

# BNE-Linux issu de ScolBuntu

## Logiciels d'accompagnement scolaire libres

### Niveau 1

#### Domaine de la langue

<b>Klettres</b>	<b>Anne-Marie Mahfouf</b>	Reconnaître les lettres de l'alphabet.	libre
<b>Associations</b>	<b>David Lucardi</b>	Ensemble de petits programmes pour travailler sur entendre, reconnaître, voir, combiner, écrire. Travail sur des images, des étiquettes, des syllabes ou des lettres. Les mots sont regroupés dans des catégories. Possibilité de créer de nouvelles catégories, de nouvelles images et de nouveaux mots. Cycle 2 plutôt dédié CP.	libre
<b>Aller</b>	<b>David Lucardi</b>	Logiciel d'entraînement à la lecture qui se compose d'un éditeur permettant de créer ou de modifier des exercices et de différents modules d'exercices : closure, reconstitution ... que l'on peut paramétrer grâce au menu réglages.	libre

#### Quantités et nombres

<b>La course aux nombres</b>	<b>Anna Wilson et Stanislas Dehaene</b>	La course aux nombres est un logiciel développé par l'unité de neuro-imagerie cognitive de l'INSERM-CEA. Dans ce jeu, l'élève doit dénombrer et comparer deux collections pour trouver la plus grande des deux et ainsi avancer sur un parcours pour finalement délivrer des animaux.	libre
<b>Suites (le bon chemin)</b>	<b>David Lucardi</b>	Suites est un logiciel destiné à travailler en numération sur les suites de nombres (entiers, décimaux) arithmétiques et géométriques ou monotones irrégulières, dénommées "aléatoires", la décomposition des nombres et les écritures numériques. Il s'agit de trouver le bon chemin en se déplaçant avec les touches fléchées du clavier, dans une grille de nombres.	libre

#### Structuration de l'espace

<b>Chemin</b>	<b>Equipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Repérer, coder et décoder des cases et des nœuds sur un quadrillage.	libre
<b>Tangrams (gTans)</b>	<b>Philippe Banwarth</b>	Jouer avec les pièces d'un tangram	libre

#### Usage de l'ordinateur

<b>Mulot</b>	<b>André Connes</b>	Mulot est dédié à l'apprentissage de la motricité fine avec la souris (TPS et PS de maternelle et pour les débutants).	libre
<b>Grabouille</b>	<b>Développeurs du projet Grabouille</b>	Grabouille est un logiciel qui permet de dessiner très simplement grâce à la souris et au clavier. Faire la combinaison de touches CTRL+e pour sortir du logiciel.	libre
<b>TuxTyping</b>	<b>Développeurs du projet TuxTyping</b>	Apprentissage du clavier	libre

#### Outils de dessin

<b>Tuxpaint</b>	<b>Communauté du projet Tuxpaint</b>	Programme de dessin pour les jeunes enfants. Il possède une interface simple et amusante donnant accès à de nombreux outils et cliparts. Les dessins peuvent être sauvegardés, chargés et imprimés.	libre
-----------------	--------------------------------------	---	-------

#### Pluri-domaines

<b>Gcompris</b>	<b>Bruno Coudoin</b>	Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Les domaines suivants sont abordés: découverte de l'ordinateur, révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, la symétrie, les sciences, la géographie, des casses têtes, des exercices d'entraînement à la lecture...	libre
<b>OmniTux</b>	<b>Développeurs de OmniTux</b>	« Le but d'OmniTux est de proposer des activités ludo-éducatives autour d'éléments multimédia (images, sons, textes). »	libre
<b>Blinken</b>	<b>Danny Allen</b>	blinken est basé sur un jeu électronique sorti en 1978, qui entraîne les joueurs à se rappeler de séquences auditives d'une longueur accrue.	libre

<b>Tableaux</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	Tableaux offre un ensemble de situations permettant de travailler les tableaux à double entrée. Il intègre un suivi de chaque élève qui permet de lui proposer automatiquement une difficulté supérieure (l'élève peut choisir de reprendre à un niveau précédent). A l'enseignant de suivre la progression de cet élève en éditant une synthèse.	libre
-----------------	------------------------------------	---	-------

