

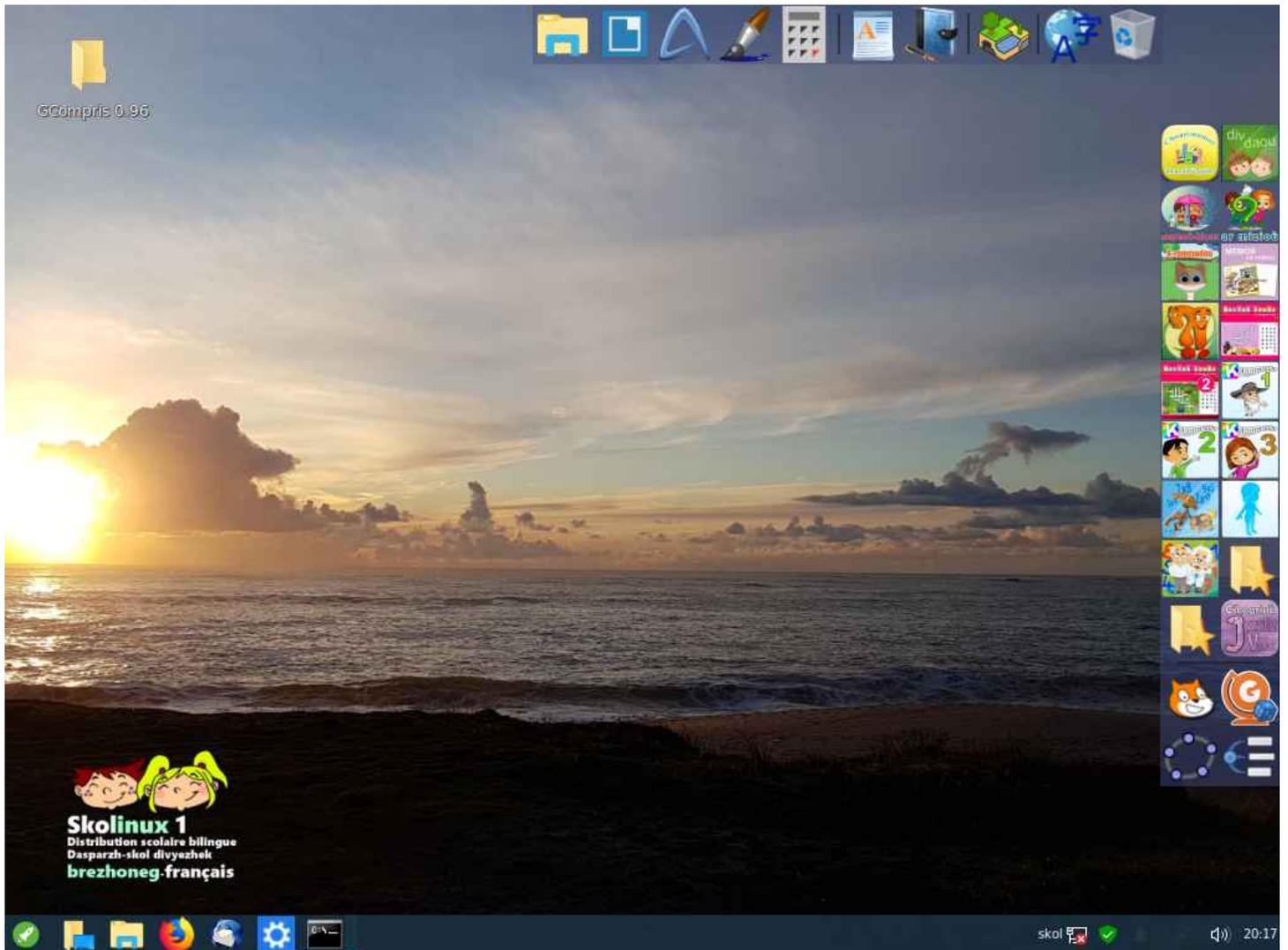


SKOLINUX

1.2.2

applications pédagogiques

http://theosept.fr/IMG/iso/Skolinux_1.2.2.iso



SKOLINUX :

applications pédagogiques

Table des matières

SKOLINUX :	2
A propos de skolinux.....	3
MODE D'EMPLOI.....	4
Les instructions officielles.....	4
Les contenus.....	4
L'organisation matérielle.....	4
Focale sur l'usage des langues dans Gcompris.....	5
Hag e brezhoneg.....	5
Les différents niveaux d'utilisation en classe.....	6
Contacts et contributions.....	6
CONTENUS : PROGRESSION PAR CYCLES.....	7
Numérique.....	7
Langues : Français, Breton.....	8
Langue orale.....	8
Langue écrite.....	8
Structuration de la langue.....	10
Anglais.....	13
Mathématiques.....	14
Interroger le monde ; Sciences, Histoire, Géographie.....	19
Arts.....	21
PROGRAMMER LES ACTIVITÉS.....	23
Exemple de programmation en CP.....	23
Programmiñ e CP divyezhek.....	24
CONSIGNES.....	25
Etiquettes.....	25
E brezhoneg.....	25
Gcompris.....	26
Utilitaires et autres applications.....	38
PISTES PÉDAGOGIQUES.....	39
1- Les PC de fond de classe en activités dites «libres».....	39
Affiches.....	45
2- Les ateliers semi-autonomes :.....	50
S'entraîner, réinvestir, réviser, individualiser	50
Des tableaux de suivi de l'élève.....	51
Pour réinvestir – e brezhoneg.....	51
Pour s'entraîner – e brezhoneg.....	52
Pour individualiser.....	53
E brezhoneg.....	54
3- Les ateliers dirigés.....	55
Apprendre, évaluer, (re)médier	55
Des tableaux de suivi de l'élève.....	57
Pour faire apprendre et évaluer.....	57
E brezhoneg.....	57
Pour remédier.....	58
E brezhoneg.....	58

A propos de skolinux...

Le rôle de l'école dans la lutte contre l'illectronisme et l'EMI (Education aux Médias et à l'Information)

Il est indispensable de prendre en compte les enjeux des usages du numérique pour l'ensemble des citoyens :

- un accès égal à l'information,
- un accès égal à la culture,
- un accès égal aux outils numériques (applications de la vie courante en ligne, outils de communication...).

Un citoyen doit être conscient de ces enjeux, les appréhender et construire sa culture numérique. A l'évidence, cette construction est inégale et **le rôle de l'école est d'atténuer ces inégalités**. L'usage raisonné des outils numériques se construit lentement et nécessite des éclairages constants que les enseignants doivent apporter aux élèves et aux familles, dans le cadre des apprentissages et de l'alliance éducative. Au-delà des usages de loisir, les élèves doivent percevoir les usages de production, de communication, de culture.

Seule l'école est en mesure de garantir à l'ensemble des futurs citoyens un socle de connaissance commun, afin d'éviter le phénomène "d'illectronisme" qui devient un véritable problème.

Cela se traduit par des usages du numériques dans tous les cycles :

- **au cycle 1**, les élèves doivent prendre conscience que les outils numériques n'ont pas comme seule fonction le loisir mais qu'ils peuvent les aider à construire leurs apprentissages grâce aux jeux pédagogiques, aux outils d'enregistrement du son et de l'image. Parallèlement, il doivent commencer à en maîtriser les fonctions et particulièrement le clavier.
- **au cycle 2**, les élèves continuent à développer les compétences de cycle 1 et vont peu à peu utiliser des outils personnalisés qui leur permettent de prendre en compte leur progression et aident l'enseignant dans la différenciation. Ils commencent à mesurer les enjeux de l'EMI.
- **au cycle 3**, les élèves doivent être en mesure d'utiliser, de produire des documents complexes, de communiquer et de s'interroger sur les enjeux de cette communication, d'exercer leur esprit critique sur les sites qu'ils consultent.

Une des ambitions de skolinux est de démocratiser et de simplifier auprès des enseignants et donc des élèves, l'appropriation de ces outils en proposant une distribution linux libre, gratuite, simple à installer et à utiliser. Elle fonctionne sur des ordinateurs de récupération qu'il est aujourd'hui assez aisé de se procurer.

Ce type de distribution scolaire existe déjà, citons entre autres [primtux](#), [ecolubuntu](#), [ASRI edu](#). La liste n'est pas exhaustive. L'originalité de skolinux réside dans son caractère bilingue et la volonté de le rendre visuellement proche des outils commerciaux afin de faciliter la transition d'un ordinateur à un autre.

Arnault FROUIN, ERUN

Enseignant référent pour les usages du numérique

MODE D'EMPLOI

Les instructions officielles

Les compétences des programmes 2015 Cycle 1 et 2016 Cycles 2 et 3 apparaissent en bleu dans les tableaux.

Les contenus

Skolinux est accessible ici (2.3 Go) : http://theosept.fr/IMG/iso/Skolinux_1.2.2.iso

C'est une distribution libre et gratuite qui permet d'installer directement une solution complète pour les classes primaires en général et plus particulièrement les classes bilingues breton/français. Elle contient notamment :

- des applications en breton : logiciels TES
- des applications multilingues : Gcompris
- des utilitaires et autres applications : Abiword, suite LibreOffice, Audacity, calculatrice, scratch, Geogebra...

Les applications TES en breton :

<https://www.reseau-canope.fr/tes/produiou.php?pajenn=stummiou&rubrik=HOA-WEB>

Elles sont téléchargeables gratuitement, séparément et directement sur le site de TES/Canopé

<https://www.reseau-canope.fr/tes/index.php>

Gcompris :

<https://gcompris.net/index-fr.html>

Gcompris est une suite logicielle multilingue (français, breton, anglais, ...) éducative de grande qualité, comprenant plus d'une centaine d'activités pour les enfants âgés de 2 à 10 ans. Gcompris est libre et gratuit sous Linux. La version complète est accessible sous Windows pour environ 10 \$. Elle est également disponible sous Android, MacOSX, iPad.

Le manuel : <https://gcompris.net/wiki/Manuel>

Visualisation des contenus : <https://gcompris.net/screenshots-fr.html>

Autres applications : Elles sont téléchargeables gratuitement à partir du gestionnaire de logiciels sous Linux.

L'organisation matérielle



Ordinateurs de fond de classe en accès dit « libre » ; 4 postes, 8 casques audio.

L'organisation de la classe :

Ici, mais ce n'est qu'un exemple, **4 ordinateurs sont en fond de classe**, avec chacun **2 casques audio** reliés à l'ordinateur par un dédoubleur jack (voir photo) pour permettre d'y faire travailler simultanément **un groupe de 8 élèves** en activités dirigées. Ces ordinateurs sont également en accès dit « libre », c'est-à-dire pour des ateliers en autonomie, dont l'organisation nécessite un tableau hebdomadaire indiquant par demi-journées la liste des élèves pouvant y accéder.



Ce symbole  indique que les casques audio sont nécessaires à l'activité proposée (certaines activités peuvent cependant être réalisées sans casque mais perdent une grande partie de leur intérêt pédagogique).

Focale sur l'usage des langues dans Gcompris

Gcompris est un logiciel multilingue dont le choix des langues se gère à plusieurs niveaux.

 Français Choisir la langue Tout d'abord au niveau de l'environnement général, la langue d'usage se sélectionne en cliquant sur l'icône de la clé anglaise, puis dans configuration, faire dérouler la page pour aller cliquer sur « choisir la langue ». Il faut redémarrer le jeu pour que la nouvelle langue sélectionnée soit prise en compte. Voix localisées  Vérifier les mises à jour Attention, pour bénéficier de tous les enregistrements sonores il faut les télécharger séparément en cliquant sur « voix localisées », « vérifier les mises à jour ».

 Cependant dans certains jeux, le choix de la langue peut se faire de façon indépendante. On peut ainsi travailler un exercice en anglais dans un environnement général en français ou en breton. Il faut donc au sein du jeu choisi cliquer sur la clé anglaise puis sélectionner la langue qui ne sera appliquée qu'à ce seul jeu.

