

HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES

L'apparition de l'histoire des arts dans les programmes de l'École primaire pose de réelles difficultés aux enseignants.

Histoires d'Arts en pratiques tente d'y répondre en accordant une place primordiale aux applications pratiques éclairantes.

Prix : 50.00€



HISTOIRES D'ARTS REPERTOIRE D'ŒUVRES

Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en œuvre des propositions d'HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES.

Les reproductions au format 320x225mm sont destinées aux activités de découverte par petits groupes. Cerise sur le gâteau, le DVD fourni offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

HISTOIRES D'ARTS RÉPERTOIRE D'ŒUVRES comprend une collection de 64 images et œuvres.

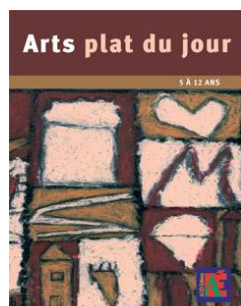
Prix : 55.00€



ARTS PLAT DU JOUR

La mise en œuvre de la pratique des arts visuels en classe pose de réelles difficultés. Arts plat du jour, fruit d'une longue expérience, se propose de lever les obstacles essentiels et ouvre le chemin d'une pratique épanouissante, accessible à tous. La clarté de la démarche et la diversité des techniques au service du projet annoncent une re-naissance de la discipline.

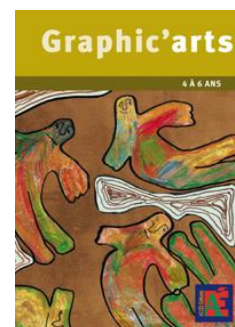
Prix : 50.00€



GRAPHIC'ARTS

Du plaisir du geste, l'école maternelle doit amener l'enfant au plaisir de la représentation et de la réalisation d'un projet. Par le graphisme, l'enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces. Le caractère fonctionnel, ludique, esthétique ou communicatif de la production à réaliser devrait être le moteur de cette activité. Ce travail quotidien mené dans le cadre des ateliers de graphisme est la matière de Graphic'arts.

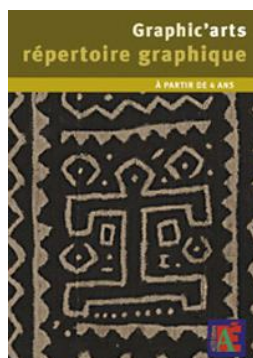
Prix : 50.00€



GRAPHIC'ARTS REPERTOIRE GRAPHIQUE

A la demande des utilisateurs de GRAPHIC'ARTS, voici le répertoire graphique qui structure les apprentissages en synthétisant et en organisant les graphismes de base. Cet outil permet de fabriquer le répertoire graphique de la classe et de l'enrichir à l'aide d'une collection d'images et d'œuvres sélectionnées pour leur qualité graphique.

Prix : 55.00€



PAS SI BÊTES LES ARTS PLASTIQUES !

L'enseignement des arts plastiques souffre de bien des contradictions ou d'idées reçues: la recette, le bricolage, le modèle, le kitch, le ringard, la directivité... L'ambition de ce document qui s'appuie sur le bestiaire fantastique est d'offrir des chemins multiples vers la créativité et de redonner du « poil de la bête » à ceux qui doutent.

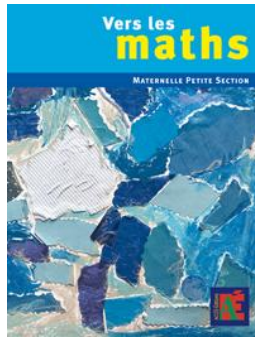
Prix : 40.00€



VERS LES MATHS PETITE SECTION

Dès sa première année à l'école maternelle, à travers ses expériences quotidiennes, l'enfant utilise un mode de pensée mathématique et commence à élaborer ses premières connaissances dans ce domaine.

C'est par le jeu, l'action, le langage, l'exercice de tous ses sens que l'enfant va comprendre le monde et entrer progressivement dans la pensée logique, l'abstraction et le raisonnement.



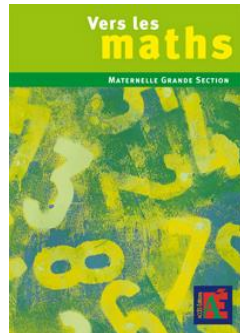
Prix : 45.00€

VERS LES MATHS GRANDE SECTION

Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en grande section ? Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?

Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?

Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?



Prix : 55.00€

77 JEUX DE LOGIQUE

Se construire par le jeu, réussir grâce à lui.

Pour l'enfant de cinq à huit ans, la manière la plus efficace d'apprendre à raisonner est le jeu.

Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès cinq ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.



Prix : 30.00€

83 PROBLEMES DE LOGIQUE

La résolution de problèmes constitue la clé de voûte de la didactique des mathématiques.

L'ambition de la situation-problème est d'apprendre à raisonner.

On peut dire qu'il y a un problème quand il y a une recherche.



Prix : 30.00€

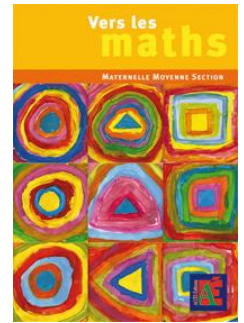
VERS LES MATHS MOYENNE SECTION

Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en moyenne section ?

Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?

Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?

Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?



