

# Gcompris v.9.3



**PS - MS - GS - CP - CE1**

# SOMMAIRE

	Pages
<b>Gcompris :</b>	<b>3</b>
Qu'est-ce que Gcompris ?	3
Où trouver Gcompris ?	3
Gcompris : le choix des langues	3
L'éthique de Gcompris	3
<b>Mode d'emploi des tableaux :</b>	<b>4</b>
Les icônes-consignes	4
Les tableaux de suivi individuel	4
<b>PS - MS :</b>	<b>6</b>
Les icônes-consignes	6
Le tableau de suivi individuel	7
<b>MS :</b>	<b>8</b>
Les tableaux de suivi individuel	8 à 9
<b>GS :</b>	<b>10</b>
Les icônes-consignes	10
Les tableaux de suivi individuel	11 à 16
<b>CP - CE1 :</b>	<b>17</b>
Les icônes-consignes	17
Les tableaux de suivi individuel	19 à 29

Remerciements :

Arnault FROUIN, <http://theosept.free.fr>, Envel KERVOAS

# Gcompris

## Qu'est-ce que Gcompris ?

*" GCompris est un logiciel éducatif qui propose des activités variées aux enfants de 2 à 10 ans.*

*Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants :*

- découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ...
- mathématiques : révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, symétrie, ...
- sciences : l'électricité, l'écluse, le cycle de l'eau, le sous-marin, ...
- géographie : placer les pays sur une carte
- jeux : des casse-têtes, les échecs, le memory, ...
- lecture : exercice d'entraînement à la lecture
- autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin vectoriel, création de dessin animé ...

*En tout, GCompris propose plus de 100 activités et il continue à évoluer. GCompris est un logiciel libre, il vous est donc possible de l'adapter à votre besoin ou de l'améliorer, et pourquoi pas, d'en faire bénéficier les enfants du monde entier."*

Bruno COUDOIN <http://gcompris.net/-fr->

## Où trouver Gcompris ?

Ce document est basé sur la version 9.3 de Gcompris. Le logiciel est téléchargeable ici : <http://gcompris.net/-Telecharger->

Le manuel du logiciel est téléchargeable ici : <http://gcompris.net/wiki/index.php?title=Manuel>

## Gcompris : le choix des langues

Le choix des langues (français, anglais,...) peut être fait en passant par la configuration (icône de la clé anglaise), ou par l'administrateur de Gcompris.

## L'éthique de Gcompris :

*"Dès les premières lignes de code de GCompris, j'ai fait le choix de l'ouverture et du partage en mettant ce projet sous la licence libre GNU/GPL.*

*Ceci s'est révélé être un excellent choix. En effet, c'est bien cette brique fondatrice qui a permis à ce projet de devenir ce qu'il est aujourd'hui. GCompris ce sont plusieurs millions d'enfants qui l'utilisent quotidiennement à travers le monde. Pour certains, c'est le seul logiciel éducatif disponible dans leur langue et c'est le seul qui leur soit accessible gratuitement.*

*Avec le système d'exploitation GNU/Linux et les centaines de logiciels éducatifs Libres fonctionnant sur ce système, il est dorénavant possible de réaliser l'ensemble de la scolarité avec des logiciels éthiques qui mettent en avant le partage du savoir et de la connaissance. (...)"*

Bruno Coudoin – Créateur de GCompris

# Mode d'emploi des tableaux

## Les icônes-consignes :

Elles peuvent être plastifiées, découpées, et collées avec de la pâte à fixer sur le haut de l'écran pour diriger les élèves vers une ou deux activités choisies et imposées par l'enseignant. Les élèves doivent alors apprendre à naviguer dans le logiciel pour trouver l'activité précise.

Il faut autant d'icônes que d'ordinateurs.

### Conseil :

Utiliser les fonctions "copier/coller" pour choisir parmi les icônes celles que l'on souhaite réellement utiliser avec les élèves (voir document au format odt).

## Les tableaux de suivi individuel :

Les tableaux suivants sont des tableaux de suivi individuel qui indiquent les activités à réaliser par chaque élève.

Il faut cliquer sur les icônes présentées dans l'ordre pour accéder à l'activité choisie.



Avant d'utiliser les tableaux, une période de découverte du logiciel en autonomie sera nécessaire.