Voici les jeux concernés :

Jeu de lettres



Les mots qui tombent



Lettre manquante



Lettre dans quel mot



Clique sur une lettre majuscule



Clique sur une lettre minuscule



Entraînement à la lecture verticale



Entraînement à la lecture horizontale



Enrichis ton vocabulaire



Le classique jeu du pendu



Hag e brezhoneg

Pal kentañ :

Skolinux zo bet krouet evit lakaat **muioù h a vrezhoneg da selaou gant ar skolidi**. Servijout a ra ivez da dizhout paliou all an deskadurezh, war bed an niverel, hag un tamm eus pep domani ar programmoù. Diskouez a ra ivez d'an holl e tro mat pep tra gant Linux ivez, hag un endro niverel a chomo un endro niverel nemetken : ret eo lakaat ar skolidi da zeskiñ ober gant meur a hini, hervez an ezhommoù.

An danvez niverel :

Staliet eo bet ar mezialtoù embannet gant **TES**, neuze, evel-just.

Ha ne droe ket mat **Gcompris** e brezhoneg ken peogwir e vanke an hanter eus an droidigezh. Lakaet eo bet al labour war ar stern ganeomp neuze. Mes sur-walc'h e chomo faziou pe traouigoù ne droint ket mat e lec'h-mañ-lec'h. Ma kavit si amañ pe aze, lârit se deomp pe da skipailh Gcompris, mar plij ganeoc'h, hag e vo difaziet pep tra.

Dibabet hon eus chom gant un endro e galleg evit ar **mezialtoù o tennañ d'ar skrivañ pe d'ar skeudenoù**... peogwir e vez diaes betek re un endro e brezhoneg da vat evit bugale ken yaouank, ken luziet e

vez aliezik geriaoueg ar stlennegezh evite. Mes aliezik ez eus un difazier a dro e brezhoneg ivez, posupl mat e vez skrivañ ha krouiñ e brezhoneg neuze !

Al levrig pedagogel

Skolinux a dro evit ar re divyezhek, mes evit ar re unyezhek ivez. Dibabet hon eus leuskel al levrig-mañ e galleg dre vras, evit ma troio evit an holl, ha mirout hon amzer labour evit heuliañ troidigezh Gcompris a-hed an amzer, evit ma chomo « didoull » e brezhoneg, ar pezh a seblante deomp bezañ an talvoudusañ evit tizhout ar vugale. Mes ma vo unan bennak kontant oc'h azasaat ha klokaat an diell-mañ e brezhoneg ivez, e vo degemeret mat evel-just.

Les différents niveaux d'utilisation en classe

... sont au choix de l'enseignant.e.

Skolinux permet à l'enseignant.e d'investir un ou plusieurs niveaux d'utilisation en fonction de ses choix :

- La mise à disposition des élèves des ordinateurs de fond de classe et de leur contenu en accès libre,
- L'adaptation des contenus en fonction du cycle d'enseignement comme l'indique ce livret,
- L'orientation ciblée de contenus accessibles aux élèves, variables au long de l'année scolaire,
- L'organisation d'ateliers semi-dirigés et/ou dirigés pour de l'entraînement, du réinvestissement, de la remédiation, de l'individualisation...
- L'organisation de séances d'apprentissages et d'évaluation.

L'organisation de ces types d'ateliers ou de séances nécessite la plupart du temps la création ou la re-création de supports élèves spécifiques aux objectifs et à la classe de chacun. Si vous investissez à ce niveau la distribution Skolinux, nous serions heureux de prendre connaissance de vos usages et supports, et de les partager avec votre accord ; ainsi ce livret en présente également quelques exemples dans la rubrique « Pistes pédagogiques ».

Contacts et contributions

Distribution SKOLINUX bilingue

Conception générale et livret pédagogique : Isabelle LE NABAT (PEMF Lanester, classe bilingue)

Conception technique et débogage : Arnault Frouin (ERUN Morbihan), Envel Kervoas (RRUPN Lycée V. Hugo Hennebont)

Diffusion : <https://theosept.fr/>

Betatesteurs : Cécile CREAC'H, Marion EVEN, Marianne QUELEN, Gwenole COUTELLER, ...

Gcompris 0.96 multilingue

Equipe technique KDE : Timothée GIET, Johnny JAZEIX, ...

Traductions en breton : Envel KERVOAS (version 0.96 ; version précédente : Alan MONFORT)

Enregistrements en breton : Envel KERVOAS, Isabelle LE NABAT, Ewen KERVOAS-LE NABAT, Naig KERVOAS-LE NABAT

Applications pédagogiques en breton : (droits réservés TES)

Logiciels TES/Canopé : Malo LE MENN, ... ; coordination : Marivon BERTHOU, ...

CONTENUS : progression par cycles

La progression par cycles de l'école élémentaire de la PS au CM2.

Numérique

Compétences numériques intégrées

La plupart des usages du numérique seront abordés en intégration avec les autres domaines cités.

CYCLE 1 PS MS GS	CYCLE 2 CP CE1 CE2	CYCLE 3 CM1 CM2
Utiliser des objets numériques : ordinateurs.	Mobiliser des outils numériques : Découvrir des outils numériques pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples. Commencer à s'appropriier un environnement numérique.	Mobiliser des outils numériques : Utiliser des outils numériques pour : communiquer des résultats ; traiter des données ; simuler des phénomènes ; représenter des objets techniques. Identifier des sources d'informations fiables.

Numérique (en apprentissages spécifiques)

CYCLE 1	CYCLE 3
<p>Gcompris  Utiliser des objets numériques</p> <p>Déplacer :</p>  PS <p>Pointer, cliquer :</p>  PS <p>Pointer et diriger :</p>  MS <p>Utiliser la molette (ou geste agrandir/réduire) :</p>  GS	<p>Navigation WEB</p> <p>FIREFOX  Utiliser des outils numériques pour communiquer, chercher et restituer, traiter des données, représenter ... Identifier des sources d'informations. Mozilla Firefox est un navigateur web libre et gratuit, développé grâce aux méthodes du logiciel libre/open source et à la liberté du code source. Il est intégré à la liste des logiciels libres préconisés.</p> <p>PROGRAMMATION :</p> <p>SCRATCH  Utiliser des logiciels d'initiation à la programmation. S'initier à la programmation informatique CM ;</p> <p>ressources : https://scratch.mit.edu/studios/12585/</p> <p>wiki : https://fr.scratch-wiki.info/wiki/Scratch_Wiki_Accueil</p>

Langues : Français, Breton

Langue orale

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
	 AUDACITY Français (environnement) Français ou Breton (usage élève) C2 Dire pour être entendu et compris. Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs en tenant compte de l'objet du propos et des interlocuteurs (<i>destinataires</i>). C3 Mémoriser et reproduire des énoncés. S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix. Parler en prenant en compte son auditoire (<i>destinataire</i>). Interpréter un texte. Dire de mémoire un texte à haute voix. Produire en termes simples des énoncés. Enregistrer des textes lus, mémorisés (littérature, poèmes, chants...) CP CE CM	
	 Divinadellou (devinettes)  C2 Étendre ses connaissances lexicales. Écouter pour comprendre des messages oraux. C3 Comprendre des mots familiers. Écouter pour comprendre un message oral. Comprendre une intervention brève, claire et simple. Compréhension orale de définitions de mots (plusieurs niveaux de difficulté) CE CM	

Langue écrite

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Encodage, production d'écrits  ABIWORD Français (environnement) Français ou Breton (usage élève) Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier. Fin MS GS	Encodage, production d'écrits  ABIWORD Français (environnement) Français ou Breton (usage élève) Produire des écrits. Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. Mobiliser des outils numériques : Découvrir des outils numériques pour communiquer, restituer des informations simples. CP CE  LibreOffice Writer Français (environnement) ; Français ou Breton (correcteur orthographique et usage élève) Produire des écrits. Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. Mobiliser des outils numériques : Découvrir des outils numériques pour communiquer, restituer des informations simples. CP CE	Encodage, production d'écrits, présentations  LibreOffice Writer ; LibreOffice Draw ; LibreOffice Impress Français (environnement) ; Français ou Breton (correcteur orthographique et usage élève) Écrire avec un clavier rapidement et efficacement. Produire des écrits variés. Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte. Utiliser des outils numériques pour communiquer. Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique. CM Remarque : OpenDyslexic est une police d'écriture destinée à faciliter la lecture pour les personnes dyslexiques. Elle est de lecture confortable pour les autres aussi. OpenDyslexicAlta est la même police avec un a rond.

Gcompris Encodage

Copier à l'aide d'un clavier

Découvrir le clavier et ses lettres MS GS



Connaître les lettres de l'alphabet

Tracer les lettres et les mémoriser MS



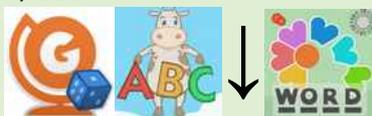
Gcompris Encodage

Produire des écrits (*mots*).

Compléter le mot avec la lettre manquante CP (CE1)



Adaptation de jeu de « pendu » (fleur) ; Écrire des mots ; plusieurs niveaux de difficulté à paramétrer CP CE (CM)



Labyrinth mind mapping

Produire des écrits variés. Utiliser des outils numériques pour communiquer. Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur (un) outil numérique. CM
Outil de création de **cartes heuristiques**, (terme anglo-saxon : *mind map*). C'est un diagramme qui représente l'organisation des liens sémantiques entre différentes idées selon une représentation arborescente imitant le cheminement de la pensée.
<https://sciences-cognitives.fr/comprehension/>



Thunderbird messagerie

Écrire avec un clavier rapidement et efficacement. Produire des écrits variés. Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte. Utiliser des outils numériques pour communiquer. CM
Mozilla Thunderbird est un client de messagerie libre et gratuit. Consacré au courrier électronique, il s'est équipé de fonctionnalités supplémentaires (agenda, de gestionnaire de tâches et de messagerie instantanée). Il est intégré à la liste des logiciels libres préconisés. Disponible dans 59 langues.

Lecture



A-rummadoù

(catégories) 

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Étendre ses connaissances lexicales. Lire et classer des mots par catégories lexicales, les associer à leur image CP (CE1)

Gcompris Lecture

LETTRES

(Re-)connaître les lettres de l'alphabet « Catégorisation » Classifier selon le critère : lettres GS (début CP)



Connaître les lettres de l'alphabet

Cliquer sur les lettres majuscules et les mémoriser MS GS (CP)



Cliquer sur les lettres minuscules et les mémoriser MS GS (CP)

Gcompris Lecture

MOTS

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.

Repérer le mot dans une liste horizontale CP



Repérer le mot dans une liste verticale CP



Lire des mots et les associer à une image CP

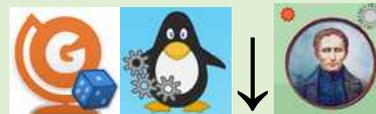
Gcompris Lectures

documentaires

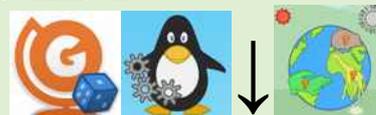
Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter ; Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome.

