 3 ans. Les packs regroupent tous les logiciels ou tous les logiciels d'un même cycle à un tarif avantageux.

Les logiciels pour le cycle 2 (GS-CP-CE1)

Au cycle II, les possibilités multimédia de l'ordinateur constituent un apport déterminant pour le travail en autonomie que ne permettent pas les fichiers papier. L'association oral/écrit dans les énoncés place l'enfant apprenti lecteur dans un bain de code signifiant. C'est notamment le cas en mathématiques où l'élève est trop souvent évalué sur ses capacités de compréhension des attentes et des énoncés que sur son aptitude à calculer ou à raisonner.

1000 mots pour apprendre à lire

Niveaux conseillés : GS - CP et début CE1

Ce grand classique permet de travailler l'écoute, la phonologie et la combinatoire. Livré avec les progressions pour une quinzaine de méthodes de lecture, il s'adapte facilement à toutes les autres méthodes avec ses entrées par phonème ou par graphème de la Grande Section de maternelle jusqu'au CE1 et au delà si une remédiation s'impose.

Version 4 de mars 2019.

La mise à jour depuis une version 3 est gratuite avec le code qui avait été fourni.



ouvrier



outil

Lecture GS-début CP

Lecture GS-CP aborde les 13 phonèmes les plus courants ou les plus évidents de la langue que l'enfant de Grande Section de maternelle ou de début de CP est capable de différencier (les voyelles y compris **é** et **ou** et les consonnes **m, r, s, p, t**) ainsi que la reconnaissance des 26 lettres de l'alphabet.

En début d'année, les phonèmes sont principalement abordés dans des exercices d'écoute et de différenciation (phonologie). Ils sont repris dans des exercices de correspondance oral/écrit à partir de janvier puis des exercices d'écriture et de compréhension après les vacances de Pâques.



Lecture CP

Lecture CP propose une entrée par phonème mais aussi par différents thèmes tel le vocabulaire de l'écrit, la vie quotidienne, le temps... avec une gradation des exercices : de l'écoute à la compréhension en passant par la reconnaissance oral/écrit et l'écriture.

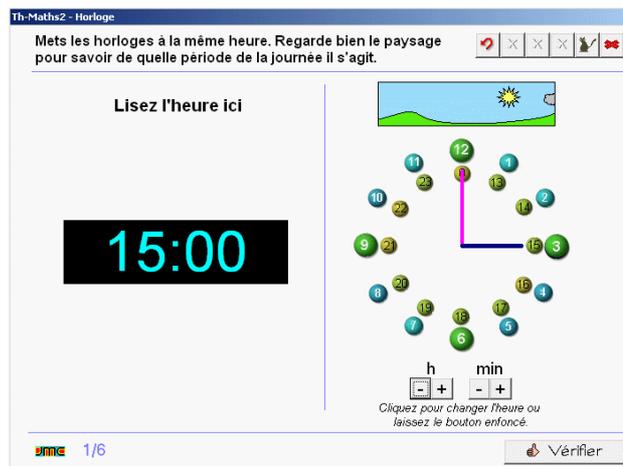
L'enseignant dispose d'une banque de 892 exercices qu'il peut facilement intégrer dans la progression de sa méthode de lecture.



Math GS-CP-CE1

Math GS-CP-CE1 couvre pratiquement la totalité du programme du cycle II en numération, opération, espace et géométrie, grandeurs et mesures, problèmes.