Après ce temps de découverte, les tableaux pourront être utilisés pour le suivi des activités. Ils seront remplis par l'enseignant en maternelle, puis par l'élève (zone encadrée en rouge) et par l'enseignant (validation des compétences) en classes élémentaires. Les observations réalisées dans ces documents pourront servir de base à la validation de compétences du livret d'évaluation, mais également à la validation du B2I.

Seules les réussites y seront consignées. Des cases pourront rester vides dans l'attente de progrès futurs de l'élève avec l'aide de l'enseignant en cas de besoin. Ainsi, le matériel pédagogique présenté ici permet le suivi de chacun en s'adaptant à son rythme. Il permet de plus d'accéder à une variété plus importante d'activités, puisque sans les tableaux, nous avons pu remarquer que les élèves restaient sur le même type d'activités déjà connues.

Enfin, les tableaux seront restitués en fin de parcours à l'élève. Ils permettent alors également le lien avec les familles concernant les activités réalisées en classe et les progrès réalisés.

### Conseils :

- Utiliser les fonctions "copier/coller" pour choisir parmi les activités celles que l'on souhaite

réellement utiliser avec les élèves (voir document au format odt).

- Utiliser les tableaux pour aider à la sélection des activités en fonction du niveau des élèves et supprimer l'accès des autres activités en passant par l'administrateur de Gcompris, afin d'éviter de noyer l'élève par un trop grand nombre d'activités proposées à l'écran.

### Code-couleur des compétences en fonction de leur sources :

■ Compétences liées aux programmes 2008 (palier 1 du socle commun pour les CP - CE1)

■ Compétences liées au B2I 2006

Exemple : tableaux pour les CP-CE1 :

**Zones à remplir par l'élève.**

**Zones à remplir par l'enseignant.**

**Zones encadrées en rouge** = zones à remplir par l'élève en autonomie après apprentissage du fonctionnement des tableaux.

### Remarques :

Les documents présentés ici sont proposés sous forme pdf pour être lisibles par tous, et sous forme odt (suite OpenOffice) pour être transformables par tous en fonction des besoins de chacun. Ils sont ainsi libres et gratuits comme l'est le logiciel Gcompris téléchargeable sous sa version complète pour Linux et sous une version allégée pour Windows (code nécessaire pour accéder à la version complète).

# Gcompris V.9.3



“Icônes-consignes” sans arborescence  
des activités pour les PS MS

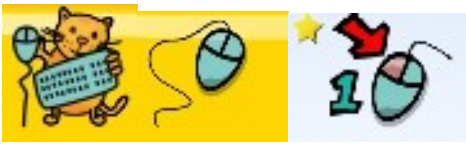



# Gcompris V.9.3



Prénom :

PS MS

Vert = compétence acquise

Activités	Niveau	Compétences acquises
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer sur une zone en mouvement.
	MS : 5 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer sur une zone en mouvement.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
	2 <input type="checkbox"/>	Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu.
	3 <input type="checkbox"/>	Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu (points à relier).
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.
	2 <input type="checkbox"/>	
	3 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler).
	4 <input type="checkbox"/>	
	5 <input type="checkbox"/>	
6 <input type="checkbox"/>		
7 <input type="checkbox"/>		


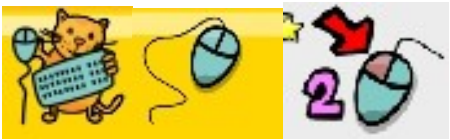

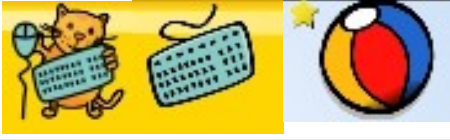
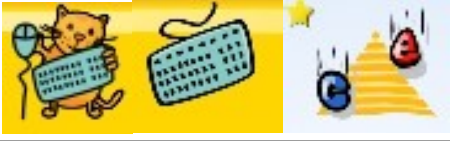
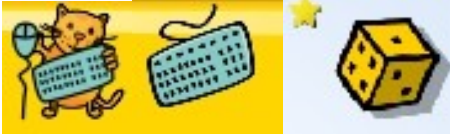
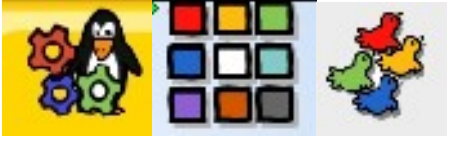






# Gcompris V.9.3



Prénom :

MS

Vert = compétence acquise

Activités	Niveau	Compétences acquises
	1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur selon une trajectoire définie.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais appuyer sur 2 touches en même temps, sur le clavier.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier.
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).
	<input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
	<input type="checkbox"/>	Je comprends et réponds de façon pertinente (reconnaissance des couleurs).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (mosaïques).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (labyrinthes).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu (memory).
	1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie Je sais écouter et discriminer des sons.