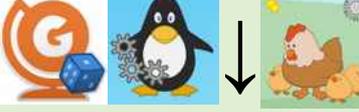
TEXTES DOCUMENTAIRES

Louis BRAILLE



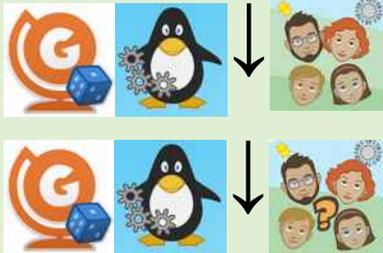
Les animaux



 <p>👂 Cliquer sur les lettres minuscules et majuscules du memory et les mémoriser MS GS (CP)</p>	 <p>👂 Jeu de memory (1 joueur) ; Lire les nombres en lettres jusqu'à 19 CP</p>	
 <p>👂 Cliquer sur les lettres qui tombent et les mémoriser MS GS (CP)</p>	 <p>Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Étendre ses connaissances lexicales.</p>	
 <p>👂 Cliquer sur les lettres de l'alphabet dans l'ordre et les mémoriser ; différents niveaux de difficulté GS (CP)</p>	<p>👂 Lire et classer des mots par catégories lexicales (22 catégories), les associer à leur image CP</p> 	
 <p>👂 Cliquer sur les mots contenant la lettre indiquée GS (CP)</p>	<p>Lectures TEXTES COURTS Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Comprendre un texte. Associer l'animal et sa définition (phrases courtes) CP CE1</p>	
 <p>👂 Cliquer sur les lettres des mots et les mémoriser GS (CP)</p> 		

Structuration de la langue

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Apprentissage du lexique : généralement abordé en intégration avec les autres domaines, en voici quelques usages.</p>		
		<p>DICTIONNAIRES </p> <p>Vocabulaire Après révision, obtenir un texte organisé et cohérent, respectant les régularités orthographiques.</p> <p> Stardict, un dictionnaire local pour le français, la traduction français-breton et breton-français en ligne. En cliquant sur cette icône, vous pouvez basculer de l'un à l'autre.</p> <p> Freelang, un dictionnaire en ligne (qui nécessite une connexion internet) pour la traduction français <-> breton</p>

<p>Gcompris   Acquisitions</p> <p>lexicales S'exprimer dans un langage précis.</p> <p> Les couleurs PS</p> 	<p>Gcompris   Acquisitions</p> <p>lexicales Étendre ses connaissances lexicales. Lien sémantique entre les éléments graphiques CP</p> 	<p>Gcompris   Acquisitions</p> <p>lexicales Raisonnement pour analyser le sens des mots en contexte et en prenant appui sur la morphologie. Comprendre la construction sémantique et morphologique de la lexique lié à la famille CM</p> 
	<p>SYNTAXE</p> <p> KORRIGOMZ 1</p> <p>Écouter et comprendre des messages oraux simples. Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique. Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation. Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots. Construire des phrases respectant l'ordre syntaxique CP CE</p> <p>SYNTAXE et LEXIQUE</p> <p> C'hoariou Jakez</p> <p>Vras Écouter et comprendre des messages oraux simples. Identifier les principaux constituants d'une phrase simple en relation avec sa cohérence sémantique. Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation. Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots. Mémoriser des mots (memory) Associer des mots pour construire des phrases ayant un sens (relier) Construire des phrases respectant l'ordre syntaxique CP CE</p>	<p>SYNTAXE</p> <p>  </p> <p>KORRIGOMZ 1 2 3 </p> <p>Comprendre des mots familiers. Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots. Écouter pour comprendre un message oral. Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe. Observer le fonctionnement du verbe. Identifier les constituants d'une phrase simple en relation avec son sens. Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées. Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue. Construire des phrases respectant l'ordre syntaxique CM</p>

	<p>ORTHOGRAPHE</p>  <p>🔊 Gerioù-kroaz Geriadurig ma c'hlas (mots croisés) 🔊 Gerioù-kroaz Geriadurig ma c'hlas 2 C2</p> <p>Comprendre des mots familiers. Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. Mémoriser et se remémorer l'orthographe de mots fréquents et de mots irréguliers dont le sens est connu. Orthographier les mots les plus fréquents. Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots. C3</p> <p>Comprendre des mots familiers. Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots. Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots. Écrire des mots dont l'orthographe a été mémorisée. Orthographier des mots (classés par catégories lexicales) CE CM</p>	
	<p>GRAMMAIRE</p>  <p>🔊 An niveroù adalek 1 betek 6 – C'hoariou memor (memory des nombres de 1 à 6 au masculin et au féminin) C2</p> <p>Comprendre et utiliser des nombres entiers ; Nommer, lire des nombres entiers. Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation; Reasonner pour réaliser les accords dans le groupe nominal (<i>masculin, féminin</i>). Connaître les nombres de 1 à 6 au féminin et au masculin (MS GS) CP CE1</p>	
	<p>GRAMMAIRE</p>  <p>🔊 Ar verboù – C'hoariou memor (memory des verbes) C2</p> <p>Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Étendre ses connaissances lexicales. Connaître des verbes (GS) CP CE (CM)</p>  <p>🔊 An anvioù-gwan – C'hoariou memor (memory des adjectifs) C2</p> <p>Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Étendre ses connaissances lexicales. Connaître des adjectifs (GS) CP CE (CM)</p>	

Anglais

CYCLE 2

CYCLE 3



ATTENTION : Pour accéder au Gcompris en anglais, il faut modifier les paramètres : cliquer sur outil « configuration » , « choisir la langue », « UK english », puis relancer Gcompris ; certains jeux sont aussi paramétrables directement.

Gcompris  Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.

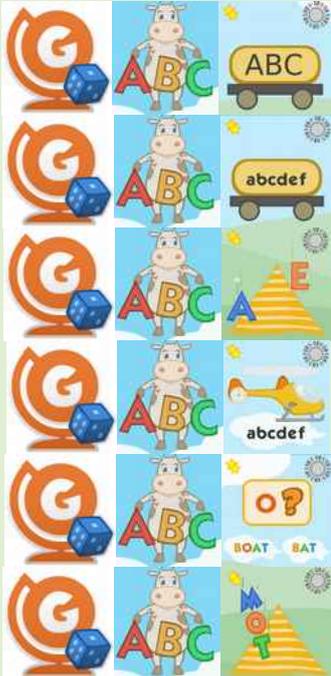
 **The colours**



 **The numbers**



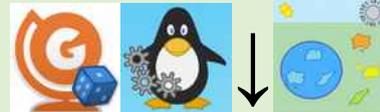
 **The ABC**



En cycle 2, il pourra être envisagé de conserver l'environnement global de Gcompris en anglais, pour s'y familiariser avec des **expressions courantes**.

Gcompris  Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes.

 **Continents and lands**



En cycle 3, il pourra être envisagé de conserver l'environnement global de Gcompris en anglais.

Words : to hear and learn

 Lire et classer des mots par catégories lexicales (22 catégories), les associer à leur image CP

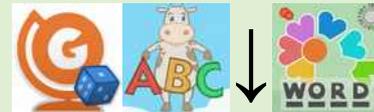


Words : to write

 Compléter les mots avec la lettre manquante



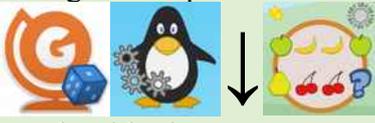
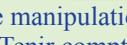
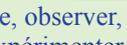
 Adaptation de jeu de « pendu » (fleur) ; Écrire des mots ; plusieurs niveaux de difficulté à paramétrer



Mathématiques

Structurer sa pensée mathématique : classer, reproduire, organiser...

Un algorithme est une suite finie et non ambiguë d'opérations ou d'instructions permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat.

CYCLE 1	CYCLE 2 et CYCLE 3	CYCLE 3
<p>Classements et suites algorithmiques</p>	<p>Jeux traditionnels (et/ou à fonction sociale)</p>	<p>Jeux traditionnels (et/ou à fonction sociale)</p>
<p>Gcompris   Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. « Catégorisation » Classer selon le critère : PS : couleurs ... MS : animaux, transports ↓ ... GS : nourriture, monuments ↓, nature ↓, outils ↓, formes ↓, lettres, nombres ↓ ...</p>  <p>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. Suites algorithmiques GS</p>  <p>Suites algorithmiques avec mémorisation du modèle GS</p> 	<p>Gcompris   C2 Anticiper le résultat d'une manipulation ; Raisonner sur des figures ; Tenir compte d'éléments divers pour modifier son jugement. C3 S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrés, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.</p> <p>GRAPHES (1 joueur) Ne juxtaposer que des couleurs/formes différentes sur le graphe.</p>  <p>SUDOKU (1 joueur)</p>  <p>TAQUIN (1 joueur)</p>  <p>MORPION (2 joueurs)</p>  <p>PUISSANCE 4 (2 joueurs)</p>  <p>LA BARRE (2 joueurs) ; 3 niveaux de difficulté</p> 	<p>Gcompris   S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrés, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.</p> <p>CASSE-TÊTE DU PARKING (1 joueur)</p>  <p>MASTERMIND (1 joueur)</p>  <p>TOUR DE HANOI (1 joueur)</p>  <p>MOULIN (2 joueurs)</p>  <p>DAMES (2 joueurs)</p>  <p>ÉCHECS Jeu d'échecs (2 joueurs)</p> 
<p>Jeux traditionnels (et/ou à fonction sociale)</p>	<p>Gcompris   Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. MEMORY ; Associer 2 images identiques (1 joueur) PS MS GS</p>  <p>JEU DES DIFFERENCES ; Comparer 2 images et cliquer sur les différences MS GS</p> 	

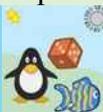
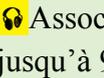
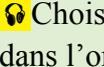
Mathématiques : construction de l'espace, géométrie

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Gcompris </p> <p>FORMES Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Catégorisation ; Classer selon le critère : formes ↓ GS</p> <p>PAVAGES Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (pavage). De 8 à 24 cases MS GS (CP)</p> <p>PUZZLES Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). Encastremets, tangrams, pièces orientables. MS GS (CP)</p> <p>Puzzles de 6 à 25 pièces. MS GS (CP)</p>	<p>Gcompris </p> <p>Espace et géométrie Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations. Déplacer des éléments pour reproduire un modèle sur quadrillage ou page 2D CP CE1</p> <p>Déplacer des éléments pour reproduire une tour CP CE1</p> <p>Repérer en utilisant des repères et des représentations. De 20 à 56 cases CP CE</p> <p>Reconnaître et utiliser la notion de symétrie. Reproduire des symétries sur quadrillages de 20 à 56 cases CE</p>	<p>GEOMETRIE</p> <p>GEOGEBRA </p> <p>(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations. Utiliser différents supports de travail dont des logiciels de géométrie dynamique. CM GeoGebra est un logiciel de géométrie dynamique en 2D/3D qui permet de manipuler des objets géométriques (cercle, droite et angle, ...) et de voir immédiatement le résultat. https://www.geogebra.org/materials</p> <p>MINETEST : </p> <p>(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations. CM Minetest est un jeu de constructions proche de Minecraft permettant de créer ou déconstruire à partir de blocs dans un environnement en 3D. https://framablog.org/2016/05/28/minetest-piochez-en-lberte/</p>

Mathématiques : résolution de problèmes

CYCLE 2	CYCLE 3
<p>Gcompris </p> <p>RÉSOLVRE DES PROBLÈMES S'engager dans une démarche de résolution de problèmes. Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul. Problèmes additifs Les cibles (additionner les points) CE</p> <p>Partages Manipulation < 10 CP CE1</p>	<p>Gcompris </p> <p>RÉSOLVRE DES PROBLÈMES Calculer avec des nombres entiers. Résoudre des problèmes en utilisant le calcul. Jeu du compte est bon à une ou plusieurs étapes + - x : CM</p>

Mathématiques : construction du nombre, numération

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<p> An niveroù adalek 1 betek 6 – C’hoarioù memor (memory des nombres de 1 à 6 au masculin et au féminin)  Dire la suite des nombres. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. Connaître les nombres de 1 à 6 au féminin et au masculin MS GS (CP CE1)</p> <p> An niveroù kentañ  Dire la suite des nombres. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix. Connaître les nombres de 1 à 10 (MS) GS</p>	<p> War-du planedennoù an niveroù  Comprendre et utiliser des nombres entiers ; Nommer, lire des nombres entiers. Connaître les nombres de 1 à 100 CP (CE) Accès en ligne seulement.</p> <p> An niveriñ dre gomz  Comprendre et utiliser des nombres entiers ; Nommer, lire des nombres entiers. Connaître les nombres de 1 à 100 CP CE1</p>	
<p>Gcompris    Quantifier des collections jusqu'à 10 GS</p> <p>  </p> <p>Lire (<i>identifier</i>) les nombres. Catégorisation ; Classifier selon le critère : nombres ↓ GS (début CP)</p> <p>  </p> <p>Quantifier des collections. Lire les nombres écrits en chiffres.</p> <p> Associer nombre et quantité jusqu'à 9 (GS)</p> <p> </p> <p>(sans audio :)</p> <p> </p> <p> Associer nombre et quantité jusqu'à 9, memory 1 joueur (GS)</p> <p> </p> <p>Lire (<i>écrire</i>) les nombres en chiffres jusqu'à dix. Tracer les nombres jusqu'à 9 (GS)</p> <p> </p>	<p>Gcompris    Comprendre et utiliser des nombres entiers pour ordonner, repérer. Nommer, lire des nombres entiers.</p> <p> Choisir les nombres jusqu'à 19 dans l'ordre de la suite numérique CP</p> <p> </p> <p>Suites de nombres jusqu'à 70, cliquer dans l'ordre CP</p> <p> </p> <p>Comprendre et utiliser des nombres entiers. « Catégorisation » Classifier selon le critère : Nombres pairs et impairs ↓ CE</p> <p> </p> <p> Comprendre et utiliser des nombres entiers pour ordonner, repérer. Nommer, lire des nombres entiers. Réaliser des suites de nombres pairs ou impairs dans l'ordre CE</p> <p> </p>	<p>Gcompris    Comprendre et utiliser des nombres entiers pour ordonner, repérer, comparer. Trouver un nombre à partir d'encadrements approchés (CE) CM niveau 1 <20 ; niveau 9 <50 000</p> <p>  </p>

Mathématiques : calcul

CYCLE 2

CYCLE 3



BINGO Calculer avec des nombres entiers. Soustraire, calcul mental CP CE1



LIESAAT(multiplier) Calculer avec des nombres entiers. Multiplier (connaître les tables) CE (CM)



CALCULATRICE C2 Calculer avec des nombres entiers. C3 Calculer ; Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées. Contrôler la vraisemblance de ses résultats. Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. Calculer, vérifier des calculs CE CM

Gcompris Calculer avec des nombres entiers.

ADDITIONS Chapeau du magicien calculs + < 20 CP



Calculs + < 20 jeu de memory 1 joueur CP CE1



Calculs chronométrés + < 20 CP CE1



SOUSTRACTIONS Chapeau du magicien calculs - < 10CP



Calculs - < 20 jeu de memory 1 joueur CP CE1



Calculs + et - < 20 jeu de memory 1 joueur CP CE



Calculs chronométrés - < 20 CP CE



MULTIPLICATIONS Calculs x Les tables jusqu'à 10 jeu de memory 1 joueur CE (CM)



Calculs chronométrés x tables jusqu'à 10 CE (CM)



Gcompris Calculer avec des nombres entiers.

Calculs ÷ jeu de memory 1 joueur CM



Calculs x ÷ jeu de memory 1 joueur CM



Calculs + - x ÷ jeu de memory 1 joueur CM



Calculs chronométrés ÷ CM



Jeu du croqueur de nombres égalités + - x ÷ (CE) CM



Jeu du croqueur de nombres inégalités + - x ÷ CM



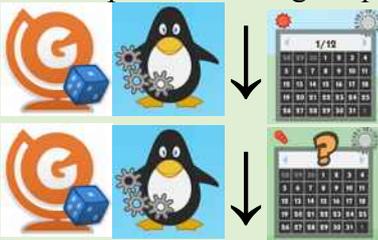
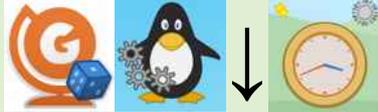
Jeu du croqueur de nombres multiples CM



Jeu du croqueur de nombres diviseurs CM



Mathématiques : mesures

	CYCLE 2	CYCLE 3
	Gcompris 	Gcompris 
Durées	<p>MESURES : L'HEURE Se repérer dans le temps et mesurer des durées. Comparer, estimer, mesurer des durées. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs. Indiquer sur l'horloge l'heure écrite (heures et minutes). Activités 1 et 2.</p>  <p>MESURES : JOURS SEMAINES ET MOIS Se situer dans le temps : Construire des repères temporels. Mesurer des durées. Repérer et situer quelques événements dans un temps long. CE Manipuler, et situer sur un calendrier à partir de consignes-problèmes.</p> 	<p>MESURES : L'HEURE Comparer, estimer, mesurer des grandeurs avec des nombres entiers et des nombres décimaux. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs. Indiquer sur l'horloge l'heure écrite (heures, minutes et secondes).</p> 
Masses	<p>Résoudre des problèmes de mesures Résoudre des problèmes impliquant des masses. Problèmes avec calculs < 20 (CP) CE</p> 	<p>Résoudre des problèmes de mesures Résoudre des problèmes impliquant des masses. Problèmes avec calculs en kg et g (CE) CM</p> 
Prix	<p>Résoudre des problèmes de mesures Résoudre des problèmes impliquant des prix. Problèmes avec calculs < 100 € (CP) CE</p>  <p>Problèmes avec calculs < 100 € (rendre la monnaie : 2 étapes) CE</p> 	<p>Résoudre des problèmes de mesures Résoudre des problèmes impliquant des prix. Problèmes avec calculs en € et centimes CM</p>  <p>Problèmes avec calculs en € et centimes (rendre la monnaie : 2 étapes) CM</p> 

Interroger le monde ; Sciences, Histoire, Géographie

SCIENCES :

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<p><u>Interroger le monde, Sciences</u></p> <p>Ar c'horf – C'hoariou memor (memory du corps humain) </p> <p>C1 Situer et nommer les différentes parties du corps humain sur une représentation. C2 Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Étendre ses connaissances lexicales. Connaître le corps humain et le lexique afférent. MS GS CP CE</p>	<p>Gcompris  </p> <p><u>Interroger le monde, Sciences</u></p> <p>Connaître des caractéristiques du monde vivant. Catégorisation ; Classer selon le critère : animaux, oiseaux, poissons, insectes, vivant/non vivant (GS) CP (CE1)</p> 	<p>Gcompris   Sciences</p> <p>Identifier différentes sources d'énergie. Repérer les « énergies renouvelables ».</p> 
		<p>La planète Terre. Situer la Terre dans le système solaire</p>  <p>Mobiliser des outils numériques ; Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes. Manipuler puis créer des jeux d'équilibre (simulation puis création).</p>  <p>Faire fonctionner l'écluse.</p>  <p>Reconstituer le cycle hydrologique (circuit de l'eau).</p>  <p>Faire fonctionner le système électrique (circuit avec énergies renouvelables).</p>  <p>Faire se poser une fusée en fonction des forces (simulation).</p>  <p>Diriger un sous-marin (simulation)</p> 

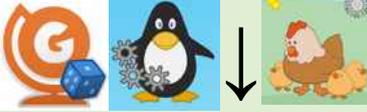
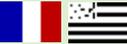
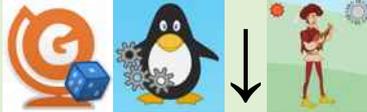
TEMPS - HISTOIRE :

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
	<p>Structuration du temps</p> <p> Ar mizioù (les mois)  Se situer dans le temps : Construire des repères temporels. Se repérer dans le temps. CP CE1</p> <p> Ar mareoù-bloaz (les saisons)  Se situer dans le temps : Construire des repères temporels. Se repérer dans le temps. CP CE1</p>	
	<p>Gcompris  </p> <p>Structuration du temps Ordonner des événements. Mémoriser quelques repères chronologiques. Classement d'images (4) puis d'inventions CP CE</p> <p>  </p>	<p>Gcompris   Histoire</p> <p>Construire des repères historiques. Les chiffres romains / chiffres arabes CM</p> <p>  </p>

ESPACE - GEOGRAPHIE :

<p>Gcompris  </p> <p>Structuration de l'espace Situer des objets entre eux, par rapport à des repères. Dans un environnement, réaliser un parcours à partir de sa représentation. Déplacer un personnage dans un labyrinthe plan MS GS (CP)</p> <p>  </p>	<p>Gcompris  </p> <p>Structuration de l'espace Repères spatiaux : (Se) repérer en utilisant des repères. Droite gauche CP</p> <p>  </p> <p>Géographie Cartes : Utiliser des représentations de l'espace. Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique.  Reconstituer la carte des continents et des pays de l'Europe (activités 1 et 5 seulement)</p> <p>  </p> <p>Reconstituer la carte des régions de France (activité 1 seulement).</p> <p>  </p>	<p>Gcompris   Géographie</p> <p>Cartes : Nommer et localiser les grands repères géographiques.  Les continents et pays du monde</p> <p>  </p>
---	---	--

MUSIQUE :

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
	<p>Gcompris </p> <p><u>Éducation musicale</u></p> <p>Comparer des éléments sonores.</p> <p> Associer l'animal à son cri</p>  <p>Comparer des éléments sonores.</p> <p> Jeu de memory sonore</p>  <p>Comparer des éléments sonores. Connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise. Créer des sons et maîtriser leur succession.</p> <p> Reproduire la succession des sons de plus en plus complexe (aide visuelle)</p>  	<p>Gcompris </p> <p><u>Éducation musicale</u></p> <p>Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.</p> <p> Reconnaissance d'instruments.</p>  <p>Écouter, comparer et commenter ; Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents ; Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux ; Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre musicale dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique contemporain, proche ou lointain.</p> <p> Reconnaissance de styles musicaux.</p>  <p>Décrire et comparer des éléments sonores ; Reproduire un modèle rythmique.</p> <p> Reproduire la succession des rythmes de plus en plus complexes (aide visuelle) ; attention : régler un tempo accessible aux élèves.</p>  <p>Imaginer l'organisation d'éléments sonores.</p> <p> Créer et écouter une succession de notes (découverte)</p> 

ARTS plastiques, visuels, architecturaux... :

CYCLE 1	CYCLE 2 et CYCLE 3	CYCLE 3
<p>TUX PAINT :   <u>Arts plastiques et visuels ; Production 2D</u></p> 		<p>MINETEST :   <u>Arts plastiques et visuels ; Production 3D virtuelle</u></p>  <p>CM Minetest est un jeu de constructions proche de Minecraft permettant de créer ou déconstruire à partir de blocs dans un environnement en 3D. https://framablog.org/2016/05/28/minetest-piochez-en-liberte/</p>
	<p>Gcompris  </p> <p><u>Histoire des arts</u></p> <p>C2 S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial. S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques. C3 Identifier la marque des arts du passé et du présent.</p> <p>Replacer des détails de l'œuvre.</p>  <p>Réaliser des puzzles de 6 à 25 pièces.</p> 	<p>Gcompris  </p> <p><u>Histoire des arts</u></p> <p>Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création ; Identifier la marque des arts du passé et du présent.</p> <p>Découvrir et situer des monuments.</p> 

Programmer les activités

On privilégiera l'intégration de la programmation des usages numériques aux programmations notionnelles ordinaires des autres domaines d'enseignement. Il est cependant possible d'envisager une programmation décrochée pour faciliter la répartition équilibrée de ces usages au cours de l'année, du cycle scolaire...

Exemple de programmation en CP

Périodes	PC en accès libre ou en activités « orientées »	Ateliers tutorés ou dirigés	Apprentissages et évaluation
1	- En période 1, les élèves de CP entrent à l'école élémentaire. Lors de cette période sera mise en place l'organisation matérielle et temporelle habituelle de la classe. Nous choisissons ici de ne commencer la mise en place de l'accès numérique qu'en fin de période 1 ou début de période 2, une fois maîtrisé par les élèves ce qui relève des autres « habitudes » de classe.		
2	- Découverte libre des PC en fond de classe - Séance magistrale : fonctionnement matériel et présentation collective de quelques contenus ciblés CP (mathématiques et français) - Organisation temporelle des groupes en accès libre (tableau hebdomadaire) - Tutorat entre élève en binômes pour apprendre le fonctionnement matériel (allumer, éteindre, lancement des activités etc) et approfondir la découverte : outil, contenus	- En période 2, les élèves s'approprient le matériel, les outils, les contenus. L'entrée dans les ateliers dirigés et activités d'apprentissages notionnels est programmée en période 3. <i>Attention : il ne s'agit là que de choix possibles, seulement indicatifs. Des élèves habitués au fonctionnement d'ateliers en environnements numériques dès la maternelle pourront entrer plus vite dans ces types de dispositifs.</i>	- Apprentissages numériques : Découvrir des outils numériques. Commencer à s'approprier un environnement numérique. Allumer et éteindre un ordinateur, écouter, ouvrir et fermer des logiciels, naviguer dans l'environnement numérique...
3	Séance dirigée : présentation collective des applications suivantes en accès libre (mais orienté par l'enseignant.e) :  Gcompris : écrire la lettre qui manque  Arts : Gcompris : replacer les détails dans l'oeuvre	- Ateliers tutorés en binômes :  ABIWORD : écrire des mots  Maths : Gcompris, jouer 2 par 2 morpion - Ateliers dirigés par l'enseignant.e :  Anglais : Gcompris, the colours  * Maths : + - remédiation	- Apprentissages numériques : Découvrir des outils numériques pour écrire. - Apprentissages notionnels :  ABIWORD : (re)copier - Evaluation : Commencer à s'approprier un environnement numérique.
4	Séance dirigée : présentation collective des applications suivantes en accès libre (mais orienté par l'enseignant.e) :  Gcompris : Lire les nombres  Arts : Gcompris : reconstruire l'oeuvre (puzzles)	- Ateliers tutorés en binômes :  ABIWORD : écrire des phrases  Maths : Gcompris : jouer 2 par 2 (puissance 4) - Ateliers dirigés par l'enseignant.e :  Anglais : Gcompris, numbers  * Maths : + - remédiation	 Gcompris : les nombres => 70  Gcompris : situer et/ou déplacer sur un quadrillage Utiliser des nombres entiers pour ordonner. Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations. <i>* voir tableaux de suivi</i>
5	Séance dirigée : présentation collective des applications suivantes en accès libre (mais orienté par l'enseignant.e) :  Lire des mots	- Ateliers tutorés en binômes :  ABIWORD : écrire des textes courts  Adaptation de jeu de « pendu » (fleur) - Ateliers dirigés par l'enseignant.e :  Anglais : Gcompris, numbers	- Apprentissage (numérique et langue orale) Découvrir des outils numériques pour enregistrer.  AUDACITY : dire/chanter et enregistrer - Evaluation Commencer à s'approprier un environnement numérique. Dire pour être entendu et compris. Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs.

Programmiñ e CP divyezhek

Prantad	Deomp d'an urzhiataerioù ! Digor frank	Stalioù skoazellet 2 ha 2 pe gant ar skolaer.ez	Deskiñ ha priziañ Gant ar skolaer.ez
1	- <i>Staliet vo ar c'hlas (dafar, aozadur, amzer...) a-raok lakaat an urzhiataerioù da dreiñ (e dibenn prantad 1 pe e prantad 2)</i>		
2	- Dizoleiñ an urzhiataerioù. - Abadenn renet : penaos e tro ha petra zo e-barzh ? - Aozañ tro pep hini (taolenn ar sizhun ha strolladoù). - Kenskoazell daou ha daou : penaos e tro ha dizoleiñ pelloc'h c'hoazh.	- <i>netra</i>	- Deskiñ (ar bed niverel) <i>Découvrir des outils numériques. Commencer à s'approprier un environnement numérique. Implijout an dafar niverel : lakaat war enaou, lazhañ, selaou, digeriñ ha serriñ ar meziantoù, beajiñ en endro niverel...</i>
3	Abadenn renet : kinnig ar meziantoù da heul (a-stroll) : Oberiantizoù dibabet :  Mat : Niveroù gourel ha benel adalek 1 betek 6 (Memor)  Brezhoneg : Lenn gerioù e brezhoneg  Skiantoù : Memor ar c'horf  Arzoù : Gcompris : adlec'hiañ traoùigoù en oberenn	- Stalioù 2 ha 2 gant kenskoazell :  ABIWORD : skrivañ gerioù  Gcompris : skrivañ al lizherenn a vank  Mat : Gcompris : c'hoari 2 ha 2 - Stalioù renet gant ar skolaer.ez :  Saozneg : Gcompris, the colours  * Mat : Gcompris, + - skoazellañ	- Deskiñ (ar bed niverel) <i>Découvrir des outils numériques pour écrire. Skrivañ gant ur meziant.</i> - Deskiñ  ABIWORD : kopiañ e brezhoneg - Priziañ <i>Commencer à s'approprier un environnement numérique.</i>
4	Abadenn renet : kinnig ar meziantoù da heul (a-stroll) : Oberiantizoù dibabet :  Mat : Niveriñ  Brezhoneg : Memor ar verboù  Amzer : Ar mizioù  Arzoù : Gcompris : adsevel oberennoù (miltammoù)	- Stalioù 2 ha 2 gant kenskoazell :  ABIWORD : skrivañ frazennoù  Gcompris : Lenn niveroù  Mat : Gcompris : c'hoari 2 ha 2 - Stalioù renet gant ar skolaer.ez :  Saozneg : Gcompris, numbers  * Mat : Gcompris, + - skoazellañ	- Deskiñ ha priziañ * :  Niveriñ betek 70 : Gcompris  Spas : lec'hiañ ; Gcompris (marelligoù) <i>Utiliser des nombres entiers pour ordonner. Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations.</i>
5	Abadenn renet : kinnig ar meziantoù da heul (a-stroll) : Oberiantizoù dibabet :  Mat : Lemel  Brezhoneg : Memor an anvioù-gwan  Brezhoneg : Sevel frazennoù  Amzer : Ar mareoù-bloaz	- Stalioù 2 ha 2 gant kenskoazell :  ABIWORD : skrivañ testennoù berr  Gcompris : kavout gerioù ha skrivañ anezhe  Brezhoneg : lenn gerioù - Stalioù renet gant ar skolaer.ez :  Saozneg : Gcompris, numbers  * Brezhoneg : deskiñ geriaoueg ha lenn gerioù	- Deskiñ (bed niverel ha yezh dre gomz) <i>Découvrir des outils numériques pour enregistrer.</i> Enrollañ gant ur meziant.  AUDACITY : komz hag enrollañ e brezhoneg - Priziañ <i>Commencer à s'approprier un environnement numérique. Dire pour être entendu et compris. Dans les différentes situations de communication, produire des énoncés clairs</i>

* s.o. taolennoù

CONSIGNES

Étiquettes

Les étiquettes-consignes (par exemple hebdomadaires, par quinzaines ou périodes) sont à plastifier, découper, fixer sur le PC ou à agrandir et afficher.
Contenus des étiquettes-consignes : Applications TES en breton, Gcompris multilingue, utilitaires et autres applications.

E brezhoneg



Ar c'horf



Ar verboù



An anvioù-gwan



A-rummadoù



Divinadelloù



C'hoarioù
Jakez Vras



Korrigomz 1



Korrigomz 2



Korrigomz 3



Gerioù-kroaz



Gerioù-kroaz 2



An niveroù



An niveroù kentañ



An niveriñ dre gomz



War-du planedennoù an niveroù



Bingo



Liesaat



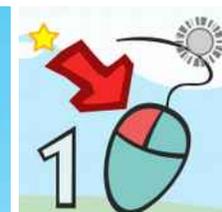
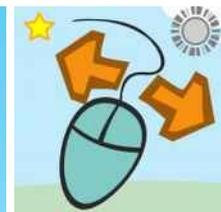
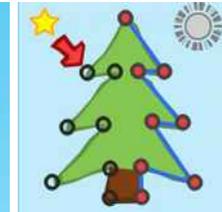
Ar mizioù

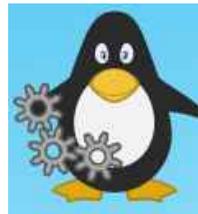
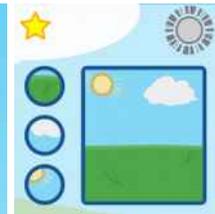
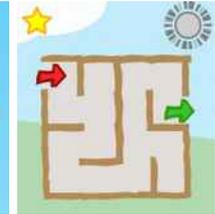
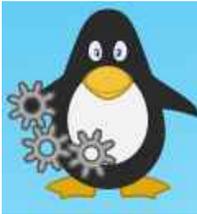
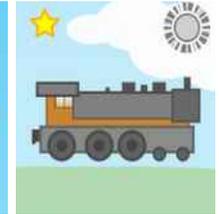
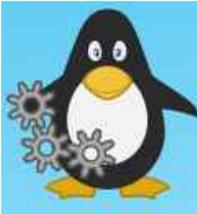
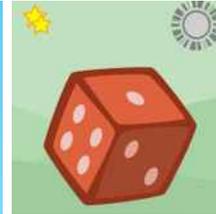
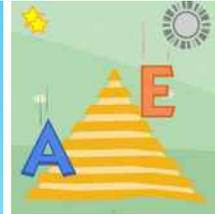


Ar mareoù-bloaz

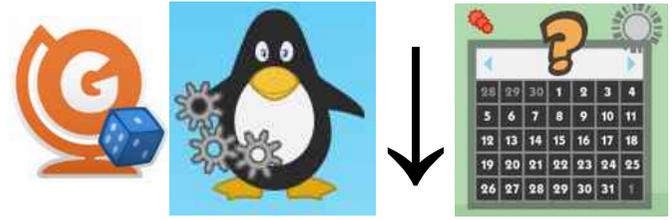
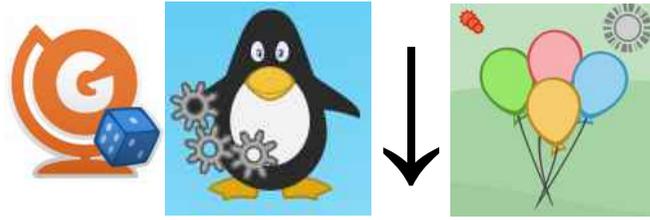
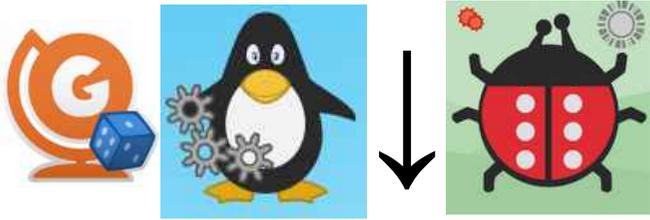
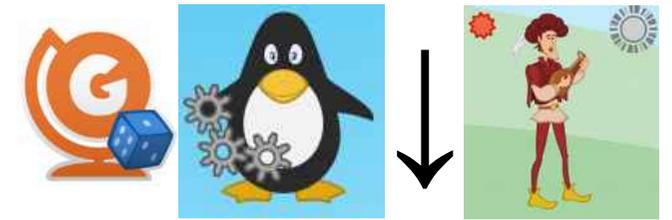
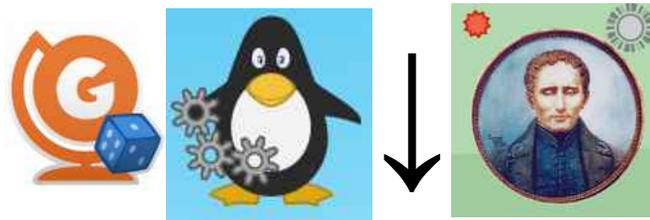
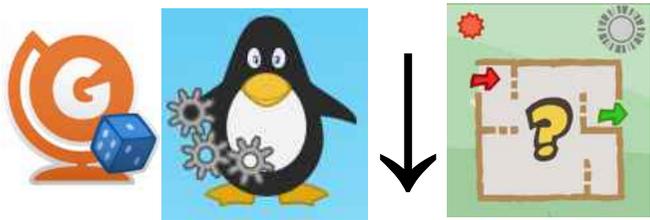
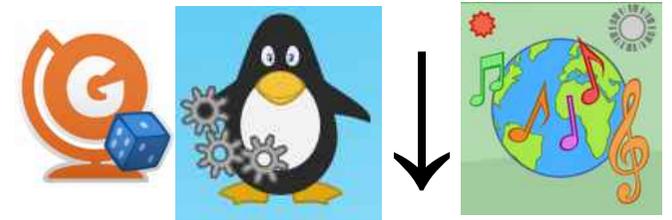
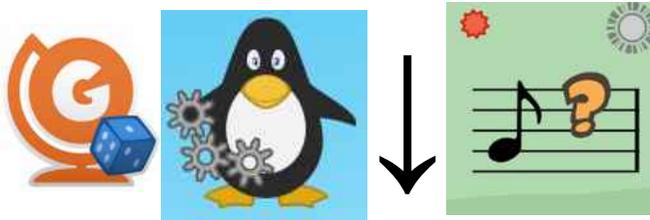
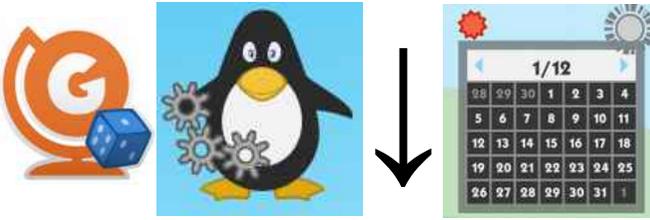
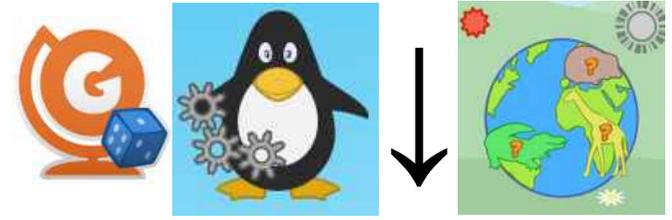
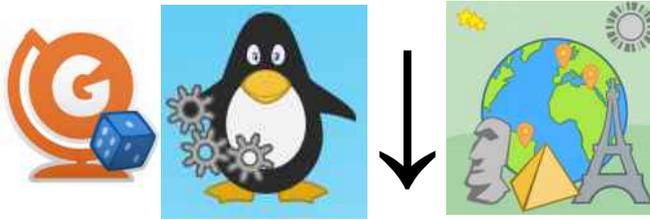
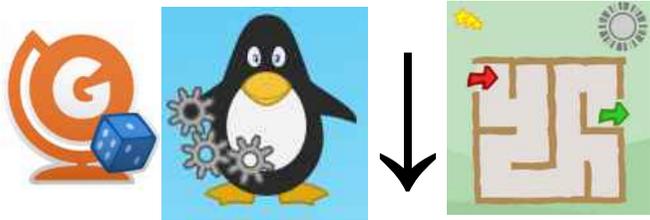
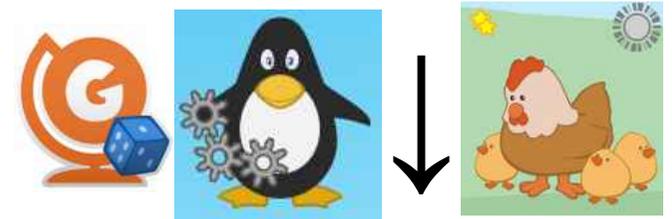
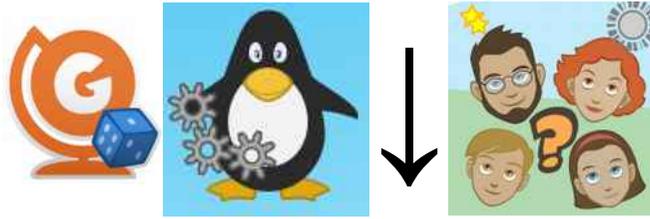
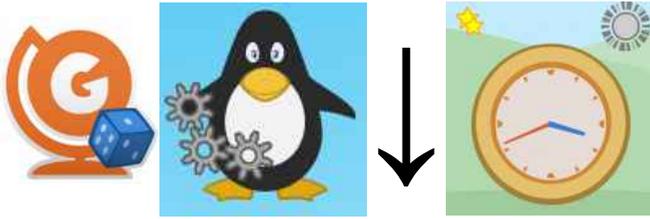
Gcompris

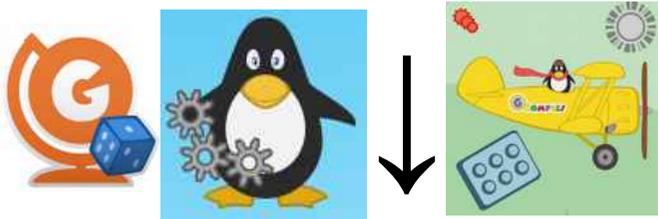
Dans l'ordre de présentation à l'écran de Gcompris 0.96 pour Linux.

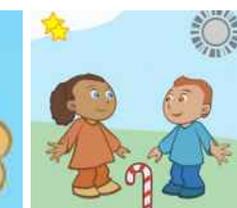
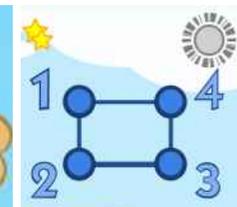
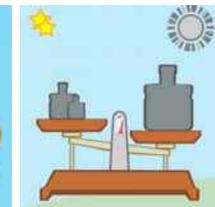
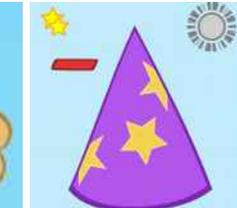
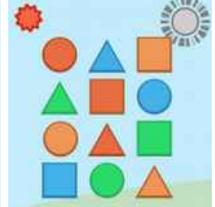


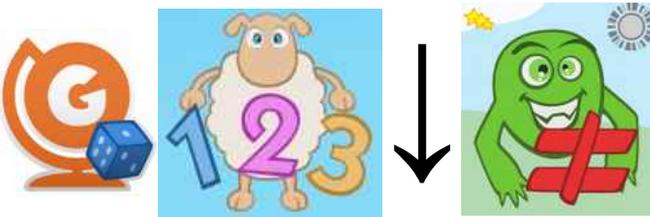
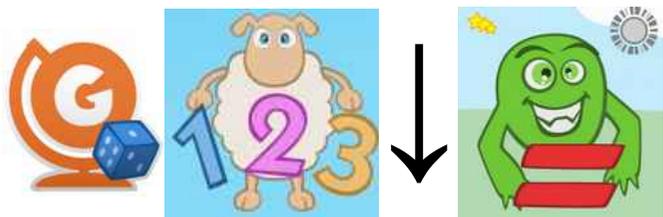
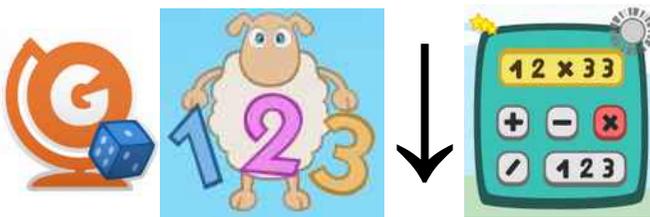
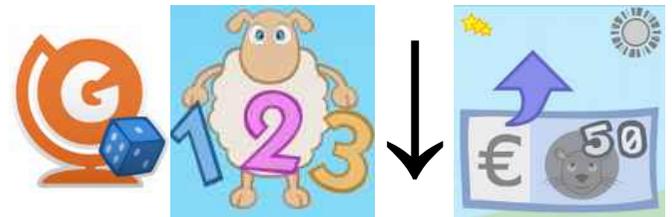
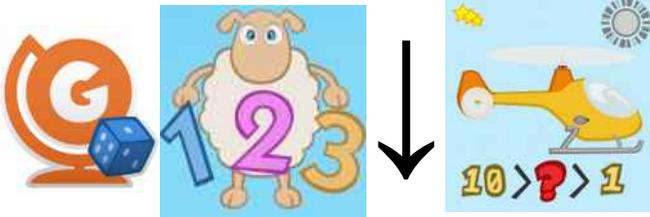
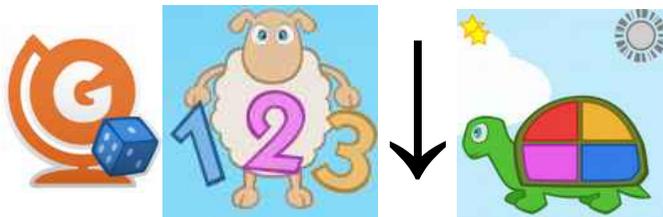
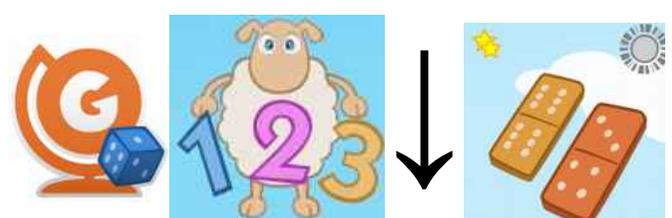










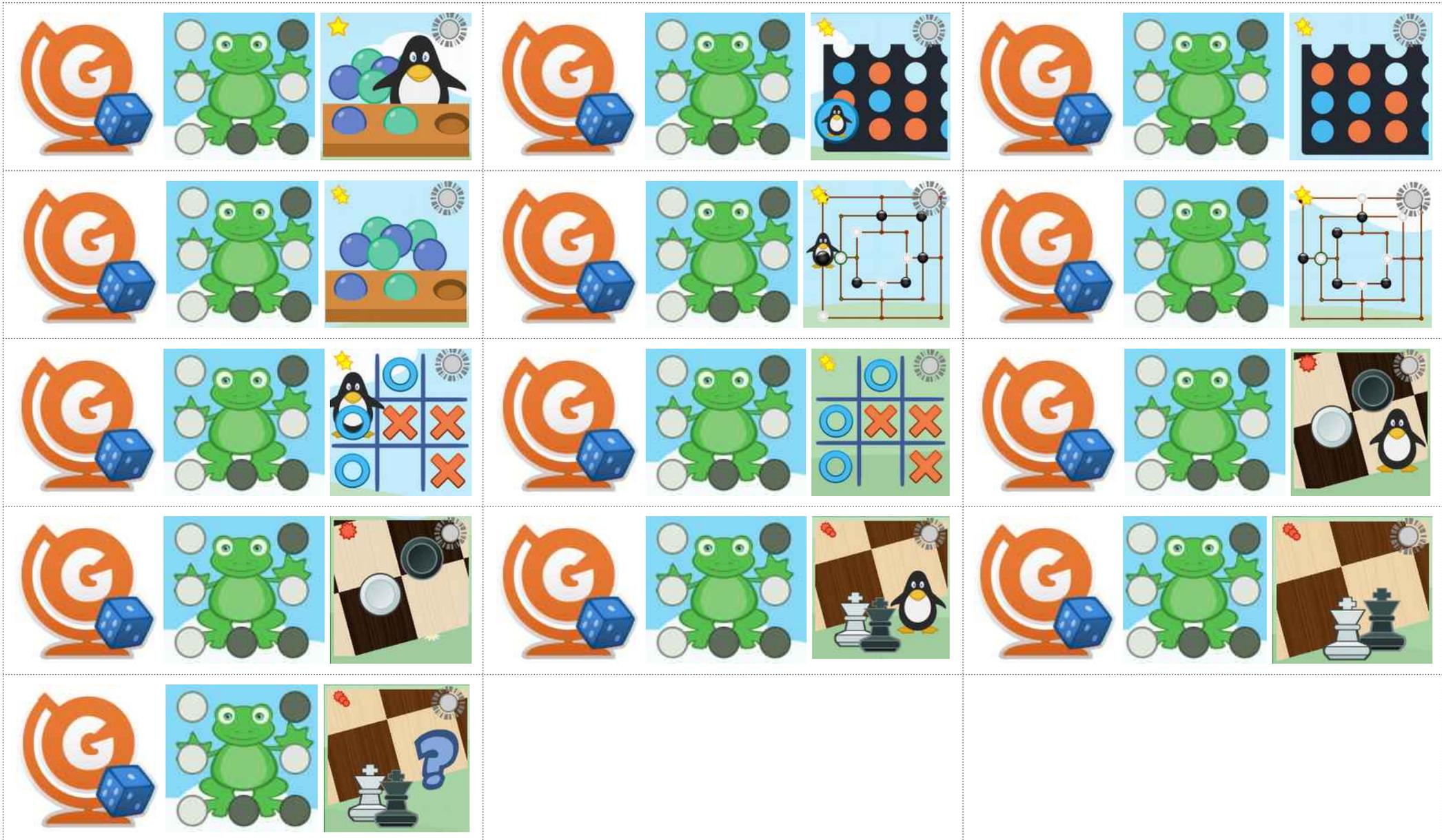












Utilitaires et autres applications

 Abiword	 LibreOffice writer	 LibreOffice draw
 LibreOffice impress	 Audacity	 Tux paint
 Calculatrice	 Geogebra	 Scratch
 Stardict dictionnaires	 Minetest	 Labyrinth mind mapping
 Messagerie Thunderbird	 Navigateur web firefox	 Freelang dictionnaires

Pistes pédagogiques

1- Les PC de fond de classe en activités dites «libres»



Organisation matérielle :

4 PC + 4 dédoubleurs jack avec 2 casques audio chacun = 8 places pour les élèves.

ATTENTION : pour faciliter la gestion des casques il est indispensable de marquer chaque casque à la couleur ou au numéro de son ordinateur pour éviter des inversions de postes (auquel cas les élèves n'entendent plus ce qu'ils voient).

L'organisation hebdomadaire de l'accès dit «libre» aux ordinateurs nécessite un tableau nominatif pour mettre en place un tour d'accès (voir propositions de tableaux à suivre).

Organisation pédagogique :

- **Un temps « désorganisé »** avec les PC allumés pour susciter la curiosité, le questionnement, la découverte.

- **Une séance dirigée magistrale** sur l'organisation, la gestion matérielle et très brièvement une présentation de contenus.

=> Comment et quand allumer/éteindre les ordinateurs... ?

Les quelques élèves à qui aura suffi cette séance pour en comprendre le fonctionnement sont repérés et tutoient ensuite les autres selon un tour établi au fur et à mesure de l'année pour décharger l'enseignant de cette tâche, s'assurer que tous sachent gérer l'environnement numérique sur le plan matériel. A partir de ce moment, l'enseignant.e ne gère plus du tout les considérations matérielles du coin ordinateurs, sauf en cas de désarroi majeur (bug informatique inhabituel, casques inutilisables en raison de l'enchevêtrement des fils...).

=> Pour quoi faire ?

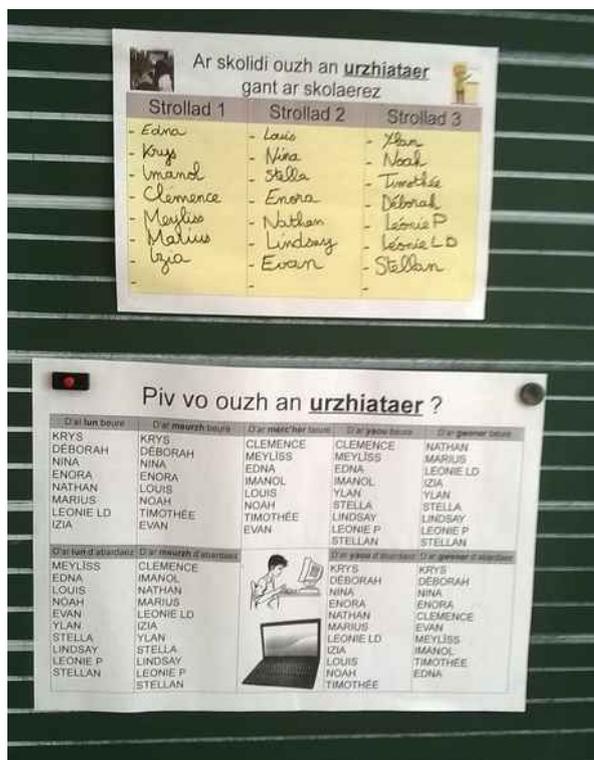
De façon magistrale et assez brève, par exemple au TNI, l'enseignant présente quelques applications qu'il aura ciblées, et on « fait ensemble » en sollicitant les interactions langagières, les questionnements. Attention, cette séance magistrale n'a pas de but d'apprentissage sur le plan des contenus d'enseignement, mais vise à inciter les élèves à approfondir la phase de découverte.

- Organiser un tour de passage

Rapidement, les élèves se heurtent au problème du manque de place. Et l'enseignant remarque que ce sont les plus rapides qui ont toujours accès aux ordinateurs. Donc la nécessité d'organiser un tour de passage est évidente pour tous, et l'on met en place un tableau hebdomadaire organisé en demi-journées d'accès possible (pas obligatoire ici). Remarquons en GS, CP, CE1, que ce tableau

fonctionnalise complètement la nécessité d'apprendre à bien se repérer dans la journée et la semaine. Mais pour les plus jeunes et les élèves en difficulté au niveau spatio-temporel, il est nécessaire de prévoir une séance pour s'assurer que chacun s'y repère bien.

Remarquons qu'après une période de sur-appétence chez certains élèves, quelques-uns demandent si c'est obligatoire (impression que peut donner la présence du tableau affiché) et préfèrent s'orienter sur d'autres activités libres de la classe, même si c'est leur tour. Et c'est une bonne chose. Maîtriser le numérique, c'est aussi savoir s'en passer quand on n'en a pas besoin.



Exemples de tableaux de répartition des élèves – classe de CP

- Un accès dit « libre » ; plusieurs modalités

1. Un accès vraiment libre :

Sur certaines périodes, à certains moments de la classe, on pourra laisser les élèves en accès réellement libre aux ordinateurs, par exemple en fin d'activités pour gérer les différences de rythme de réalisation des tâches, ou lorsque l'enseignant.e a une présence contrainte avec un petit groupe d'élèves très ciblés sur une nécessité de remédiation ou d'évaluation, par exemple.

2. Un accès libre mais orienté :

L'accès libre peut avoir un contenu orienté par l'enseignant.e, selon plusieurs modalités possibles :

- Affichage au coin des ordinateurs des applications « autorisées » sous formes de petites affiches iconographiques collectives et/ou de quelques étiquettes imprimées, plastifiées et collées à la pâte-à-fixe (voir « étiquettes-consignes » disponibles dans ce livret). Ces activités ciblées peuvent être variées, toucher à plusieurs domaines d'activités, et être modifiées de façon hebdomadaire, par quinzaine ou période pour laisser le temps aux élèves de s'y investir, en fonction de l'organisation habituelle de la classe.

- L'accès aux ordinateurs peut faire partie du « plan de travail individualisé », notamment en cycle 3, et c'est le plan de travail qui indiquera à chacun, tout en conservant une certaine liberté d'accès, les activités à privilégier en fonction de ses propres besoins et/ou des notions abordées en classe.

Nous arrivons là aux notions d'ateliers d'entraînement, de réinvestissement et/ou de remédiation (voir explications en deuxième et troisième partie des pistes pédagogiques).

Qui va à l'ordinateur aujourd'hui ?

Lundi matin	Mardi matin	Mercredi matin	Jeudi matin	Vendredi matin
- - - - - - - -	- - - - - - - -	- - - - - - - -	- - - - - - - -	- - - - - - - -
Lundi après-midi	Mardi après-midi		Jeudi après-midi	Vendredi après-midi
- - - - - - - -	- - - - - - - -	 GCompris  GeoGebra  LibreOffice Draw  LibreOffice Impress  LibreOffice Writer  Scratch	- - - - - - - -	- - - - - - - -

Piv vo ouzh an urzhiataer ?

D'al lun beure	D'ar meurzh beure		D'ar yaou beure	D'ar gwener beure
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
D'al lun d'abardaez	D'ar meurzh d'abardaez		D'ar yaou d'abardaez	D'ar gwener d'abardaez
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-
-	-		-	-

Affiches

Les affiches-consignes sont à plastifier et afficher pour la période, après que les élèves aient eu explication de leur fonctionnement. Par gain de temps, elles sont construites en copier-coller à partir de l'iconographie des étiquettes-consignes. Il s'agit de les moduler en fonction des choix de programmation de chaque enseignant.e. Elles servent à **orienter** les activités des élèves.

En voici quelques exemples possibles.



Exemples d'affiches-consignes en usage dans la classe - CP

Seul ou 2 par 2

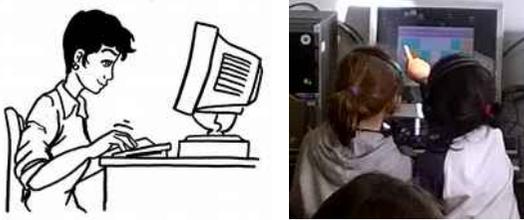


Image Malo Le Menn, éditions TES

2 par 2



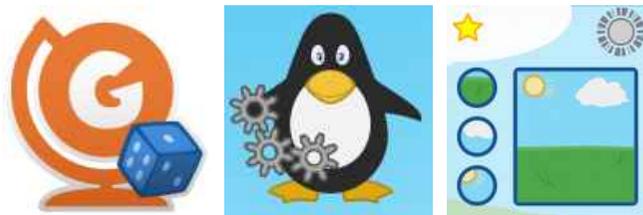
Avec la maîtresse



Image Malo Le Menn, éditions TES



Gcompris La lettre qui manque



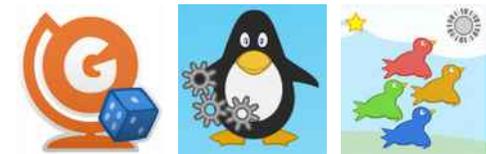
Gcompris Arts

Abiword Ecrire des mots



Gcompris Le jeu du morpion

Abiword Apprendre à écrire



Gcompris The colours 



Gcompris Calculer + -

Ma-unan pe 2 ha 2

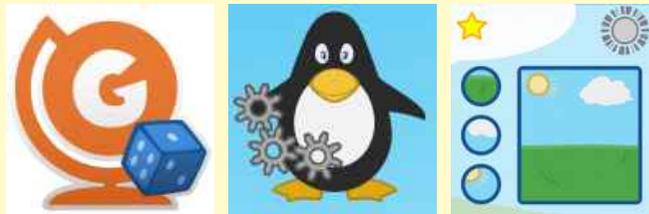


Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

an niveroù

a-rummadoù

ar c'horf



Gcompris Arzoù

2 ha 2



Abiword Skrivañ gerioù



Gcompris Al lizherenn a vank



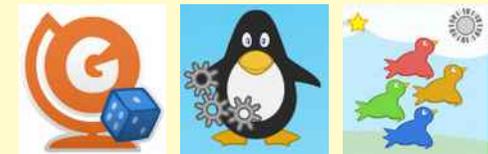
Gcompris C'hoari 3 fezh a-dreuz

Gant ar skolaerez

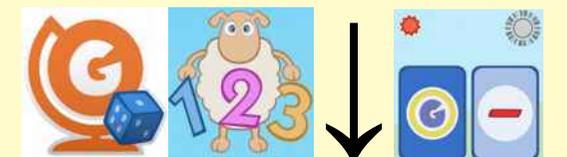


Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

Abiword Deskiñ skrivañ

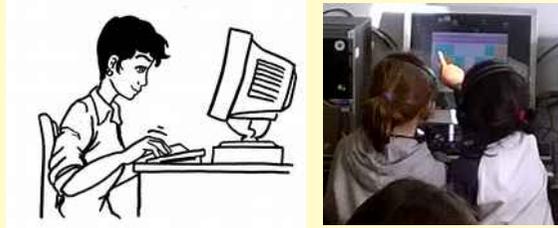


Gcompris The colours



Gcompris Jediñ + -

Ma-unan pe 2 ha 2



Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

An niveriñ dre gomz

Ar verboù

Ar mizioù

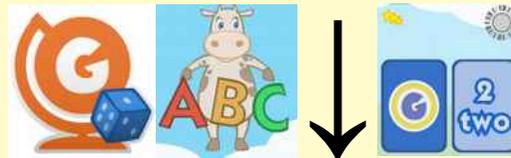


Gcompris Arzoù

2 ha 2



Abiword Skrivañ gerioù



Gcompris Niveriñ ha jediñ



Gcompris C'hoari

Gant ar skolaerez



Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

Abiword Deskiñ skrivañ



Gcompris The numbers



Gcompris Niveriñ



Gcompris Lec'hiañ

Ma-unan pe 2 ha 2



Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

BINGO

Memor an anvioù-gwan

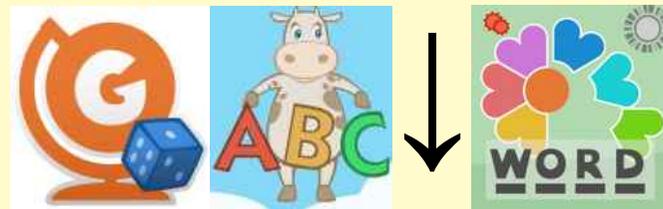
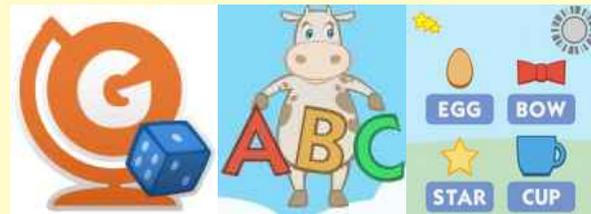
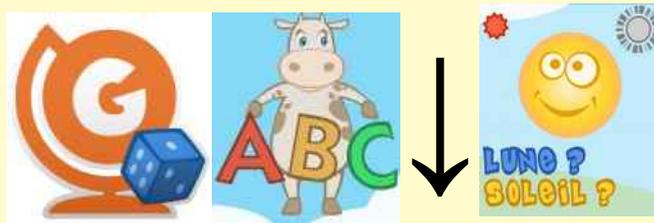
KORRIGOMZ 1

Ar mareoù-bloaz

2 ha 2



Abiword Skrivañ gerioù



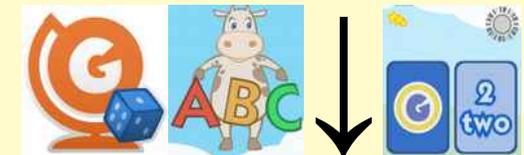
Gcompris Lenn ha skrivañ

Gant ar skolaerez



Skeudenn gant Malo ar Menn, embannadurioù TES

AUDACITY Enrollañ



Gcompris The numbers

2- Les ateliers semi-autonomes :

S'entraîner, réinvestir, réviser, individualiser ...

Les ordinateurs de fond de classe sont souvent utilisés pour des activités de **renforcement**, d'**entraînement**, de **révision** de notions vues par ailleurs en amont sur d'autres supports.

Afin de le permettre peut être mis à disposition de chaque élève un tableau de bord pour suivre ses activités.
Dans ce cadre, les tableaux sont souvent identiques pour tous les élèves.

Dans le cadre des activités d'**individualisation**, si la forme des tableaux semble proche, l'intention pédagogique est très différente et **le contenu de chaque tableau sera adapté à l'élève**. En effet, dans le cas de niveaux de compétences élevés, il convient de continuer à alimenter l'appétence de l'élève par des activités aux contenus plus ambitieux. De même, cette individualisation pourra permettre à des élèves ayant plus de difficultés d'avoir des moments courts de « respiration » avec des contenus peut-être moins ambitieux mais plus adaptés aux possibilités de son investissement. C'est plus l'entrée en activité autonome qui sera ici visée.

Chaque tableau de bord individuel comprend :

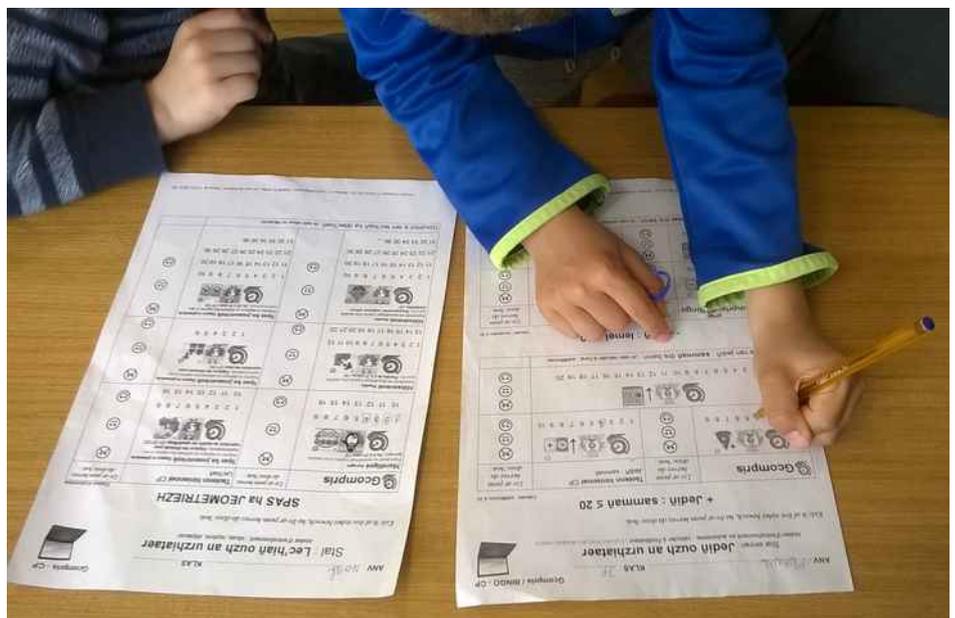
- Le nom de l'élève.
- Les consignes iconographiques pour permettre à l'élève d'atteindre les bonnes activités.
- L'indication de chaque niveau atteint à entourer pour savoir où reprendre l'activité la fois d'après.
- L'indication de la compétence visée par chaque activité en lien avec les programmes.
- Une case de validation par l'élève : ☹ ☺ ☻ ou date d'achèvement
- Une case de validation par l'adulte.

ATTENTION :

- L'usage de ces tableaux nécessite un apprentissage préalable et il est conseillé les premières fois de prévoir plus de supports que d'élèves.

- Il est également conseillé de proposer les tableaux courts et peu nombreux, surtout au début.

Exemple de tableaux en usage dans la classe - CP



Des tableaux de suivi de l'élève

Pour réinvestir – e brezhoneg

un exemple de tableaux de suivi en CP

Gcompris / BINGO - CP

ANV : KLAS :



Stal emren : **Jediñ ouzh an urzhiataer**

Atelier en autonomie : calculer à l'ordinateur ; Calculer avec des nombres entiers.

Kelc'h bewech al live tizhet, ha liv ar penn hervez da disoc'hoù.

+ Jediñ : sammañ ≤ 20

Calculer : additionner ≤ 20

Gcompris	Liv ar penn hervez da disoc'hoù :	Taolenn hiniennel CP Jediñ : sammañ	Liv ar penn hervez da disoc'hoù :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9		 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
Gouzout a ran jediñ : sammañ dre benn ; <i>Je sais calculer à l'oral : additionner</i>			

- Jediñ : lemel ≤ 20

Calculer : soustraire ≤ 20

Gcompris	Bingo	Liv ar penn hervez da disoc'hoù :	Taolenn hiniennel CP Jediñ : lemel	Liv ar penn hervez da disoc'hoù :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			 bingo	
Gouzout a ran jediñ : lemel dre benn ; <i>Je sais calculer à l'oral : soustraire</i>			X X X X X	

ANV : KLAS :

Stal : Lec'hiañ ouzh an urzhiataer

Atelier d'entraînement : situer, repérer, déplacer

Kelc'h bewech al live tizhet, ha liv ar penn hervez da disoc'hoù.



SPAS ha JEOMETRIEZH

Espace et géométrie

Gcompris	<i>Liv ar penn hervez da disoc'hoù :</i>	Taolenn hiniennel CP Lec'hiañ	<i>Liv ar penn hervez da disoc'hoù :</i>
<p>Marelligoù Pavages Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (pavage). De 8 à 24 cases CP</p>  <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>	<p>Spas ha jeometriezh Espace et géométrie Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations. Déplacer des éléments pour reproduire un modèle sur quadrillage 2D CP CE1</p>  <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>
<p>Miltammoù Puzzles Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). Puzzles de 6 à 25 pièces. CP</p>  <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>	<p>Spas ha jeometriezh Espace et géométrie Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations. Déplacer des éléments pour reproduire une tour CP CE1</p>  <p>1 2 3 4 5 6</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>
<p>Miltammoù Puzzles Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). Encastrements, tangrams, pièces orientables. CP</p>  <p>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 32 33 34 35 36 ...</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>	<p>Spas ha jeometriezh Espace et géométrie Repérer et déplacer en utilisant des repères et des représentations. De 20 à 56 cases CP CE</p>  <p>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 32 33 34 35 36</p>	<p>☹️ 😐 😊</p>
<p>Gouzout a ran lec'hiañ ha dilec'hiañ. <i>Je sais situer et déplacer.</i></p>			

Pour individualiser

un exemple de tableau de suivi en CP

Un exemple de tableau de suivi individualisé pour élève de CP lecteur, ayant des facilités cognitives et un rythme de travail rapide.

Gcompris – CP

NOM : CLASSE : <i>Entoure à chaque fois le niveau atteint et écris la date en chiffres quand tu as terminé le jeu.</i>			
Gcompris	Date :	Tableau individualisé CP CE Calcul : + - x	Date :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Je sais calculer : additionner oralement			
Je sais calculer : soustraire oralement			
Je sais calculer : je connais les tables de multiplication			

E brezhoneg

ANV : KLAS :

Kelc'h bewech al live tizhet ha skriv an deziad e sifroù pa 'vez echu ar c'hoari ganit.

 Gcompris	Deziad :	Taolenn hiniennel CP CE Jediñ : sammañ, lemel, lieskementiñ	Deziad :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 C'hoarioù TES	Deziad :	Taolenn hiniennel CP CE Jediñ : lemel, lieskementiñ	Deziad :
 bingo  X X X X X	 liesaat  2 3 4 5 6 7 8 9 taolennoù mesket
Gouzout a ran jediñ : sammañ dre benn ; <i>Je sais calculer à l'oral : additionner</i>			
Gouzout a ran jediñ : lemel dre benn ; <i>Je sais calculer à l'oral : soustraire</i>			
Gouzout a ran jediñ : taolennoù lieskementiñ ; <i>Je sais les tables de multiplication</i>			

3- Les ateliers dirigés

Apprendre, évaluer, (re)médier ...

Les ordinateurs de fond de classe peuvent aussi être utilisés directement pour des activités d'apprentissage, d'évaluation, de remédiation. Dans ces cas, la présence de l'adulte à proximité de l'activité pour diriger, étayer, etc, s'avère nécessaire.

L'apprentissage vise à la fois le domaine numérique et les autres domaines en intégration.

L'évaluation reste courte et ciblée.

Les tableaux sont souvent identiques pour tous les élèves dans le cadre de l'apprentissage et de l'évaluation (mais pas forcément).

A l'inverse, dans le cadre de **la remédiation**, ils ne viseront qu'un petit groupe d'élèves bien ciblés en fonction de leurs besoins. Il est intéressant de remarquer que la médiation anticipée - c'est à dire avant la séance d'apprentissage - donne souvent de bien meilleurs résultats que la remédiation *a posteriori*.

ATTENTION :

La forme des tableaux individuels paraît souvent identique ; ceci ne doit pas masquer des intentions pédagogiques bien différentes. Les différences sont essentiellement portées par une mise en œuvre adaptée et des contenus mieux ciblés en fonction du profil de l'élève, notamment pour la remédiation, comme ils peuvent l'être pour l'individualisation évoquée au chapitre précédent.

Remarquons également que dans un cadre plus différencié, **les tableaux de groupes** seront reconstruits à chaque fois en fonction d'intentions pédagogiques précises. Ceci implique un usage de différents tableaux de groupes simultanément en fonction du type d'atelier (autonome ou dirigé).



En classe de CP

Des tableaux de suivi de l'élève

Des exemples de tableaux de suivi de l'élève, pour individualiser, remédier, faire apprendre, évaluer.

Pour faire apprendre et évaluer

Un exemple de tableau de suivi pour organiser des apprentissages et évaluer les élèves en CP.

NOM : CLASSE : <i>Entoure à chaque fois le niveau atteint et écris la date en chiffres quand tu as terminé le jeu.</i>			
Gcompris 	Date:	Atelier dirigé Tableau individuel Anglais	Date :
  1 2 3	Je connais les couleurs en anglais.	

E brezhoneg

ANV : KLAS : CP <i>Kelc'h bewech al live tizhet ha skriv an deiziad e sifroù pa 'vez echu ar c'hoari ganit.</i>			
 Gcompris 	Deiziad :	Stal renet Taolenn hiniennel Saozneg	Deiziad :
  1 2 3	Gouzout a ran al livioù e saozneg. <i>Je connais les couleurs en anglais.</i>	

Pour remédier

Un exemple de tableau de suivi individualisé pour accompagner un petit groupe d'élèves en difficultés. Les autres élèves ont s'ils le souhaitent accès libre à l'activité, hors présence enseignante.

NOM : CLASSE : <i>Entoure à chaque fois le niveau atteint et écris la date en chiffres quand tu as terminé le jeu.</i>			
Gcompris	Date :	Atelier de remédiation Tableau individuel Calcul : + -	Date :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Je sais calculer : additionner oralement	
		Je sais calculer : soustraire oralement	

E brezhoneg

ANV : KLAS : CP <i>Kelc'h bewech al live tizhet ha skriv an deiziad e sifroù pa 'vez echu ar c'hoari ganit.</i>			
 Gcompris	Deiziad :	Stal skoazellañ Taolenn hiniennel Jediñ : sammañ, lemel	Deiziad :
 1 2 3 4 5 6 7 8 9	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Gouzout a ran jediñ : sammañ dre benn	
		Gouzout a ran jediñ : lemel dre benn	