version-8-08 profil cycle_1

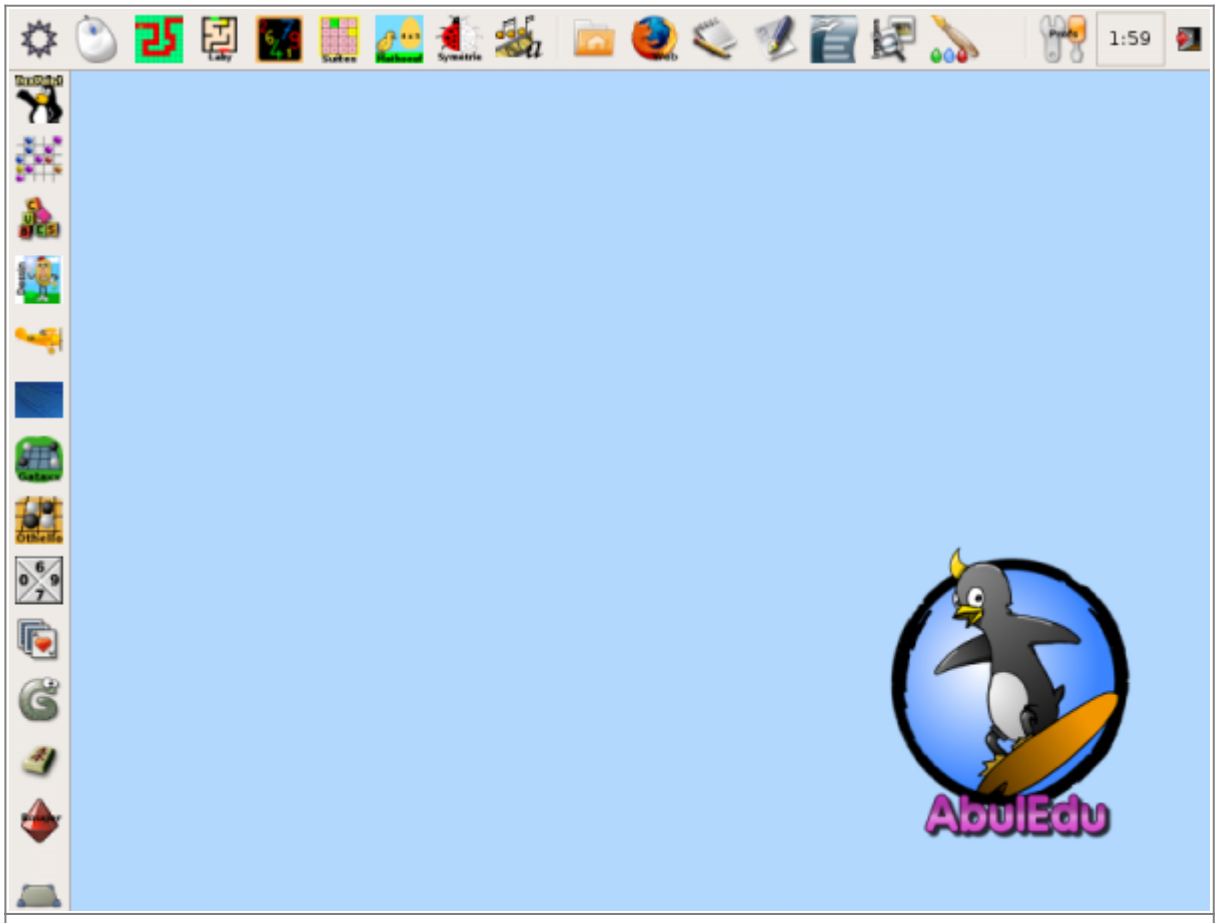
Profil maternelle cycle 1

1. Introduction

AbulÉdu permet d'avoir plusieurs configurations (ou “profils”). Une configuration est attribuée par défaut à chaque utilisateur (voir la documentation sur l'administration d'AbulÉdu)

La configuration maternelle (Cycle 1) correspond à un bureau XFCE et permet d'utiliser différents logiciels choisis ou spécialement développés pour une utilisation en maternelle.

