

L'outil informatique au service du maitre E

De nombreux logiciels éducatifs existent sur Internet.

Logiciels Educatifs en libre essai (shareware) ou gratuits (freeware)

Présentation de 3 logiciels

1 0 0 0 M O T S


K I T E C R I T

L E C T R A



Où télécharger ces logiciels ?

LECTRA, KITECRIT et 1000 MOTS
sont téléchargeables sur les sites
suivants



POUR LECTRA

TELECHARGEMENT

VERSIONS 16 Bits

Pour WINDOWS 3.x

- [Version française \(740 ko\)](#)
- [Version allemande \(682 ko\)](#)
- [Version anglaise \(709 ko\)](#)
- [Version espagnole \(702 ko\)](#)
- [Version italienne \(722 ko\)](#)

VERSIONS 32 Bits Pour WINDOWS 95/98/ME/XP

Ces nouvelles versions de Lectra (Version >3.30.0007)
corrigent l'Erreur 31037 qui se produisait sur certaines machines.

- [v 3.4.3 française WIN95-98-XP \(2900 ko\)](#) ^{NEW} look XP sous XP
- [v 3.4.3 anglaise WIN95-98-XP \(2900 ko\)](#)
- [v 3.4.3 espagnole WIN95-98-XP \(2900 ko\)](#)
- [v 3.4.3 allemande WIN95-98-XP \(2900 ko\)](#)
- [v 3.4.3 italienne WIN95-98-XP \(2900 ko\)](#)

NOUVEAU!!!

- [v 3.32.0001 Occitane WIN95-98-XP \(1908 ko\)](#)
- [Lectra esperanto por Vindozo 95-98-XP \(2382 Ko\)](#) (947 hits)

Allez sur le site :

<http://www.lectramini.com/lectra.htm>

POUR KITECRIT

Allez sur le site :

<http://www.epi.asso.fr/logiciel/catal/8110.htm>



POUR 1000 MOTS

Allez sur le site :

http://perso.wanadoo.fr/jm.campaner/jmc_1000MOTS/index.htm

1000 mots pour apprendre à lire de la GS au CE1.

Ecoute - Déchiffrage - Combinatoire

Installer le logiciel	Installe la version 2.3 du logiciel (1/12/2004) pour les machines 32 bits à partir de Windows 95 (ne convient pas à Windows 3.1 ou 3.11). Version poste isolé ou serveur réseau . (26 Mo)
Ins 1000Mots.exe	Voir ci-dessous les modifications par rapport à la version 1.2 (08/1999)
Site SPIP	Ce site a été mis en place pour faciliter les échanges. Vous y trouverez la méthode MIKA ainsi que les mises à jour de la version 2.0

Nouveautés de la version 2

- pas de modifications notables au niveau de l'ergonomie pour les élèves. La mise à jour peut donc se faire en cours d'année : les groupes, les bilans des élèves, les leçons que vous avez faites ne seront pas écrasés (mais il est toujours prudent de faire une sauvegarde !)
- le programme a été recompilé en **32 bits** afin de s'installer plus facilement sur les machines utilisant Windows **XP** et **2000** et éviter les problèmes d'impression qui se posaient parfois. Il ne fonctionne plus sous Windows 3.1 et 3.11 (utiliser dans ce cas la version 1.2) ;
- des améliorations ont été apportées aux **impressions** (aperçu avant impression et documents de sortie produits au format **rtf** pouvant être retravaillés avant impression et éventuellement archivés) ;
- **installation simplifiée**, notamment en supportant les réseaux UNC : il n'est plus nécessaire de connecter un lecteur réseau (mappage d'unité) pour faire fonctionner le logiciel depuis le serveur de fichiers ;
- ajout du programme **Configuration.exe** qui permet de définir le statut de la station en **maître** ou en **élève**.
- correction de quelques bugs (et fautes !) qui m'ont été signalés ;
- augmentation du nombre d'exercices proposés aux élèves dès les premières leçons (dans la version précédente il n'accédaient qu'à un seul exercice à la première leçon, à deux à la suivante etc ; les autres étaient notés **Pas cette fois**). Ici, ils accèdent à tous les types d'exercices. Il sera donc nécessaire de les guider dans leur choix au début. L'intérêt de procéder ainsi est de leur permettre de revenir sur un son déjà vu pour faire des exercices de renforcement ou de révision (on peut toujours retirer des exercices à l'aide de l'éditeur si on estime qu'il y en a trop au début) ;
- ajout de deux méthodes de lecture (**Abracadalire** et **Dagobert**).


Important - Licence d'utilisation : la **mise à jour est gratuite** si vous possédez déjà une licence pour une ancienne version de 1000 mots. Il vous suffira de saisir vos coordonnées utilisateur ainsi que le code que vous avez reçu. Si vous ne retrouvez plus le code, ouvrez à l'aide du **Bloc-Note** le fichier `\\windows\jmc_1000.ini` qui contient vos coordonnées ainsi que le code.

Procédure d'installation (poste isolé et réseau)

PROCEDURE

Télécharger sur votre PC, le fichier correspondant à votre système (windows 3.x ou Windows 95/98/XP).

Cliquer sur le fichier pour l'installer.



