

Circonscription de Digne-les-Bains

<http://www.pedagogie04.ac-aix-marseille.fr/digne/>

Académie d'Aix-Marseille

APPLICATIONS ÉDUCATIVES LIBRES ET/OU GRATUITES POUR L'AIDE PERSONNALISÉE EN MATHÉMATIQUES



- Applications en ligne
- Logiciels à installer



KIDIMATH

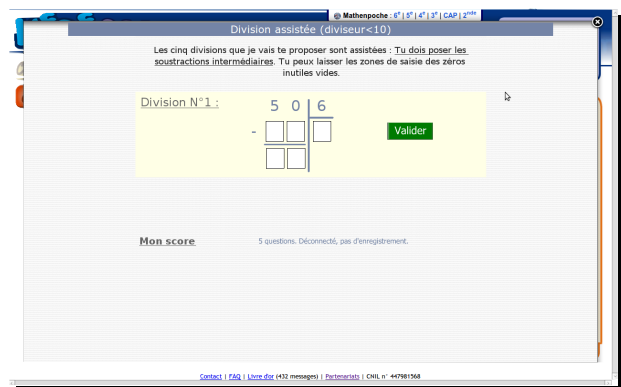
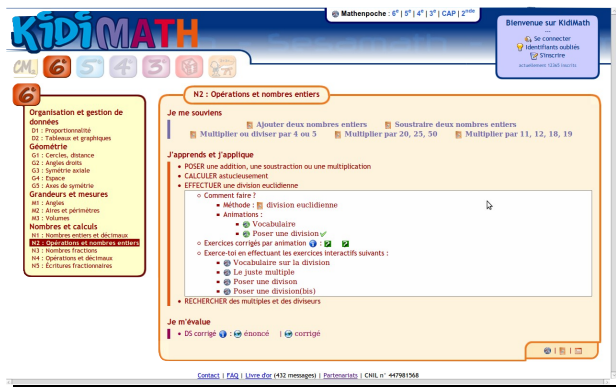
Type : Application en ligne

Éditeur : Sésamath

URL : <http://kidimath.sesamath.net/>

Licence : GPL, FDL et CC BY SA

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer) avec plugin Flash player



Kidimath s'adresse aux élèves du CM2 à la troisième. Ce site a été réalisé par des professeurs de mathématiques du projet Sésamath. Actuellement, le niveau CM2 n'est pas encore opérationnel, mais les élèves trouveront dans la rubrique "sixième" un certain nombre de cours et d'exercices adaptés pour s'entraîner.

- Rappels de notions théoriques
- Animations interactives
- Exercices en ligne
- Exercices à imprimer, avec corrigé
- Possibilité de s'inscrire sur le site, pour enregistrer son parcours (exercices réalisés, réussites)
- Possibilité de passer des « ceintures » et de participer à des « défis »

LE MATOU MATHEUX

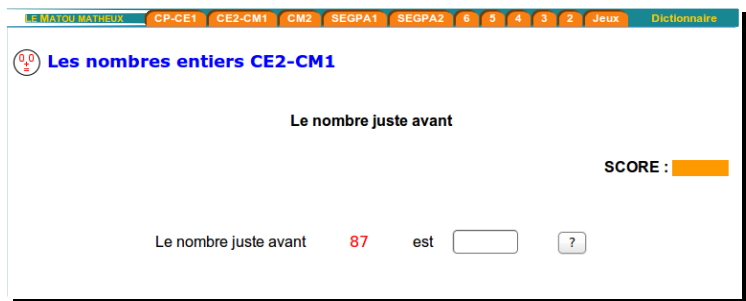
Type : Application en ligne

Éditeur : Anne Ruhlmann (académie de Rennes)

URL : <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/>

Licence : CC BY NC SA

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer) avec plugin « Flash player »



Le matou matheux propose des exercices en ligne pour tous les niveaux, dans tous les domaines mathématiques.