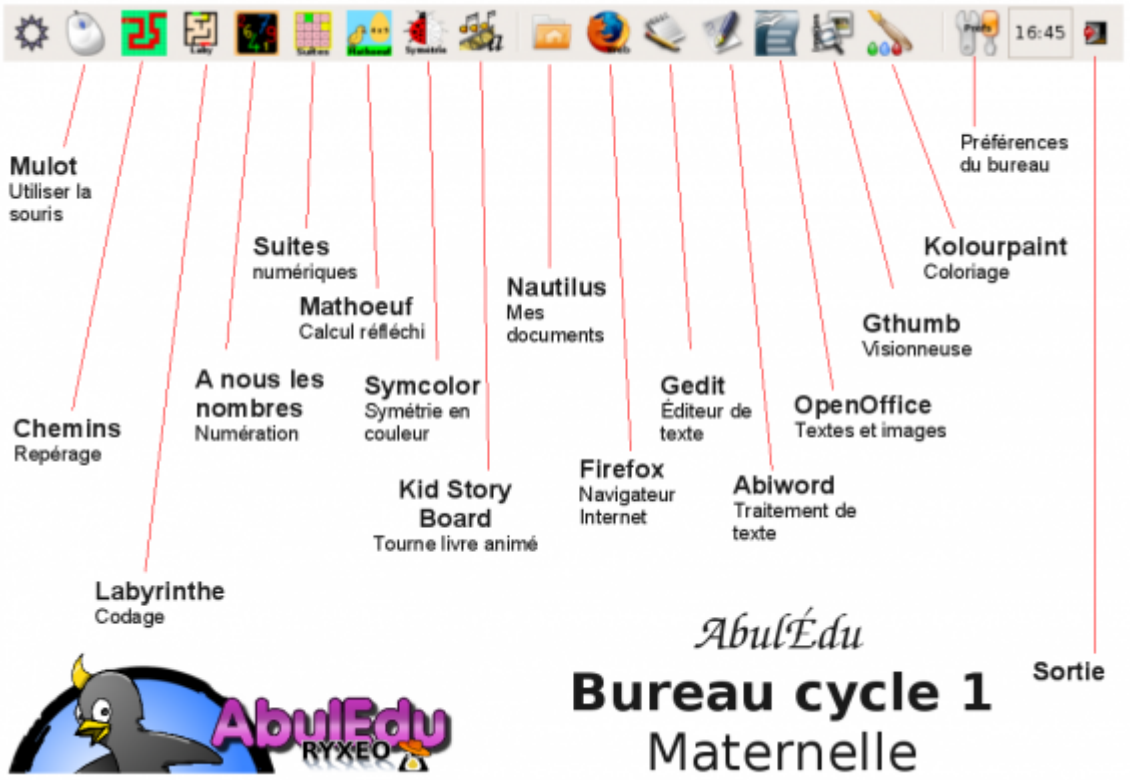
2. Présentation



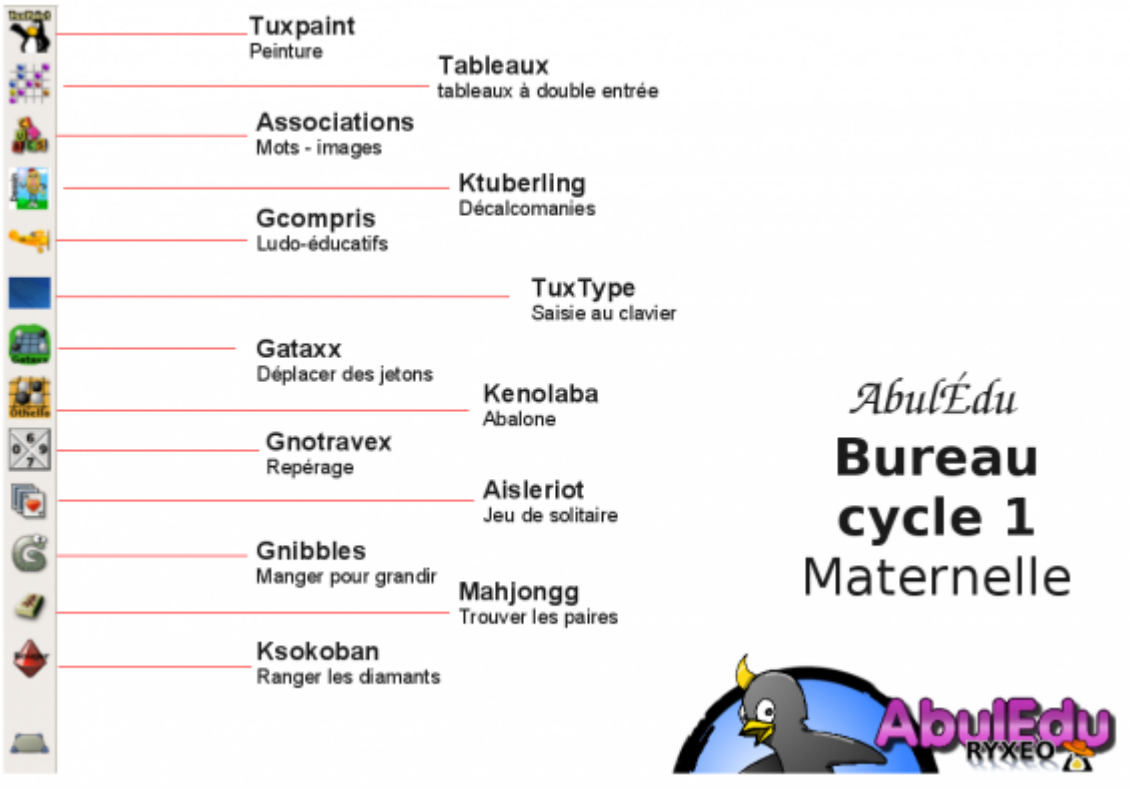
Bureau correspondant au profil maternelle

