



INFORMATIQUE  
EDUCATION

Autisme  
/ TED



Handicap  
moteur



Handicap  
mental



Logiciels  
d'éducation  
spécialisée et  
de rééducation

[www.informatique-education.fr](http://www.informatique-education.fr)

catalogue  
CATALOGUE  
**2018**  
catalogue

# Les nouveautés

2017-2018

## Pourquoi sont-ils adaptés?

- Conçus par des professionnels de l'éducation spécialisée, ESAT, IME, SPIFP.

- Les graphismes sont étudiés pour ne pas être trop enfantins mais tout de même attractifs.

- Les apprentissages sont progressifs, ils s'adaptent au rythme de chacun y compris à celles et ceux qui ont les plus grandes difficultés.

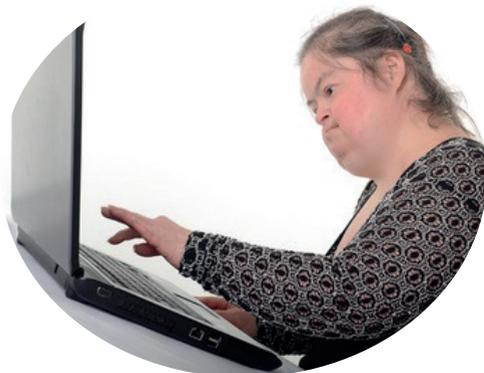
- Des options astucieuses présentes dans les exercices comme l'aide auditive qui permet de faire prononcer le contenu écrit de l'écran et rend les logiciels utilisables par les non-lecteurs en autonomie.

- 100% adaptés au handicap moteur : tous les exercices de tous les logiciels sont équipés d'un désigneur qui remplace l'utilisation de la souris. Utilisable avec le clavier ou avec un contacteur.



## Discri-Vis

Travail des notions de discrimination visuelle, visuo-spatiale, et de l'attention.





## *LOGIC'O*

Logic'o permet le développement du raisonnement et de la pensée logique.

# Sommaire

Éveil

Émotions

Le temps

Autonomie

Mémoire

L'espace

Orthophonie

Le corps

Discrimination visuelle  
Logique

Lecture

Numération

Professionnels



# DISCOV'ORDI

● Progressif

Logiciel permettant d'aborder tous les aspects de la manipulation basique d'un ordinateur. Plusieurs pôles sont disponibles :



Liaison clavier - écran



Liaison souris - écran

## Les activités proposées:

- **Liaison clavier-écran** : relation cause-effet entre le clavier et l'écran.
- **Stop / L'escalier** : faire avancer un personnage par petits appuis successifs sur le clavier et s'arrêter lorsque la consigne le demande.
- **Chemins / labyrinthes** : utiliser les flèches de direction pour déplacer une cible à l'écran.
- **Liaison souris-écran** : relation cause-effet entre la souris et l'écran.
- **Maîtrise des directions** : amener la souris dans une direction précise, sans cliquer.
- **Cliquer** : apprendre à cliquer sur un objet fixe puis un objet mobile (plusieurs trajectoires et vitesses disponibles).
- **Cliquer - glisser** : travail du cliquer-déposer.

## Tarifs

A l'achat

 50€  
1 poste

 135€  
illimité\*

\*Sur un même site



Cliquer-glisser - mettre les poussins dans le panier



Cliquer sur un objet mobile

Stop aux doigts  
scotchés aux touches !

Apprendre à ne pas laisser le doigt appuyé sur une touche

Grâce aux exercices «Stop» et «L'escalier» apprenez aux utilisateurs à ne pas laisser indéfiniment les doigts appuyés sur les touches.



Logiciel de travail complet de la discrimination auditive.

## Les activités proposées:

- **Découverte** : un son est joué et l'image correspondante est affichée.
- **Discrimination** : un son est joué, il faut trouver l'image correspondante.
- **Séquence** : remettre dans l'ordre une séquence de 2 à 4 sons entendus.
- **Superposition** : identifier 2 sons joués simultanément.
- **Mémoire immédiate** : jeu de mémoire sonore.

- Convient à tous les âges
- Personnalisable

Thèmes de sons disponibles :

- Corps humain
- Animaux
- Transports
- Instruments
- Vie quotidienne

Les images peuvent être sous forme de photos ou de silhouettes.

## Exemples d'activités

Séquences :

2, 3 ou 4 sons sont joués, il faut replacer les images correspondantes dans l'ordre.



### Discrimination

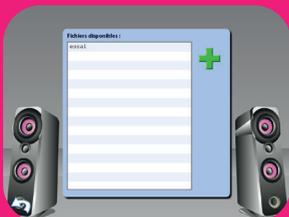
Un son est joué, il faut trouver l'image correspondante.



Créez vos fichiers perso

Mélangez les thèmes de sons et créez vos fichiers personnels

Le logiciel vous propose de créer par exemple vos séquences personnalisées de sons pour l'activité «Séquences». Cette option est disponible pour plusieurs activités.



## Tarifs

A l'achat

60€  
1 poste

150€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 3,90€  
3 mois : 7,90€  
6 mois : 14,90€  
1 an : 24,90€

\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison : téléchargement, connexion internet obligatoire

# A la découverte des couleurs

- Ludique

Logiciel destiné à apprendre à reconnaître, trier, associer et nommer les couleurs.

- Idéal pour début d'apprentissage ou révisions

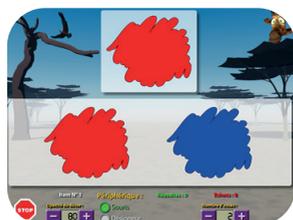
## Les activités proposées:

- **Dénomination**: présentation visuelle des couleurs.
- **L'imagier des couleurs**: présentation d'objets de la couleur choisie
- **Terme à terme**: retrouver l'objet de la même couleur que le modèle.
- **Verbalisation**: trouver ou colorier un objet de la couleur demandée.
- **Discrimination**: trouver tous les objets de la couleur demandée.
- **Tris**: trier des objets différents, de couleur identique.
- **Objets polychromes**: discrimination d'objets polychromes de forme identique.
- **Coloriages**: colorier des images soit de façon libre, soit de façon dirigée.

## Progression d'apprentissage

### Choix du nombre de couleurs

Afin de proposer un apprentissage progressif, vous avez la possibilité de choisir le nombre de couleurs avec lesquelles vous souhaitez travailler. Le minimum est de 2 couleurs.

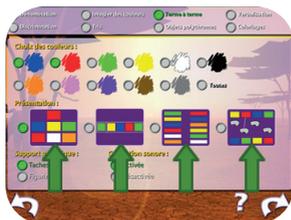


Terme à terme - 2 couleurs



Terme à terme - 4 couleurs

### Différentes présentation d'exercices :



Un même exercice peut être présenté différemment afin de travailler le même objectif pédagogique sans lasser l'utilisateur.

Vous pouvez donc travailler longtemps une même notion en variant les supports.

## Tarifs

A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 3,90€  
3 mois : 7,90€  
6 mois : 14,90€  
1 an : 24,90€

\*Sur un même site

\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

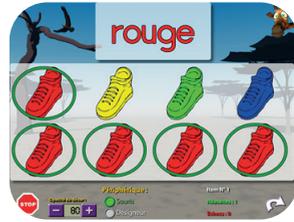
## Le support écrit

Dans plusieurs activités, il vous est proposé une option «support écrit». La couleur demandée oralement sera alors écrite et prononcée.

Ce support écrit a 2 objectifs : apporter une aide car il est écrit dans la couleur demandée et permettre petit à petit la mémorisation de la graphie de la couleur en vue d'une future lecture.



Support écrit - Activité «Verbaliser»

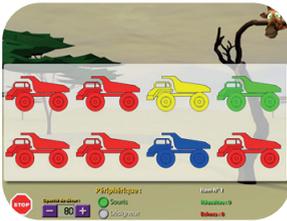


Support écrit - Activité «Discrimination»

## Activité «Discrimination»

Dans cette activité qui consiste à trouver tous les objets de la même couleur plusieurs options vous sont proposées :

- Des objets identiques ou différents, ce qui constitue une première différence de niveau.



- 3 types de consignes :



Trouver tous les objets de la même couleur que le modèle



Trouver tous les objets verts, support écrit en option



Trouver tous les objets de la même couleur, sans indication de celle-ci.

# Les émotions et leurs causes

- Convient à tous les âges
- Personnalisable

Logiciel permettant d'apprendre à reconnaître les émotions et identifier leurs causes. Entièrement personnalisable il vous est possible d'ajouter les personnages que vous souhaitez, basés sur vos propres photos ou pictogrammes.

## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation des émotions seules ou associées à leurs causes.
- **Le regard** : trouver le personnage qui nous regarde dans les yeux.
- **Identification** : Trouver parmi plusieurs images l'émotion demandée.
- **Association** : trouver la même émotion sur des visages différents.
- **Puzzle** : reconstituer un visage présenté sous forme de puzzle.
- **Les émotions et leurs causes** : trouver la cause qui provoque l'émotion demandée et vice versa

## Les options de contenu

Par défaut 4 personnages sont proposés :

2 personnages adultes, masculin et féminin, 2 personnages enfants, également masculin et féminin ainsi qu'un smiley



Menu des options

Les émotions disponibles sont :

- Content
- Pas content
- Tristesse
- Dégoût
- Ennui
- Peur
- Surprise
- Colère
- Douleur

Il est possible de travailler les activités avec un support image ou avec un support écrit.

## Tarifs

### A l'achat

 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 6,90€  
3 mois : 12,90€  
6 mois : 24,90€  
1 an : 34,90€

\*Sur un même site

\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

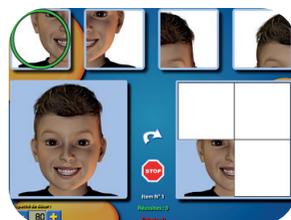
## Exemples d'activités



Découverte - Émotions seules



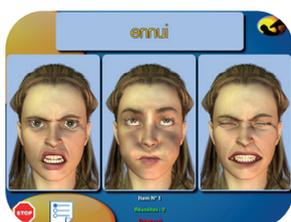
Découverte - Émotions et causes



Puzzle



Cliquer le personnage qui regarde dans les yeux



Trouver l'image qui correspond à l'émotion

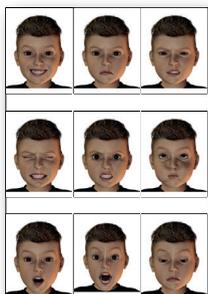


Trouver la même émotion sur 2 personnages différents



Relation entre les émotions et leurs causes

## Du virtuel au réel

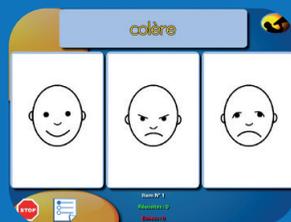


Imprimez les planches des personnages du logiciel (disponible pour les personnages par défaut et pour les personnages personnalisés). Poursuivez ainsi le travail sur support papier, incitez l'enfant à s'exprimer grâce aux planches imprimées.



## Personnalisez les causes et les illustrations des émotions

Le logiciel vous offre la possibilité de personnaliser les causes provoquant les émotions et de créer de nouveaux personnages (l'enfant lui-même, son entourage familial, professionnel, ou encore des pictogrammes). Prenez des photos de la personne exprimant les émotions, associez-y des causes et le tour est joué !



Ici nous avons créé un nouveau personnage, pictogramme et nous travaillons les émotions avec les pictos utilisés par l'enfant !

# Jour / Nuit / Journée

- Progressif
- Personnalisable

Différence  
Jour / Nuit  
Repérage  
dans journée !  
Personnalisable !

Le module «Jour» de la suite «Notions temporelles», permet d'apprendre à différencier le jour de la nuit et connaître les différentes périodes de la journée (matin, midi, après-midi et soir).

## Les activités proposées:

### Pôle Jour / Nuit :

**Découverte :** présentation de saynètes qui ont lieu le jour et la nuit.

**Association de saynètes :** associer l'image à sa période (jour ou nuit).

**Association d'objets :** associer les objets avec la période (jour ou nuit).

### Pôle Journée :

- **Découverte :** présentation des différentes activités de la journée et leur période (matin, midi, après-midi et soir).