# Gcompris V.9.3



Prénom :

MS












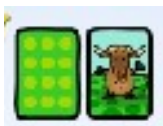
















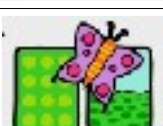








Vert = compétence acquise

Activités	Niveau	Compétences acquises
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (mémorisation de suites).
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et le temps (mémoriser sons et trajectoires).
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (tableaux à double entrée).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3a <input type="checkbox"/> 3b <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.
	4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (puzzles).
	3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu (trouver l'objet caché).
	6 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour cliquer et faire glisser, pour déplacer le pointeur et placer le curseur.
		Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).
		Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 6.
Je sais désigner et nommer la souris.		Je sais utiliser un vocabulaire pertinent.
Je sais désigner et nommer le clavier.		
Je sais désigner et nommer l'écran.		
Je sais désigner et nommer l'ordinateur.		
Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).		Je sais utiliser un objet technique usuel : l'ordinateur.
Je sais quitter le logiciel.		
Je sais naviguer dans un logiciel.		
Je sais allumer l'ordinateur.		
Je sais éteindre correctement l'ordinateur.		

# Gcompris V.9.3



## “Icônes-consignes” sans arborescence des activités pour la GS

# Gcompris V.9.3



Prénom :

GS

Vert = compétence acquise

Activités	Validation	Compétences acquises
	1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer sur une zone en mouvement. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer sur une zone en mouvement.
	1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur selon une trajectoire définie.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu. Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu (points à relier).
	2 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
	5 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
	1 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais appuyer sur 2 touches en même temps, sur le clavier.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier.
	1 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres). Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 6.
Je sais désigner et nommer la souris.		Je sais utiliser un vocabulaire pertinent.
Je sais désigner et nommer le clavier.		
Je sais désigner et nommer l'écran.		
Je sais désigner et nommer l'ordinateur.		
Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).		Je sais utiliser un objet technique usuel : l'ordinateur.
Je sais quitter le logiciel.		

# Gcompris V.9.3



Prénom :

GS

Vert = compétence acquise

Activités	Validation	Compétences acquises
	<input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je comprends et réponds de façon pertinente (reconnaissance des couleurs).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (mosaïques).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches). Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (labyrinthes).
	3/ essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/> stratégie assurée	Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu (memory).
	3/ essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/> stratégie assurée	Je sais écouter et discriminer des sons.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (mémorisation de suites).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et le temps (mémoriser sons et trajectoires).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser (associations sémantiques).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (suites algorithmiques).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (tableaux à double entrée).








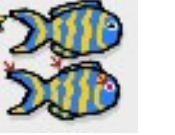








# Gcompris V.9.3



Prénom :

GS

Vert = compétence acquise

Activités	Validation	Compétences
 	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3a <input type="checkbox"/> 3b <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (puzzles).
 	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (quadrillages).
 	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (empilement d'objets).
 	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (jeu des différences).
 	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets. Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle) après le jeu (jeu d'embouteillage).
 	1 <input type="checkbox"/>	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets. Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après le jeu (sudoku).
 	1 <input type="checkbox"/>	J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres (jeu du taquin : ordonner les cases).
 	3/ essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/> stratégie assurée <input type="checkbox"/>	Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu (trouver l'objet caché).
Je sais allumer l'ordinateur.		Je sais utiliser un objet technique usuel : l'ordinateur.
Je sais éteindre correctement l'ordinateur.		
Je sais naviguer dans un logiciel.		