Points intéressants :

- Accès par niveau scolaire (CP-CE1, CE2-CM1, CM2)
→ choisir « Vous êtes français »
- Accès par thème
→ choisir « Vous êtes francophone »
- Exercices et jeux (carrés magiques, vrai/faux...)
- Dictionnaire mathématique
- Exercices « pour les petits »
- Géométrie mentale (définitions à compléter rapidement)

Les champions des maths

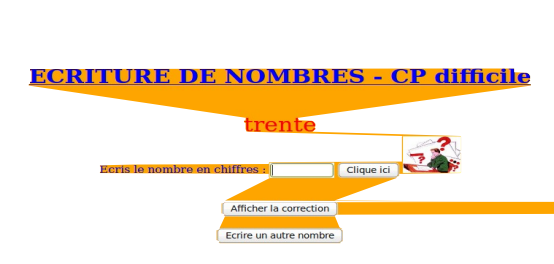
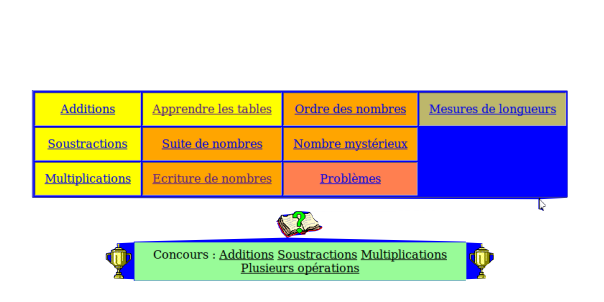
Type : Application en ligne

Éditeur : [Laurent Nelcy](#)

URL : <http://championmath.free.fr/>

Licence : Tous droits réservés

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer)



Exercices interactifs de mathématiques avec aides et solutions

La présentation est simple. Ce sont principalement des exercices d'entraînement.

- Accès par niveau et par difficulté
- Bouton « aide » pour avoir quelques indices
- Jeux de logiques
- Records de temps à battre

Les jeux de Lulu

le Lutin malin

Type : Application en ligne

Éditeur : Site personnel (Régine)

URL : <http://pagesperso-orange.fr/jeux.lulu/>

Licence : Tous droits réservés

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer)

Le bon rythme *	Le nombre mystérieux
Qui manque ?	Le nombre mystérieux
Et si on rangeait... **	Même quantité *
La frontière	Les jetons
Un peu de couleur ! ** du nouveau	La promenade des nombres *
Le mystère des coffres ** du nouveau	Où se cache Minou ?
La pièce d'or	Tables de multiplication ** du nouveau
Le bloqueur *	La pièce d'or
Les tours de Hanoi	Les quatre nombres *
Le loup, la chèvre et le chou	Le Taxateur *
Le dernier papillon	
Saute-mouton	Orientation
Qui est-ce ? *	La girafe **
	Pour Lulu : un petit tour...
Connaissances, mots	La tortue *
Les abécédaires **	La coccinelle
Le bon ordre **	La chasse au trésor
Pour qui...? (le jeu des rimes) **	Associe : vu d'en bas, vu d'en haut (2)
Le bon choix **	Superposition
Associe **	Le souterrain bleu
Classement... **	Le souterrain rouge
Quelques mots **	La coccinelle programmée
Memory **	
Mémos-"mots" *	Divers
Jeux question-réponses **	Des puzzles variables *
Mots à trouver (pendu) *	D'autres puzzles *

0 < ? < 100

tape un nombre

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	Effacer	

Valider

On peut trouver le nombre en moins de 8 essais.

Rejouer

SOMMAIRE

Nombre mini

Nombre maxi

0

100

Aide

Introduction

- Possibilité de jouer hors-ligne, une fois la page chargée (on peut envisager d'enregistrer la page complète sur le disque dur)
- Sections « Menus illustrés » et « Jeux pour malvoyants » : <http://pagesperso-orange.fr/jeux.lulu%20/index.htm#menus>
- Téléchargement de scripts : <http://pagesperso-orange.fr/jeux.lulu%20/index.htm#outils> pour générer ses propres jeux