- **Association :** associer la photo présentée avec le moment de la journée.

- **Mise en ordre :** remettre en ordre chronologique les photos des activités.

- **Situer :** déterminer plus précisément à quelle période et quelle tranche horaire appartient la photo présentée. Permet entre autre de différencier le matin (6h-9h) de la «matinée» (9h-12h).

## Aides à l'apprentissage

### Tarifs

#### A l'achat

 39€  
1 poste

 99€  
illimité\*

#### Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29,90€

\* Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

### L'aide auditive



L'aide auditive permet, au passage de la souris, de faire prononcer les mots-réponses, ici par exemple les mots «Jour» et «Nuit» seront prononcés au passage de la souris. Cette option permet aux non-lecteurs d'utiliser le logiciel en autonomie.

### Support dessins ou photos



# Les jours de la semaine

Le module «Semaine» de la suite «Notions temporelles», permet d'apprendre à connaître, nommer et placer dans l'ordre les jours de la semaine. Le module inclut également le travail des notions de «hier» et «demain».

## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation des jours de la semaine sous différentes formes, distinction des jours de la semaine et du week-end.
- **Discrimination** : activité de terme à terme des jours de la semaine.
- **Mise en ordre** : apprendre l'ordre des jours de la semaine.
- **Hier / demain** : connaître pour chaque jour de la semaine celui qui vient avant et celui qui vient après.
- **Devinettes** : devinettes sur les jours de la semaine, activité personnalisable avec vos propres questions !
- **Se repérer** : savoir se repérer dans un planning hebdomadaire d'activités.

## Aides à l'apprentissage

### Affichage chronologique des jours de la semaine :

Parmi les options proposées pour chaque activité, vous avez la possibilité de choisir l'ordre d'affichage des réponses : chronologique ou aléatoire.



Sélecteurs réponses en ordre chronologique



Sélecteurs réponses en ordre aléatoire



### L'aide auditive

L'aide auditive permet par appui sur le bouton haut-parleur situé sur chaque panneau-réponse de faire prononcer le mot écrit sur celui-ci. Les utilisateurs non-lecteurs peuvent donc en toute autonomie utiliser le logiciel !

## Tarifs

### A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

 2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29.90€

\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

# Les mois de l'année

- Convient à tous les âges
- Personnalisable

Le module «Les mois de l'année» de la suite «Notions temporelles», permet d'apprendre à connaître, nommer et placer dans l'ordre les mois de l'année.

## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation des événements typiques de chaque mois ainsi que le nombre de jours qu'il contient.
- **Discrimination** : reconnaissance du nom des mois avec ou sans modèle.
- **Différenciation** : différencier les noms de jours (lundi, mardi), des noms de mois (janvier, février).
- **Classement** : mettre dans l'ordre les mois de l'année, connaître le mois qui vient avant et celui qui vient après le mois demandé.
- **Association** : relier des situations au mois qui correspond.

## Aides à l'apprentissage

### Affichage chronologique des mois de l'année :

Parmi les options proposées pour chaque activité vous avez la possibilité de choisir l'ordre d'affichage des réponses : chronologique ou aléatoire.

## Tarifs

### A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29,90€

\* Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

### L'aide auditive

L'aide auditive permet par appui sur le bouton haut-parleur situé sur chaque panneau-réponse de faire prononcer le mot écrit sur celui-ci. Les utilisateurs non-lecteurs peuvent donc en toute autonomie utiliser le logiciel !



### Apprendre à connaître le nombre de jours de chaque mois

Le logiciel propose une activité «Découverte» et un exercice pour apprendre à déterminer le nombre de jours que compte chaque mois !



# Les saisons

Le module «Saisons» de la suite «Notions temporelles», permet d'apprendre à identifier, nommer et placer dans l'ordre les saisons. Le module inclut également le travail des vêtements à porter en fonction des saisons.

- Convient à tous les âges
- Progressif

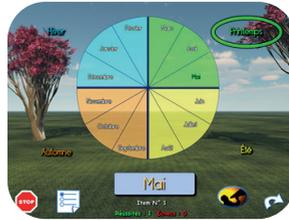
## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation visuelle des saisons et des activités que l'on pratique durant chacune d'entre elles.
- **Discrimination** : reconnaissance du nom des saisons en terme à terme, ou en cliquant sur le nom demandé oralement.
- **Association** : associer les saisons avec les noms qui leur correspondent.
- **Histoires séquentielles** : mettre en ordre des images en suivant le rythme des saisons.
- **La roue des mois** : associer un mois avec la saison qui lui correspond.
- **Vêtements / saisons** : associer un vêtement avec la saison qui lui correspond.

## Aides à l'apprentissage

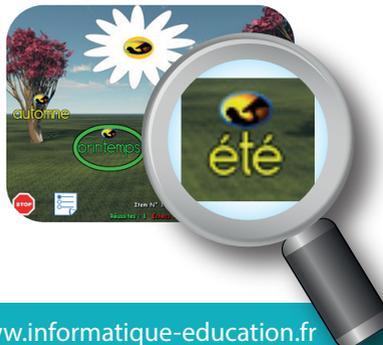
### La roue des mois, terme à terme :

La roue, déjà remplie, permet de se familiariser avec l'exercice et de faciliter l'apprentissage sans frustration.



### L'aide auditive

L'aide auditive permet par appui sur le bouton haut-parleur situé sur chaque panneau-réponse de faire prononcer le mot écrit sur celui-ci. Les utilisateurs non-lecteurs peuvent donc en toute autonomie utiliser le logiciel !



Un short ?  
en hiver ?

### Apprendre à s'habiller en fonction de la saison

Le logiciel propose une activité «Vêtements / saisons», qui permet de cliquer sur la bonne saison pour chaque vêtement et accessoire proposé.



## Tarifs

A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

Abonnement \*\*

 2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29,90€

\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire



# Le temps qui passe

Module complet permettant d'aborder les différents aspects du temps qui passe. Vous avez la possibilité d'y insérer vos propres images.

## Les activités proposées:

- **Histoires séquentielles** : remettre dans l'ordre chronologique une série d'images.
- **Mesure du temps** : trouver les objets qui servent à mesurer le temps.
- **Ancien / moderne** : associer un objet ancien à son équivalent contemporain.
- **Avant / après** : sur la base de séries d'images séquentielles cliquer l'image qui vient immédiatement avant et/ou après l'image modèle.
- **Immédiateté** : cliquer l'image qui est la suite logique du modèle proposé.

## Exemples d'activités



Histoires séquentielles



Mesure du temps



Trouver l'image qui vient juste après l'autre



Ancien / moderne

## Tarifs

A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

Abonnement \*\*

 2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29,90€

\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

# Utilitaires

- Personnalisable
- Facile et rapide à utiliser

Logiciel de fabrication et d'impression de 3 types de documents :

- Emploi du temps
- Ephéméride
- Calendrier

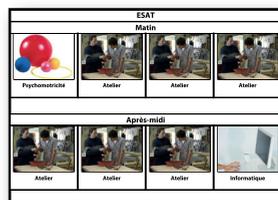
## Les modèles disponibles :

- **Emplois du temps** : quotidiens et hebdomadaires (scolaires, professionnels), temps familiaux.
- **Éphéméride** : tous les jours de la semaine, les mois, des icônes de météo, anniversaires etc.
- **Calendrier du mois** : pré-rempli, à compléter, à tracer et à compléter.

## Plannings



Création et impression du planning de la semaine



Création et impression du planning de la journée

## Tarifs

A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 4,90€  
3 mois : 9,90€  
6 mois : 19,90€  
1 an : 29,90€

\* Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire



Créez et imprimez à volonté des plannings quotidiens ou hebdomadaires, avec les activités par défaut ou des activités personnalisées illustrées par vos propres photos.

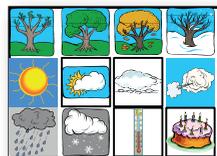


# Ephémérides

1er	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	2013				

Lundi	Mardi
Mercredi	Jeudi
Vendredi	Samedi
Dimanche	

janvier	février
mars	avril
mai	juin
juillet	août
septembre	octobre
novembre	décembre



Imprimez un ephéméride complet avec les numéros, les jours de la semaine, les mois ainsi que les pictogrammes de météo, d'anniversaire etc.

# Calendriers

Mois d'août 2013						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Impression du calendrier mensuel pré-rempli



Mois de août 2013						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



Impression du cadre et du contenu en vue de la création papier du calendrier




Ajoutez des activités et illustrez-les avec vos photos personnelles

Le logiciel vous offre la possibilité d'ajouter autant de nouvelles activités que vous souhaitez, et de les illustrer avec vos propres photos. Prenez par exemple en photo la salle de psychomotricité de votre établissement, créez un activité «psychomotricité» et illustrez-la avec la photo prise.



# A la bonne heure

- Convient à tous les âges
- Idéal pour début d'apprentissage ou révisions

A la bonne heure est un logiciel complet destiné à apprendre de manière progressive à lire l'heure sur un cadran analogique et à faire la liaison avec l'heure affichée sur un cadran digital. 2 pôles sont disponibles :



**Pôle heure analogique**  
Apprendre à lire l'heure sur une montre

**Pôle heure digitale**  
Faire la relation entre les 2 formats d'heure

## Les activités proposées:

- **Le cadran (pour le pôle 1)** : connaître la position des chiffres sur le cadran.
  - **Dénomination** : présentation visuelle des notions d'heure juste, quart/moins le quart et demi-heure.
  - **Quelle heure est-il ?** : déterminer l'heure qu'il est sur l'horloge présentée.
  - **La bonne pendule** : trouver la pendule correspondant à ce qui est demandé dans la consigne.
- Mettre à l'heure** : mettre à l'heure demandée par la consigne l'horloge affichée à l'écran.

## Tarifs

A l'achat

80€  
1 poste

220€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 6,90€  
3 mois : 12,90€  
6 mois : 24,90€  
1 an : 34,90€

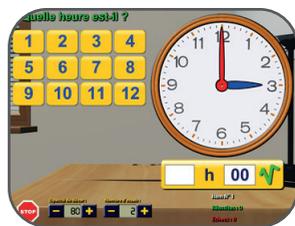
\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

## Progression d'apprentissage

Les notions d'heure juste, demi-heure, quart/moins le quart et minutes peuvent être travaillées séparément dans les exercices. Vous pouvez ainsi ne travailler que l'heure juste, ou encore que le quart/moins le quart.



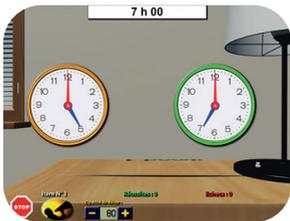
Menu des options



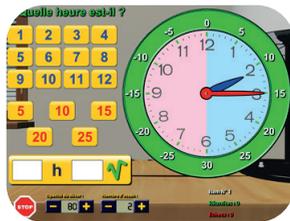
Travail de l'heure juste dans l'activité «Quelle heure est-il ?»



Travail du quart / moins le quart dans l'activité «Quelle heure est-il ?



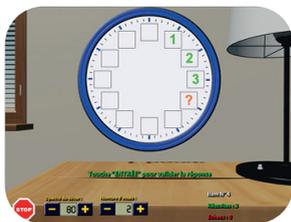
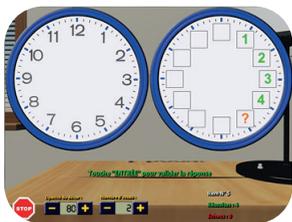
Travail de l'heure juste dans l'activité «La bonne pendule»



Travail des minutes de 5 en 5 dans l'activité «Quelle heure est-il ?»

## Les aides à l'apprentissage

### Activité «Le cadran»



Dans cette activité, vous avez la possibilité d'afficher ou de masquer le cadran modèle. Vous pouvez également demander que les questions soient posées dans l'ordre (comme sur les exemples), ou de manière aléatoire.

### Les cadrans «aidés»



Dans les 2 pôles il est possible de mettre des cadrans aidés qui vont indiquer la correspondance entre l'heure «prononcée» (-25, -20, ou 35 et 40), et le cadran de l'horloge (7 et 8 dans les exemples cités).