# Gcompris V.9.3




Prénom :

GS

Vert = compétence acquise

Activités	Validation	Compétences
	9 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais utiliser la souris pour cliquer et faire glisser, pour déplacer le pointeur et placer le curseur.</p> <p>Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).</p> <p>Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 9.</p>
	3/ essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/> stratégie assurée <input type="checkbox"/>	<p>Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 9.</p>
	3 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).</p> <p>Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 9.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches).</p> <p>J'ai mémorisé la suite écrite des nombres de 1 à 9.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais dénombrer jusqu'à 12.</p>
	1 <input type="checkbox"/>	<p>J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres jusqu'à 20 (points à relier).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet.</p>
	essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/>	<p>Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu (puissance 4 à 2 joueurs).</p> <p>Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Gcompris 9.3</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>LOGICIEL DE DESSIN</b></p>	<p>Prénom :</p> <p style="text-align: right;">GS</p> <p style="text-align: right;">Vert = compétence acquise</p>
<p>Je sais sélectionner et utiliser les couleurs sur la palette</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> pour le trait (rectangle du haut).</li> <li><input type="checkbox"/> pour le remplissage (rectangle du bas).</li> </ul>	
<p>Je sais modifier les couleurs (pot de peinture).</p>	
<p>Je sais tracer les lignes (trait et pinceau).</p>	
<p>Je sais placer des formes pleines ou vides (ronds, rectangles).</p>	
<p>Je sais placer des images issues de la bibliothèque (voiture rouge).</p>	
<p>Je sais placer du texte dans l'image (T).</p>	
<p>Je sais modifier la taille des éléments (flèches sélection et cliquer/glisser).</p>	
<p>Je sais effacer (gomme).</p>	
<p>Je sais enregistrer un dessin (disquette).</p>	
<p>Je sais charger un dessin enregistré (appareil photo).</p>	
<p>Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer, glisser.</p>	
<p>Je sais produire une image.</p>	
<p>Je sais adapter mon geste aux contraintes matérielles, utiliser le dessin comme moyen d'expression et réaliser une composition en plan.</p>	

# Gcompris 9.3

Prénom :



## TANGRAM

(21 premiers modèles sur environ 250)

GS

Vert = compétence acquise

Niveau 1 avec aide :



1 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
4 <input type="checkbox"/>		5 <input type="checkbox"/>		6 <input type="checkbox"/>	
7 <input type="checkbox"/>		8 <input type="checkbox"/>		9 <input type="checkbox"/>	
10 <input type="checkbox"/>		11 <input type="checkbox"/>		12 <input type="checkbox"/>	
13 <input type="checkbox"/>		14 <input type="checkbox"/>		15 <input type="checkbox"/>	
16 <input type="checkbox"/>		17 <input type="checkbox"/>		18 <input type="checkbox"/>	
19 <input type="checkbox"/>		20 <input type="checkbox"/>		21 <input type="checkbox"/>	

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer, glisser.

Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.



# Gcompris V.9.3









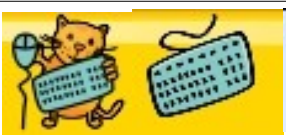


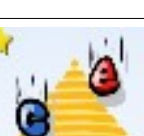
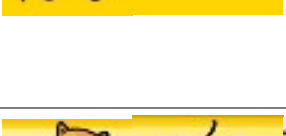

## “Icônes-consignes” sans arborescence CP CE1



Palier 1 du socle commun ; compétence 4 : maîtrise des T.I.C.

## Je m'approprie un environnement numérique.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
 	9 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur selon une trajectoire définie.
 	2 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
 	6 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer.
 	5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/>	Je sais appuyer sur 2 touches en même temps, sur le clavier.
 	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier, en majuscule, en minuscule.
 	1 <input type="checkbox"/> <b>CE1 :</b> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais saisir des caractères sur le clavier.
Je sais désigner et nommer la souris.		Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise.
Je sais désigner et nommer le clavier.		
Je sais désigner et nommer l'écran.		
Je sais désigner et nommer l'ordinateur.		
Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).		Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique. Je sais lancer et quitter un logiciel.
Je sais naviguer dans un logiciel.		
Je sais quitter le logiciel.		
Je sais allumer l'ordinateur.		
Je sais éteindre correctement l'ordinateur.		
<b>Je commence à m'approprier un environnement numérique.</b>		



Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## Je situe des objets.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais situer un objet par rapport à un autre (mosaïques).
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches). Je sais situer et déplacer des objets (labyrinthe).
	1 <input type="checkbox"/>	Je sais situer et déplacer des objets (labyrinthe 3D).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais situer et déplacer des objets (labyrinthe relatif).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais situer et déplacer des objets (labyrinthe invisible).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais situer des objets par rapport aux autres (mémorisation de suites).
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais situer un objet et décrire son déplacement (mémoriser sons et trajectoires).
	1 <input type="checkbox"/> espace 1 <input type="checkbox"/> saisons 1 <input type="checkbox"/> jardinage 2 <input type="checkbox"/> pommier	Je sais situer des objets par rapport aux autres (images séquentielles). Je sais lire seul des mots (les saisons).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais situer des objets et donner leur position (droite et gauche). Je sais lire seul des mots (droite, gauche).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais situer des objets et donner leur position (tableaux à double entrée).



Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## Je situe des objets.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (puzzle des continents).</p> <p>Je découvre quelques éléments d'autres pays.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3a <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 3b <input type="checkbox"/>	<p>Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.</p> <p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (puzzles : reproductions de peintures).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (quadrillages).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (empilement d'objets).</p>
	1 <input type="checkbox"/> ours <input type="checkbox"/> foot <input type="checkbox"/> baleine <input type="checkbox"/> paysage <input type="checkbox"/> écluse <input type="checkbox"/> voiture <input type="checkbox"/> avion	<p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (jeu des différences).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets par rapport aux autres (jeu d'embouteillage).</p> <p>Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>

Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## Je suis précis et soigneux dans les tracés.

	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets (reproduction de modèles sur quadrillage).</p> <p>Je sais être précis et soigneux dans les tracés.</p>
	<b>CE1 :</b> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	<p>Je sais situer des objets (reproduction de symétries sur quadrillage).</p> <p>Je sais être précis et soigneux dans les tracés.</p>



Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## J'écris, je nomme, je compare, je range les nombres.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en respectant les règles (memory).</p> <input type="checkbox"/> essais successifs <input type="checkbox"/> début de stratégie <input type="checkbox"/> stratégie assurée
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<p style="color: blue;">Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches).</p> <p style="color: red;">Je sais écrire, nommer, comparer et ranger les nombres (de 1 à 9).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais nommer et comparer les nombres et quantités (de 1 à 27).</p>
	1 <input type="checkbox"/> <b>CE1 :</b> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais écrire, nommer, comparer et ranger les nombres (de 1 à 100, de 1 à 1000).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais écrire, nommer, comparer et ranger les nombres (de 1 à 85 : points à relier).</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais ranger les nombres (jeu du taquin : ordonner les cases).</p>



Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

**Je calcule mentalement en utilisant les additions, les soustractions.  
Je restitue les tables de multiplication (CE1).**

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer : soustractions (de 1 à 10).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer : additions (de 1 à 10).
	1 <input type="checkbox"/> <b>CE1 :</b> 2 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer : additions (de 1 à 100).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 20).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : soustractions (quantités totales < 20).
	<b>CE1 :</b> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je sais restituer les tables de multiplication (1, 2, 3, 4, 5).
	Niveau atteint : 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 20). Je sais utiliser le clavier (flèches, touches "espace" et "entrée").
	<b>CE1 :</b> Niveau atteint : 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 20). Je sais nommer et comparer les nombres et quantités.



Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## Je calcule mentalement en utilisant les additions, les soustractions.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 30).
	CE1 : 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 100).
	CE1 : 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions et soustractions (quantités totales < 100).
	CE1 : 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : soustractions (quantités totales < 100).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> CE1 : 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 20).
		Je sais calculer mentalement : additions et soustractions (quantités totales < 20).
		Je sais résoudre des problèmes.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 70).
score maximum :	CE1 : 4 <input type="checkbox"/>	Je sais calculer mentalement : additions (quantités totales < 700).

Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## J'utilise les unités usuelles de mesure.

	CE1 : 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	Je sais utiliser les unités usuelles de mesure (heures, minutes).
--	---	---





Palier 1 du socle commun ; compétence 1 : maîtrise de la langue

## J'utilise du vocabulaire approprié. Je lis seul des mots.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	<input type="checkbox"/>	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
	<input type="checkbox"/>	Je sais utiliser un vocabulaire approprié (les couleurs).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je reconnais les lettres.
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je sais lire seul des mots (les nombres écrits en chiffres et en lettres ; jeu de memory).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>	Je sais lire seul des mots (association image/mot).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je sais écrire sans erreur des mots (choisir la lettre manquante).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> CE1 : 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais lire seul des mots (reconnaissance de mot dans une liste éclair).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> CE1 : 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais lire seul des mots (reconnaissance de mot dans une liste éclair).
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/>	Je sais lire seul des mots (association image/mot).