T.I.C.E. : Technologies de l'Information
et la Communication pour l'Education

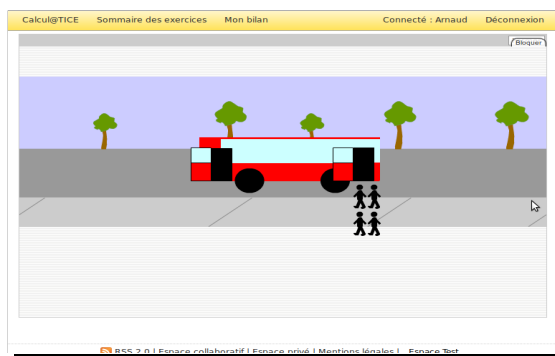
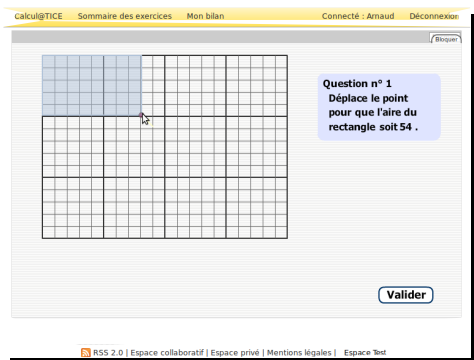
Type : Application en ligne

Éditeur : Académie de Lille

URL : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/>

Licence : CC BY SA

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer) avec plugin Flash player



Conçu par les équipes TICE et mathématiques de l'Inspection Académique du Nord et en partenariat avec Sésamath, ce projet a pour ambition de proposer, sous des formes originales et innovantes, des ressources numériques permettant une pratique régulière du calcul mental à l'école élémentaire.

- Rallye en ligne : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?rubrique1>
- Entraînement
 - logiciel calcul@tice à télécharger : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?article24>
 - exercices en ligne : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?page=sommaireexercicesenligne>
 - exercices à télécharger : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?article6>
- **Fichier zip à décompresser. Les exercices sont au format SWF : clic droit, ouvrir avec Internet Explorer ou Firefox**
- Visite guidée des application : <http://netia59a.ac-lille.fr/calculatice/spip.php?article7>

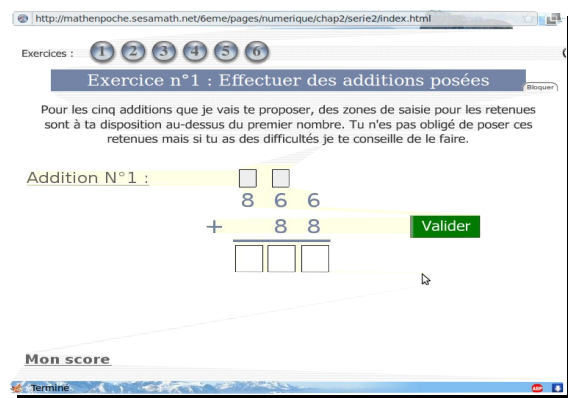
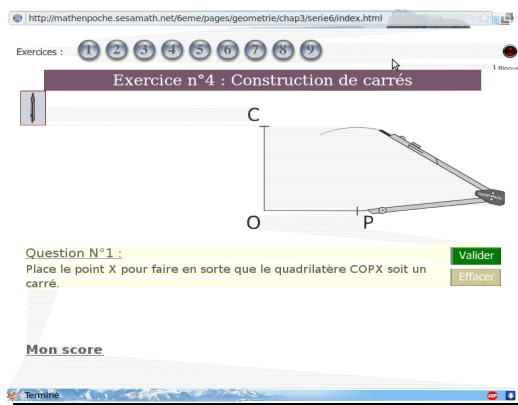


Type : En ligne et/ou à installer

Éditeur : Sésamath

URL : <http://mathenpoche.sesamath.net/> Licence : GPL

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer) avec plugin Flash player



Mathenpoche est un logiciel gratuit composé de centaines d'exercices de mathématiques : activités de découverte, de démonstration, exercices d'application, travaux de synthèse... Il est développé par des professeurs de mathématiques en exercice et diffusé par [l'association Sésamath](http://www.sesamath.net/).