D'autres logiciels éducatifs sont également accessibles sur plusieurs sites dont :

www.cartables.net

1000 mots pour apprendre à lire

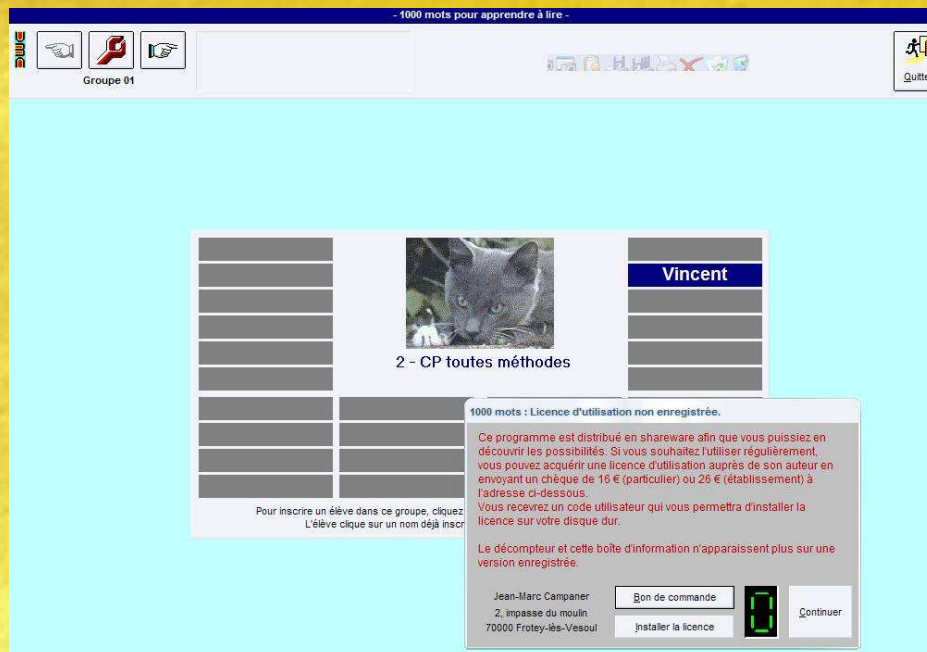


- Un « partagiciel » utilisable avec des élèves en difficulté d'apprentissage de la lecture.

→ J. M. Campaner

les avantages 1

- se télécharge facilement (sur cartables.net par exemple) et n'est pas trop lourd à installer (35Mo)



- coût de licence modique (26€)
- multi groupes, multi élèves

les avantages

- permet de travailler les liaisons graphiques/phonies
- aide à la conceptualisation du mot , de la lettre, de la syllabe
- utilise l'attrait de l'outil informatique pour favoriser l'implication des élèves
- développe le vocabulaire
- développe l'autonomie de l'élève
- autorise l'erreur, ne « donne » pas la solution mais ne laisse pas en situation d'échec.

les avantages 2

- interface organisée par sons et par groupes de sons (gr fr fl dr ...)



2 - CP toutes méthodes

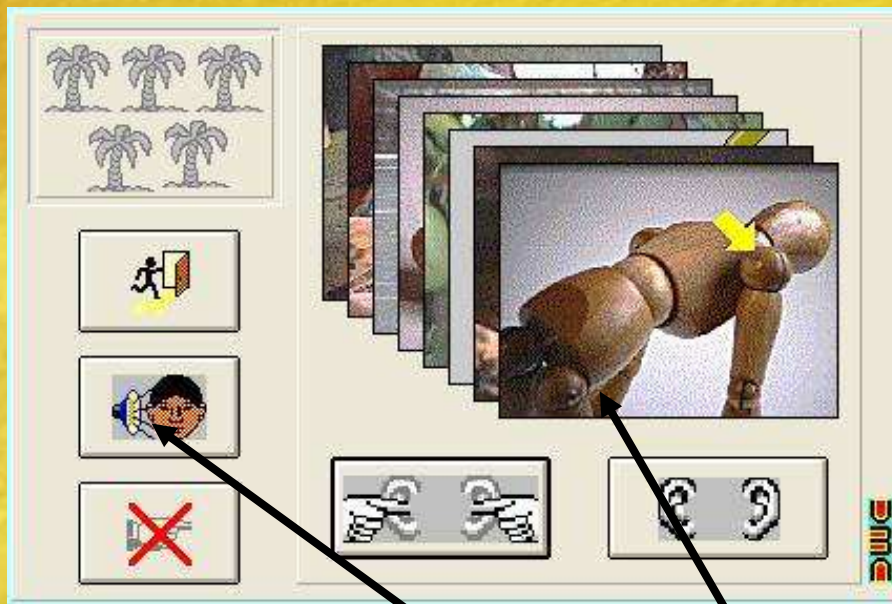
21	- Son [p]	- Graphie (pr)	- Ex : prune
22	- Son [l]	- Graphie (l)	- Ex : bol
23	- Son [l]	- Graphies (al) (ol) (ul) (il) (oul)	
24	- Son [f]	- Graphies (fl) (fr)	- Ex : fleur, f
25	- Son [d]	- Graphie (d)	- Ex : bidon
26	- Son [d]	- Graphie (dr)	- Ex : peindre
27	- Son [m]	- Graphie (m)	- Ex : cinéma
28	- Son [t]	- Graphie (t)	- Ex : tartè
29	- Son [t]	- Graphie (tr)	- Ex : citron
30	- Son [b]	- Graphie (b)	- Ex : boule
31	- Son [b]	- Graphies (bl) (br)	
32	- Son [k]	- Graphies (c) (k)	- Ex : bec, okapi
33	- Son [k]	- Graphie (q)	- Ex : barque
34	- Son [k]	- Graphies (cl) (cr)	- Ex : clé, cra
35	- Son [n]	- Graphie (n)	- Ex : nid
36	- Son [v]	- Graphie (v)	- Ex : cheval
37	- Son [j]	- Graphie (j)	- Ex : judo

25 - Son [d] - Graphie (d) - Ex : bidon

- permet d'individualiser les sons à travailler en appui du travail de remédiation

les avantages 3











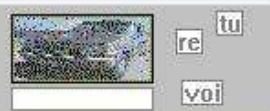


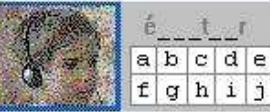
- pour chaque mot, liaison photo / graphie / phonie permanente (il suffit de cliquer sur la photo pour entendre le mot ou le son à volonté)




les avantages 5

- 14 types d'exercices par son

25 - Son [d] - Graphie (d) - Ex : bidon

		
		
 <p>avion boule</p>	 <p>artifice soleil cassé</p>	<p>lapin pomme pilote lap er passer lapin manipu ler joli lapin balayer oe</p>
 <p>lapin</p>	 <p>lupin a</p>	 <p>re tu vo</p>
	 <p>manège givre musicien</p> <p>magicien</p>	 <p>é _ t _ r a b c d e f g h i j</p>



les avantages 6

- pour chaque type d'exercice, une consigne orale et plusieurs niveaux de difficulté

