

| | |
|--|-----------|
| AVANT DE COMMENCER..... | 2 |
| Objectifs du programme..... | 2 |
| Formation des enseignants :..... | 2 |
| Système opérateur..... | 2 |
| Applications suggérées pour l'éducation :..... | 3 |
| Proposition d'activités..... | 3 |
| Critères d'évaluation et progrès des étudiants..... | 3 |
| KimuDigitalak – PoussesNumériques - DigitalSprouts..... | 4 |
| Proposition d'activités..... | 5 |
| Niveau 1..... | 5 |
| Niveau 1. Évaluation et résultats..... | 7 |
| Niveau 2..... | 8 |
| Niveau 2. Évaluation et résultats..... | 12 |
| CRITÈRES ET DOCUMENTS..... | 13 |
| Critères d'évaluation..... | 13 |
| Documents et reçus d'évaluation..... | 15 |

Ce programme bénéficie du soutien de la Zone de Coopération de la
[Conseil municipal de Bilbao](#)



Système opérateur [TxikiLinux-ASF](#) et applications proposées comme outils pédagogiques
Découvrir l'ordinateur comme outil de travail et d'apprentissage. L'objectif est d'acquérir les compétences de base pour utiliser la souris, le clavier et manipuler des fichiers et des dossiers par le biais de jeux (mathématiques, littéraires, artistiques, etc.).)

AVANT DE COMMENCER

- Proposition pédagogique visant à introduire les TIC dans L'éducation de la petite enfance et l'enseignement primaire, à travers des applications développées en logiciel libre, ainsi que des valeurs humaines basées sur l'économie circulaire (réutilisation, respect de l'environnement, etc.).
- La proposition incluse dans ce document est précisément cela, une proposition et un exemple pour chaque enseignant dansson La communauté, l'école et la classe développent leurs propres structures, selon les capacités de leurs élèves et les moyens de leur communauté éducative.
- Chaque enseignant devrait disposer d'un ordinateur pour étudier et apprendre les applications et être capable de développer un programme de formation pour ses élèves en accord avec son environnement et leurs connaissances.
- Toutes les applications proposées sont installées et disponibles à l'utilisation sans avoir besoin d'une connexion Internet.

La base des applications éducatives est le système d'exploitation [TxikiLinux-ASF](#). (Linux Mint)

Objectifs du programme

- Connaître l'ordinateur, son fonctionnement de base (bureautique, navigation sur Internet, sauvegarde et modification de documents, etc.)
- Reconnaître l'ordinateur comme un outil de travail et d'apprentissage
- Acquérir les compétences de base dans l'utilisation de la souris, du clavier, etc. (simple clic, double clic, glisser-déposer, etc.)
- Créer et enregistrer des documents

Entraînement au personnel enseignant:

- 1h Système d'exploitation TxikiLinux-ASF == LinuxMint
- 230 minutes de formation aux applications pédagogiques proposées.

Système opérateur:

- A) Ajustements TxikiLinux-ASF == LinuxMint
- B) Panneau
 1. Se connecter au Wi-Fi
 2. Mises à jour
- C) Menu
 1. Menu : modifier(masquer les applications)
 2. Paramètres
 1. Apparence + Paramètres système
 2. Grille
 3. Souris
 4. Mises à jour
 3. Système
 1. Installer et désinstaller des applications
 2. GParted
 3. Gestionnaire des tâches
 4. Suppléments
 1. Capture d'écran
 2. VokoscreenNG(Enregistreur d'écran simple)
 5. Utilisateur et mots de passe

Applications suggérées pour l'éducation:

Les applications proposées pour l'enseignement sont préinstallées et ne nécessitent pas de connexion internet. Une connexion internet est toutefois nécessaire pour accéder aux outils en ligne, à la messagerie électronique et à certaines activités de l'application. KGéographiesalut

Applications éducatives installé dans TxikiLinux-ASF-1.1

- D) Développer des compétences technologiques
 1. Monsieur Patate
 2. Gcompris
 3. Klavaro