Mathenpoche est développé pour le collège. Choisir le niveau 6ème.

- Utilisation du logiciel en ligne :
<http://mathenpoche.sesamath.net/6eme/pages/menu.html>
- Téléchargement pour utilisation hors-ligne :
<http://mathenpoche-reseau.sesamath.net/outils/6eme.zip>
archive zip à décompresser ensuite sur votre ordinateur ... il vous suffira alors d'ouvrir le fichier "index.html" avec votre navigateur pour utiliser Mathenpoche.

JE COMPTE ÇA COMPTE

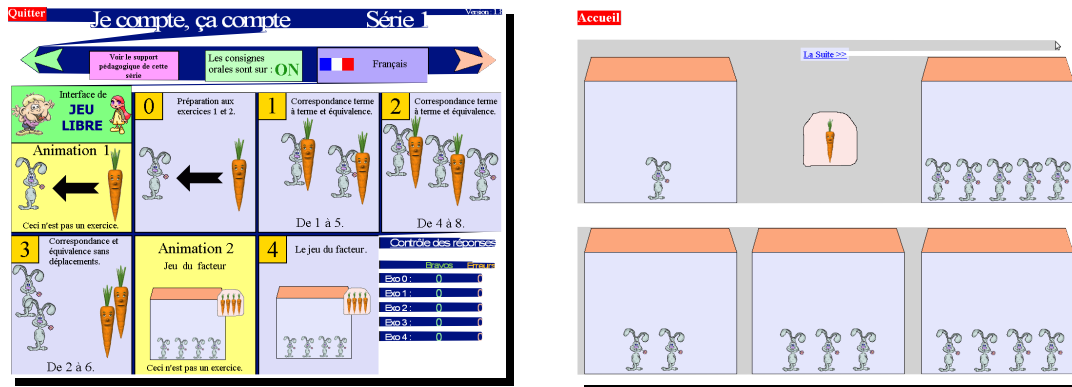
Type : Logiciel à installer

Éditeur : Olivier Batteux

URL : <http://www.astro52.com/presjccc.html>

Licence : Freeware

Configuration nécessaire : Windows (fonctionne sous Linux avec Wine)



Logiciel pédagogique pour la construction du nombre et les premiers calculs, à l'école maternelle notamment

- progression pédagogique d'une trentaine d'exercices.
- de fin de PS au début CP, précieux pour la liaison GS / CP.



Type : Logiciel à installer

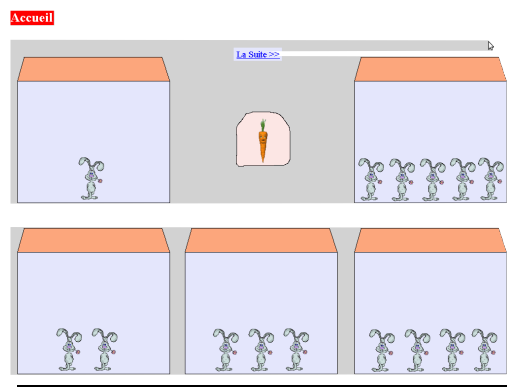
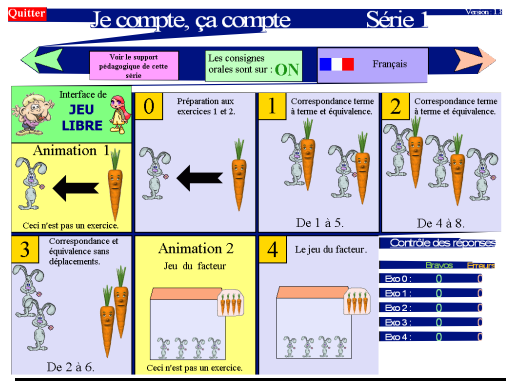
Éditeur : Jean-Marc BASSETTI

URL :

<http://www.kervenec.net/atoumath/atoumath/menu.html>

Licence : Freeware

Configuration nécessaire : Windows (fonctionne sous Linux avec Wine)



AtouMath est un logiciel de Calcul Mental. Il aborde tous les thèmes du calcul mental: Addition, Soustractions, Tables de Multiplication, Multiplications élémentaires, Divisions avec et sans reste, Complémentaire, ainsi que trois jeux connus des amateurs de Calcul.