### Faire la relation entre les horaires des transports et sa montre

Le pôle «Heure digitale» est entièrement consacré à l'apprentissage de la relation entre les 2 types d'heure. Il est possible de travailler séparément les heures, de 0 à 24h et les minutes (de 0 à 60).



Les cadrans aidés des heures et des minutes permettent également de faciliter l'apprentissage.

# J'apprends l'euro

- Convient à tous les âges
- Idéal pour reconnaître les pièces et les billets
- Permet de connaître le prix des objets

J'apprends l'euro est un logiciel complet permettant d'apprendre à reconnaître et à utiliser la monnaie.

## Les activités proposées :

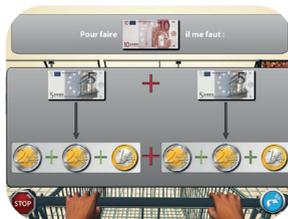
- **Découverte** : présentation des pièces et des billets
- **Reconnaître** : reconnaître les pièces et les billets
- **Estimation** : déterminer quelle pièce ou quel billet peut couvrir le prix de l'objet
- **Equivalences** : apprendre à recomposer la valeur d'une pièce ou d'un billet.
- **Payer un objet** : composer le prix exact d'un article (affiché à l'écran).
- **Rendre la monnaie** : Calculer le rendu de monnaie sur un article.
- **Jeu de l'oie** : à chaque case un article est présenté avec plusieurs prix, il faut cliquer sur le bon.
- **Jeu de l'intrus** : trouver l'article parmi ceux proposés qui peut ou ne peut pas être acheté avec la pièce ou le billet affichés.

## Reconnaître la monnaie :



Deux niveaux vous sont proposés : trouver la même pièce que le modèle (image de gauche) et trouver la pièce demandée dans la consigne (image de droite).

## Travail complet des équivalences :



Permet de travailler en découverte puis avec 2 exercices les équivalences entre les pièces et les billets, de type, «deux

billets de cinq euros font dix euros».

## Tarifs

A l'achat

80€

1 poste

220€

illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :

1 mois : 6,90€

3 mois : 12,90€

6 mois : 24,90€

1 an : 34,90€

\*Sur un même site

\*\* Mode de livraison : téléchargement, connexion internet obligatoire

## Actualisation des prix :



Tous les prix des articles par défaut sont modifiables afin de pouvoir s'adapter à ceux pratiqués près de chez vous.  
L'actualisation des prix peut aussi vous permettre de supprimer les centimes et de ne travailler qu'avec des prix ronds !

## Des jeux pour apprendre le prix des articles :

2 jeux sont disponibles pour apprendre en s'amusant la valeur approximative des objets, aliments, vêtements etc. Ces deux activités peuvent être travaillées avec les articles personnels que vous aurez saisis dans le logiciel.



## Rendre la monnaie:



Une activité est consacrée au travail du calcul du rendu de la monnaie.

2 niveaux sont disponibles, le premier dans lequel l'objet a été payé avec la pièce ou le billet de valeur immédiatement supérieure au prix de l'article et le deuxième où le choix du billet est

aléatoire, donc rendant de ce fait l'exercice plus difficile.

Sa propre liste !

## Préparez la sortie «courses» !

Ajoutez vos articles ainsi que leurs photos afin de préparer la sortie «courses». Vous allez pouvoir anticiper le paiement ainsi que le rendu de monnaie sur vos articles avec des prix qui sont exactement ceux affichés chez vos commerçants !



Les autres activités telles que «Jeu de l'oie» et «Jeu de l'intrus» peuvent aussi être travaillées avec les articles personnels.



# Mémoire et attention

- Convient à tous les âges
- Travail de la concentration
- Large amplitude niveau

Mémoire et Attention est un logiciel qui permet un travail complet de la mémoire et de la capacité d'attention. 3 pôles composent le logiciel :

- Attention et mémoire séquentielle
- Vigilance et mémoire visuelle
- Stratégie - Mémoire auditive et visuelle

## Les activités proposées:

- **Série séquentielle** : remettre en ordre de manière séquentielle une série d'éléments.
- **Vigilance** : rester concentré et cliquer lorsqu'un élément apparaît à l'écran.
- **Mémorisation** : mémoriser un élément, rester concentré et cliquer lorsque cet élément apparaît à l'écran.
- **Les intrus** : trouver les intrus entre 2 séries d'éléments affichées à quelques secondes d'intervalle (paramétrable).
- **Les disparus** : trouver parmi 2 séries affichées à plusieurs secondes d'intervalle, les éléments ayant disparu.
- **Les déplacés** : identiques aux 2 activités précédentes, mais avec des éléments déplacés.
- **Mémory** : jeu de memory complet, travaillant la mémoire visuelle, auditive et visuo-auditive.

## Tarifs

### A l'achat

89€  
1 poste

229€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

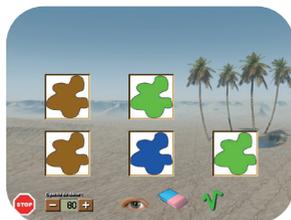
2 postes :  
1 mois : 7,90€  
3 mois : 16,90€  
6 mois : 28,90€  
1 an : 39,90€

\* Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

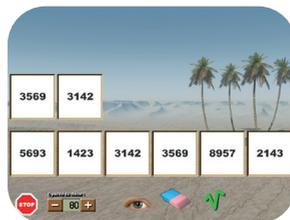
## S'adapter au niveau de chacun

Toutes les activités du logiciel proposent de nombreuses options permettant de s'adapter au niveau de chacun.

### Activité «Attention et mémoire séquentielle»



Contenu : couleurs  
- 3 éléments-

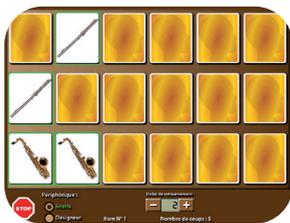


Contenu : nombres (milliers)  
- 6 éléments -

Les options de l'activité vous permettent de faire varier de manière progressive et importante le niveau de l'exercice.

Cette activité consiste à reconstituer une série de 3 à 6 éléments, de manière séquentielle. Au premier écran un seul élément est montré il faut le sélectionner, au deuxième écran le premier élément plus un deuxième apparaissent, il faut les placer dans l'ordre et ce jusqu'à 3, 4, 5, 6 éléments en fonction de l'option choisie.

## Activité «Stratégie - Mémoire auditive et visuelle»



Dans cette activité de type «Mémoire», une large amplitude de niveau est disponible. Vous pouvez travailler avec de 4 à 18 cartes, et choisir que celles-ci soient déjà retournées, (image 1), afin de comprendre le principe de former des paires, soient affichées quelques secondes au démarrage de l'exercice, ou tout comme un Memory

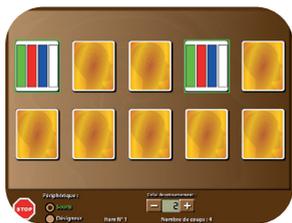
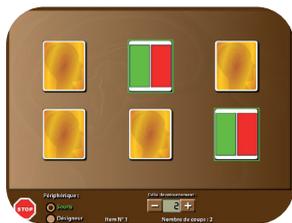
classique, face cachée. (image 2)

Il est également possible de mettre plusieurs éléments sur une même carte afin de rendre l'activité plus complexe

## Aller au delà du travail de la mémoire

Outre la mémoire, la vigilance et la capacité de concentration, «Mémoire et attention» vous permet de travailler un grand nombre d'autres notions.

### Discrimination visuelle



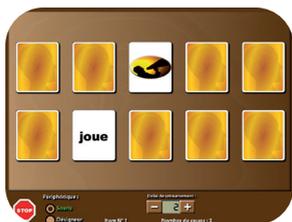
### Discrimination auditive



Avec l'option «Mémoire auditive» vous avez la possibilité de travailler l'exercice de type «Mémoire» avec des sons. Il faudra donc associer les cartes qui ont le même contenu auditif (bruits d'animaux, mots, lettres, syllabes etc). En mode séquentiel, il faudra associer les cartes contenant la même SEQUENCE de sons !

### Lecture

Avec l'option «Mémoire auditive et visuelle», en choisissant le contenu «Mots», il faudra associer la carte contenant le mot prononcé avec celle contenant le même mot écrit.



## Contenu des activités

*Dessins, photos, lettres, chiffres, nombres, mots !*

Chaque activité peut être travaillée avec un large choix de contenus.



# Atentis

Atentis propose une série d'activités pour travailler et améliorer la capacité d'attention.

## Les activités proposées:

- **Figure-fond** : outil de création de fiches de coloriages. 150 modèles disponibles
- **Discrimination visuelle** : deux images sont affichées à l'écran il faut dire si elles sont identiques ou différentes.
- **Perception visuelle**: Cliquer sur tous les éléments identiques au modèle.
- **Chemins** : amener chaque animal à destination.

## Exemples d'activités

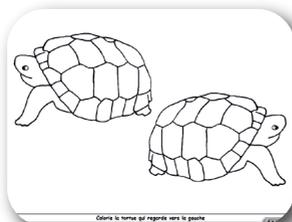


Figure-fond - colorier  
l'animal qui regarde vers  
la gauche

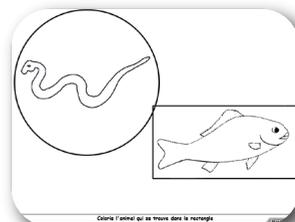


Figure-fond - colorier  
l'animal qui se trouve  
dans le rectangle

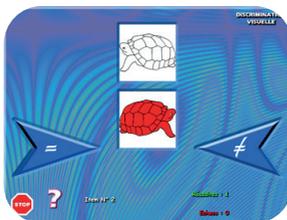
## Tarifs

A l'achat

DVD 60€  
1 poste

DVD 150€  
illimité\*

\*Sur un même site



Déterminer si les 2 images  
sont identiques ou différentes



Trouver toutes les lettres  
identiques au modèle

# Les Tortues

Ce logiciel propose une approche des notions d'orientation spatiale, de déplacement d'un objet, d'anticipation, d'itinéraire, et de suivi de consigne au moyen de trois modules.

- Progressif.
- Présentation ludique.

## Les activités proposées:

### - Découverte :

Faire se déplacer une tortue jusqu'à un point donné à l'aide des touches fléchées (Clavier) ou des boutons directionnels présents à l'écran (désigneurs, souris).

### - Plan quadrillé :

Faire se déplacer une tortue dans un plan quadrillé (avec ou sans obstacles) jusqu'à un but donné en indiquant les deux paramètres du déplacement: le sens et le nombre de pas.

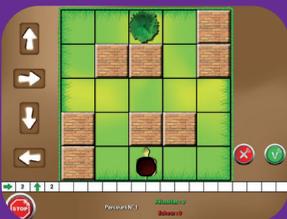
### - Itinéraires :

Faire se déplacer une tortue dans un labyrinthe simple jalonné de cases comportant de petits animaux que la tortue doit visiter dans un ordre déterminé (présenté sous forme graphique ou numérique) avant d'atteindre la sortie du labyrinthe.

## Exemples d'activités

### Découverte de l'anticipation

Dans l'activité «Plan quadrillé», l'option «Déplacement programmé» permet de travailler l'anticipation : Il faut programmer toutes les étapes du déplacement de la tortue avant de le déclencher par le bouton «Valider».



Activité «Découverte»



Activité «Itinéraires»

## Tarifs

A l'achat



60€

1 poste



150€

illimité\*

\*Sur un même site

# Positionnements

- Convient à tous les âges
- Progressif

Logiciel destiné à apprendre les différentes notions de positionnement, telles que dessus/dessous, sur/sous, devant/derrrière, intérieur/extérieur, gauche/droite etc.

## Les activités proposées:

- **Dénomination**: acquisition par imprégnation visuelle et auditive.
- **Trouver le bon positionnement**: déterminer la position d'un objet.
- **Placer au bon endroit**: placer l'objet en fonction de la consigne.
- **Reconnaissance de situations**: trouver toutes les images qui correspondent à la consigne.
- **Vérification des acquis**: tester les connaissances en matière de positionnement.
- **Colorier suivant la consigne**: parmi 4 dessins représentés en ligne à l'écran colorier dans la couleur demandée celui qui correspond à la consigne.