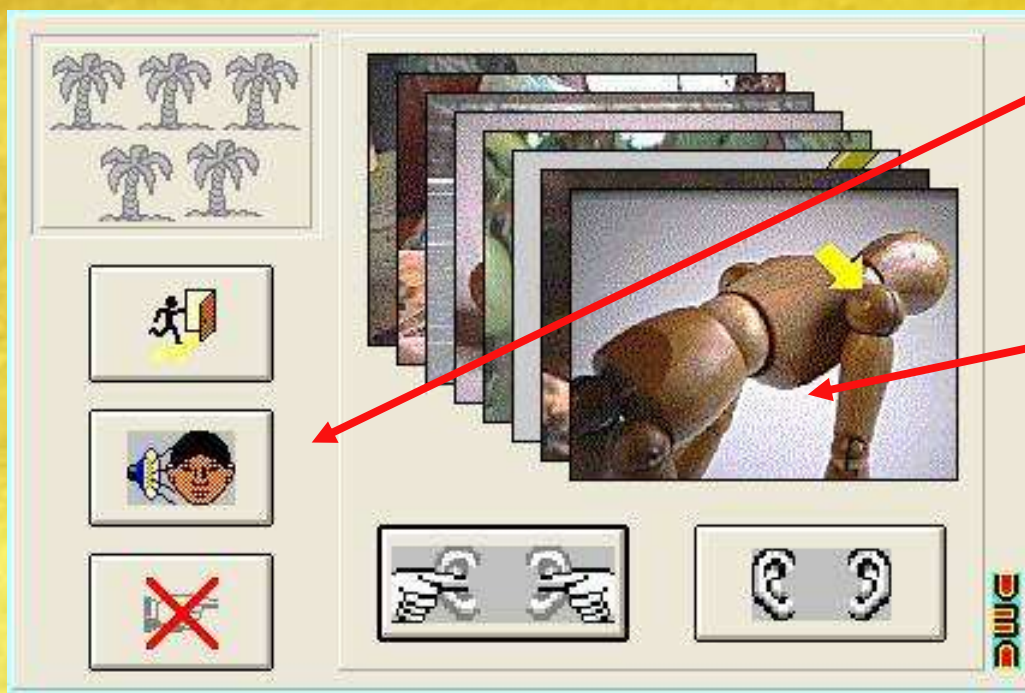


les types d'exercices 1

● repérage reconnaissance du son dans des mots

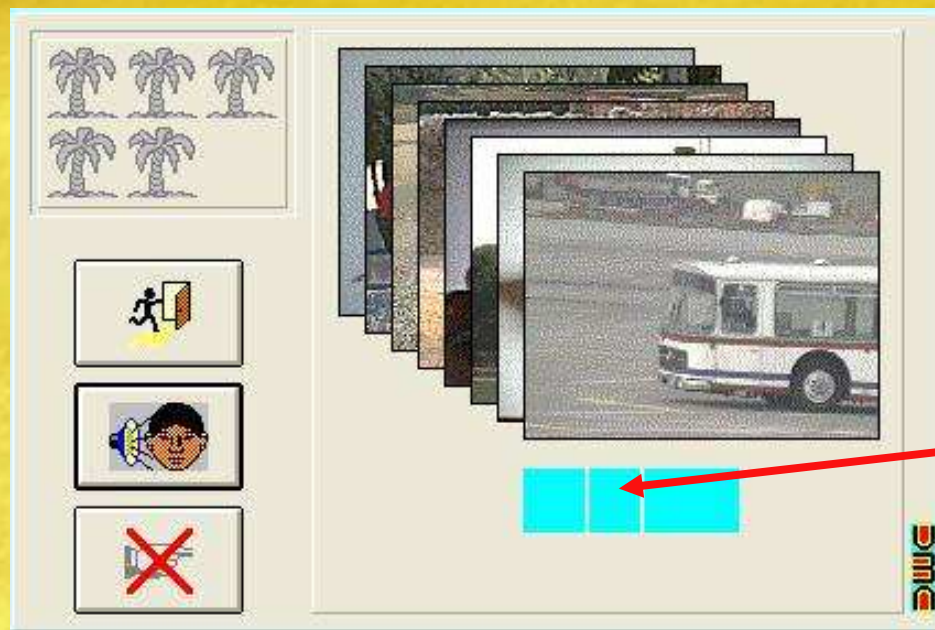
on peut à tout moment

réentendre le son à repérer et le mot proposé (toujours illustré)