## Niveau 2

### Calcul

<b>Calculs</b>	<b>JL Sendral</b>	Le logiciel se compose d'éditeurs permettant de créer des scénarii, : calcul mental, calcul approché, calcul en arbre, calcul "d'équations", calcul de quotient, calcul sur bande numérique. Bilan individuel et par classe/groupe de l'élève	libre
<b>Calcuette capricieuse</b>	<b>Jean-Louis Frucot</b>	« La "calcuette capricieuse" est un logiciel de recherche. Elle peut être utilisée comme une calculette classique. Elle a la particularité d'avoir des touches qui sont "cassées" : une touche peut ne pas correspondre à la valeur indiquée dessus. Chiffre, opérateur, parenthèse, mémoire sont autant de types de touche dont la fonction est interchangeable ou désactivable. »	libre
<b>Opérations</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	« Opérations est un logiciel d'aide à la technique opératoire (additions, soustractions, multiplications) conçu pour les enfants de cycle 2 et de cycle 3. Ce logiciel intervient dans les phases de systématisation de l'apprentissage des techniques opératoires, pour renforcer les acquis, repérer et analyser les difficultés, et également en remédiation. »	libre
<b>Fubuki</b>	<b>Communauté du projet AbulEdu</b>	Le Fubuki consiste à placer une liste de nombres dans une grille 3x3 de façon à obtenir, par additions successives, le résultat indiqué sur chacune des lignes, chacune des colonnes.	libre
<b>Tierce</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	« Sachant qu'un pion rose est la somme de deux pions jaunes, faites des groupes de trois pions (un rose et deux jaunes) de sorte qu'il n'en reste plus un seul. »	libre

### Connaissance des nombres

<b>A nous les nombre</b>	<b>Communauté du projet AbulEdu</b>	"A nous les nombres " est composé de plusieurs modules abordables à partir du cycle 1 concernant la construction du nombre.	libre
<b>Suite arithmétique</b>	<b>Équipe du Terrier d'AbulEdu</b>	« Il faut retrouver le nombre manquant dans la suite proposée en désordre. Cliquez sur la case marquée par un point d'interrogation, saisissez le nombre désiré, validez. »	libre
<b>Cible</b>	<b>André Connes</b>	Faire prendre conscience aux élèves qu'il est souvent possible et utile de prévoir le résultat d'une action non encore réalisée. Dans le cadre du jeu utilisé ici, seule une stratégie basée sur l'anticipation est efficace.	libre
<b>Suites (le bon chemin)</b>	<b>David Lucardi</b>	Suites est un logiciel destiné à travailler en numération sur les suites de nombres (entiers, décimaux) arithmétiques et géométriques ou monotones irrégulières, dénommées "aléatoires", la décomposition des nombres et les écritures numériques. Il s'agit de trouver le bon chemin en se déplaçant avec les touches fléchées du clavier, dans une grille de nombres.	libre

### Étude de fractions

<b>KBrush</b>	<b>Sebastian Stein</b>	KBrush est un petit programme pour s'exercer avec des calculs de fractions et de pourcentages.	libre
---------------	------------------------	--	-------

### Situations problèmes

<b>Jeu d'échecs</b>	<b>Robert Ancell</b>	Logiciel de jeu d'échecs	libre
<b>Problèmes</b>	<b>David Lucardi</b>	Ce logiciel a été conçu pour proposer des situations d'apprentissage ou d'étayage concernant l'exploitation des données numériques au cycle 2 : situations de dénombrement, addition ou soustraction pour évaluer la diminution ou l'augmentation d'une quantité, réunion de deux quantités, représentation par une ligne graduée, réunion de plusieurs quantités ou valeurs identiques.	libre
<b>Jeu de dames</b>	<b>Artur Wiebe</b>	Logiciel de jeu de dame	libre
<b>Sudoku</b>	<b>Thomas M. Hinkle</b>	Un jeu de Sudoku doté d'un générateur de grilles. Sudoku est un jeu de logique japonais.	libre
<b>KTurtle</b>	<b>Cies Breijs</b>	KTurtle est un environnement pour l'apprentissage de la programmation dont le but est de vous faire apprendre la programmation, aussi facilement que possible.	libre
<b>Scratch</b>	<b>Lifelong Kindergarten au</b>	Programmer ses propres histoires interactives, ses jeux et animations - et partager ses créations avec d'autres au sein de la communauté en ligne.	libre