## Exemples d'activités

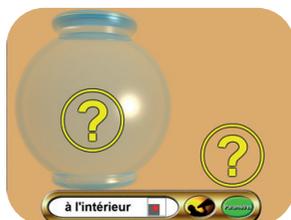
### Tarifs

A l'achat

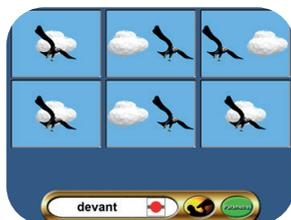
 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

\*Sur un même site



Placer les boules  
à l'intérieur du bocal



Trouver toutes les images où  
l'oiseau est devant le nuage

Les aides  
à l'apprentissage

L'aide auditive et les pictogrammes

L'aide auditive permet de faire prononcer le nom des notions au passage de la souris, très utile pour les non-lecteurs, et les pictogrammes permettent d'illustrer les notions.



# Perception et repérage

Maîtrise de la perception de l'espace et compréhension de relations entre les objets et un espace donné

## Les activités proposées:

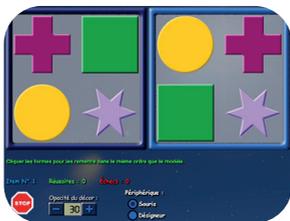
- **La fusée** : orienter ou positionner une fusée de la même manière que le modèle.
- **Superposition de formes** : reproduire le même ordre de superposition que le modèle.
- **Permutation de cases** : reproduire la disposition des formes du modèle.
- **Mosaïques** : reproduire une mosaïque, divers contenus disponibles.
- **Placement** : positionner un objet à l'endroit demandé.
- **Repérer-colorier** : colorier les formes du plan de travail à l'identique du plan modèle.
- **Approche de symétrie** : trouver l'autre moitié de l'image manquante.
- **Quadrillages** : reproduire dans la moitié opposée le quadrillage modèle.

- Convient à tous les âges
- Progressif

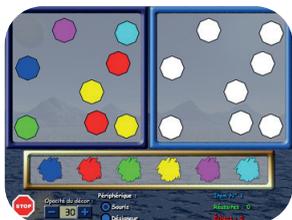
## Exemples d'activités



*La fusée - placer la fusée de droite au même endroit que la fusée de gauche*



*Permutation de cases - placer les formes de droite de la même manière que le modèle à gauche*



*Repérer - colorier - Colorier les formes de droite à l'identique de la gauche*



*Approche de la symétrie - Trouver la moitié de l'image qui manque*

## Tarifs

A l'achat

 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

\*Sur un même site

# Latéralisation

- Un code couleur différencié fournit une aide visuelle à la discrimination des notions de droite et de gauche.

Ce programme permet de travailler les notions de droite et de gauche.

De nombreux exercices progressifs et ludiques vont amener l'utilisateur à discriminer la droite et la gauche sur lui-même ou sur autrui, ainsi qu'à situer des objets l'un par rapport à l'autre ou par rapport à un repère fixe.

## Les activités proposées :



### Découverte :

Exercice «Position» : Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de la position d'un sujet par rapport à un repère fixe (à droite, à gauche).

- Exercice «Mains/Pieds» : Reconnaissance par imprégnation visuelle et auditive de mains et de pieds droits et gauches.

- Exercice «Orientation» : Apprentissage par imprégnation visuelle et auditive de l'orientation d'un sujet (vers la droite, vers la gauche).



**Flèches** : retrouver toutes les flèches orientées comme le demande la consigne.

Options :

- Modèle coloré / neutre / sans modèle
- 6 images / 9 images



### Mains :

Exercice «Discriminer» : trouver toutes les mains correspondant à la consigne avec ou sans modèle affiché.

Exercice «Associer» : trouver toutes les mains identiques au modèle.

Pour les deux exercices, il est proposé la vue côté dos ou côté paume



### Position :

Exercice «1 sujet» : trouver le positionnement d'un sujet par rapport à un repère fixe.

Exercice «Plusieurs sujets» : trouver tous les sujets positionnés comme le demande la consigne.

Option : 6 ou 9 images

## Tarifs

A l'achat

DVD  
69€  
1 poste

DVD  
170€  
illimité\*

\*Sur un même site



### Orientation :

- Exercice «1 sujet» : trouver l'orientation du sujet affiché.
  - Exercice «Plusieurs sujets» : Trouver tous les sujets orientés comme le demande la consigne.
- Option : 6 images / 9 images



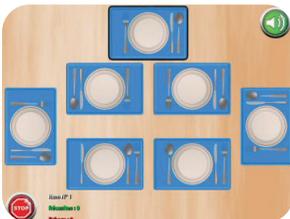
### Déplacement :

- Déplacer le sujet vers SA droite ou vers SA gauche.
- Options :
- Sujet vu uniquement de dos
  - Sujet vu uniquement de face
  - Sujet vu aléatoirement de dos ou de face



### Les véhicules :

Dans un carrefour vu de dessus, pointer tous les véhicules qui vont tourner à droite ou à gauche.



### Les couverts :

Trouver les jeux de couverts positionnés de façon identique au modèle.  
Option : 6 réponses / 8 réponses.



### Parcours :

Déplacement dans un labyrinthe en 3D en suivant le sens indiqué par la consigne.  
Options :

- 3 longueurs de parcours
- 3 niveau de difficulté (nombre de "vies" variable).

# Secret de la pyramide

- Ludique
- Personnalisable

Logiciel complet de travail de l'orientation spatiale sous une forme très ludique puisqu'il s'agit de se déplacer dans une pyramide en suivant un plan et trouver la salle de la momie !

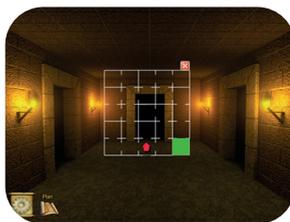
## Le concept :

- Se déplacer dans une pyramide à l'aide d'un plan.
- Trouver la salle de la momie.
- 20 labyrinthes par défaut répartis en 4 niveaux de difficulté.
- Possibilité de créer ses propres labyrinthes.



### Choix du labyrinthe :

Avant de commencer, choisissez le niveau et le labyrinthe que vous souhaitez travailler. Un aperçu du labyrinthe est disponible.



### Se déplacer dans le labyrinthe :

A tout moment il est possible de faire afficher un plan indiquant la position et l'orientation dans laquelle on se trouve. Figure également sur le plan la sortie (en vert).

## Tarifs

### A l'achat

 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

 2 postes :  
1 mois : 6,90€  
3 mois : 12,90€  
6 mois : 24,90€  
1 an : 34,90€



### La récompense :

Une fois le labyrinthe terminé, l'utilisateur arrive dans la salle de la momie et découvre le trésor !

## Personnalisez !

### Créez des labyrinthes à l'infini

Grâce à l'éditeur de labyrinthes, créez autant de labyrinthes que souhaité.



\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

# Comm'Image

## Travail Lexical par Catégorie

- désignation et/ou dénomination par l'image de 600 noms classés en 10 catégories et sous-catégories

- possibilité de facilitation par la lecture et/ou l'écoute du mot à dénommer.

Le logiciel permet :

- la construction d'un stock lexical et un travail au niveau du genre et du nombre, dans le cadre d'un retard de langage de l'enfant
- une aide à l'expression et la communication chez le patient cérébrolésé
- une stimulation de la mémoire lexicale chez le patient atteint d'une maladie neurodégénérative
- des supports d'échanges verbaux autour d'un thème : cuisine, jardinage, voyages...

## Les activités proposées:

**"Dénomination"** des images avec, en option, une présentation orale et/ou écrite de l'ébauche ou du mot entier.

**"Images/Mot"** : trouver parmi 6 images d'une même catégorie celle correspondant au mot demandé ; ce dernier pouvant être écrit, prononcé ou les 2.

**"L'intrus"** : trouver 1 intrus parmi 6 images à l'écran. En option possibilité du choix de la catégorie, le reste étant tiré aléatoirement (images et sous-catégories : terrestres/marins, 2 pattes/ 4 pattes etc..)

**"Le déterminant"** : choisir le bon déterminant ("un", "une", ou "des") pour une image à l'écran avec en option le mot écrit et/ou prononcé.

- Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

## Exemples d'activités



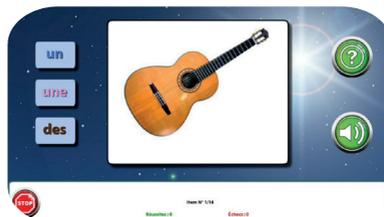
Activité «Dénomination»



Activité «Image-Mot»



Activité «L'intrus»



Activité «Le déterminant»

## Tarifs

A l'achat

 49€  
1 poste

 124€  
illimité\*

\*Sur un même site

# Confusions Auditives

● Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

● Environ 1700 mots différents, 1100 pseudo-mots.  
● 500 logatomes.  
● 1280 phrases.  
● 370 paires minimales.

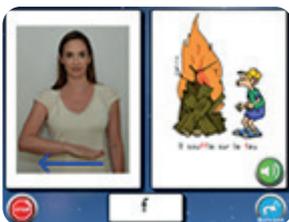
● Choix de la position du phonème dans le mot : initiale, médiane, finale, indifférente.

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination auditive avec ou sans support écrit ou imagé.

Il vise le traitement des confusions phonétiques les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

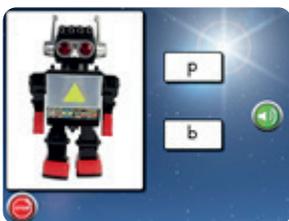
- Phonèmes sourds et sonores correspondants : p/b, t/d, c/g, f/v, ch/j, s/z.
- Phonèmes occlusifs : p/t.
- Phonèmes constrictifs : ch/s, j/z.
- Voyelles orales et nasales correspondantes : a/an, o/on, è/in.
- Voyelles nasales : on/an.
- Voyelle antérieure u et postérieure ou.

## Les activités proposées :



**Découverte** : des aides mnémotechniques sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents phonèmes :

- Séquence vidéo du phonème en cours de prononciation
- Illustration de la position articuloire
- Geste Borel-Maisonny et phrase type illustrée (cf l'image ci-contre)
- Défilement de mots



**Identifier le phonème** : cliquer la case correspondant au phonème entendu, ou contenu dans la syllabe ou le mot prononcé.

Si le support « mot » est choisi, 3 options sont proposées :

- Image + son
- Image seule
- Son seul



**Cliquer le bon phonème** : affichage de 6 images avec support sonore optionnel.

Choisir une image, puis cliquer la case correspondant au(x) phonème(s) contenu(s).



**Cliquer les bonnes cases** : cliquer toutes les cases correspondant au phonème modèle.

3 options sont proposées pour le contenu des cases :

- Image + son
- Image seule
- Son seul

## Tarifs

A l'achat

89€  
1 poste

229€  
illimité\*

Pack Confusions  
Auditives +  
Confusions visuelles

139€  
1 poste

349€  
illimité\*

\*Sur un même site

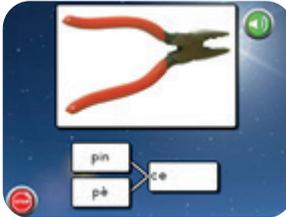


**Entend-on le phonème ?** : un mot est proposé.

Il faut répondre «Oui» ou «Non» selon que ce mot contient ou non le phonème modèle.

Présentation du mot sous forme :

- d'image + son
- d'image seule
- de son seul



**Relier pour former un mot** : cliquer la syllabe qui complète le mot proposé.

Présentation du mot sous forme :

- d'image + son
- d'image seule
- de son seul



**Le phonème manquant** :

- Mots : cliquer la case correspondant au phonème manquant dans le mot proposé

Supports : image + son, image seule, son seul.