Tux of MATH COMMAND

Type : Logiciel à installer

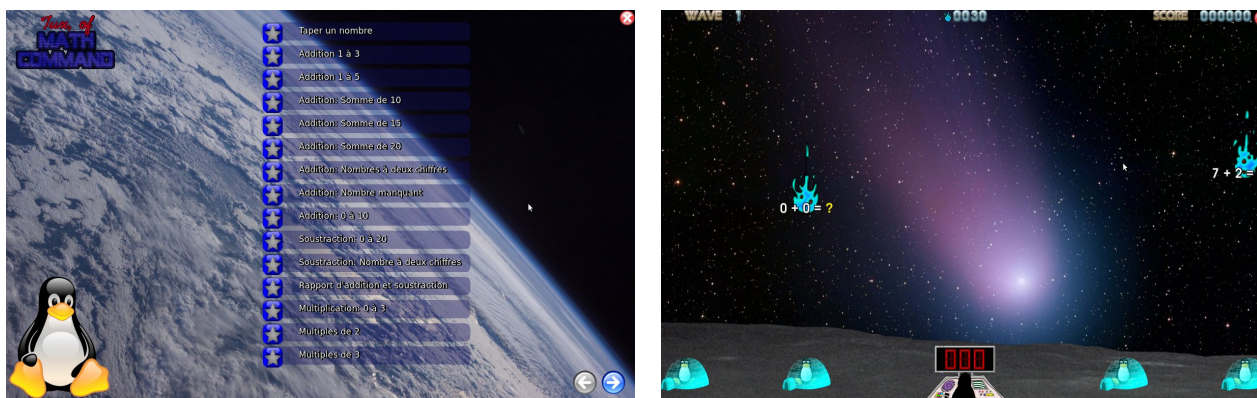
Éditeur : Tux4kids

URL :

<http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxmath/download.php>

Licence : GPL

Configuration nécessaire : Windows Mac OS Linux



TuxMath est un logiciel de calcul mental (addition, soustraction, multiplication, division). L'originalité réside dans le scénario qui sous-tend la résolution des opérations par l'utilisateur. Ce dernier est en effet dans la peau de Tux (pingouin mascotte) et a pour objectif de détruire les opérations qui arrivent du ciel et menacent de détruire les villes qu'il doit protéger. Pour cela, l'utilisateur tape sur le clavier le résultat des opérations et valide. Si le résultat est juste, les opérations sont détruites à coups de rayons laser. Lorsque tous les niveaux sont franchis, la partie est gagnée. TuxMath comporte des animations sonores. *

- Additions, soustractions, multiplications, divisions
- Mode « entraînement » : on choisit le domaine à travailler
- Mode « arcade » : le niveau augmente selon les réussites, comme dans un jeu vidéo

Document à télécharger : Tuxmath au cycle 3, par Michèle DRECHSLER

http://www.logiciels-libres-tice.org/IMG/fichepeda_tuxmath.pdf

GCOMPRIS

Type : Logiciel à installer

Éditeur : Tux4kids

URL :

<http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxmath/download.php> Licence : GPL

Configuration nécessaire : Windows Mac OS Linux



GCompris est un logiciel libre éducatif multiactivités couvrant des domaines d'apprentissage variés :

- découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris...
- mathématiques : révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, symétrie, ...
- sciences : l'électricité, l'écluse, le cycle de l'eau, le sous-marin, ...
- géographie : placer les pays sur une carte
- jeux : des casses têtes, les échecs, le memory, ...
- lecture : exercice d'entraînement à la lecture
- autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin vectoriel, création de dessin animé ...

- Possibilité de gérer des classes et des groupes d'élèves
- L'élève s'identifie au lancement du logiciel
- Possibilité de paramétrer les exercices et les niveaux disponibles pour chaque groupe ou chaque élève
- Consultation des résultats de chaque élève

NB : Gcompris est gratuit et complet sous GNU/Linux
Il est payant (20 euros) sous Windows. La version limitée (20 exercices) est gratuite.