Prix : 50.00€

70 JEUX DE LOGIQUE

Se construire par le jeu, réussir grâce à lui.

Pour l'enfant de 2 à 6 ans, la manière la plus efficace de découvrir le monde est le jeu.

Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.



Prix : 30.00€

66 PROBLEMES DE LOGIQUE 7 A 10 ANS

Ces 66 situations-problèmes sont semées d'indices à mettre en relation par différents raisonnements. Elles contribuent à la constitution de la culture générale et apprennent à raisonner dans toutes les matières.

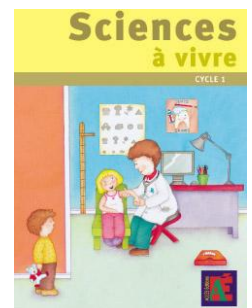


Prix : 30.00€

SCIENCES A VIVRE CYCLE 1

Comment aborder de manière réfléchie et non récurrente la découverte du monde vivant et de la Terre dans la continuité des cycles ?

La collection SCIENCES A VIVRE a pour ambition de proposer une démarche identique et cohérente instaurant la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2 tout en facilitant des prises en charges diversifiées et différenciées.

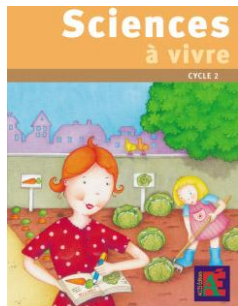


Prix : 50.00€

SCIENCES A VIVRE CYCLE 2

Comment aborder de manière réfléchie et non récurrente la découverte du monde vivant et de la Terre dans la continuité des cycles ?

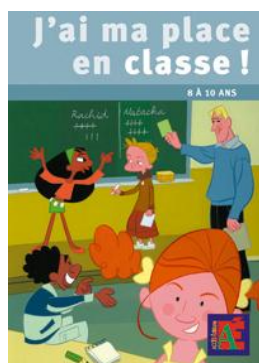
La collection SCIENCES A VIVRE a pour ambition de proposer une démarche identique et cohérente instaurant la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2 tout en facilitant des prises en charges diversifiées et différenciées.



Prix : 55.00€

J'AI MA PLACE EN CLASSE

Être citoyen c'est être capable d'établir un rapport individuel sans intermédiaire avec la République. La construction de ce rapport revient à l'école. C'est l'une de ses deux grandes missions. J'ai ma place en classe ! propose des outils d'éducation civique sociale et citoyenne pour mieux vivre ensemble en classe.



Prix : 30.00€

SCIENCES A VIVRE CYCLE 3 - Version 2010

La collection SCIENCES A VIVRE se compose de trois valisettes autonomes, une pour chacun des trois cycles du primaire.

Le principe d'organisation de SCIENCES A VIVRE permet d'articuler naturellement programmes et progressions dans la classe, dans le cycle et dans l'école. SCIENCES A VIVRE favorise la mise en place des projets d'école.

Dans chaque valisette on trouve 4 dossiers: le dossier de présentation destiné à l'enseignant et trois modules d'apprentissages. Chacun de ces modules développe un certain nombre d'objectifs conceptuels (14 au total) couvrant entièrement le programme du cycle concerné. Sciences à vivre se compose de 24 séquences s'articulant toutes de la même manière pour les trois cycles.



Prix : 60.00€

Consultez notre librairie en ligne : www.crdp-montpellier.fr/librairie
(paiement sécurisé, livraison sous 48 h)

BON DE COMMANDE

A retourner au CRDP de l'Académie de Montpellier

Allée de la Citadelle

34064 MONTPELLIER Cedex 2

Ou dans votre CDDP

Téléphone : 04.67.60.04.50

Télécopie : 04.67.60.04.51

Nom : _____

Adresse personnelle : _____

Code postal : _____ Ville : _____

DESIGNATION	PRIX UNIT.	NBRE D'EX.	MONTANT
HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES.....	50.00€		
HISTOIRES D'ARTS REPERTOIRE D'ŒUVRES.....	55.00€		
ARTS PLAT DU JOUR.....	50.00€		
GRAPHIC'ARTS.....	50.00€		
GRAPHIC'ARTS REPERTOIRE GRAPHIQUE.....	55.00€		
PAS SI BETES LES ARTS PLASTIQUES !.....	40.00€		
VERS LES MATHS PETITE SECTION.....	45.00€		
VERS LES MATHS MOYENNE SECTION.....	50.00€		
VERS LES MATHS GRANDE SECTION.....	55.00€		
70 JEUX DE LOGIQUE.....	30.00€		
77 JEUX DE LOGIQUE.....	30.00€		
66 PROBLEMES DE LOGIQUE.....	30.00€		
83 PROBLEMES DE LOGIQUE.....	30.00€		
SCIENCES A VIVRE CYCLE 1.....	50.00€		
SCIENCES A VIVRE CYCLE 2.....	55.00€		
SCIENCES A VIVRE CYCLE 3.....	60.00€		
J'AI MA PLACE EN CLASSE.....	30.00€		

Je joins un chèque de _____ €

A _____, le _____

Signature ou cachet

Total _____

Forfait emballage – expédition 4,50 €

Total à la commande _____

Règlement obligatoire à la commande par chèque bancaire ou postal, libellé au nom de Monsieur l'Agent comptable du CRDP

**Consultez notre librairie en ligne : www.crdp-montpellier.fr/librairie
(paiement sécurisé, livraison sous 48 h)**