- Phrases : cliquer la case correspondant à chacun des phonèmes manquants dans la phrase avec support auditif optionnel



**La bonne étiquette** :

- Mots : cliquer la case correspondant au mot entendu (pseudo-mots ou paires minimales)

- Phrases : cliquer le mot complétant la phrase proposée (paires minimales)

Pour chacun des thèmes ci-dessus, une aide auditive est disponible.



**Logatomes** : cliquer la case réponse correspondant au logatome entendu.

Options :

- Logatomes de 2 ou 3 syllabes

- Aide auditive sous forme de prononciation du contenu de chaque case réponse

# Confusions Visuelles

- Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

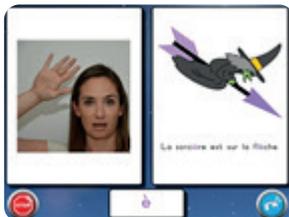
- Environ 900 mots différents et pseudo-mots.
- 680 logatomes
- environ 800 phrases

Ce logiciel propose de nombreux exercices de discrimination visuelle avec ou sans support écrit ou imagé.

Il vise le traitement des confusions visuelles les plus fréquemment rencontrées en orthophonie, à savoir les confusions entre :

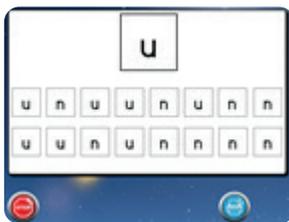
- Haut / Bas : u/n, au/an, ou/on, eu/en, gu/gn, f/t.
- Droite / Gauche : b/d, p/q.
- Graphémiques : m/n, ch/ph, ch/cl, é/è.

## Les activités proposées :



**Découverte** : des aides mnémotechniques sont proposées aux utilisateurs afin de les aider à discriminer les différents graphèmes :

- Geste Borel-Maisonny et phrase type illustrée (cf l'image ci-contre)
- Animation ou illustration de la formation du graphème
- Défilement de mots

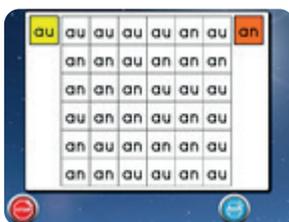


**Identifier le graphème** : cliquer tous les graphèmes identiques au modèle proposé.

3 présentations :

- En ligne, modèle à gauche
- Sur 2 lignes, modèle en haut.
- Grille de 36 cases.

Possibilité d'imprimer l'écran pour prolonger le travail effectué.



**Trier les graphèmes** : choisir l'un des 2 graphèmes de la confusion puis cliquer toutes les cases le contenant.

2 présentations :

- Sur 2 lignes, modèle en haut.
- Grille de 36 cases.

Possibilité d'imprimer l'écran pour prolonger le travail effectué.

**Graphème flash** : un des deux graphèmes de la confusion apparaît en flash de durée paramétrable.

Il faut ensuite cliquer la case contenant la bonne réponse sous forme de graphème, mot, ou paire minimale/pseudo-mot.



**Mots significants** : retrouver parmi 3 intrus (pseudo-mots), le mot identique au modèle proposé.

- Affichage du modèle permanent ou temporisé
- Support visuel optionnel (présentation de l'image correspondant au mot)

## Tarifs

A l'achat

89€  
1 poste

229€  
illimité\*

Pack Confusions  
Auditives +  
Confusions visuelles

139€  
1 poste

349€  
illimité\*

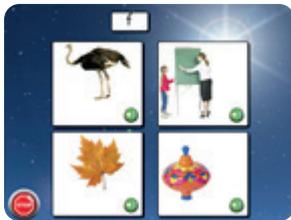
\*Sur un même site



**Logatomes** : cliquer la case réponse correspondant au logatome affiché.

Options :

- Logatomes de 2 ou 3 syllabes
- Présentation en lignes ou en colonne



**Retrouver le graphème** :

- **1 graphème** : cliquer toutes les cases contenant le graphème modèle
- **2 graphèmes** : choisir une image, puis cliquer la case correspondant au(x) graphème(s) contenu(s)

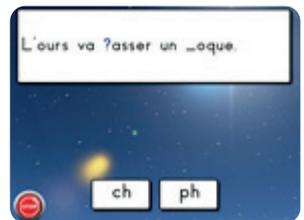


**Le graphème manquant** :

- **Mots** : cliquer la case correspondant au graphème manquant dans le mot proposé

Supports : image + mot, mot seul.

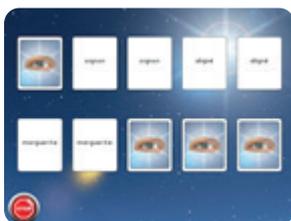
- **Phrases** : cliquer la case correspondant à chacun des graphèmes manquants dans la phrase



**La bonne étiquette** :

- **Mots** : cliquer le mot correspondant à l'image présentée (pseudo-mots ou paires minimales)

- **Phrases** : cliquer le mot complétant la phrase proposée (paires minimales)



**Memory** :

Retourner les cartes afin d'appairer leur contenu.

Options :

- De 8 à 12 cartes
- Supports : syllabe/syllabe, mot/image, ou mot/mot

# Schéma corporel

- Convient à tous les âges
- Option «nu» disponible

Schéma Corporel est un logiciel permettant d'apprendre à nommer et placer les parties du corps humain, ainsi que travailler les attitudes et postures. 2 pôles constituent le programme :

- Image du corps

- Attitudes et postures

## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation détaillée des différentes parties du corps humain.
  - **Bonhomme aberrant** : trouver le bonhomme bien dessiné.
  - **Reconstituer** : reconstituer le corps humain.
  - **Observer** : trouver la partie du corps manquante.
  - **Nommer** : nommer les parties du corps.
  - **Placer** : placer correctement les différentes parties du corps.
- 
- **Les postures** : découvrir, associer et retrouver la posture demandée.
  - **Agir** : cliquer sur des pictogrammes pour faire adopter au modèle la posture demandée (par exemple «à genoux»).
  - **En situation** : trouver la posture correspondante à la situation présentée (échelle - personnage en situation de monter sur une échelle).

## Contenu du pôle «Schéma corporel»

Le travail du schéma corporel vous offre une large palette de contenus de travail tant au niveau des modèles que des thèmes de travail disponibles pour les différentes activités de ce pôle :



Sujet féminin enfant



Bonhomme aberrant



Travail sur le corps général de dos et de face



Travail détaillé du tronc

## Tarifs

A l'achat

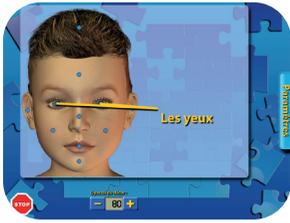
DVD 89€  
1 poste

DVD 226€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 7,90€  
3 mois : 16,90€  
6 mois : 28,90€  
1 an : 39,90€

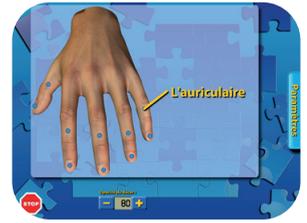
\* Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire



Travail du visage général



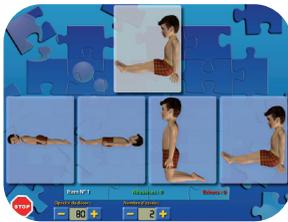
Travail du visage détaillé



Travail de la main

## Pôle «Attitudes et postures»

Ce pôle comporte de très nombreuses activités, voici les illustrations de quelques unes d'entre elles :



Trouver la posture identique au modèle



Trouver le modèle qui a le bras gauche levé



Cliquer sur le pantin pour donner au sujet la même posture que le modèle



Utiliser les pantins pour faire prendre des postures au modèle en respectant les possibilités



Trouver la posture correspondant à la situation présentée



### Bras gauche, main droite ...

Il est possible dans les deux pôles du logiciel de travailler la latéralisation sur les sujets.

Il ne s'agit plus alors simplement de nommer ou de placer «les bras» mais «le bras droit» et «le bras gauche».



# Discri-Vis

- 20 séries de discrimination visuo-spatiale et 41 séries de figurines sont proposées.

Discri-Vis propose 5 activités permettant de travailler la discrimination visuelle et visuo-spatiale ainsi que l'attention.

Il vise le développement des capacités d'observation, de comparaison, de prise d'indices et amène l'utilisateur à élaborer des stratégies.

## Les activités proposées :

### Terme à terme :

Trouver l'élément identique au modèle proposé.

Options :

- Discrimination de figurines.
- Discrimination visuo-spatiale avec choix aléatoire ou manuel de la série.

- 4 réponses ou 8 réponses.



## Tarifs

A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*

### L'intrus :

Trouver parmi 8 images celle qui est différente des 7 autres.

Options :

- Discrimination de figurines.
- Discrimination visuo-spatiale avec choix aléatoire ou manuel de la série.



\*Sur un même site

## Relier :

Associer par paires les images semblables.

Options :

- Association silhouettes/silhouettes.
  - Association figurines/silhouettes.
- Présentation en lignes.
- Présentation en colonnes.

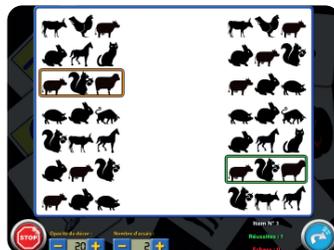
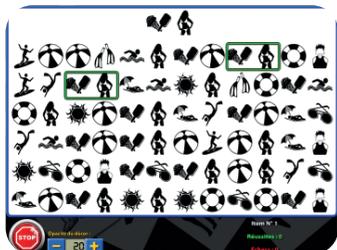


## Séquences :

Retrouver parmi les figurines proposées les séquences identiques au modèle.

Options :

- Présentation en lignes avec choix de 2 ou 3 éléments par séquence.
- Présentation en colonnes avec choix de 3 ou 4 éléments par séquence.

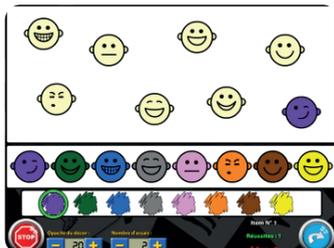


## Coloriage Magique :

Colorier les formes selon le code couleur proposé.

Options :

- 6 formes ou 8 formes.
- Choix aléatoire ou manuel des formes.



# LOGIC'O

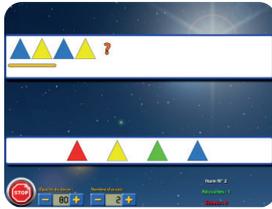
- Convient à tous les âges.  
Progressif.  
Ludique.

LOGIC'O permet le développement du raisonnement et de la pensée logique au travers de 8 activités.

## Les activités proposées :

### Ribambelles :

Poursuivre un frise (série ordonnée de formes) en respectant le modèle de départ proposé.



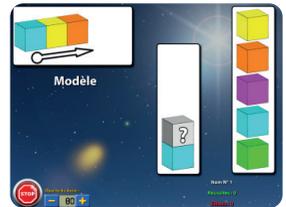
### Compléter une série :

2 exercices : - Terminer la série : Trouver le dernier élément de la série modèle.  
- Série à trous : Trouver l'élément manquant dans la frise.



### Les cubes :

Reconstituer une série de cubes en respectant l'ordre des couleurs du modèle.  
Options : - Modèle vertical ou horizontal.  
- Série de 3 ou 5 cubes.



### L'intrus :

Trouver parmi 6 images celle dont le thème est différent de celui de toutes les autres. 50 couples de thèmes sont disponibles.



## Tarifs

A l'achat

89€  
1 poste

229€  
illimité\*

\*Sur un même site

## L'élément manquant :

Trouver dans le sélecteur réponse l'objet qui ne figure pas dans la collection modèle.

Options : - Contenu : Couleurs, formes géométriques, figurines.

- Présentation : - 1 seule collection à l'écran.

- 5 collections à traiter successivement.



## L'objet caché :

Cliquer les cases d'une grille et interpréter les codes couleurs (rouge, orange, vert) affichés à chaque clic afin d'en déduire la position de la case contenant le trésor. 2 tailles de grille : 36 ou 64 cases.