LE TERRIER D'ABULÉDU

Type : Logiciels à installer

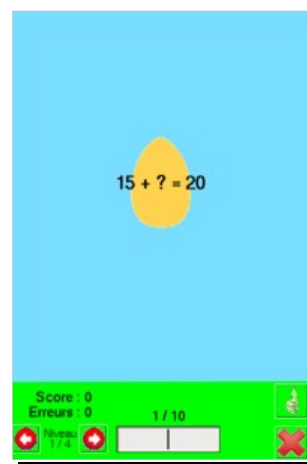
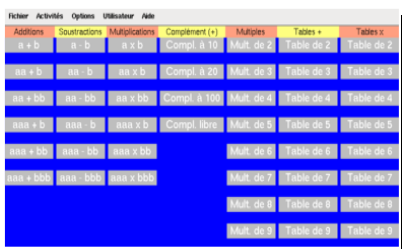
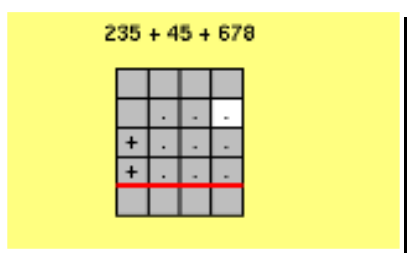
Éditeur : Tux4kids

URL : <http://www.abuledu.org/leterrier/accueil> Licence : GPL

Configuration nécessaire : Windows Mac OS Linux

Le Terrier d'Abulédu est une suite de **logiciels libres destinés à l'éducation**. Ces logiciels sont issus du projet Abulédu, un système d'exploitation GNU/Linux destiné à une utilisation en réseau dans l'école.

Ils sont néanmoins utilisables sur tout système Windows ou GNU/Linux. Certains fonctionnent aussi sur Mac OS.



Présentation des logiciels sur <http://www.abuledu.org/leterrier/accueil>

Les logiciels sont présentés dans un tableau. Chaque lien en vert renvoie vers la fiche d'un logiciel.

Sur chaque fiche, on trouve :

- une description du logiciel et de ses applications pédagogiques
- des copies d'écran
- à droite, un lien « Télécharger » (choisir ensuite la version appropriée, exemple : .exe pour Windows)
- à droite (en-dessous), de la documentation pédagogique et des tutoriels d'utilisation
- à droite (tout en bas), des liens internet pour trouver d'autres documentations sur le logiciel

IMPORTANT : sous Windows, avant d'installer les logiciels du Terrier, il est impératif d'installer la bibliothèque TCL/TK :
<http://gforge.ruxeo.com/frs/download.php/29/setup-tcl.exe>

TABLEAU NOIR

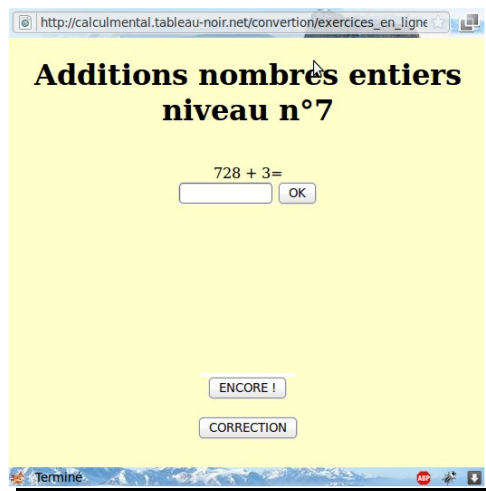
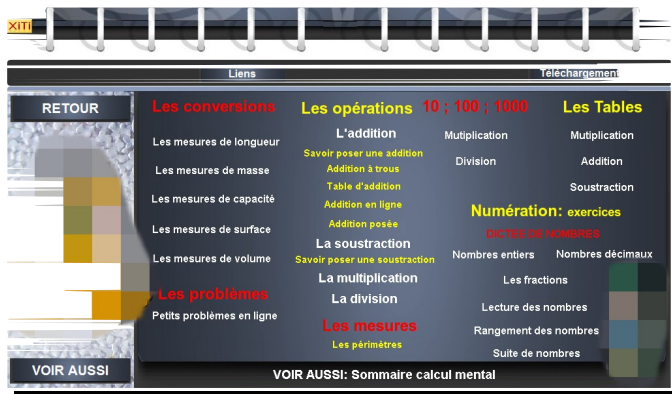
Type : Application en ligne