3. Avec les légendes

Ces images sont imprimables en grand format



Les programmes pédagogiques et les outils en haut

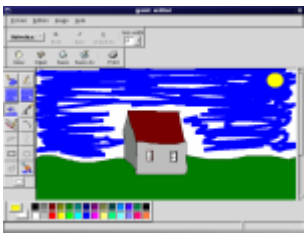


Les jeux éducatifs à gauche

4. Les programmes utilisés

Les outils simples

Dessiner



Kolourpaint est un logiciel de dessin pouvant également servir de traitement de texte.

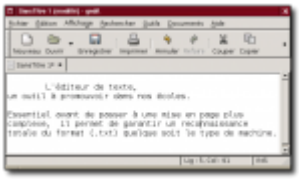
Kolourpaint : C'est un programme de peinture simple, facile à utiliser.

Caractéristiques de Kolourpaint :

- Des outils de dessin :
- Ovales, main levée, les polygones en fil de fer ou remplis, fermés à main levée.
- Couper et coller en choisissant des régions irrégulières ou des polygones.
- Des outils texte permettant la mise en forme à l'intérieur de cadres de texte.
- Une interface utilisateur moderne et ergonomique avec les palettes d'outil et de couleurs.

`commande = kolourpaint`

Texte



`gedit` est un simple éditeur de texte qui permet d'aborder des notions simples de saisie, de copier/coller, d'enregistrement, d'impression sans être distrait par trop de boutons inutiles. De plus il utilise un format ouvert : le texte brut, reconnu par tout traitement de texte. Il peut être la base de toute saisie de texte à l'école.

`commande = gedit`

M. Pomme de terre

Sur le principe des décalcomanies, ce programme propose de créer des personnages en leur attribuant des éléments du visage et des accessoires. C'est l'occasion de revoir du vocabulaire spécifique, lié à ces éléments. Il est possible d'enregistrer l'image produite au format JPG et PNG et ainsi de les imprimer.

```
commande = ktuberling
```

Les logiciels pédagogiques

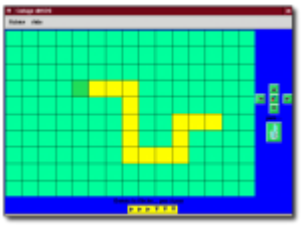
Ces logiciels sont conçus pour la plupart par des enseignants du groupe Le Terrier d'AbulÉdu.

Mulot : Motricité fine

Ce logiciel permet de s'exercer à la manipulation précise de la souris (déplacement ,clic, double-clic, glisser-déposer). Facilement paramétrable, il permet d'utiliser des photos personnelles, et ainsi d'y associer une place plus importante liée à la vie de la classe.

```
commande = mulot
```

Chemins : Trouver la sortie



Basé sur le principe des labyrinthes, ce jeu permet de travailler sur le repérage spatial mais aussi sur le codage. Différentes options permettent de varier la difficulté et de l'adapter au niveau des élèves.

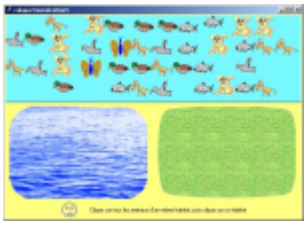
`commande = chemins`

Labyrinthe : Repérage dans le plan

Il propose plusieurs situations de repérages dans l'espace avec des déplacements relatifs et absolus ainsi qu'un mode de codage pour anticiper un trajet pour sortir du labyrinthe.