les types d'exercices 2

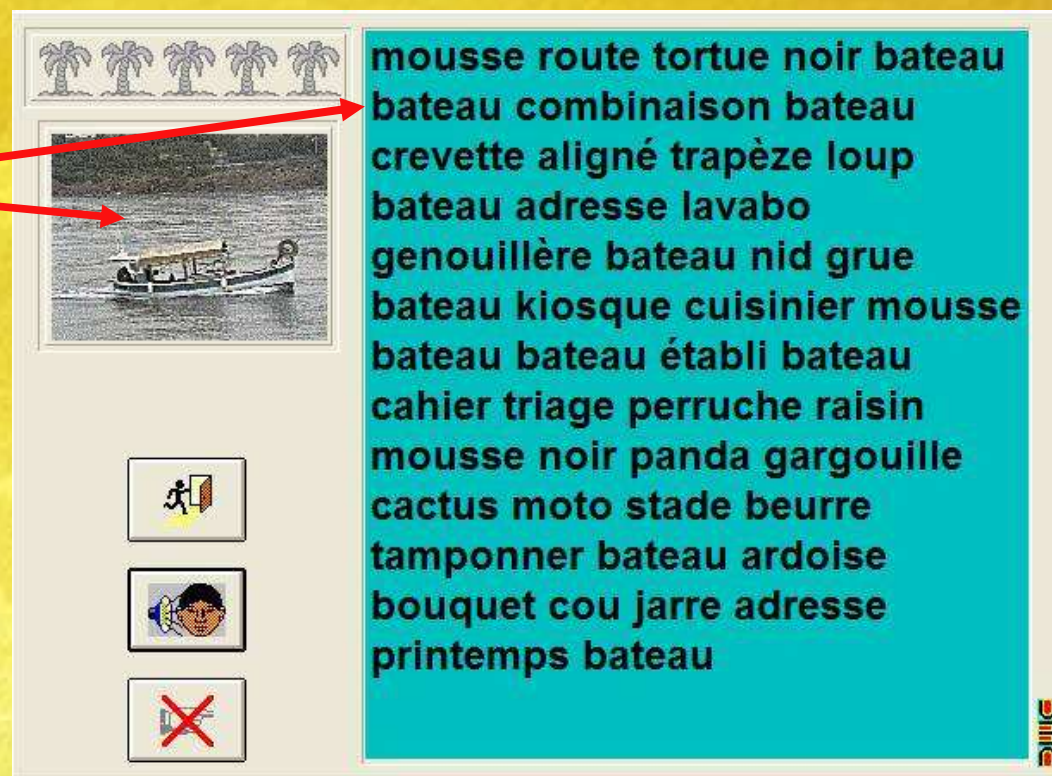
- segmentation syllabique orale et localisation du son dans la syllabe




« Où entends-tu le son [t] ? »

les types d'exercices 3

- Retrouver le mot dans la liste (à partir de l'image ou de la graphie du mot)



mousse route tortue noir bateau
bateau combinaison bateau
crevette aligné trapèze loup
bateau adresse lavabo
genouillère bateau nid grue
bateau kiosque cuisinier mousse
bateau bateau établi bateau
cahier triage perruche raisin
mousse noir panda gargouille
cactus moto stade beurre
tamponner bateau ardoise
bouquet cou jarre adresse
printemps bateau



les types d'exercices 4







● memory , silhouette, mot caché



les types d'exercices 5

- nommer une image, replacer chaque étiquette sous son image

The interface consists of two rows of images. The top row contains three images: a round cake on a plate, a branch of a plum tree with green leaves and purple fruit, and a brown frog. The bottom row contains three images: a knife, a cow, and a wooden mannequin. In the center, there is a list of labels: 'couteau', 'gâteau', 'dos', 'crapaud', 'veau', and 'pruneau'. On the left side, there is a vertical column of five palm tree icons, and below it, three icons: a person walking, a person talking on a phone, and a red 'X' over a person icon. A small 'DML' logo is visible in the bottom right corner of the interface.

		
couteau	gâteau	
dos	crapaud	
veau	pruneau	
		

les types d'exercices 6

- associer chaque mot avec son image

The interface shows a matching exercise. At the top, there is a row of five palm tree icons. Below this, there is a stack of three images of cakes. To the right of the stack, there are four text boxes containing the words: 'poteau', 'oiseau', 'gâteau', and 'chausson'. At the bottom of the interface, there are three icons: a person walking, a person speaking into a megaphone, and a red X. A small 'DMC' logo is visible in the bottom right corner.

les types d'exercices 7

- supprimer la syllabe intrusive

		napruneau
		cadeaufi
		bateaumo
		

DMC

les types d'exercices 8

- reconstituer les mots à partir des syllabes mélangées

teau ca le gâ é deau pau

les types d'exercices 9













- composer un mot à partir des syllabes d'autres mots



The screenshot shows a digital interface for a word-building exercise. On the left, there is a vertical column of icons: a grid of 10 palm trees (with 2 colored green), a person walking, a person on a phone, and a red 'X' over a book icon. The main area contains two images with labels: a daisy flower labeled 'mar gue ri te' and a red gift box labeled 'ca deau'. Below these is a window with lace curtains. A 'DUMC' logo is in the bottom right corner.

les types d'exercices 10

● trouver la lettre intruse

     		échofaudage
		dis
 		chauscure

les types d'exercices 11


- retrouver les lettres d'un mot

mar--a-

	c	d	e	é	ê	è	f	h	i
l		n	o	p		s	t	u	v

l'évaluation

- en fin de séance, un tableau par élève des réussites et des erreurs

08 - Son [o] - Graphies (au) (eau) (ô) - Ex : jaune, oiseau, tôle		
 ? 	Début-Milieu-Fin Réussites 04 Erreurs 01	 ? ? ? ? 
Jeu de mémoire Réussites 01	Forme du mot Pas cette fois !	
 avion  boule	Associer mot-image Réussites 04 Erreurs 00	Mot perdu Réussites 05 Erreurs 00
	Lettre fautive Réussites 03 Erreurs 01	Syllabes mélangées Réussites 06
	Reconstituer le mot Réussites 02	Ecrire le mot Réussites 14 Erreurs 00

l'évaluation

- ... et sa version imprimable

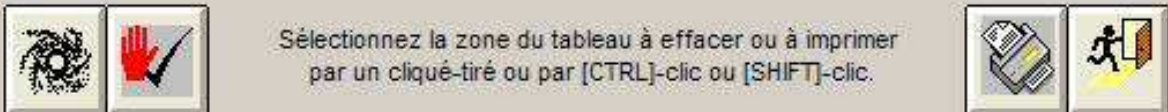
Vincent

<input checked="" type="checkbox"/> Légende		Ecoute		Reconnaissance		Décomposition	
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur		E1 E2 E3		R1 R2 R3 R4 R5 R6		D1 D2 D3 D4 D5	

vendredi 17 mars 2006 - 08 - Son [o] - Graphies (au) (eau) (ô)