Éditeur : Jean Yves Bertel

URL : http://lignemath.tableau-noir.net/pages/exercices_en_ligne.html

Licence : Tous droits réservés

Configuration nécessaire : Navigateur (Firefox, Internet Explorer)



Ce site personnel contient de nombreux exercices en lignes.

- Tous les domaines mathématiques sont abordés
- Section « Téléchargements », avec des fiches dans tous les domaines
- Consultation de leçons
- Possibilité d'écouter les leçons
- Enigmes et exercices de logique

ABACALC

Type : Logiciel à installer

Éditeur : [Philippe Cheve](#)

URL : <http://pagesperso-orange.fr/philippe.cheve/>

<http://perso.wanadoo.fr/philippe.cheve/Abacalc.exe>

Licence : Freeware

Configuration nécessaire : Windows (fonctionne sous Linux avec Wine)

Abacalc, logiciel de mathématiques, peut être utilisé aux cycles 2 et 3 (CP jusqu'au CM2), ainsi que dans les classes spécialisées. Il porte sur les nombres naturels et leur manipulation.

- Gestion des élèves
- Édition de bilans (possibilité d'imprimer)*
- Gestion des bilans en réseau

* : Lors de la première impression, l'enseignant choisit un code à 4 chiffres (qui doit être confirmé). Ce code sera ensuite nécessaire à chaque impression.

SITOGRAPHIE

Logiciels-libres.org

<http://www.logiciels-libres-tice.org/spip.php?rubrique27>

Présentation et documentation sur des logiciels libres pour les mathématiques, par Michèle Drechsler

Framasoft

<http://www.framasoft.net/rubrique427.html>

Section « exerciceur » de cet annuaire de logiciels libres

Stepfan.net

<http://stepfan.free.fr/dos/ElemMaths.htm#lign>

Section « exercices en ligne » de cet annuaire de ressources éducatives

Stepfan.net

<http://stepfan.free.fr/dos/ElemMaths.htm#out>

Section « logiciels » de cet annuaire de ressources éducatives

Le Terrier d'Abulédu

<http://www.abuledu.org/leterrier/accueil>

Présentation, documentation et téléchargement des logiciels de cette suite éducative

LICENCES D'UTILISATION DES APPLICATIONS ET DES DOCUMENTS

Tous droits réservés : régime légal du droit d'auteur, en l'absence d'autres indications

- Possibilité d'utiliser présumée, si mis à disposition gratuitement sur le site.
- Rien n'est dit quant à possibilité de copier et de redistribuer, donc par défaut c'est interdit.

Freeware : logiciel gratuit mais non libre.

- Diffusion et copie autorisées, avec interdiction d'en faire un usage commercial.
- Peut faire l'objet de restriction (ex : usage gratuit pour usage scolaire uniquement).

GPL (General Public Licence) : logiciel libre.

- Liberté d'utiliser pour tout usage
- Liberté d'étudier le code source
- Liberté de copier et de redistribuer des copies
- Liberté de modifier et de redistribuer des versions dérivées

CC (Créative Commons) : licence permettant la réutilisation et la redistribution sous certaines conditions optionnelles :

BY (paternité) : obligation de citer l'auteur

NC (non commercial) : usage commercial interdit

ND (non derivative) : modifications et travaux dérivés interdits

SA (share alike) : si le document est réutilisé (et/ou modifié), il doit être placé sous la même licence (conditions identiques) que le document d'origine.

Exemples de licences : CC BY SA, CC BY NC SA ...