- E) Pour pratiquer la compétition dans mathématiques
 1. AbulEdu CalculMental
 2. Gcompris
 3. AbulEdu Cibler
 4. TuxMath
 5. AbulEdu Fubuki
 6. AbulEdu Tierce
 7. EduActiv8

- F) Pour pratiquer la compétition dans couchetteture
 1. AbulEdu Aller
 2. Minitest et microtest AbulEdu
 3. Gcompris
 4. EduActiv8
 5. LibreOffice

- G) Pour pratiquer la compétence artistique
 1. Monsieur Patate
 2. Peinture Tux
 3. EduActiv8

- H) Autres
 1. Marble
 2. KGéographiesalut
 3. Gcompris
 4. Firefox

Proposition d'activités

Critères d'évaluation et progrès des étudiants

KimuDigitalak – PoussesNumériques - DigitalSprouts

Objectifs du programme

Niveau 1 : Les élèves se familiariseront avec l'ordinateur et le reconnaîtront comme un outil d'apprentissage. L'objectif est d'acquérir les compétences de base pour son utilisation : allumer et éteindre l'ordinateur, utiliser la souris (simple clic, double clic, etc.), ouvrir et fermer des programmes, choisir un niveau, etc.

Niveau 2 : L'autonomie des étudiants dans l'utilisation de l'outil sera améliorée, car ils pourront choisir eux-mêmes le niveau de difficulté, et la recherche sur les ressources informatiques et autres applications sera encouragée. Ouvrez, modifiez et enregistrez des fichiers. Créez des dossiers et enregistrez les informations de manière appropriée.

Processus et progrès

KimuDigitalakIl comportera deux parties.

Dans la première partie, les élèves découvriront l'outil et ses applications et réaliseront des exercices simples pour améliorer leurs compétences dans l'utilisation de la souris et apprendre à utiliser le clavier.

Dans la deuxième partie, les élèves s'exerceront au double clic, à la création de dossiers pour enregistrer correctement les informations et les documents, à la modification de fichiers et à l'enregistrement des modifications. L'autonomie des élèves s'améliorera grâce à l'utilisation de cet outil.

À la fin de chaque section ou niveau, chaque étudiant se verra proposer un test, en conservant les documents suggérés et une courte vidéo montrant les tâches réalisées comme preuve.

Évaluation et documentation

- Afin de documenter le processus, l'enseignant remplira les [documents de contrôle](#) (proposition que l'enseignant devra adapter à ses élèves et à son environnement).
- Pour évaluer les progrès des étudiants, le tableau suivant est proposé : [Critères d'évaluation](#) que l'enseignant doit s'adapter à ses élèves et à son environnement

Proposition de activités

Niveau 1

But: Les élèves se familiariseront avec l'ordinateur et le reconnaîtront comme un outil d'apprentissage. L'objectif est d'acquérir les compétences de base pour son utilisation : allumer et éteindre l'ordinateur, utiliser la souris (simple clic, double clic, etc.), ouvrir et fermer des programmes, choisir un niveau, etc.

| NIVEAU 1 ---1re EVAL-1re SEMAINE | | | | |
|----------------------------------|------------------------------|--|--|---|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | | M. Patate (utilisez M. Patate) | vidéo+diapositive |
| 2. Session | | | Patata Jauna (pizzeria) Minitest AbulEdu (écrivez les noms de vos amis) | Gcompris (pêche) |
| 3. Session | Gcompris (écris les nombres) | | | Gcompris (déplacez la souris sur l'image) |
| 4. Session | TuxMath 1re année | EduActiv8 (apprendre de nouveaux mots) | | |

| NIVEAU 1 ---1re EVAL-2e SEMAINE | | | | |
|---------------------------------|------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|--|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | | Monsieur Pomme de terre(Robin Tux) | Gcompris (marquer et dessiner, cliquer une fois) |
| 2. Session | AbulEdu CalculMental | Gcompris (Lettres faciles) | | |
| 3. Session | | Gcompris (Lettres majuscules) | EduActiv8 (jeu de mémoire) | |
| 4. Session | AbulEdu Le Terrier-Cibler | | Gcompris (voir détails) | |

| NIVEAU 1 ---1re EVAL-3e SEMAINE | | | | |
|---------------------------------|-------------------------|---|--|---|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | | Le Seigneur Pomme de terre(former) | Gcompris (manchon de contrôle, collection d'or = parchemin) |
| 2. Session | AbulEdu CalculMental | | Peinture Tux (formes géométriques colorées) | |
| 3. Session | Tux Math | AbulEdu Aller | | |
| 4. Session | | EduActiv8 (correspond à images aux mots) | EduActiv8 (art et couleur) | |

| NIVEAU 1 --1re EVAL-4e SEMAINE | | | | |
|--------------------------------|-------------------------|--|-------------------------------------|--------------------------|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | Gcompris (traitement de texte = écrire des noms) AbulEdu (microtexte)sauve garder le document | | Gcompris (double clic) |
| 2. Session | AbulEdu CalculMental | | | Gcompris (double clic,) |
| 3. Session | | | Tux Paint (dessiner une famille) | Gcompris (double clic,) |
| 4. Session | | AbulEdu (microtexte) Ouvrez le document et modifiez-le. Enregistrez. | Tux Paint (dessiner une famille) | |

Niveau 1.Évaluation et résultats

[Document sur les critères d'évaluation](#)

KimuDigitalak

1.évaluation

École:

Classe:

Nom de l'étudiant:

Documents étudiants :

- Monsieur Patate-1
- Clic vidéo + 2 clics
- Texte:noms de classe

Résultat du test

Notes

Niveau 2

But: L'autonomie des étudiants dans l'utilisation de l'outil sera améliorée, car ils pourront choisir eux-mêmes le niveau de difficulté, et la recherche sur les ressources informatiques et autres applications sera encouragée. Ouvrez, modifiez et enregistrez des fichiers. Créez des dossiers et enregistrez les informations de manière appropriée.

| NIVEAU 2 ---1er EVAL-1er SEMAINE | | | | |
|----------------------------------|------------------------------|---|-------------------------------------|---------------------------------------|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | | Monsieur Pomme de terre (Robin Tux) | vidéo+diapositive |
| 2. Session | Gcompris (numéros de tirage) | Gcompris (Lettres majuscules) et en minuscules) | | |
| 3. Session | | | TuxPaint (famille de dessin) | Gcompris (double-cliquez) |
| 4. Session | Tux Math (sommes) | | | Gcompris (puzzle= chasseur de photos) |

| NIVEAU 2 ---1er EVAL-2e SEMAINE | | | | |
|---------------------------------|---|--------------------------------|----------------------------------|---|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | ActivEdu8 (exercices d'écoute) | | Gcompris (manchon de contrôle, collection d'or = parchemin) |
| 2. Session | AbulEdu (Fubuki) | | ActivEdu8 Jeux et Labyrinthes | |
| 3. Session | Gcompris Mesures (rendre la monnaie, calendrier, horloge) | Gcompris (Lettre détails) | | |
| 4. Session | | | Monsieur Patate (robots) | Gcompris (double clic) |

| NIVEAU 2 ---1er EVAL-3e SEMAINE | | | | |
|---------------------------------|--|---|---------------------------------|---------------------------|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | Saisie de Tux (Leçons 1 à 3 + Cascade de poissons) | | Gcompris (double clic) |
| 2. Session | Gcompris (soustraction=cha peau de magicien) | | TuxPaint (peindre la jungle) | |
| 3. Session | | Saisie de Tux (leçons3-8+ cascade de poissons) | | Gcompris (double clic) |
| 4. Session | Tux Math(jeu d'arcade Space Cadet) | | Gcompris (Puzzle) | |

| NIVEAU 2 --- 1er EVAL-4e SEMAINE | | | | |
|----------------------------------|---|---|-------------------------------------|---|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | Minitexte AbulEdu(type noms de classe)garder | | Créer un dossier avec le nom de l'étudiant/àet enregistrez-y les exercices pour des modifications futures |
| 2. Session | Gcompris (soustraction+addi tion, puzzle) | | Enquêter: Gcompris +ActivEdu8 | |
| 3. Session | Tux Math(jeu d'arcade Space Cadet) | | | Gcompris (puzzle : construire le même modèle) |
| 4. Session | | Libre Office (Exercice AbulEdu = éditer avec Writer et enregistrer) | ActivEdu8 Jeux et Labyrinthes | |

| NIVEAU 2 --- 2e EVAL-1er SEMAINE | | | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|------------------------|--|--|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | Abuledu Aller | Peinture Tux (Dessin gratuit) Prenez une capture d'écran et enregistrez-la dans votre dossier | |
| 2. Session | AbulEdu Fubuki | | | Gcompris(puzzle=c hasseur de photos) Gcompris (double clic) |
| 3. Session | Gcompris ((donne la monnaie à Tux) | Saisie de Tux moyen | | Gcompris jeux de mémoire |
| 4. Session | | | EduActiv8 Trouver le coloriste | Gcompris (échecs) |

| NIVEAU 2 --- 2e EVAL-2e SEMAINE | | | | |
|---------------------------------|---|---|---|--|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | GcomprisLecture horizontale et verticale + pendu) | | Gcompris (double clic) |
| 2. Session | Gcompris (soustraction+additi on) | | SmokingPeinture(d essine tes camarades de classe. Enregistrer l'image= capture d'image) | |
| 3. Session | Tux Math | EduActiv8 (correspond aux images aux mots) | | |
| 4. Session | | | SmokingPeinture(Dessinez vos camarades de classe. Continuez avec l'image enregistrée)Capture r l'image | LibreOffice Writer Collez l'image que vous avez créée avec Tux Paint, donnez- lui un titre et enregistrez le document. |

| NIVEAU 2 ---2e EVAL-3e SEMAINE | | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|--|------------------------------|---|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | Tux Math EduActiv8 | | | Gcompris (puzzle) |
| 2. Session | | Gcompris (suppression de mots, ordre alphabétique, nom de l'image) | EduActiv8 jeux de mémoire | |
| 3. Session | Gcompris (frappez et comptez) | | | Gcompris (manchon de contrôle, collection d'or = parchemin) |
| 4. Session | AbulEdu Fubuki | Minitexte d'Abul Edu Créez un fichier (nom, adresse et description) et téléchargez le document. Ouvrez-le avec Writer et modifiez-le. | | |

| NIVEAU 2 ---2e EVAL- 4ème SEMAINE | | | | |
|-----------------------------------|--|---|---|---------------------------------------|
| | Mathématiques | Littérature | Art | Autres+Techno |
| 1. Session | | Abul Edu Terrier | | Gcompris (mots + vocabulaire) |
| 2. Session | Gcompris (soustraction+addition, puzzle) | | Peinture Tux (Ouvrez un document que vous avez créé et modifiez-le) | |
| 3. Session | | LibreOffice Writer Ouvrez le document avec Writer et modifiez-le et enregistrez-le | | EduActiv 8 (Jeux & Labyrinthes) |
| 4. Session | AbulEdu Fubuki calcul mental | | Peinture de smoking (Ouvrez un document que vous avez créé, modifiez-le et enregistrez-le.) | |

Niveau 2.Évaluation et résultats

[Document sur les critères d'évaluation](#)

KimuDigitalak

2.évaluation

École:

Classe:

Nom de l'étudiant:

Documents étudiants :

- Seigneur de la pomme de terre-2
- Peinture de smoking
- Noms des classes de texte-2
- Vidéo:ouvrir le programme + ouvrir le document + modifier + enregistrer

Résultat du test

Notes

CRITÈRES ET DOCUMENTS

Ccritères deévaluation

| Critères | | Il travaille. | A besoin d'amélioration. | Bien | Excellent |
|-------------|---------------------------------|--|---|--|------------------------------------|
| Compétences | Souris un simple clic | Il est difficile de travailler avec cet outil. | Fonctionne avec cet outil mais a besoin d'aide. | Il utilise cet outil, mais pas avec une grande habileté. | Il fait un excellent travail. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Souris zoom | Il est difficile de travailler avec cet outil. | Fonctionne avec cet outil mais a besoin d'aide. | Il utilise cet outil, mais pas avec une grande habileté. | Il fait un excellent travail. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Souris double-cliquez | Il est difficile de travailler avec cet outil. | Fonctionne avec cet outil mais a besoin d'aide. | Il utilise cet outil, mais pas avec une grande habileté. | Il fait un excellent travail. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Clavier | Il est difficile de travailler avec cet outil. | Fonctionne avec cet outil mais a besoin d'aide. | Il utilise cet outil, mais pas avec une grande habileté. | Il fait un excellent travail. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Allumez l'ordinateur etéteindre | Ce n'est pas le cas. | Il peut être activé, mais pas désactivé. | Il s'allume mais s'éteint avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |

Critères d'évaluation

| Critères | | Il travaille. | A besoin d'amélioration. | Bien | Excellent |
|-------------|---|---|--------------------------------------|---|------------------------------------|
| Compétences | Ouvrir et fermer des programmes | Il a toujours besoin d'aide pour faire de l'exercice. | A besoin d'aide la plupart du temps. | Il y parvient, mais parfois avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Choisissez un exercice et changez d'exercice. | Il a toujours besoin d'aide pour faire de l'exercice. | A besoin d'aide la plupart du temps. | Il y parvient, mais parfois avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Choisissez votre niveau d'exercice | Il a toujours besoin d'aide pour faire de l'exercice. | A besoin d'aide la plupart du temps. | Il y parvient, mais parfois avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Enregistrez le document dans mon dossier. | Il a toujours besoin d'aide pour faire de l'exercice. | A besoin d'aide la plupart du temps. | Il y parvient, mais parfois avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |
| Compétences | Ouvrez le document, modifiez-le et enregistrez-le dans mon dossier. | Il a toujours besoin d'aide pour faire de l'exercice. | A besoin d'aide la plupart du temps. | Il y parvient, mais parfois avec de l'aide. | Il le fait correctement sans aide. |
| | | 0,25 | 0,50 | 0,75 | 1 |

Ddocumentset des bons d'évaluation

1er évaluation

- **Monsieur Patate-1** : À l'aide du programme Monsieur Patate, l'élève dessinera une image et l'enseignant téléchargera la capture d'écran dans l'application. Je l'enregistrerai dans le dossier de l'élève. Durée = x min
- **Vidéo clic + 2 clics+zoom+cartas_faciles** : Enregistreur d'écran simple L'enseignant enregistrera une vidéo de deux minutes à l'aide du programme (Gcompris=1 clic + Explorer + 2 clics+cartas_faciles). Durée = x min
- **Noms des classes de texte** : à l'aide d'un traitement de texte, l'élève écrira les noms de ses camarades. Il les enregistrera pour continuer lors de la prochaine session. Durée = x min

2e évaluation

- **Monsieur Patate-2**: En utilisant le programme Monsieur Patate, l'élève dessinera une image et l'enseignant téléchargera la capture d'écran sur l'application.à travers Je le sauvegarderai dans le dossier de l'étudiant.Temps = x min
- **Tux Paint**:L'élève dessinera à l'aide de l'application TuxPaint.
 - **Option 1** :Images+couleur (mettez votre nom)
 - **Option 2** :Animaux+nom (mettez votre nom)
 - **Option 3** :Dessine une ferme (donne-lui ton nom)Temps = x min
- **Noms des classes de texte-2**:À l'aide d'un traitement de texte, les élèves écrivent les noms de leurs camarades de classe.. Écrivez le titre : « mes amis de classe." Enregistrez le document, faites-en une copie, modifiez-la en ajoutant une image, puis enregistrez. Durée = x min.
- **Vidéo:ouvrir le programme + ouvrir le document + modifier + enregistrer** Vokoscreen-ng À l'aide du programme, l'enseignant enregistrera une vidéo de deux minutes (corps étudiant(en utilisant un traitement de texte).Temps = x min

Ce programme bénéficie du soutien de la Zone de Coopération de la
[Conseil municipal de Bilbao](#)