Palier 1 du socle commun ; compétence 6 : compétence sociale

## Je pratique un jeu en respectant les règles.

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (memory).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> <li><input type="checkbox"/> stratégie assurée</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (memory sonore).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> <li><input type="checkbox"/> stratégie assurée</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (sudoku).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> <li><input type="checkbox"/> stratégie assurée</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>
	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (trouver l'objet caché)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> <li><input type="checkbox"/> stratégie assurée</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>
	1 <input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (jeu de la barre).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>
	<input type="checkbox"/>	<p style="color: red;">Je sais pratiquer un jeu en en respectant les règles (puissance 4).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> essais successifs</li> <li><input type="checkbox"/> début de stratégie</li> <li><input type="checkbox"/> stratégie assurée</li> </ul> <p style="color: red;">Je sais expliquer la règle du jeu en utilisant un vocabulaire approprié.</p>

# Gcompris 9.3



LOGICIEL DE DESSIN

Prénom :

GS CP CE1

A = compétence acquise

Palier 1 du socle commun ; compétence 4 : maîtrise des T.I.C.

**Je m'approprié un environnement numérique.**

Palier 1 du socle commun ; compétence 5 : culture humaniste

**Je m'exprime par le dessin.**

Je sais sélectionner et utiliser les couleurs sur la palette

- pour le trait (rectangle du haut).
- pour le remplissage (rectangle du bas).

Je sais modifier les couleurs (pot de peinture).

Je sais tracer les lignes (trait et pinceau).

Je sais placer des formes pleines ou vides (ronds, rectangles).

Je sais placer des images issues de la bibliothèque (voiture rouge).

Je sais placer du texte dans l'image (T).

Je sais modifier la taille des éléments (flèches sélection et cliquer/glisser).

Je sais effacer (gomme).

Je sais enregistrer un dessin (disquette).

Je sais charger un dessin enregistré (appareil photo).

**B2I** Je sais produire une image.

**GS** Je sais adapter mon geste aux contraintes matérielles, utiliser le dessin comme moyen d'expression et réaliser une composition en plan.

**CP CE1** Je m'exprime par le dessin.

# Gcompris 9.3



Prénom :

CP CE1

**TANGRAM** (21 premiers modèles sur environ 250)

A = compétence acquise

Palier 1 du socle commun ; compétence 3 : mathématiques

## Je situe des objets.

Niveau 2 avec aide :



1 <input type="checkbox"/>		2 <input type="checkbox"/>		3 <input type="checkbox"/>	
4 <input type="checkbox"/>		5 <input type="checkbox"/>		6 <input type="checkbox"/>	
7 <input type="checkbox"/>		8 <input type="checkbox"/>		9 <input type="checkbox"/>	
10 <input type="checkbox"/>		11 <input type="checkbox"/>		12 <input type="checkbox"/>	
13 <input type="checkbox"/>		14 <input type="checkbox"/>		15 <input type="checkbox"/>	
16 <input type="checkbox"/>		17 <input type="checkbox"/>		18 <input type="checkbox"/>	
19 <input type="checkbox"/>		20 <input type="checkbox"/>		21 <input type="checkbox"/>	

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer, glisser.

Je sais situer les objets.

# Gcompris V.9.3



Prénom :

CP CE1

Vert = compétence acquise

Palier 1 du socle commun ; compétence 2 : pratique d'une langue étrangère (Anglais)

## Je comprends et j'utilise des énoncés simples en anglais.

**Remarque :** cliquer sur "configuration" (icône de la clé anglaise) ; puis choisir "Anglais"

Activités	Niveau validé par l'élève	Compétences acquises validées par l'enseignant
	En anglais <input type="checkbox"/>	Je comprends des mots simples (les couleurs : oral).
	En anglais <input type="checkbox"/>	Je comprends des mots simples (les couleurs : écrit).
	En anglais 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	Je comprends des mots simples (le nom des lettres : oral).
	En anglais 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>	Je comprends des mots simples (les nombres : écrit).