Prise en main logiciel FLE en petit groupe

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par Louise Quirion • avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Fondation Valentin Ribet

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Accueil des personnes migrantes en bibliothèque

Objectifs

Être autonome face à un outil numérique
Se familiariser avec un logiciel, un site, une application FLE
Apprendre le français en autonomie

Matériel

En fonction du logiciel, site ou application choisi : des ordinateurs (avec ou sans connexion Internet) ou des tablettes (avec ou sans connexion Internet)
Feuilles et stylos

Compétences travaillées

Informatiques
Linguistiques

Contenus utilisés

Logiciel, site ou application de votre choix (voir ci-après la partie Déroulement)

Pré-requis

Niveau A2 et +
Vouloir améliorer son français
Savoir se servir d'un ordinateur : connaître les composantes, savoir manipuler la souris et le clavier, comprendre ce qu'est un logiciel ou
Savoir se servir d'une tablette : comprendre le fonctionnement tactile, savoir se repérer sur une application

WORKFLOW

1 Faites votre choix !

Différents supports sont disponibles pour cette activité.

Vous pouvez :

- Acheter des logiciels FLE pour ordinateur comme Rosetta Stone, Talk Now! ou Talk More
- Utiliser des sites en ligne comme LingoHut ou Babbel
- Proposer des applications disponibles sur tablette ou à télécharger sur téléphone (une liste d'exemples publiée par la Fondation Esprit Francophonie est disponible ici : https://urlz.fr/ajSY)

Vous pouvez choisir votre support selon le matériel que vous avez à votre disposition (ordinateurs, tablettes…), selon les demandes des usagers.ères ou encore selon ce que vous souhaitez mettre en avant dans la bibliothèque (par exemple la possibilité d'utiliser des ordinateurs gratuitement, d'emprunter des tablettes ou d'avoir Internet sur son téléphone).

2 Préparation

Se familiariser avec le logiciel, le site ou l'application de votre choix.

Réserver autant d'ordinateurs ou de tablettes que de participant.e.s et y installer le logiciel ou l'application FLE de votre choix.

Préparer un QR Code si les participant.e.s doivent télécharger une application sur leur téléphone (par exemple avec ce site : https://www.unitag.io/fr/qrcode).

Mettre à disposition des feuilles et des crayons pour prendre des notes.

3 Lancement

Installer les participant.e.s (un par ordinateur, tablette ou téléphone) et leur expliquer le principe de la ressource.

Si besoin, laisser le temps aux participant.e.s de télécharger l'application sur leur téléphone.

4 Déroulement

Laisser les participant.e.s ouvrir le logiciel, le site ou l'application et les accompagner dans leur découverte et leur navigation. Il s'agit bien ici de faire le lien entre les participant.e.s et l'outil, et pas de corriger leur niveau de français.

5 Clôture

Remercier les participant.e.s et les encourager à revenir utiliser les outils, ou à continuer à les utiliser hors de la bibliothèque si c'est possible (notamment pour les applications sur téléphone).

6 Variante

Une fois les participant.e.s familiarisé.e.s avec le logiciel, ils.elles peuvent guider les autres et l'atelier peut devenir indépendants des animateurs.trices.

L'atelier peut également avoir lieu en dehors de la bibliothèque si les outils utilisés sont mobiles (téléphone, tablette, ordinateur portable…).