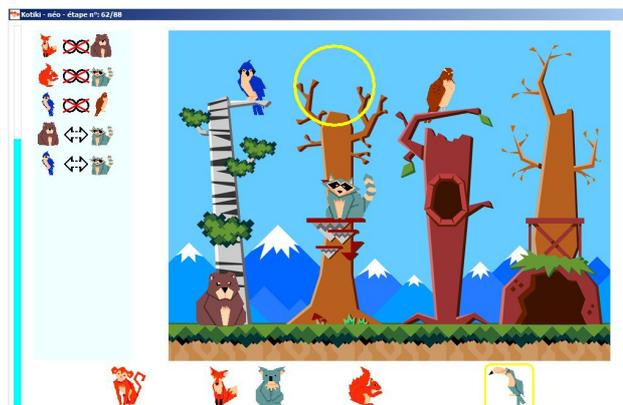
L'enfant est actif et réalise des manipulations. C'est par exemple le cas avec les compteurs de la numération, les balances de la mesure de masses, les horloges de la mesure du temps... Manipulations libres pour découvrir un concept par soi-même ou manipulation vidéo-projetée servant de base à une argumentation en groupe. L'enseignant dispose d'une banque de 880 exercices qui viennent compléter les activités des traditionnels fichiers papier.



Un jeu de logique pour les cycles 2,3 et... tout le monde

Kotiki

Kotiki est un jeu de décodage et de logique qui propose 88 exercices de difficulté croissante convenant aux enfants de maternelle pour les plus simples et aux adultes pour les plus complexes. A partir d'une fiche de consignes (qui peuvent être lues par l'ordinateur), on doit placer de 3 à 12 animaux sur les arbres du paysage



Des logiciels pour le cycle 3 et le Collège

Au cycle 3, l'ordinateur permet de multiplier les exercices d'entraînement en déchargeant l'enseignant des tâches de correction qui sans cela deviendraient fastidieuses. Il permet également de mettre en place des projets personnels d'apprentissage en autonomie.

CLS6 - Contrôle de lecture silencieuse

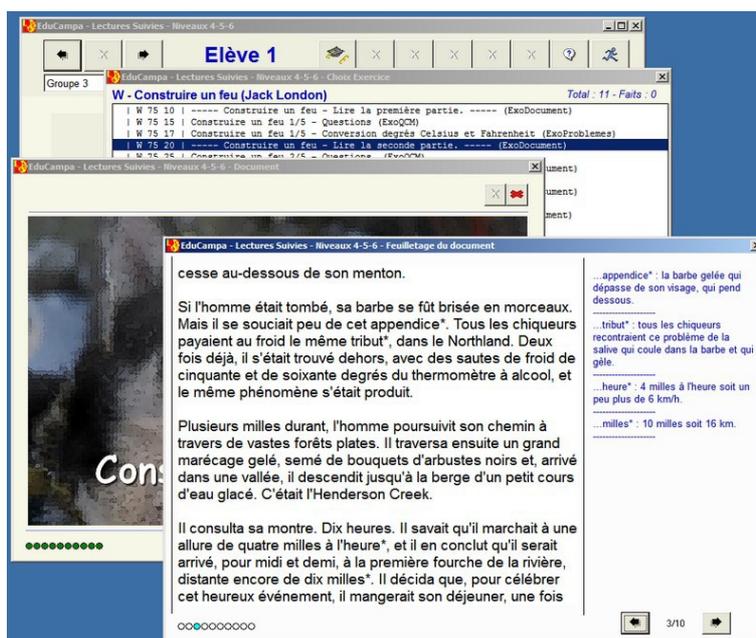
Plus de 3700 QCM sont réunis portant sur 600 albums, BD et romans de niveau allant du CP au Collège (qui doivent être présents en nombre suffisant dans la classe). Ils ont été réalisés par l'auteur mais aussi par des collègues, des élèves dans le cadre de projets lecture. On les utilisera en activité tampon, de contrat ou pour réaliser un rallye lecture qui fonctionnera tout au long de l'année en parfaite autonomie.

Le temps de passage sur l'ordinateur étant relativement bref, une seule machine en fond de classe peut suffire.



Lectures suivies

Dans le même esprit que CLS6 mais ici les textes sont fournis (dans cette version 14 textes de difficulté croissante) et se lisent à l'écran (ce qui donne un aperçu de la vitesse de lecture), certains éléments de vocabulaire sont expliqués et les questionnaires sont plus variés.



