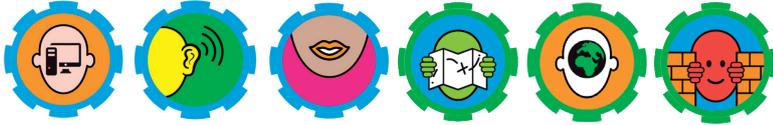




# Scénario 4 : QUELLES APPLICATIONS PEUVENT ÊTRE MES ALLIÉES DANS MA VIE QUOTIDIENNE ?

## Préambule



*L'objet de cette démarche est de fournir des propositions de travail réfléchies et testées collectivement. Ce n'est pas un mode d'emploi strict.*

Dans cette perspective, l'absence de prérequis est intentionnelle. La démarche vise à être à votre service en tant que formateur, offrant une flexibilité pour être adaptée aux groupes que vous animez, à leurs projets, ainsi qu'à leurs compétences en communication orale, écrite et en mathématiques. Il vous revient également d'organiser le temps en fonction des connaissances des participants, de leur rythme d'apprentissage et des questions qui peuvent surgir.

Certains objectifs liés aux langages fondamentaux ont été mentionnés. Ils ne sont pas exhaustifs et dépendront de la manière dont chaque formateur conçoit et mène l'animation en fonction des objectifs de formation de son groupe. Vous les repèrerez grâce aux pictogrammes correspondants et aux encadrés.

Ces démarches sont conçues en tenant compte de la vision de « Lire et Écrire » autour du numérique : face à une société hyper digitalisée, il est essentiel de nous outiller et de réfléchir à nos usages afin que cela ne devienne pas un obstacle à notre autonomie<sup>1</sup>.

## Matériel général

- Ordinateurs/téléphones portables (GSM)
- Rétroprojecteur
- Connexion Wifi



## Objectifs

- Réfléchir à l'utilité et l'utilisation d'applications dans la vie quotidienne ;
- Découvrir de nouvelles applications et renforcer ses compétences numériques ;
- Echanger et expérimenter ;
- Développer l'autonomie et la confiance dans l'utilisation des applications.

## Lien avec les mémos

Mémo 10. « Installer une application »



<sup>1</sup> Pour plus d'informations sur la vision de Lire et Écrire concernant le numérique, veuillez vous référer au Cadre de Référence des Compétences Numériques : (<https://lire-et-ecrire.be/Cadre-de-referance-des-competences-numeriques-de-Lire-et-Ecrire>)

# Scénario 4 : DÉROULEMENT



## ÉTAPE 1 : Emergence

### Objectifs

- Partager les expériences et les usages personnels des applications ;
- Identifier et valoriser ses connaissances.

### Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Applications »,



- Des aimants.

Le formateur dispose sur une table, à la vue de tous, une série de cartes illustrées présentant des logos de différentes applications. Les apprenants sont invités à examiner ces cartes.

*Utilisez-vous certaines des applications représentées sur ces images ?  
Je vous invite à prendre la carte et à la placer avec un aimant sur le tableau.*

→ Pour assurer une compréhension claire de la consigne, veiller à distinguer clairement l'utilisation des applications de la reconnaissance d'un logo, afin d'éviter toute confusion.

Ensuite, le formateur demande :

*Avez-vous d'autres applications que vous utilisez régulièrement, mais qui ne sont pas sur les cartes ?*

Inclure toutes les applications qui émergent dans le tableau (en écrivant le nom, en dessinant le logo, en imprimant le logo...).

→ Le formateur se concentre sur le tableau qui rassemble toutes les applications. Il parcourt les applications une par une et invite le groupe à partager :

*Que faites-vous avec cette application ?*

Si possible, le formateur propose de projeter l'écran du smartphone<sup>2</sup> avec le rétroprojecteur pour présenter l'interface de chaque application et montrer son utilisation.



Une autre alternative est d'utiliser un outil dédié, tel qu'un Chromebook ou une tablette appartenant au centre. Leur interface étant très similaire à celle des smartphones, cela permet de travailler plus efficacement sans avoir à se connecter et se déconnecter en permanence.

Selon le groupe, le formateur peut décider de restreindre le thème des applications et se concentrer sur un sujet spécifique que le groupe est en train de travailler dans la formation (culture, traitement de texte, traduction...).



<sup>2</sup> Pour projeter l'interface du GSM, nous conseillons l'utilisation du logiciel **Vysor**.

Lien vers le logiciel : <https://vysor.io/download/>  
Et ici, des tutoriels pour Smartphone Android et ordinateur Windows :  
<https://www.youtube.com/watch?v=5XwGILj6U3g>  
<https://www.youtube.com/watch?v=lu-UwSm8Pf8>



Vous pouvez retrouver ces ressources et d'autres encore dans la « [Fiche de soutien technique aux formateurs](#) ».