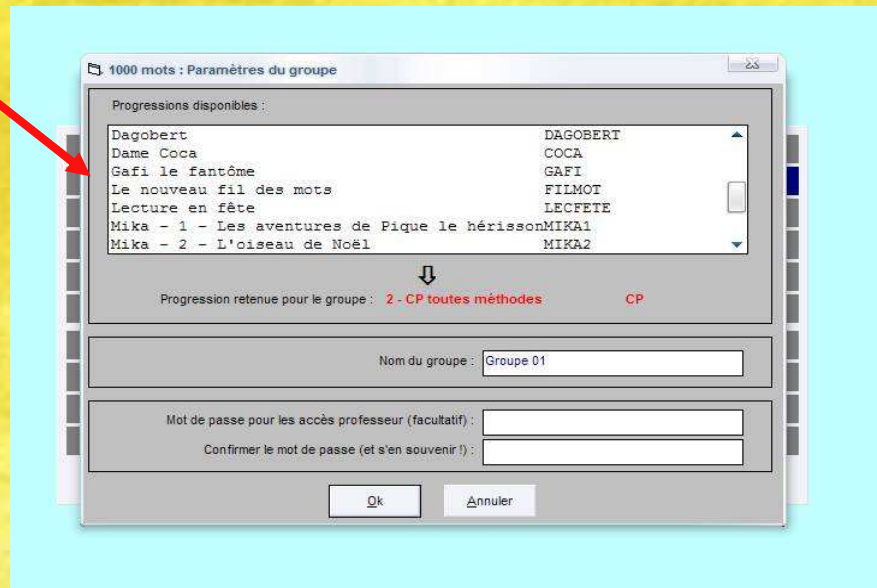
Niveau		2		2		2		1				2		2		2		1		2		2		2		2	
Réussites				4				1						4		5				3		6		2		14	
Erreurs				1																1							

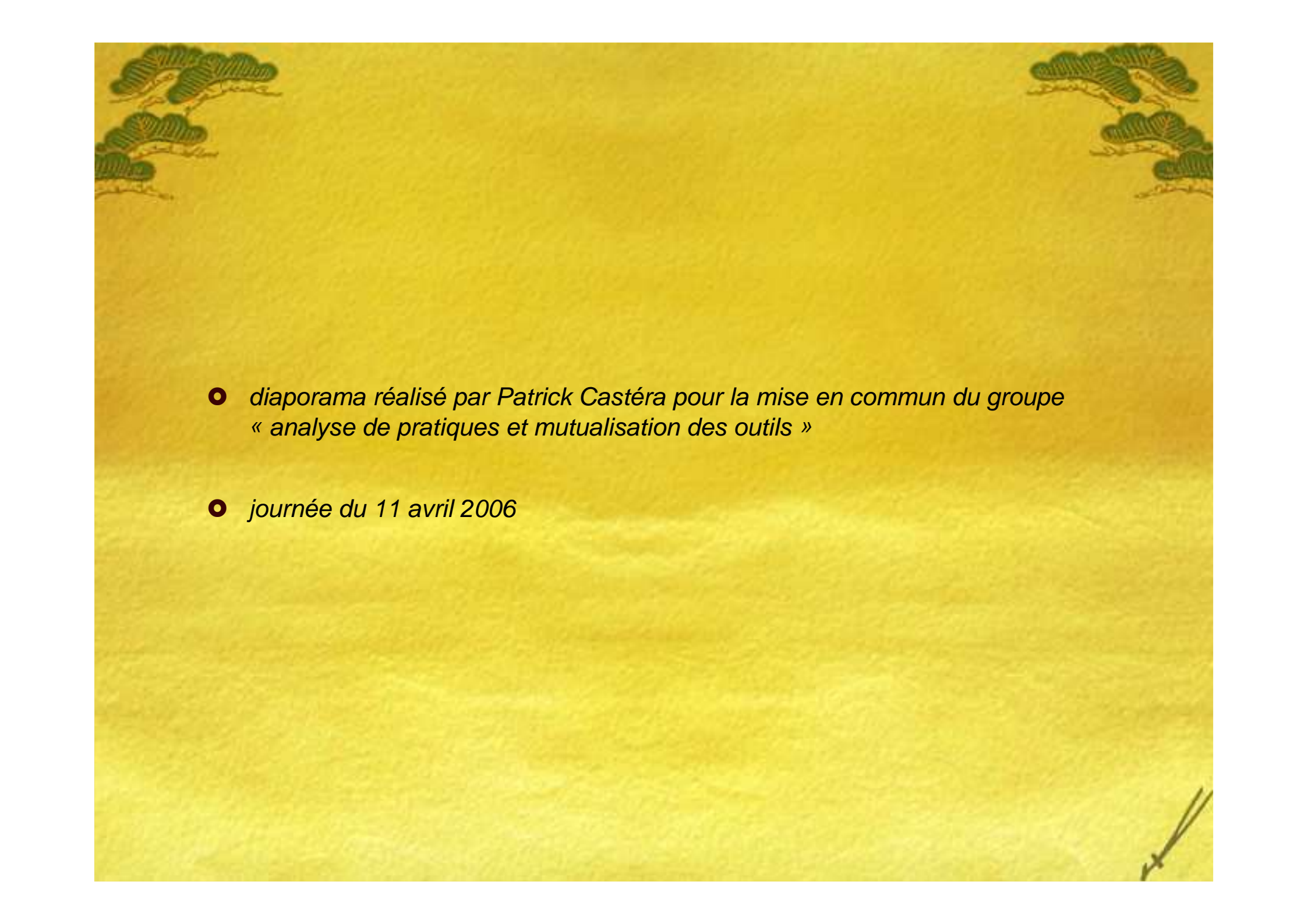
Sélectionnez la zone du tableau à effacer ou à imprimer par un cliqué-tiré ou par [CTRL]-clac ou [SHIFT]-clac.



... vers la classe

- possibilité de créer un imagier papier à partir des photos du logiciel
- possibilité d'installer le logiciel sur l'ordinateur de la classe et de le paramétrer avec la méthode de lecture utilisée



- 
- *diaporama réalisé par Patrick Castéra pour la mise en commun du groupe
« analyse de pratiques et mutualisation des outils »*
 - *journée du 11 avril 2006*



Logiciel LECTRA

L'objectif du logiciel est d'améliorer un certain nombre de capacités fondamentales de l'activité de lecture et d'écriture.


Editeur Michel Brun - 8, rue des amandiers - 68 180 Horbourg Wihr - France



Matériel :

*Un **traitement de texte** qui sauvegarde les textes saisis sous format TXT (ex. : Bloc-notes de Microsoft).*

*Shareware **LECTRA** à télécharger*



Lectra est un **logiciel ouvert** d'entraînement systématique à la lecture, qui propose un ensemble d'exercices variés :

closure, reconstitution,
mots outils,
mots éclairs,
phrase mélangée,
incomplète,
phrase sans espaces,
lecture rapide,
mots identiques, intrus,
ordre alphabétique,
mémoire, quiz,
texte mélangé, texte à corriger.



L'enseignant peut rentrer ses textes ou ceux des élèves.

Il est aussi possible de sélectionner des exercices ciblés



Utilisations possibles :

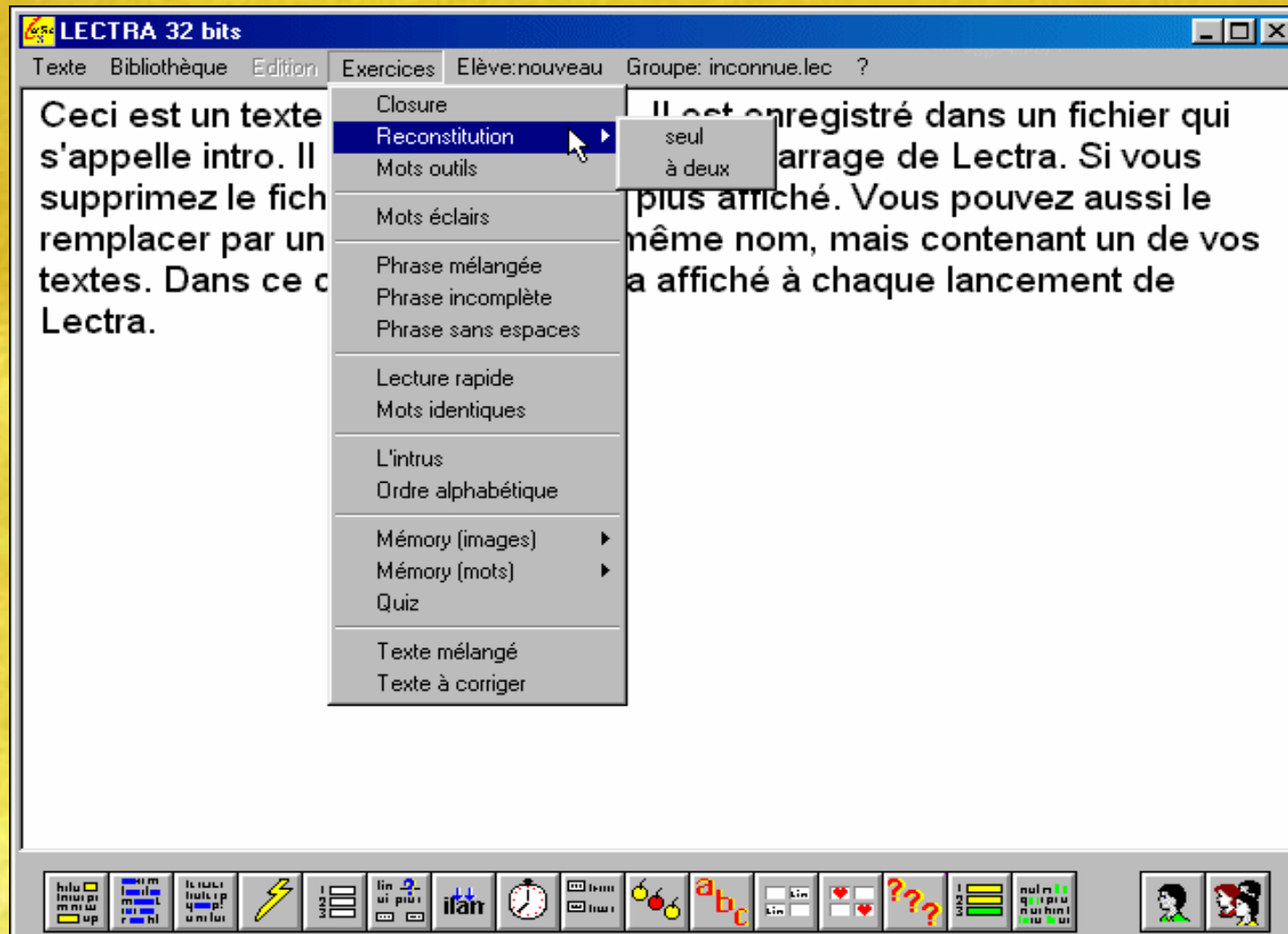
Renforcement orthographique, syntaxique,
morphologique, lexical.

Entraînement à la lecture rapide, à la lecture à
haute voix

Préparation à la présentation d'un texte devant la
classe (transfert, estime de soi).



Quelques copies d'écrans.....



Lectra - Le hérisson.txt - [Lecture rapide: Le hérisson.txt]

Aide

Le hérisson

En France, on trouve beaucoup de hérissons. Ils vivent dans les bois et les jardins.

Le jour, le hérisson se cache sous un tas de feuilles pour dormir. Quand la nuit arrive, il sort de sa cachette pour chercher de la nourriture.

Il mange des insectes, des vers, des escargots,, des oeufs d'oiseaux et même des serpents.

Il a quatre pattes. Son dos est recouvert de piquants. Quand il est attaqué, il se met en boule pour se protéger.

Sa tête ressemble à celle d'un petit chien: il a un museau allongé et des dents très pointues. Souvent, il a même des puces.

réponses justes

temps s

attaqué

Fin

Lectra - Le hérisson.txt - [Closure: Le hérisson.txt]

Aide

hérisson

En France, on trouve beaucoup de hérissons. Ils [] dans les bois et les jardins.

Le jour, le [] se cache sous un tas de feuilles pour dormir. [] la nuit arrive, il sort de sa cachette pour [] de la nourriture.

Il mange des insectes, des vers, [] escargots,, des oeufs d'oiseaux et même des serpents.

[] a quatre pattes. Son dos est recouvert de piquants. [] il est attaqué, il se met en boule pour [] protéger.

Sa tête ressemble à celle d'un petit [] : il a un museau allongé et des dents très pointues. Souvent, il a même des puces.

réponse(s) exacte(s)

â ê é î ï ô õ û

Lectra - Le hérisson.txt - [Texte mélangé: Le hérisson.txt]

Aide

Il a quatre pattes.

Il mange des insectes, des vers, des escargots,, des oeufs d'oiseaux et même des serpents.

Son dos est recouvert de piquants.

Quand il est attaqué, il se met en boule pour se protéger.

Sa tête ressemble à celle d'un petit chien: il a un museau allongé et des dents très pointues.

35 s nombre d'essais: 0

Correction Fin

Lectra - Le hérisson.txt - [Phrase incomplète: Le hérisson.txt]

Aide

Ils vivent dans les bois et ___ jardins.

à est
arrive jardins
cache les
en pour

nombre d'essais
nombre de phrase rangées


Fin

Lectra - Le hérisson.txt - [Phrase mélangée: Le hérisson.txt]

Aide

boule en il met pour protéger se se

Quand il est attaqué , [] [] [] [] [] [] []
[] .

 nombre d'essais:
mots à ranger:

Fin

Lectra - Le hérisson.txt - [Reconstitution: Le hérisson.txt]

Aide

Le _____

En _____, on _____ de _____. Ils _____ les _____ et les _____.

Le _____, le _____ se _____ un tas de _____ la _____, il _____ de sa _____ de la _____.

Il _____ des _____, des _____, _____.

Il a _____, Son dos est _____ met en _____ se _____.

Sa _____ à _____ d'un _____, il a _____.



Propose un mot

â é ê î ï ô ö û

Aide

Non! Ce n'est pas la bonne réponse. La réponse est dans cette liste: tu peux la cliquer ou la mémoriser!

- papa
- canapé
- hérisson**
- France
- frère
- canapé
- piscine
- nièce
- canapé
- grand-mère

FIN



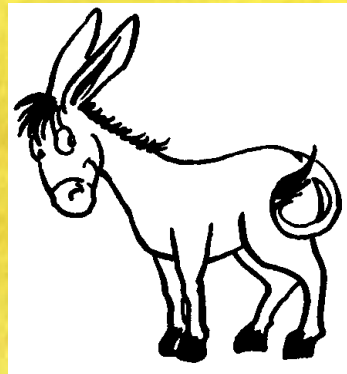
Logiciel KIT-ECRIT :

● 270 mots

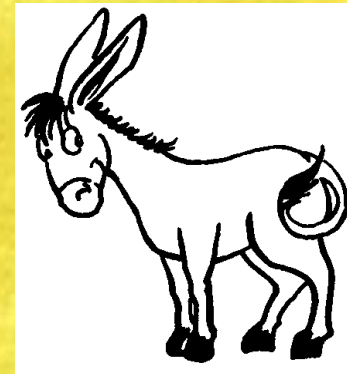
Matériel

- Deux types de **livrets** (image + syntagmes nominaux, ordre alphabétique)
- **Images-puzzles** d'animaux + écriture capitale (infra).

Livret 1



UN ANE



un âne

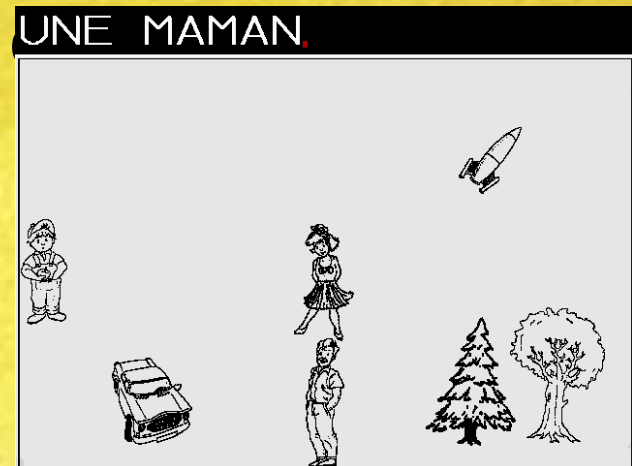
Livret 2

Objectifs du jeu

- Reproduire correctement une suite de mots (minimum deux), en utilisant ou non les modèles; seul(e) ou non.
- Se familiariser avec le clavier de l'ordinateur (emplacement des lettres, touches Entrer, les flèches, Echappe)
- Se familiariser avec le sens de la lecture et de l'écriture.
- Organisation de l'espace de l'écran pour construire un tableau personnel (à partir d'une histoire ; par exemple, retrouver tous les animaux de l'album « *La petite poule rousse* »). Autoévaluation.
- Vérifier l'écriture d'un mot inconnu (correcteur orthographique après une recherche papier-crayon).
- Aider à **construire le concept de mot écrit** (chaque mot doit être précédé d'un déterminant et d'un espace pour être validé). **Observer les relations phonographiques** dans les mots. **Enrichir le lexique mental** par l'écriture fréquente des mots.

Utilisation :

- (1) Taper les mots (traitement autocorrectif de l'écriture)
- (2) Valider l'écrit avec <ENTRER>
- (3) Attendre l'apparition de l'image
- (4) Déplacer l'image à l'aide des flèches
- (5) Valider l'image avec <ENTRER>
- (6) Reprendre en 1



Réussite :

- l'image liée aux mots tapés apparaît; la placer sur le tableau.

Échec :

- les mots saisis s'effacent, il faut recommencer !