`commande = labyrinthe`

À nous les nombres



Logiciel de mathématiques composé de plusieurs modules abordables à partir du cycle 1 concernant la construction du nombre. “ À nous les nombres” est un logiciel ouvert qui permet de créer des scénarios différenciés en fonction des besoins, par des choix qui *a priori* peuvent modifier les stratégies, le comportement et l'action de l'élève.

`commande = anous`

Suites : suites numériques

Suites propose de poursuivre des séries numréiques selon un “pas” programmé à l'avance. Grace à un quadrillage, les résultats sont proposés et il faut parfois propsoer soi-même le nombre qui suit (ou

qui précède).

`commande = suites`

Mathoeuf : Calcul réfléchi

Logiciel de calcul rapide à partir de table d'addition à 1 ou 2 chiffres, de soustractions, de multiplications, à des niveaux évolutifs.

`commande = mathoeuf`

Symcolor : symétrie en couleur

Etudier la symétrie de manière amusante en complétant de la même couleur une forme et son symétrique. Des figures sont proposées mais aussi modifiables par les utilisateurs.

`commande = symcolor`

Animer une histoire

Conçus sur le principe du “Tourne-livre”, ce logiciel permet de créer des histoires animées à partir d'images, de textes personnels. Très simple à prendre en main, il a été conçu pour être à la portée d'enfants de maternelle.

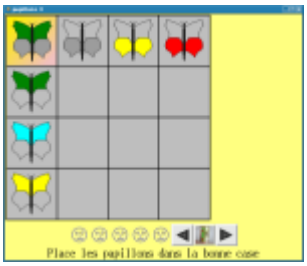
`commande = kidistb`

Tuxpaint : logiciel de dessin complet

Tuxpaint est un remarquable logiciel de dessin parfaitement adapté aux enfants de maternelle. Il propose une multitude d'outils simples et conviaux mais terriblement puissants : des outils de symétrie, de textes, des tampons, des pinceaux, des effets, des options de sauvegardes, de diaporama... Incontournable dans les écoles !

`commande = tuxpaint`

Tableaux : Trouver la bonne place



Logiciel permettant la découverte de manière progressive des tableaux à double entrée. Ce logiciel est paramétrable et présente une fonction bilan. Une fonction d'édition existe.

```
commande = tableaux
```

Associations de texte et d'images

Logiciel permettant l'association d'images et de mots. Ces associations sont rangées en catégories pour faciliter leur utilisation dans une série de jeux axés sur la lecture. Le logiciel présente une fonction d'édition permettant d'utiliser le patrimoine de mots et de photos de la classe, ainsi que des fonctions réglages et bilans.

```
commande = associations
```

Gcompris : ludo-éducatifs

Gcompris est un ensemble de logiciel ludo-éducatifs permettant notamment la prise en main de la souris au cycle 1, la découverte du clavier, un travail sur la typographie, la discrimination visuelle, la numération…

```
commande = gcompris
```

Caratéristiques de Gcompris

Ce logiciel est un jeu éducatif simple. L'objectif de base est d'apprendre aux enfants à partir de 3 ans l'usage de la souris et du clavier, mais Gcompris intègre également des tableaux pour des apprentissages en géométrie, numération, logique, lecture et bien d'autres choses. Anglais, français et espagnol sont supportés en fonction de votre variable locale. Gcompris est conçu de telle sorte qu'il soit facile de lui ajouter de nouveaux tableaux. La documentation est disponible en suivant ce lien.

Tableaux disponibles

À partir d'une page d'accueil, différents domaines sont abordés. Chaque tableau, correspondant à un thème, présente 6 jeux contenant eux-mêmes plusieurs niveaux.

Ergonomie

L'entrée dans un domaine d'activité ou un tableau s'effectue en cliquant sur l'icone correspondante. Un clic sur la maison permet le retour. La difficulté de l'activité proposée est symbolisée par des étoiles. Les tableaux présentant plusieurs niveaux de difficultés affichent une icone représentant un dé à jouer sur lequel il est nécessaire de cliquer pour changer de niveau.