## ÉTAPE 2 : Identification des applications

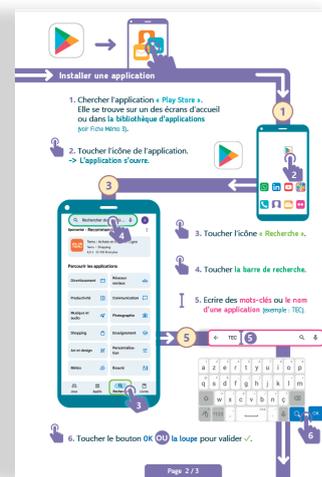
### Objectifs

- Exprimer et échanger ses envies ;
- Prendre une décision collectivement.

### Matériel (fourni)

Pour aider les apprenants à retenir les différents gestes, vous pouvez leur transmettre le **Mémo 10**.

« **Installer une application** ».



En regardant les applications affichées sur le tableau, le groupe choisit celles qu'il ne connaît pas encore et qui semblent vraiment importantes à apprendre. Organiser un vote, tout en veillant à donner la parole à ceux qui souhaitent exposer leurs arguments.

Parmi la liste identifiée, inclure aussi le **Playstore** et/ou **l'Appstore**, si cela n'a pas été évoqué dans les étapes précédentes.

## ÉTAPE 3 : Découverte des applications

### Objectifs

- Partager ses connaissances ;
- Organiser de manière collective, identifier et déléguer les tâches ;
- Se familiariser avec le téléchargement et l'utilisation des applications identifiées.

### Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Pour aider les apprenants à retenir les différents gestes, vous pouvez leur transmettre le **Mémo 10**.

« Installer une application » :

- Les besoins en matériel dépendent de chaque groupe et de son approche de cette étape.



Une fois les applications identifiées, organiser des ateliers. Le formateur prend un rôle de soutien et laisse la parole aux « experts » du groupe, à ceux qui utilisent déjà les outils à présenter.



En groupe, réfléchir à la manière de structurer chaque atelier, en prenant en compte la durée, les objectifs, le matériel nécessaire, les exercices d'appropriation, les moments d'expérimentation, la manière de préserver ce qui est abordé dans chaque atelier, etc.



Dans un deuxième temps, le groupe aborde collectivement les questions d'organisation :

- Faut-il faire tous les ateliers en une journée ou les répartir sur plusieurs jours ?
- Organisons-nous une tournante dans les ateliers ?
- Comment pouvons-nous prendre en compte les personnes qui choisissent de ne pas participer à un atelier en particulier ?
- Quels moments réservons-nous pour la préparation des ateliers ?
- Quelles autres tâches sont nécessaires et peuvent être déléguées à ceux qui ne sont pas impliqués dans la préparation des ateliers ?

→ Veiller à créer une trace des décisions prises.

Le groupe s'organise en fonction des décisions prises et les ateliers sont mis en place.

## ÉTAPE 4 : Évaluation formative

### Objectifs

- Valoriser le parcours d'apprentissage de chaque apprenant ;
- Encourager les apprenants à faire un exercice de réflexion et d'analyse autour des usages personnels.

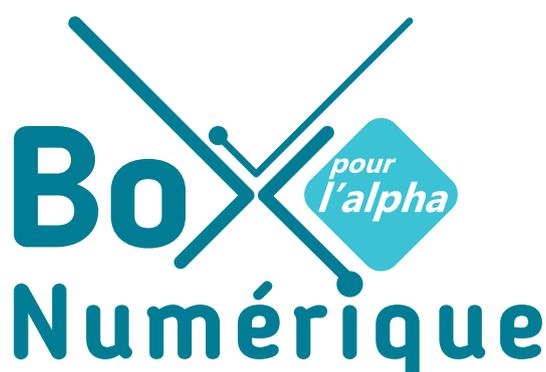
### Matériel (à se procurer)

Un tableau à double entrée en version papier.

Cette proposition d'évaluation offre l'opportunité d'introduire et de travailler avec le groupe sur le tableau à double entrée. Le formateur demande aux apprenants de réfléchir aux applications sur lesquelles le groupe a travaillé, d'analyser les nouvelles compétences acquises et de remplir le tableau.

→ C'est à chacun de choisir quelles applications inclure dans le tableau.

	J'utilise (Oui/Non)	J'utilise pour (à expliciter l'usage si la réponse était: oui)
Application X		
Application Y		
Application Z		



Projet réalisé avec  
le soutien du Fonds ING pour une société plus digitale, géré par la Fondation Roi Baudouin,  
et le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles