

INFORMATIQUE : Logiciel Zoum Numération



PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE Comparer des collections d'objets. Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement. Utiliser le nombre pour désigner un rang. Mobiliser des symboles chiffrés pour communiquer une quantité. Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition ou la nature. Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant 1 au précédent. Quantifier des collections jusqu'à 10. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition. Compter jusqu'à 30. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.

Rangement
Classer des objets

Les courses
Conserver une quantité

Combien ?
Réaliser une collection

Autant...
Compléter une collection

J'en veux...
Constituer une quantité

Y'en a...
Dénombrer

Boum
Reconnaître l'écriture des chiffres

Dés et doigts
Différentes écritures d'un nombre

Bingo
Lire les chiffres

Marelle magique
Anticiper par comptage

Ca fait ?
Décomposer une quantité

Sur le fil
Repérer une position avec le nombre

INFORMATIQUE : Logiciel Zoum Phonologie



MOBILISER LE LANGAGE ORAL & ECRIT : Communiquer et se faire comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Pratiquer divers usages du langage oral. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines. Comprendre des histoires. Pouvoir redire les mots d'une phrase lue. Participer verbalement à la production d'un écrit. Repérer les régularités dans la langue. Manipuler des syllabes. Discriminer des sons; Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 écritures; Ecrire son prénom en attaché. Ecrire seul un mot en utilisant des lettres empruntés aux mots connus.

Loto sonore
Attention auditive

La loterie
Trouver un mot contenant un son

Nombre de syllabes
Décomposer un mot en syllabe

Où où où
Situer un son à l'intérieur d'un mot

Les rimes
Repérer une rime

Les attaques
Repérer une attaque

La maison
Reconnaître un son dans un mot

Memory
Mémoire auditive

Méli-mélo
Manipulation de syllabes

Trampoline
Attention auditive, prosodie

Les chemins
Evaluer la longueur d'un énoncé

Les phrases
Discrimination auditive

INFORMATIQUE : Logiciel Zoom lettres et mots



MOBILISER LE LANGAGE ORAL & ECRIT : Communiquer et se faire comprendre. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Pratiquer divers usages du langage oral. Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines. Comprendre des histoires. Pouvoir redire les mots d'une phrase lue. Participer verbalement à la production d'un écrit. Repérer les régularités dans la langue. Manipuler des syllabes. Discriminer des sons; Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les 3 écritures;; Ecrire son prénom en attaché. Ecrire seul un mot en utilisant des lettres empruntés aux mots connus.

- Bing**
Différentes graphies d'une lettre
- En grille**
Balayage visuel
- Les masques**
Prise d'indice
- Les lettres**
Repérage d'une lettre
- Mot à mot**
Différentes graphies d'un mot
- Tap tap**
Recomposer un mot
- La loupe**
Lecture d'image
- Un ou plusieurs**
Les marques du pluriel
- Demi-mots**
Reconnaissance globale d'un mot
- Ecoute, écoute**
Reconnaissance d'un son
- Céquiki ?**
Attention auditive
- En ligne**
Repérage visuel

INFORMATIQUE : Logiciel Zoom Structuration de l'espace



PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE : Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance. Classer ou ranger des objets en fonction de leur forme ou couleur. Classer ou ranger des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes. Reconnaître quelques solides. Reproduire un assemblage à partir d'un modèle. Reproduire, dessiner des formes planes. Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

- Moitié moitié**
Compléter une symétrie
- Puzzles**
Recomposer une surface
- Copie recopie**
Reprod. figure géométrique
- Cueillette**
Courbes fermées/ouvertes
- Cache-cache**
Situer des objets
- Colliers**
Algorithmes
- Tableau**
Lecture de tableau
- Promenade**
Coder un parcours
- Rendez-vous**
Décoder un parcours
- Chasse au trésor**
Coder parcours quadrillage
- Carte au trésor**
Décoder parcours quadrillage
- Labyrinthes**
Organiser un déplacement