Tuxtype : utiliser le clavier

Jeu de saisie au clavier très convivial. Les lettres tombent du haut de l'écran et son interceptées par un pingouin qui se déplace selon les touches frapées.

```
commande = tuxtype
```

Gataxx : Déplacer des jetons

L'objectif de ce jeu est d'envahir le plateau avec le plus possible de pièce de sa couleur. Un jeton peut soit se doubler s'il touche un jeton existant, soit se déplacer s'il veut atteindre une case non-voisine.

```
commande = gataxx
```

Kenolaba

Jeu de plateau inspiré d'Abalone, qui consiste à pousser les bilels de l'adversaire hors du terrain en utilisant la règle suivante. On ne peut pousser les billes de l'adversaire que si le nombre de billes alignées est suéprieur au sien.

```
commande = kenolaba
```

Tetravex : jeu de placement

Il s'agit de replacer 9 pièces de manière à placer face à face des chiffres identiques. Un jeu de réflexion et de mémorisation, qui propsoe des niveaux diférents et des aides possibles.

```
commande = gnotravex
```

Klondike : jeu de carte en solitaire

Une cinquantine de jeux de cartes en solitaire. Des règles plus ou moins complexes dont certaines utilisables dès la maternelle.

```
commande = sol
```

Gnibbles : repérage et motricité

Jeu d'anticipation et de réflexe où l'on doit guider un ver qui mange des aliments et grossit. Il ne doit pas toucher sa queue mais peut utiliser des portes magiques…

```
commande = gnibbles
```

Mahjong : trouver des paires

Il s'agit de répérer des formes identiques pouvant être retirées du plateau en les faisant glisser, sans qu'elles soient gênées par d'autres. Exercice de repérage dans l'espace et d'observation.

```
commande = mahjongg
```

Magasinier chinois : Sokoban

Sokoban est un casse-tête célèbre. Sokoban maternelle constitue une situation problème très intéressante impliquant des compétences de repérage dans l'espace, d'analyse d'une situation, d'anticipation. De nouveaux niveaux peuvent être créés par l'enseignant. Les niveaux inclus dans la version maternelle se distinguent de leurs aînés par l'aspect très progressif permettant la prise en main autonome par des enfants dès 4 ans. Niveaux développés par Le Terrier d'AbulÉdu.

`commande = ksokoban`

Des outils génériques complets

Sur la barre de droite un ensemble d'outils complets adaptables dès la maternelle.

Navigateur Internet

Mozilla Firefox, est un navigateur Internet très simple permettant à des enfants de se familiariser avec cet outil. Vous pouvez à ce sujet utiliser SPIP. Il permet la publication d'un journal électronique interne à l'école. Ainsi vous pouvez créer un site retrçant les activités de l'école en toute liberté.

`commande = firefox`

Documents

Nautilus permet d'accéder simplement à ses fichiers, ses images, de les déplacer, copier, effacer...

Cet utilitaire permet le partage de fichiers entre l'école et le domicile. Il est très simple d'utilisation propose d'échanger des fichiers entre le lecteur de disquettes ou le port USB du terminal X et le serveur. Brancher votre périphérique (clef USB, disquette), double-cliquez sur son icone et vous pouvez y copier ce que vous souhaitez. Fermez simplement la fenêtre (avec la croix) avant de le retirer en toute sécurité.

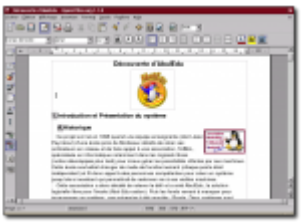
```
commande = nautilus –no-desktop
```

Mise en forme d'un texte

Abiword est un traitement de texte qui permet la mise en forme, l'insertion d'images...

```
commande = abiword
```

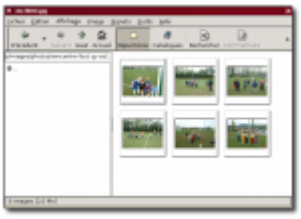
Suite bureautique OpenOffice.org



OpenOffice propose outre un traitement de texte evolué, un module de dessin qui peut être très utile en maternelle. OpenOffice est une suite bureautique qui peut être utilisée comme tableur, logiciel de présentation interactive.

```
commande = ooffice
```

Voir les images



Gthumb, propose un outil très simple pour consulter une série d'images. La possibilité d'afficher en plein écran (touche V) et la navigation dans le dossier avec `espace` ou `retour arrière`.

`commande = gthumb`

5. Utilisation des logiciels

Les logiciels se lancent par un simple clic sur l'icone. Une autre possibilité en cas d'absence est de faire la combinaison de touches Alt + F2 et de taper la commande de l'application.

Utilisation technique

- Voir la documentation des logiciels sur http://www.abuledu.org/leterrier ou sur http://libre.pedagosite.net

Utilisation pédagogique

- Voir les fiches pratiques et séances complètes sur http://libre.pedagosite.net/liste_documents.php

From:
https://docs.abuledu.org/ - **La documentation d'AbulÉdu**

Permanent link:
https://docs.abuledu.org/abuledu/utilisateur/xfce_cycle1

Last update: **2016/01/21 11:55**