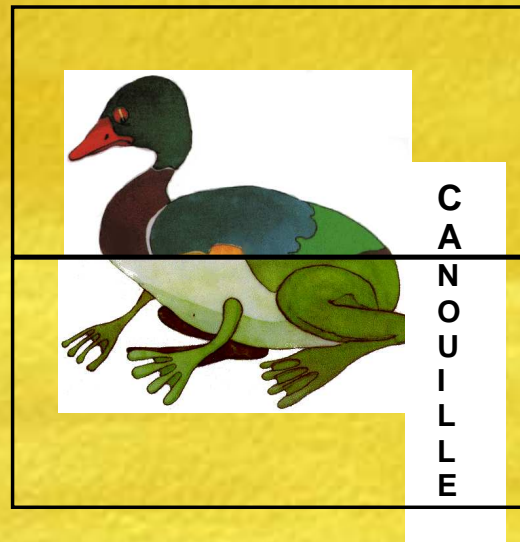
Variante 1 :

Grâce au système autocorrectif, taper les lettres au hasard et essayer de faire apparaître des images à l'écran. Faire profiter les autres de ses découvertes. Écrire les nouveaux mots découverts sur affiche comme référence future.

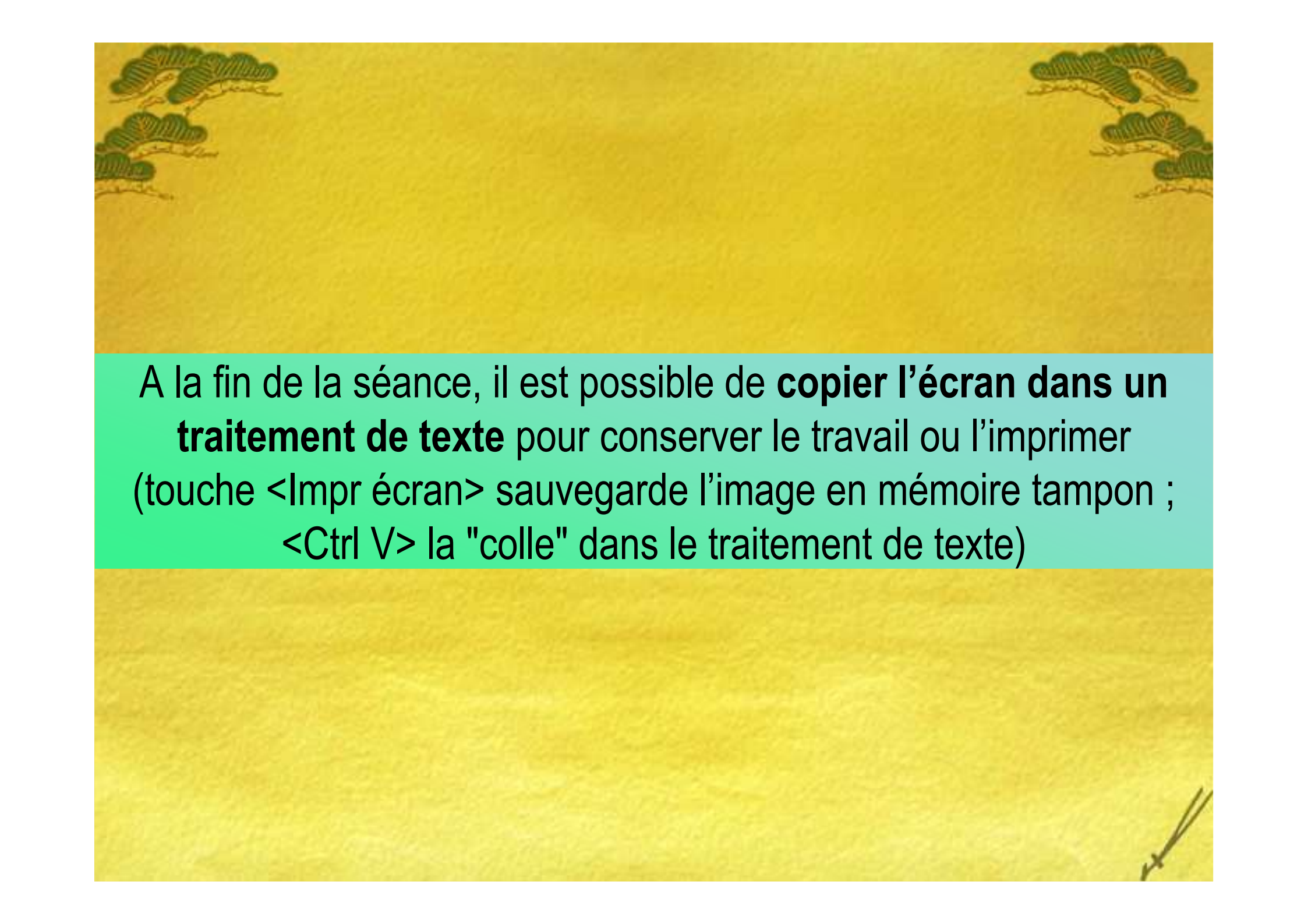
Variante 2 :

Travail sur la **syllabe écrite**. Matériel : demi-images (puzzles) d'animaux à assembler pour créer des êtres fantastiques à partir desquels il faut reconstituer mentalement les animaux de départ. Les écrire ensuite sur KitÉcrit

- Le **premier temps** consiste à repérer chaque syllabe CA / NARD et GRE / NOUILLE afin de procéder aux fusions syllabiques CA/NOUILLE et GRE/NARD.

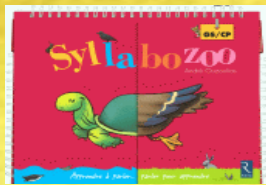


- Le **deuxième temps** demande d'écrire les animaux réels sur l'ordinateur (déterminant + nom) en les copiant à partir des étiquettes ainsi mélangées (UNE GRENOUILLE, UN CANARD).



A la fin de la séance, il est possible de **copier l'écran dans un traitement de texte** pour conserver le travail ou l'imprimer (touche <Impr écran> sauvegarde l'image en mémoire tampon ; <Ctrl V> la "colle" dans le traitement de texte)

FIN



André OUZOULIAS 2005 – RETZ