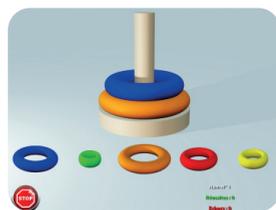
## Les dimensions :

Cette activité aborde les notions de petit/moyen/grand au moyen de 3 exercices :

- Relier : Associer à chaque élément son complémentaire de la même taille.

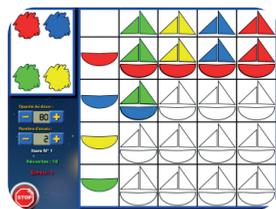
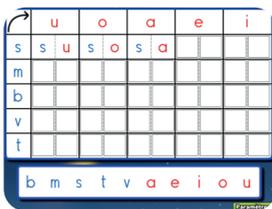
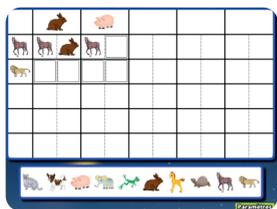
- Classement : Classer les éléments du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit.

- Pyramides : Classer des anneaux sur un tube du plus grand au plus petit.



## Ordi - Cases :

Cette activité constitue une approche de la notion de tableau à double entrée au moyen d'un grand nombre d'options relatives à la taille du tableau de 1 ligne / 1 colonne à 5 lignes / 5 colonnes (incréméntation automatique en fonction de la qualité des réponses ou taille fixe), du contenu (figurines, formes géométriques, formes + couleurs, lettres, bateaux colorés) et de l'aide optionnelle (tableau partiellement rempli ou vide au démarrage de l'activité).



# J'écoute-J'écris

- Convient à tous les âges
- Personnalisable
- Nombreuses options pour un apprentissage progressif et accessible à tous

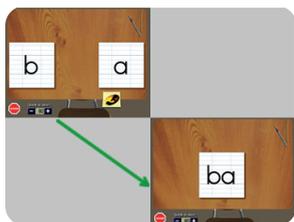
Logiciel complet d'apprentissage de la lecture avec une approche syllabique.

## Les activités proposées:

- **Découverte** : présentation visuelle et auditive des différents thèmes ci-dessous.
- **Reconnaître** : trouver l'élément prononcé parmi 2 ou 4 réponses.
- **Reconstituer** : reconstituer l'élément prononcé grâce à un clavier affiché à l'écran séparant les voyelles et les consonnes.
- **Écrire** : écrire avec le clavier de l'ordinateur l'élément prononcé.
- **Mots lacunaires** : trouver la lettre manquante dans le mot affiché (confusions visuelles et auditives).

Chacune de ces activités peut être travaillée avec les thèmes suivants représentant au total 1650 items:

<b>a</b>	<b>b</b>	<b>ba/ab</b>	<b>bra</b>	<b>pot</b>	<b>an</b>
Voyelles	consonnes	Syllabes	Groupes consonantiques	Mots	Sons complexes

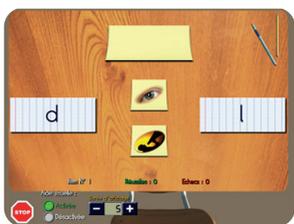


### Activité Découverte :

Illustrée ici avec le thème « syllabes ».

La fusion syllabique est représentée sous forme d'animation rapprochant la consonne et la voyelle après qu'elles aient été prononcées séparément.

A la fin de l'animation, la syllabe obtenue est également prononcée.



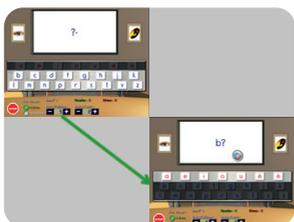
### Activité Reconnaître :

Un son (voyelle, consonne, syllabe, mot, etc...) est prononcé.

Il faut cliquer la bonne réponse.

2 ou 4 réponses affichées.

Aide visuelle optionnelle, permanente ou temporisée.



### Activité Reconstituer :

Reconstituer le son prononcé à l'aide du clavier simplifié affiché à l'écran où les voyelles sont présentées en rouge et les consonnes en bleu.

Illustrée ici avec l'option « aide démarche » décrite page suivante.

## Tarifs

### A l'achat

 79€  
1 poste

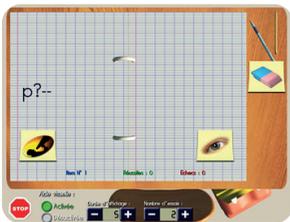
 219€  
illimité\*

### Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 6,90€  
3 mois : 12,90€  
6 mois : 24,90€  
1 an : 34,90€

\* Sur un même site

\*\* Mode de livraison : téléchargement, connexion internet obligatoire

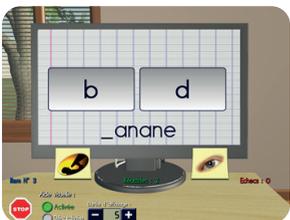


### Activité Écrire :

Un son est prononcé, il faut l'écrire à l'aide du clavier.

Une option va permettre de faire apparaître toutes les difficultés orthographiques des mots (double lettres, lettres muettes, etc...)

Aide visuelle optionnelle, permanente ou temporisée.



### Activité Mots lacunaires :

Un mot est prononcé.

Il apparaît à l'écran avec une lettre manquante qu'il faut compléter.

Les mots sont classés par types de confusions.

## Aides à l'apprentissage

### L'aide démarche :

Cette option est disponible pour le thème «Syllabes» de l'exercice «Reconstituer» elle permet de faciliter l'apprentissage de la fusion syllabique. Lorsque l'on va demander par exemple de reconstituer la syllabe «ba», sur le clavier affiché à l'écran les voyelles seront bloquées afin d'obliger l'utilisateur à choisir une consonne et ne pas aller cliquer directement sur le «a» qu'il aura entendu en dernier.



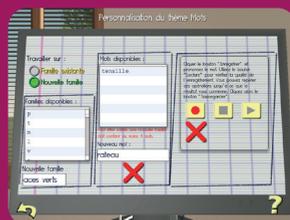
### L'aide visuelle :

Disponible pour les activités «Reconnaître» et «Écrire», elle permet de faire afficher la réponse soit de façon permanente, soit de façon temporisée. Cela évite ainsi la frustration et facilite l'apprentissage en douceur.



### Apprendre à lire les noms des outils des ateliers

Le logiciel vous permet d'ajouter autant de nouvelles familles de mots que vous le souhaitez, permettant ainsi d'ajouter par exemple les noms des outils utilisés dans votre E.S.A.T. !



# Images - Mots

- Convient à tous les âges
- Progressif

Conçu pour être utilisé en parallèle avec le logiciel « j'écoute j'écris », dont il reprend en partie la base de données de mots, en introduisant le support de l'image. Cela permet ainsi de travailler sur les 2 approches en même temps, le syllabique et la mémorisation des mots.

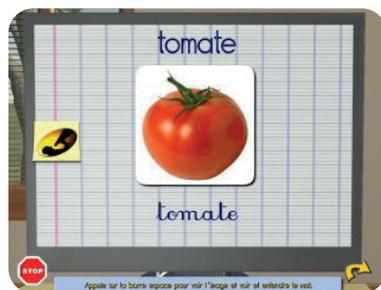
## Les activités proposées:

- **Dénomination** : présentation de l'image assortie du mot prononcé.
- **Abécédaire** : présentation des mots qui commencent pas la lettre choisie au clavier.
- **Discriminer** : trouver un son dans un mot.
- **Relier** : loto mots/images.
- **Écrire** : écrire au clavier le mot prononcé.
- **Confusions** : trouver parmi 2 lettres prêtant à confusion celle qui manque dans le mot écrit et prononcé.

La base de données du logiciel contient les principaux sons simples et complexes abordés dans la plupart des méthodes d'apprentissage de la lecture, ainsi que 900 mots.

### Dénomination :

Obtenir par appui sur la barre espace une image et le mot correspondant écrit et prononcé contenant le phonème choisi.



### Abécédaire :

Obtenir par appui sur une lettre du clavier une image et le mot correspondant écrit et prononcé commençant par ladite lettre.



## Tarifs

A l'achat

 75€  
1 poste

 210€  
illimité\*

## Abonnement \*\*

2 postes :

1 mois : 5,90€  
3 mois : 10,90€  
6 mois : 21,90€  
1 an : 32,90€

\*Sur un même site

\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

**Discriminer :**

Déterminer si l'on entend ou non par exemple le son «a» dans «avion». Possibilité de travailler avec plusieurs sons à la fois.

Cliquer soit sur bonhomme faisant «oui» de la tête avec le son en dessous soit sur le bonhomme faisant «non».



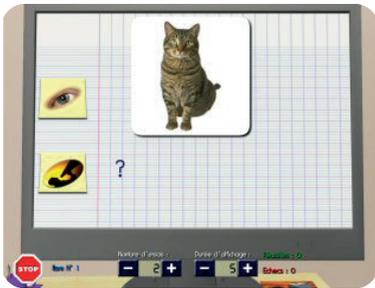
**Relier :**

Trouver parmi 3 à 6 images celle correspondant au mot affiché. Une aide auditive optionnelle est disponible.



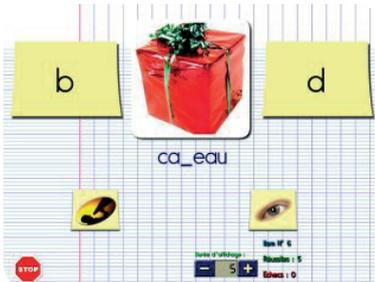
**Ecrire :**

Taper au clavier le mot correspondant à l'image affichée.



**Confusions :**

Trouver la lettre manquante dans le mot «ca\_eau» parmi le «b» ou «d». Les principales confusions visuelles et auditives sont abordées.



de l'ordi  
au papier...

**Imprimez des lotos mots-images !**

Images-mots vous offre la possibilité d'imprimer les mots de votre choix avec leurs images afin de vous créer des jeux de lotos sur mesure !

éponge	étagère	virage	plage	orage
nuage				

# Phrases illustrées

- Convient à un public en phase d'apprentissage de la lecture.

Ce programme vise à travailler la compréhension de la lecture en associant des phrases à des images.

Sa présentation attractive et ludique, le nombre important de phrases proposées (environ 300) en font un outil précieux pour améliorer la compréhension de l'écrit en reliant ce dernier à des scènes imagées.

## Les activités proposées:

- **1 image - 3 phrases** : trouver parmi 3 phrases celle qui correspond à l'image affichée.
- **Les métiers** : Trouver parmi 4 images celle qui correspond à la définition du métier affichée.
- **4 images - 4 phrases** : association phrase/image. Choisir une image parmi 4 et trouver la phrase qui lui correspond parmi 4.
- **Les portraits** : cliquer parmi 8 images celle qui correspond à la description du personnage affichée.



Activité 1 image - 3 phrases



Activité Les métiers



Activité 4 images - 4 phrases



Activité Les portraits

## Tarifs

A l'achat

 49€  
1 poste

 129€  
illimité\*

\*Sur un même site

Adaptabilité

L'option «Phrases simples» et «Phrases complexes» permet de proposer le logiciel à un public en début d'apprentissage (pas de sons complexes dans «phrases simples») aussi bien qu'à un public possédant déjà tous les sons.

# Lisons !

Logiciel permettant de travailler la compréhension et la fluidité de la lecture.  
Les activités peuvent être travaillées à l'écran ou sur papier.



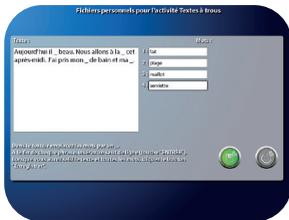
- Convient à tous les âges
- Personnalisable

## Les activités proposées:

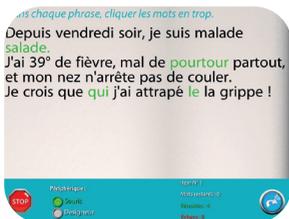
- **Textes à trous** : remplir les mots manquants.
- **Mise en ordre** : remettre les mots en ordre pour former des phrases.
- **Mots en trop** : identifier les mots en trop dans un texte.
- **Chronologie** : replacer des phrases dans l'ordre chronologique.
- **Mots éclair** : identifier le mot apparu en «flash».
- **Moitié supérieure** : lire et comprendre un texte dont seule la moitié supérieure est affichée.
- **Lecture de textes** : lire un texte défilant par mots ou syllabes. Plusieurs vitesses disponibles.
- **Vitesse de lecture** : calculer la vitesse de lecture de l'utilisateur.
- **Compréhension** : lire et comprendre un texte en répondant à des questions.

