

## Les logiciels RIP

La marque "Reconnu d'intérêt pédagogique par le ministère chargé de l'éducation nationale", dite marque RIP, est destinée à guider les enseignants dans le monde du multimédia pédagogique. Un logo permet d'identifier les logiciels et les créations multimédias qui, après expertise par des enseignants et spécialistes du domaine et par décision de la commission multimédia, répondent aux besoins et aux attentes du système éducatif :

- **Qualité pédagogique des contenus** : rigueur scientifique, qualité de l'expression.
- **Pertinence d'usage des technologies de l'information dans la démarche pédagogique** : interactivité, efficacité des recherches documentaires, développement des pratiques de travail autonome ou collectif en classe ou en centre de documentation et d'information (CDI).
- **Simplicité d'utilisation** : facilité d'installation, souplesse de navigation, possibilité d'exporter, de sauvegarder ou d'imprimer des données.



*L'ancien (à gauche) et le nouveau (à droite) logo RIP*

Voici une liste avec quelques exemples de logiciels RIP (du cycle 1 au cycle 3) pour l'enseignement primaire :

### Cycle 1

#### « Salut l'artiste (le petit Léonard) » édité par Génération 5

Les élèves pourront créer de toutes pièces les dessins de leur choix en laissant libre cours à leur imagination mais pourront aussi composer des affichettes, des cartes de vœux, des vignettes de BD, des portraits amusants...

Site Web: <http://www.generation5.fr/produits/Salut-l-Artiste-Le-petit-Leonard--161--21150--ens.php>



#### « Souris des tout-petits (la) » édité par Génération 5

Cette souris optique avec molette a été spécialement étudiée pour les informaticiens en herbe.

Les deux cédéroms qui l'accompagnent proposent de nombreux jeux pour apprendre à manipuler la souris avec précision, tout en s'amusant.

Site Web: <http://www.generation5.fr/produits/La-mini-souris-des-tout-petits--682--21110--ens.php>



## « Je découvre les chiffres et les nombres » édité par Génération 5

Ce cédérom invite les enfants de Moyenne et Grande section de maternelle au pays des Petits Monstres, à découvrir avec eux les mystères des nombres.

Le niveau de difficulté des activités croît progressivement au fil des réussites.

Le professeur peut suivre les réalisations des élèves de façon individualisée.

Site Web: <http://www.generation5.fr/produits/Je-decouvre-les-chiffres-et-les-nombres--322--21120--ens.php>



## « J'apprends à compter avec Floc » édité par Floc Production Multimédia

"J'apprends à compter avec Floc" propose plus de 20 jeux et activités autour du nombre pour les 4-6 ans.

Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoCompte.zip>



## Cycle 2

### « Phono-Grapho » édité par Floc Production Multimédia.

Phono-Grapho s'adresse aux élèves de cycle 2, de CLIN et à l'enseignement spécialisé. Il s'appuie sur des photos sonorisées prises, en grande partie, parmi celles de Phono-Floc.

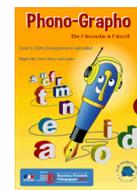
Ici, le mot correspondant est écrit, mais une syllabe manque. Il faut la retrouver parmi plusieurs qui ont toutes un phonème en commun (choisi au départ).

Dans un premier temps, ces syllabes sont sonorisées. L'élève peut donc s'appuyer sur ses connaissances phonologiques pour trouver la réponse. En même temps, il se familiarise avec les graphèmes associés et la combinatoire.

Dans un second temps, les syllabes n'étant plus sonorisées, il devra faire appel à ses capacités de lecture.

Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoPhonoGrapho.zip>



## « A vos tables ! » édité par Floc Production Multimédia.

Ce logiciel s'adresse aux élèves à partir du CE1 et à l'enseignement spécialisé. **A vos tables !** propose :

- Un apprentissage des tables de multiplication reposant sur des environnements qui donnent du sens au calcul, une vue globale des résultats et de leur organisation
- Des scores qui permettent de mesurer ses progrès
- Des activités à deux pour favoriser l'émulation et le désir d'apprendre
- Des tables jusqu'à 999 pour travailler le calcul réfléchi
- Un module d'auto-évaluation
- Des outils à disposition de l'enseignant pour un travail collectif...



Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoTablesFa.zip>

## « Je lis avec Léon » édité par Paraschool

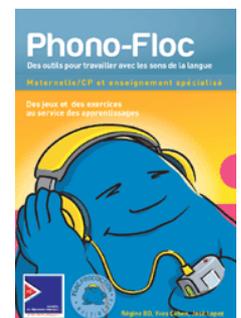
« Je lis avec Léon » est un **outil d'aide à l'apprentissage de la lecture**, véritable innovation en matière de recherche et de développement. Cet outil entièrement sonorisé allie savoir faire pédagogique et nouvelles technologies dans une aventure éducative ludique qui donne à l'élève l'envie d'apprendre et de comprendre ses erreurs.



Site Web: <http://system.paraschool.com/soutien/ecole/lecture.html>

## « Phono-Floc » édité par Floc Production Multimédia

Phono-Floc ne vous propose pas une méthode. Il met des outils à votre disposition pour s'adapter à votre pratique dans l'accès à la **conscience phonologique** des élèves. Il s'adresse essentiellement à la Grande Section mais peut, dans certains cas, être utilisé dès la Moyenne Section ainsi qu'en début de CP (et avec tout enfant en difficulté). Phono-Floc travaille uniquement sur les sons de la langue. Vous n'y trouverez pas d'écrit.



Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoPhonoFloc.zip>

## « Floc et les nombres » édité par Floc Production Multimédia

"Floc et les nombres" propose 23 jeux pour apprivoiser les nombres entiers inférieurs à 1000, à jouer seul, à deux ou en groupe. Chacun est composé de 1 à 6 séries de jeux (A, B, C, D, E, F) déclinées en plusieurs niveaux. Vous disposez ainsi de 316 niveaux de jeux, tous aléatoires. Dans la majorité des jeux, vous pouvez également choisir le nombre maximum sur lequel vous souhaitez travailler.



Dans le livret pédagogique, vous trouverez des pistes d'utilisation collective des jeux, avec ou sans Tableau Numérique Interactif, ainsi qu'un module "Rechercher" pour trouver rapidement les jeux (et niveaux de jeux) travaillant la notion souhaitée.

Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoFlocNombres.zip>

## « Logico-Floc » édité par Floc Production Multimédia

"Logico-Floc" de 4 à 9 ans propose 20 jeux autour de la logique pour jouer seul, à deux ou en groupe. Chacun est composé de 1 à 6 séries de jeux (A, B, C, D, E, F) déclinées en plusieurs niveaux. Vous disposez ainsi de 283 niveaux de jeux, tous aléatoires.



Dans le livret pédagogique, vous trouverez des pistes d'utilisation collective des jeux, avec ou sans Tableau Blanc Interactif.

Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demologicoFloc.zip>

## « Bouge avec Floc » édité par Floc Production Multimédia

"Bouge avec Floc" propose 24 jeux autour de l'orientation, des déplacements, du repérage, codage et décodage... Chacun est composé de 1 à 5 séries de jeux (A, B, C, D, E) déclinées en plusieurs niveaux. Vous disposez ainsi de 216 niveaux de jeux, tous aléatoires.



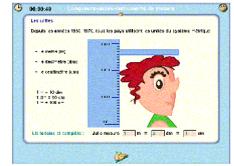
Site Web: <http://www.floc-multimedia.com/>

Télécharger une démonstration : <http://www.floc-multimedia.com/autre/demoflocBouge.zip>

## Cycle 3

### « SMAO CM2 » édité par Chrysus

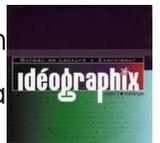
Cette collection a été élaborée dans le souci d'apporter une aide individualisée au travail de l'élève. C'est donc un outil pour l'enseignant dans la mise en place d'une pédagogie différenciée. Les activités proposées à l'élève lui permettent de progresser à son rythme et de s'investir activement dans la pratique des mathématiques.



SMAO CM2 est un outil qui peut être utilisé à la fois en fin d'école primaire et en classe de 6ème pour les élèves en grande difficulté en mathématiques.

### « Idéographix version 3 » édité par l'Association Française pour la Lecture

L'Association Française pour la Lecture, AFL, est à l'origine d'**Idéographix** qui est un ensemble de logiciels intégrés destinés à faciliter à ces utilisateurs l'enseignement de la langue écrite à travers l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.



Il est constitué de 2 modules :

- **Le bureau de lecture**, conçu comme un logiciel professionnel pour les enseignants et destiné à les aider dans la préparation des leçons et exercices de lecture à partir des textes de leur choix.
- **L'exerciseur**, qui s'adresse plus directement aux élèves et prend appui sur les textes et mots déjà travaillés en classe.

Site Web: [http://www.lecture.org/logiciels\\_multimedias/ideographix/ideographix.html](http://www.lecture.org/logiciels_multimedias/ideographix/ideographix.html)

Télécharger une version d'évaluation : <http://www.lecture.org/cgi-bin/pg-download.pl?code=Ideographix3>

### « Les Inséparables » édité par Prévention MAIF

Ce cédérom a comme point de départ une vidéo retraçant le parcours quotidien de quatre élèves, quatre amis, sur le chemin de l'école. Quatre trajets, quatre moyens de locomotion (roller/piéton, vélo, voiture, bus). Un jour, c'est l'accident... Des exercices, des tests, un espace réservé à l'enseignant et une documentation pédagogique complètent le produit et permettent de préparer l'Attestation de Première Éducation à la Route ([APER](#)).



Site Web: <http://www.maif.fr/association-prevention-maif/catalogue-securite-routiere/cycle-3/inseparables.html>

## « La Malle aux Mots » édité par ITOP Education

Jour après jour, que ce soit au cours des leçons de vocabulaire, des activités de lecture, ou de façon plus ponctuelle pendant les différentes activités de la classe, les élèves apprennent de nouveaux mots. *La Malle aux Mots* permet de recueillir et de classer toutes les découvertes qui auront été faites à l'occasion de la rencontre avec ce nouveau vocabulaire.



Site web: <http://francais.itopeducation.net/malleauxmots/default.htm>

## « Le chemin de Tête-en-l'air (7-12 ans) » édité par Génération 5

### Prévention des risques de la circulation (piétons, cyclistes).

Qu'il soit passager, piéton ou cycliste, l'enfant est un usager particulièrement vulnérable dans l'environnement routier. Au travers de dizaines de jeux de difficulté progressive, l'enfant est sensibilisé aux dangers et développe connaissances et savoir-faire en vue d'une meilleure maîtrise de la complexité des **situations routières**.



Site Web: <http://www.generation5.fr/produits/Le-chemin-de-Tete-en-lair--361--22165--ens.php>

## Plus de logiciels RIP

Vous trouverez d'autres logiciels RIP chez les éditeurs suivants :

- [http://www.chrysis.com/site/cad\\_rip.asp](http://www.chrysis.com/site/cad_rip.asp)
- <http://www.floc-multimedia.com/>
- <http://www.generation5.fr>
- <http://www.lesite.tv>
- <http://www.cabri.com/fr/>
- <http://www.itopstore.com/>
- <http://www.clubpom.fr/>