**MATH divers**

<b>GeoGebra</b>	<b>Communauté du projet GeoGebra</b>	Logiciel libre pour enseigner et apprendre les mathématiques. Géométrie dynamique, algèbre et calcul analytique.	libre
<b>TuxMath</b>	<b>développeurs de Tux4Kids</b>	TuxMath est un petit logiciel de calcul mental très ludique. Le principe est simple : il suffit de rentrer le résultat d'une opération afin de la détruire avant qu'elle n'atteigne le sol. Le niveau de jeu est cependant assez élevé et les résultats sont parfois ardues : $72 \times 7 = ?$ (en moins de 5s).	libre
<b>Tableaux</b>	<b>Communauté du projet abuledu</b>	Tableau offre un ensemble de situations permettant de travailler les tableaux à double entrée. Il intègre un suivi de chaque élève qui permet de lui proposer automatiquement une difficulté supérieure (l'élève peut choisir de reprendre à un niveau précédent), à l'enseignant de suivre la progression de cet élève en éditant une synthèse.	libre
<b>Symcolor</b>	<b>David Lucardi</b>	Symcolor est un logiciel destiné à la construction du principe de symétrie axiale. Le logiciel comporte un éditeur qui permet la création d'images à partir de formes géométriques, qui seront utilisées pour les activités de dessin par symétrie.	libre

**Français**

<b>Aller</b>	<b>David Lucardi</b>	Logiciel d'entraînement à la lecture qui se compose d'un éditeur permettant de créer ou de modifier des exercices et de différents modules d'exercices : closure, reconstitution ... que l'on peut paramétrer grâce au menu réglages".	libre
<b>Kanagram</b>	<b>Joshua Keel</b>	Kanagram est un jeu reposant sur des anagrammes de mots : le puzzle est résolu quand les lettres mélangées du mot sont remises dans l'ordre correct. Il n'y a aucune limite soit sur le temps de résolution soit sur le nombre de tentatives pour trouver le mot.	libre
<b>KhangMan</b>	<b>Anne-Marie Mahfouf</b>	KHangMan est un jeu inspiré du célèbre jeu du pendu. Il est destiné à des enfants à partir de six ans.	libre

**Aures domaines**

<b>Kgeography</b>	<b>Albert Astals Cid</b>	KGeography est un outil d'apprentissage de la géographie permettant d'apprendre les divisions politiques de certains pays (régions, capitales de ces régions et drapeaux associés, s'il y en a).	libre
<b>Marble globe virtuel</b>	<b>Torsten Rahn</b>	Marble est un atlas virtuel du globe et du monde.	libre
<b>Ktouch</b>	<b>Håvard Frøiland et Andreas Nicolai</b>	KTtouch est un programme pour l'apprentissage et la pratique de la frappe au clavier.	libre
<b>Numpty Physics</b>	<b>L'équipe de Numpty Physics</b>	À l'aide de la souris, dessiner des formes soumises à la gravité qui permettront à une figure rouge (souvent un cercle) de toucher une figure jaune (souvent une étoile).	libre
<b>Celestia</b>	<b>Celestia Development Team</b>	Celestia est un simulateur spatial libre permettant d'observer le système solaire et le reste de l'univers en temps réel.	

**Pluri-domaines**

<b>OmniTux</b>	<b>Développeurs de OmniTux</b>	« Le but d'OmniTux est de proposer des activités ludo-éducatives autour d'éléments multimédia (images, sons, textes). »	libre
<b>Gcompris</b>	<b>Bruno Coudoin</b>	Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Les domaines suivants sont abordés: découverte de l'ordinateur, révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, la symétrie, les sciences, la géographie, des casses têtes, des exercices d'entraînement à la lecture...Attention la version windows est bridée, celle de Linux est entièrement accessible.	libre