## Personnalisation

Toutes les activités du logiciel sont personnalisables. Vous avez la possibilité de créer vos textes personnels facilement et rapidement.



Création de fichiers personnels



Exercice mots en trop



Utilisation de fichiers personnels



Questions - Exercice compréhension

## Tarifs

A l'achat



Abonnement \*\*



\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire

# Numération de 1 à 10

● Personnalisable

Nombreuses options pour un apprentissage progressif et accessible à tous

Ce programme est une approche complète de la numération jusqu'à 10. Les très nombreuses activités et options, le fait de pouvoir définir librement l'intervalle de travail entre 1 et 3 et 1 et 10, une présentation claire, attrayante et ludique permettent un apprentissage analogique très progressif sans être lassant pour l'enfant, qui s'appuie sur la mémorisation des constellations et des doigts.

## Les activités proposées :

- **Découverte** : approche par imprégnation visuelle de chacun des chiffres qui apparaît associé à sa représentation sous forme de doigts et de dés.
- **Terme à terme** : associer le chiffre demandé à son équivalent dans le sélecteur-réponse. Support graphique sous forme de doigts, dés, ou chiffres.
- **Comptine numérique** : remettre les chiffres en ordre croissant ou trouver ceux manquants dans une suite (3 exercices).
- **Chiffres et quantités** : associer un chiffre à la quantité qu'il représente (doigts ou dés).
- **Dénombrément** : apprentissage de la relation entre un chiffre et la quantité d'objets qu'il représente au moyen de 6 exercices.
- **Compléter des collections** : compléter une collection afin d'obtenir la quantité demandée.
- **Approche de l'addition** : cliquer le résultat de l'opération affichée en ligne avec en option une aide visuelle (doigts).
- **Avant/après** : trouver le chiffre qui vient avant puis après le chiffre modèle.
- **Mise en ordre** : remettre en ordre croissant ou décroissant la série proposée, optionnellement continue ou discontinue.
- **Relation chiffre/lettres** : associer les deux graphies d'un chiffre.
- **Bilan imprimable** : 6 exercices sur fiches papier, constituant un bilan des principales notions abordées par le programme..
- **Jeu de l'oie** : application ludique de la notion de comptage.

## Tarifs

A l'achat

 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

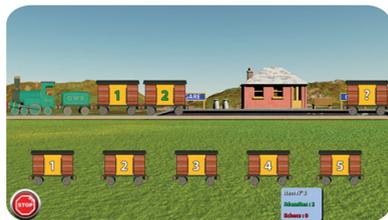
\*Sur un même site



Activité «Découverte»



Activité «Terme à terme»



Activité «Comptine numérique»



Activité «Chiffres et quantités»



Activité «Dénombrement» - Ex 1



Activité «Dénombrement» - Ex 2



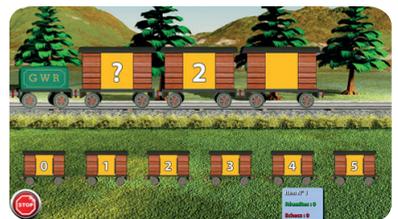
Activité «Dénombrement» - Ex 3



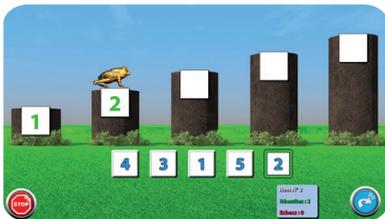
Activité «Compléter des collections»



Activité «Approche de l'addition»



Activité «Avant/après»



Activité «Mise en ordre»



Activité «Jeu de l'oie»

Évaluation  
périodique

Imprimez un bilan en 6 questions auxquelles les élèves devront répondre afin d'obtenir une mesure de la progression de leurs acquis.



# SPC Numération

SPC Numération est un logiciel complet de numération.

- Convient à tous les âges

- Personnalisable

Nombreuses options pour un apprentissage progressif et accessible à tous

## Les activités proposées :

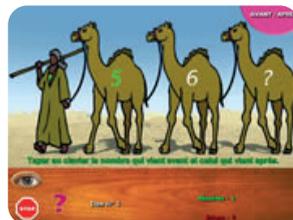
- **Découverte** : les chiffres et les nombres apparaissent à l'écran, leur nom est prononcé puis écrit en lettres majuscules et minuscules cursives.
- **Farandole** : continuer une série de chiffres ou de nombres.
- **Ordonner** : ordonner les chiffres et les nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- **Avant/après** : saisir le chiffre ou le nombre qui vient avant et celui qui vient après le chiffre ou le nombre affiché à l'écran.
- **Pair/impair** : l'élève doit déterminer si le chiffre ou le nombre affiché à l'écran est pair ou impair.
- **Association** : associer le chiffre ou le nombre écrit sous forme numérique avec son équivalent en lettres.
- **Compter** : dénombrer les objets présentés à l'écran.
- **Compréhension** : Comparer des collections d'objets (plus/autant/moins).



Activité Farandole



Activité Ordonner



Activité Avant/Après

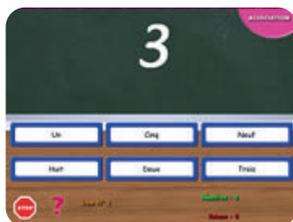
## Tarifs

A l'achat

 84€  
1 poste

 220€  
illimité\*

\*Sur un même site



Activité Association



Activité Compréhension

Paramétrage  
à la carte

Dans tous les exercices vous avez la possibilité de travailler avec des unités, des dizaines entières et des centaines entières.

Pour le travail des unités et des dizaines, vous choisissez l'intervalle que vous souhaitez travailler (0-5, 1-9, 21-25 etc), ce qui vous permet une grande flexibilité d'utilisation.

Nouvelle  
version

Outil complet de création de matériel pédagogique imprimé.

**Ajout de plusieurs variantes de fiches et de 500 illustrations.**

● Rapide

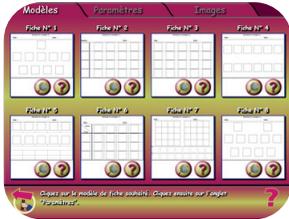
● Très complet

## Le concept:

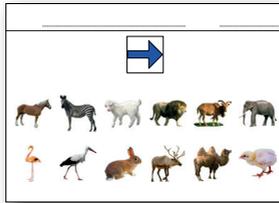
- 8 modèles de fiches vides
- 3500 images disponibles (photos, cliparts, dessins noir et blanc)
- 550 combinaisons de contenus possibles images - lettres - syllabes - mots

**CREEZ VOTRE MATERIEL PEDAGOGIQUE EN QUELQUES CLICS !**

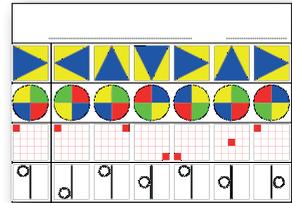
## Aperçu des possibilités



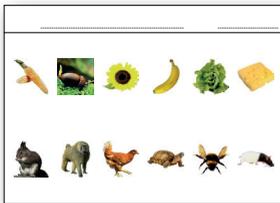
Menu



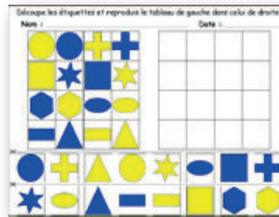
Travail de l'orientation



Discrimination visuelle



Qui mange quoi ?



Reconstitution de mosaïque



Etiquettes mots à coller  
sous l'image correspondante



Travail de la monnaie

## Tarifs

A l'achat

95€  
1 poste

260€  
illimité\*

\*Sur un même site

# Espaces verts

- Conçu par l'E.S.A.T. du Petit Parc à Ecquevilly
- Personnalisable

Espaces Verts est un logiciel d'apprentissage des machines, outils et règles de sécurité en vigueur dans les ateliers espaces verts des E.S.A.T.  
2 parties composent le logiciel :



Découverte



Test de connaissances

## Les thèmes abordés :

- **Les machines** : présentation des machines, du terrain sur lequel elles s'utilisent, de la protection qu'il faut pour les utiliser, des étapes de démarrage, du remplissage de carburant, des niveaux, de l'entretien etc.
- **Les outils à main** : présentation des outils.
- **Règles de sécurité** : équipements qu'il faut porter dans l'utilisation des machines, sur la voirie ainsi que des procédures de sécurité relative aux échelles, camion, distance de sécurité etc..
- **Les pictogrammes de sécurité** : présentation des principaux pictogrammes.

## Présentation des machines

### Tarifs

A l'achat

 79€  
1 poste

 219€  
illimité\*

Abonnement \*\*

2 postes :  
1 mois : 6,90€  
3 mois : 12,90€  
6 mois : 24,90€  
1 an : 34,90€

\*Sur un même site  
\*\* Mode de livraison :  
téléchargement,  
connexion internet  
obligatoire



Présentation des machines



Étapes



Processus de démarrage des machines



Ajout de nouvelles machines

# Règles de sécurité



Se tenir à distance d'une machine



Porter une tenue réfléchissante sur la voirie



Pictogrammes de sécurité



# Les tests de connaissances

Après la partie découverte il est possible d'évaluer le niveau de l'utilisateur grâce à des tests de connaissances intégrés. Vous pouvez choisir le thème des questions, et en ajouter autant que vous le souhaitez (nombreuses questions fournies avec le logiciel).



Utilité d'une machine



Reconnaissance d'une machine



Type de terrain pour utiliser la motobineuse



Type de protection à porter avec une débroussailluse



Vos machines à l'écran !

Modifiez les photos du logiciel en quelques clics pour y mettre vos machines !

Modifiez les photos du logiciels pour y mettre les vôtres afin de travailler avec les outils que vos travailleurs utilisent au quotidien.



Ici par exemple remplacez la photo de ce jerrycane par le vôtre.

# Entretien des locaux

● Conçu par l'E.S.A.T. du Petit Parc à Ecquevilly

Entretien des locaux est un logiciel d'apprentissage des outils et processus en vigueur dans les ateliers «Entretien des locaux» des E.S.A.T.  
2 parties composent le logiciel :



Découverte



Test de connaissances

## Les thèmes abordés :

- **La tenue de travail** : présentation de la tenue de travail.
- **Le balayage humide** : présentation des outils et techniques.
- **Nettoyage des sanitaires** : outils et techniques.
- **Les machines** : présentation et utilisation.
- **Nettoyage des vitres** : outils et techniques.
- **Nettoyage des bureaux** : outils et techniques.

Aide auditive disponible pour les travailleurs non-lecteurs !

## Quelques exemples

## Tarifs

### A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*

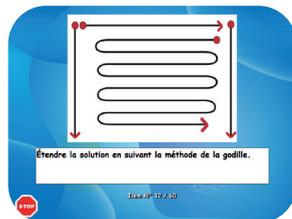
\*Sur un même site



Du bac bleu qui contient de l'eau et de la solution détergente ...

Titre 10-11-10

**Balayage humide**  
Présentation des outils



Étendre la solution en suivant la méthode de la godille.

Titre 10-12-10

**Balayage humide**  
Techniques



Vaporiser du détergent sur les bacs de savon.

Titre 10-13-10

**Nettoyage des sanitaires**  
Présentation des techniques



Que doit mettre dans le bac rouge ?

Du détergent.

De l'eau et du détergent.

De l'eau.

Titre 10-14-10

**Balayage humide**  
Questions - Test de connaissances

# Blanchisserie

Entretien des locaux est un logiciel d'apprentissage des outils et processus en vigueur dans les ateliers «Blanchisserie» des E.S.A.T.  
2 parties composent le logiciel :

Conçu par  
l'E.S.A.T. du Petit  
Parc à Ecquevilly



Découverte



Test de  
connaissances

## Les thèmes abordés :

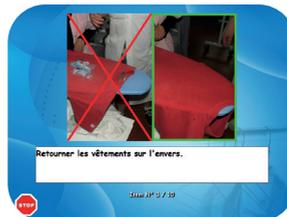
- **La tenue de travail** : présentation de la tenue de travail.
- **Les textiles** : différents textiles, températures de lavage et de repassage.
- **Le poste «fer à repasser»** : processus, règles à respecter, type de linge.
- **La calandreuse** : présentation, règles à respecter, type de linge..
- **Tri et lavage du linge** : types de tri du linge.