Grammaire CE2-CM1-CM2

Cette banque de 432 exercices couvre le programme du cycle 3 et du début du Collège. Certains sont précédés d'une explication : rappel des règles grammaticales, de la conjugaison des verbes... Leur rangement, organisé en dossiers hiérarchisés, permet à l'enseignant de retrouver facilement le travail à proposer à chacun.

Dictée CE2-CM1-CM2

De quatre à six exercices permettent de travailler les difficultés orthographiques de chacun des textes, d'en assurer la compréhension et la mémorisation pour pouvoir éventuellement les restituer sous forme d'autodictée.

La préparation demande un temps de travail personnel conséquent si on souhaite réaliser tous les exercices et peut donc être faite en partie à la maison. La dictée peut ensuite être composée de façon traditionnelle en classe.

EDUSPRINT pour jouer à deux du CE1 au niveau adulte

Dans Edusprint, deux joueurs d'âges différents s'affrontent sans que le plus jeune soit nécessairement pénalisé - les parents se méfieront donc avant d'affronter leur enfant de 7 ans !

Le jeu se présente sous la forme d'un circuit de course de voitures, chacun des deux pilotes s'efforçant de parvenir à la victoire en répondant à un questionnaire **multimédia** à choix multiple tout au long du parcours.

Loto des associations

Logiciel hors cycle - Le logiciel permet de créer et d'imprimer ses cartons de loto (jusqu'à 9999) puis éventuellement de gérer le tirage à l'aide d'un vidéo projecteur en contrôlant les gagnants. Une série de cartons existants peut aussi être entrée manuellement et le logiciel gère les pré-ventes.

Téléchargement des logiciels

Tous les logiciels du catalogue sont disponibles en téléchargement sur le site de l'auteur <http://jm.campaner.pagesperso-orange.fr> le fait de les télécharger (sans danger pour l'ordinateur malgré les messages d'avertissement des navigateurs) offre plusieurs avantages :

- vérifier qu'ils fonctionnent bien dans la configuration matérielle dont on dispose ;
- en tester les fonctionnalités pour voir s'ils correspondent aux besoins de la classe ;
- économiser les frais de support et d'expédition et les recevoir rapidement par mél.

On peut copier le programme d'installation sur une clé USB pour en conserver une archive ou l'installer sur un poste qui ne serait pas relié à Internet.

Si on souhaite acquérir la licence, on reçoit une clé de déverrouillage qui permet d'accéder à toutes les fonctionnalités des programmes. Cette clé est calculée à partir des coordonnées de l'utilisateur qu'on ne pourra ensuite pas modifier : il est donc important de la saisir avec soin.

La clé de déverrouillage

Les logiciels sont proposés en shareware ce qui fait qu'on peut les tester à l'aide de plusieurs exercices. L'abonnement permet d'obtenir une clé de déverrouillage de 8 caractères qu'il suffit d'introduire dans un des logiciels pour accéder à toutes les fonctionnalités de ceux qu'on a commandé.

Cela nécessite que l'ordinateur puisse se connecter à internet. Si ce n'est pas le cas comme cela arrive parfois dans les établissements scolaires où le serveur académique bloque les accès vers l'extérieur, on peut installer un des logiciels sur un poste connecté (par exemple au domicile d'un enseignant) puis saisir le code. Il suffit ensuite de copier sur une clé USB le fichier **educampack.dat** qui se trouve dans la racine du dossier **c:\educampa** pour le mettre au même endroit sur les ordinateurs de l'établissement.

Ce code court est moins fastidieux à saisir que les anciens codes très longs à introduire dans chaque logiciel (ici 8 caractères qu'on ne saisit que dans un seul logiciel pour déverrouiller tous ceux qu'on a commandés). Cependant la zone de saisie des anciens codes est toujours disponible dans les logiciels pour ceux qui en posséderaient.

Les tarifs

Ils se trouvent sur la première page du bon de commande.