

REPERAGE:



PRESENTATION:

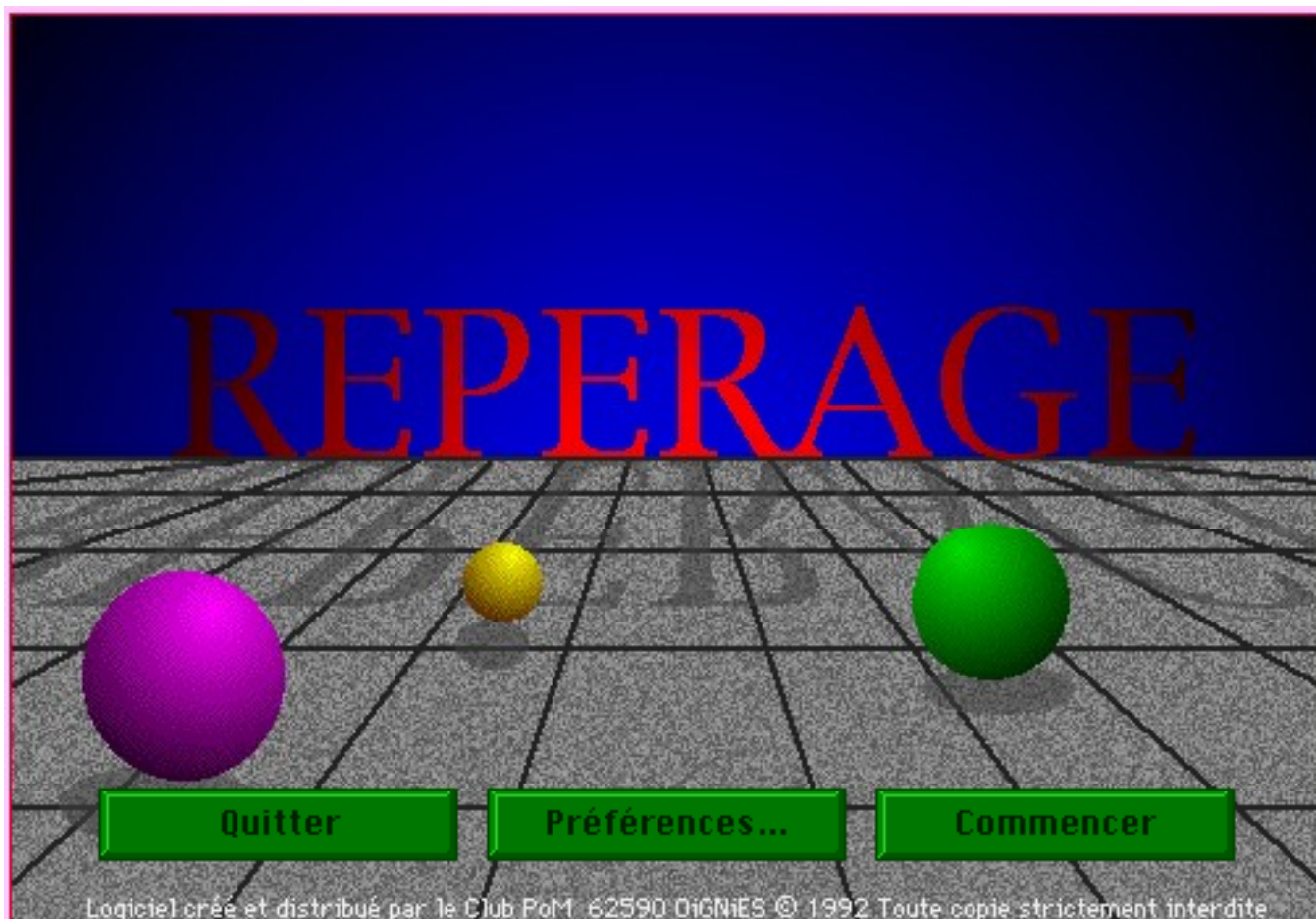
Discipline: Géométrie

Domaine: Repérage

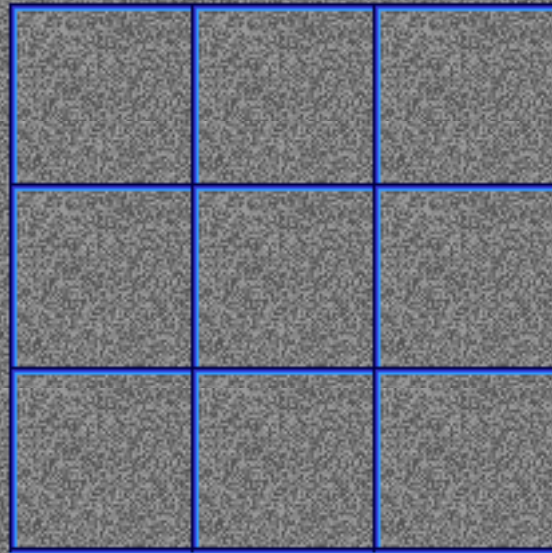
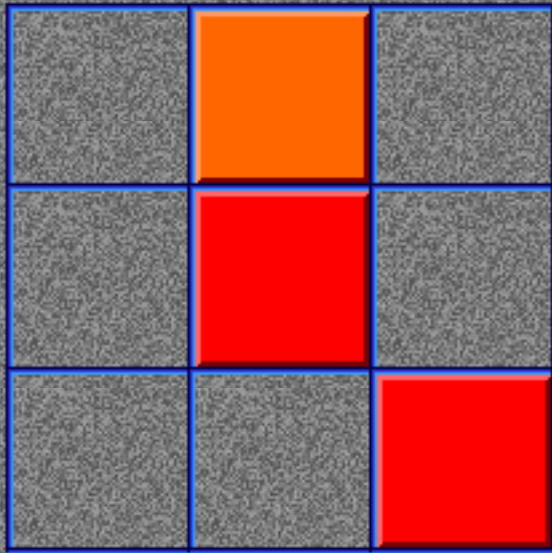
Types: Exercices

Niveau: Ecole maternelle/ CP

Configuration: 256 Couleurs



Reproduis le dessin...



OBJECTIFS:

- Se repérer dans un quadrillage.
- Se repérer dans un tableau à double entrée.
- Discerner, placer des formes géométriques simples.
- Reconnaître les couleurs.

DESCRIPTION:

L'enfant aborde ici les premières notions de géométrie. Il est amené à se repérer dans un quadrillage et dans un tableau à double entrée, à distinguer et à placer des figures géométriques simples (rectangles, ronds, carrés, triangles et ovales) et à reconnaître les couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, orange et rose). Ce programme vise donc des objectifs essentiels du stade des apprentissages.

Des pédagogues ont collaboré à la conception de "Repérage". Il est ainsi parfaitement adapté aux objectifs et aux contraintes de la classe. Le son est omniprésent dans le programme : tout clic sur une

forme ou sur une couleur entraîne immédiatement l'énoncé des caractéristiques du dessin cliqué. De même, les consignes sont énoncées clairement. Cette possibilité offre à l'enfant une compréhension totale des consignes à effectuer et donc une autonomie optimale.

Les fonctionnalités et l'ergonomie de "Repérage" soigneusement étudiées, rendent cet outil accessible de façon simple et rapide aussi bien à l'adulte qu'à l'enfant. Son contenu et son interface paramétrables rendent son utilisation pratique en classe comme à la maison.

La qualité graphique, la simplicité d'utilisation, la cohérence et la diversité des exercices, font de ce didacticiel un ensemble structuré, progressif et efficace.

"Repérage" se compose de trois modules différents qui sont:

- Reproduire un dessin dans une grille: Ce premier module est un exercice de transposition. Il s'agit pour l'enfant de reproduire dans une grille un motif présenté en modèle.

-Placer une forme: l'enfant doit placer une forme (carré, ovale, rond...) dans un tableau à double entrée. Il faut indiquer la bonne case, pour une forme colorée, dans un tableau qui présente des formes et des couleurs en abscisse et en ordonnée.

-Colorier une forme: l'enfant sélectionne la bonne couleur et colorie un dessin dans un tableau en suivant les caractéristiques données par l'abscisse et l'ordonnée.

Le logiciel est sonorisé et entièrement paramétrable. L'adulte sélectionne les exercices à effectuer. Chaque module comporte un certain nombre de types différents d'exercices classés par ordre de difficulté croissante.