## Quelques exemples

### Aide auditive

Adaptabilité aux travailleurs  
non lecteurs

Grâce à cette option, les réponses possibles affichées à l'écran peuvent être prononcées sur demande, rendant le logiciel accessible aux non-lecteurs en toute autonomie.



Retourner les vêtements sur l'envers.

Titre IP 3 / 10

Poste de fer à repasser  
Retourner les vêtements  
avec motif



Pour insérer un drap-housse, il faut replier les coins et bien les tendre afin que le drap ne soit pas froissé.

Titre IP 3 / 11

Utilisation de la  
calandreuse

## Tarifs

A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*

\*Sur un même site

# Le menuisier

- Conçu par l'I.M.E. Le Grand Comombier

Ce programme va permettre de reconnaître, nommer, et apprendre l'utilité des principaux outils utilisés en menuiserie. 2 parties composent le logiciel :



Découverte



Test de connaissances

## Les activités proposées :

- **Découverte** : Chaque outil est illustré, son nom est prononcé, son utilité est illustrée et prononcée.

- **Test de connaissances** : Nommer l'outil et décrire sa fonction: Parmi les trois choix proposés, l'utilisateur doit désigner le nom de l'outil dont le dessin est affiché.

Liste des outils: Marteau, ciseau à bois, compas à crayon, tenaille, équerre, scie à dos, maillet, rabot surfaceur, cutter, mètre ruban, réglet, crayon de menuisier, pointe à tracer, ciseaux, tournevis, chasse-pointe, cale à poncer, vilebrequin, pointe carrée, scie égoïne, fausse équerre, râpe à bois, serre-joints.

Aide auditive disponible pour les travailleurs non-lecteurs !

## Quelques exemples

### Tarifs

#### A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*



Activité «Découverte»



Activité «Test de connaissances»



Activité «Test de connaissances»  
Écran d'aide

\*Sur un même site

# Le menuisier - 2

Ce programme va permettre de reconnaître, nommer, et apprendre l'utilité des principales machines électriques utilisées en menuiserie.  
2 parties composent le logiciel :

● Conçu par l'I.M.E.  
Le Grand  
Colombier



Découverte



Test de  
connaissances

## Les activités proposées :

- **Découverte** : Chaque outil est illustré, son nom est prononcé, son utilité est illustrée et prononcée.
- **Test de connaissances** : Nommer l'outil et décrire sa fonction: Parmi les trois choix proposés, l'utilisateur doit désigner le nom de l'outil dont le dessin est affiché.  
Liste des outils: Scie à ruban, dégauchisseuse, raboteuse, scie circulaire, mortaiseuse à chaînes, toupie-tenonneuse, ponceuse à large bande, perceuse sur colonne, cloueur-agrafeur pneumatique, scie circulaire portable, ponceuse orbitale, scie radiale.

## Quelques exemples



Activité «Découverte»



Activité «Test de connaissances»



Activité «Test de connaissances»  
Écran d'aide

## Tarifs

A l'achat

DVD 69€  
1 poste

DVD 170€  
illimité\*

\*Sur un même site

# Assemblages

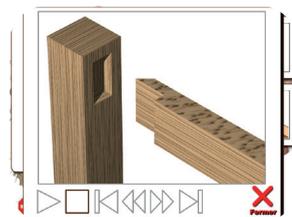
- Conçu par le S.I.P.F.P «Le Grand Colombier»

Assemblages est un logiciel destiné à apprendre à nommer, reconnaître et reconstituer les principaux assemblages utilisés en menuiserie.

## Les activités proposées :

- **Découverte** : présentation en images et vidéo des assemblages.
- **Reconnaître** : cliquer sur l'image correspondant à l'assemblage demandé.
- **Reconstituer** : cliquer sur les 2 images constituant l'assemblage.

Grâce à une animation vidéo chaque assemblage est décortiqué et peut être plus facilement assimilé.



Aide auditive disponible pour les travailleurs non-lecteurs !

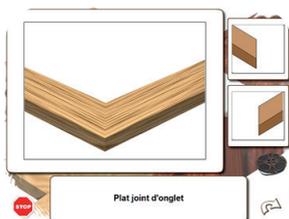
## Quelques exemples

## Tarifs

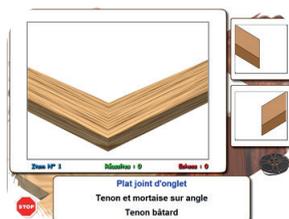
### A l'achat

DVD 79€  
1 poste

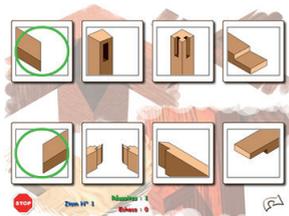
DVD 219€  
illimité\*



Découverte



Reconnaître



Reconstituer les assemblages



Résultats

\*Sur un même site

# BON DE COMMANDE 2017-2018

ETABLISSEMENT : \_\_\_\_\_

NOM DE LA PERSONNE DE CONTACT : \_\_\_\_\_

SERVICE : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

COMPLEMENT D'ADRESSE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_

NUMERO DE TELEPHONE : \_\_\_\_\_

FAX : \_\_\_\_\_

E-MAIL : \_\_\_\_\_

Le ou les postes sur le(s)quel(s) vous souhaitez installer les logiciels ont-ils une connexion à internet (uniquement au moment de l'installation) ?

oui

non

Quelle version de Windows possédez-vous ?

XP

Vista

Windows 7

Windows 8

Windows 10

Moyen de paiement :

Chèque

Virement

A la commande

A réception de la facture

**Bon de commande à retourner à :**

INFORMATIQUE EDUCATION

69, traverse Tiboulén - Résidence Cap Veyre - Bât G7

13008 MARSEILLE

Tel : 04 91 73 29 77 / 09 72 30 25 07 - Fax : 09 72 30 15 25

info@informatique-education.fr

# TARIFS 2017-2018



Logiciel	Monoposte	Quantité	Multipostes sur un même site	Nb de postes	Prix
A la découverte des couleurs	69€		170€		€
Discov'ordi	50€		135€		€
Discraudi	60€		150€		€
Émotions	79€		219€		€
J'écoute-J'écris	79€		219€		€
Images-mots	75€		210€		€
Phrases Illustrées	49€		129€		€
Lisons	80€		220€		€
Numération de 1 à 10	79€		219€		€
SPC Numération	84€		220€		€
Les Tortues	60€		150€		€
Positionnements	79€		219€		€
Espace-perception	79€		219€		€
Latéralisation	69€		170€		€
Secret de la pyramide	79€		219€		€
Comm'Image	49€		124€		€
Confusions Auditives	89€		229€		€
Confusions Visuelles	89€		229€		€
Pack Confusions	139€		349€		€
Schéma corporel	89€		229€		€
Atentis	60€		150€		€
Mémoire et attention	89€		229€		€
Discri-Vis <b>NOUV.</b>	69€		170€		€
LOGIC'O <b>NOUV.</b>	89€		229€		€
A la bonne heure	80€		220€		€
J'apprends l'euro	80€		220€		€
Jour / Nuit / Journée	39€		99€		€
Semaine	49€		124€		€
Mois	49€		124€		€
Saisons	49€		124€		€
Dates et calendrier	49€		124€		€
Le temps qui passe	49€		124€		€
Utilitaires	49€		124€		€
Fiches	95€		260€		€
Espaces verts	79€		219€		€
Blanchisserie	69€		170€		€
Entretien des locaux	69€		170€		€
Le Menuisier	69€		170€		€
Le Menuisier - 2	69€		170€		€
Assemblages	79€		219€		€
Sous-total					€
Remise					€
Frais de port (gratuits à partir de 3 logiciels achetés)					5€
<b>TOTAL</b>					€

En cas de commande de plusieurs logiciels en version monoposte, merci d'indiquer si ces derniers sont destinés à être installés sur le même ordinateur ou sur des ordinateurs différents :

Même ordinateur  Ordinateurs différents



# Applications Android et iPad

## Dis-moi !

Tarif : 14,99€

Dis-moi ! est une application d'aide à la communication qui permet aux personnes souffrant de troubles de la communication de s'exprimer de la même manière qu'ils le font déjà grâce aux classeurs de pictogrammes. Entièrement personnalisable, elle permet le remplacement ou l'ajout de catégories, sous-catégories, éléments, photos, pictogrammes, ou sons.



## EmAuti'Causes

Tarif : 9,99€

EmAuti'Causes est une application permettant d'apprendre à reconnaître les émotions et d'identifier leurs causes.

Deux activités sont proposées:

- Découverte : Présentation des émotions seules ou associées à leurs causes.

- Association : Associer l'expression faciale qui correspond à l'émotion demandée, ou trouver l'expression faciale de l'émotion correspondant à la cause demandée.

L'application est entièrement personnalisable.



## Où ai-je mal ?

Tarif : 5,99€

Où ai-je mal ? est une application destinée à un public souffrant de troubles de la communication permettant d'indiquer la localisation d'une douleur, son intensité, et optionnellement sa nature. L'ensemble de ces éléments est verbalisé.

4 personnages sont disponibles : fille, garçon, femme, et homme.

Pour chacun d'entre eux, il est proposé 3 vues : face, dos, gros plan du visage.

- Échelle d'intensité visuelle (pictogrammes de couleur) et analogique.

- Option "type de la douleur" : 9 pictogrammes permettant de décrire sa nature .

- Message vocal final résumant l'ensemble.



Une description complète est disponible sur :



# Applications Android et iPad

## Comm'Image

Tarif : 14,99€

Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

Aide à la communication par l'image :

Travail Lexical par Catégorie

- dénomination par l'image de 600 noms classés en 10 catégories et sous-catégories.

- possibilité de facilitation par la lecture et/ou l'écoute du mot à dénommer.

Cet outil peut être utilisé :

· en séance par l'orthophoniste.

· par le patient à son domicile.

Il permet :

· la construction d'un stock lexical dans le cadre d'un retard de langage de l'enfant

· une aide à l'expression et la communication chez le patient cérébrolésé.

· une stimulation de la mémoire lexicale chez le patient atteint d'une maladie neurodégénérative.

· des supports d'échanges verbaux autour d'un thème : cuisine, jardinage, voyages...



## Automatismes lexicaux Tarif : 14,99€

Réalisé en collaboration avec Odette IABICHELLA, Orthophoniste

Stimulation de la Mémoire Sémantique Didactique à l'aide de :

- Questions simples de vocabulaire classées en 8 thèmes.

- Fins de phrases automatiques (avec ou sans intrus) classées en 10 thèmes.

Cet outil peut être utilisé :

- Avec l'orthophoniste au cours d'une séance ou par le patient lui-même à son domicile.

- Dans le cadre d'un stade initial d'une maladie neurodégénérative, ou de troubles sémantiques consécutifs à un A.V.C.

Il permet la réactivation ou le maintien des connaissances acquises par le patient avant sa maladie.



Une description complète est disponible sur :





# Réductions

5%  
3 logiciels  
achetés

15%  
7 logiciels  
achetés

**25 %**  
**Pack I.E.**

Tous les logiciels

10%  
5 logiciels  
achetés





Retrouvez-nous sur :



Facebook :  
INFORMATIQUE EDUCATION



YouTube :  
LogicielsIE

[www.informatique-education.fr](http://www.informatique-education.fr)



Nous contacter :  
INFORMATIQUE EDUCATION  
69 traverse Tiboulen Res Cap Veyre bt G7  
13008 MARSEILLE  
Tél : 04-91-73-29-77 / 09-72-30-25-07  
Fax : 09-72-30-15-25  
[info@informatique-education.fr](mailto:info@informatique-education.fr)