crefor
Haute-Normandie

Regard sur les pratiques documentaires…

Les ressources utilisées pour l'apprentissage des savoirs de base

Décembre 2014

Une publication gratuite du CREFOR Haute-Normandie / Pôle Lutte contre l'illettrisme.
Directeur de la publication : Luc Chevalier
Conception-réalisation : Elise Dehays
Conformément à la loi "Informatique & Libertés" du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données vous concernant. (Déclaration à la CNIL n° 756690)
© Crefor 2014

Ont contribué à la réalisation de ce document

- **BERRAHOUI Safia, Apmar (Rouen)**
- **CHAUSSE Marie-Claude, France terre d'Asile (Petit-Quevilly)**
- **GUILMOT Pauline, Carrefour des solidarités (Rouen)**
- **MOREL Anne-Marie, La maison des mots (Val de Reuil)**
- **RENAULT Muriel, Asti (Petit-Quevilly)**
- **SOMMERVOGEL Nathalie, Recife (Le Havre)**
- **SWYGEDAUW Elodie, Forjecnor 2000 (Dieppe)**
- **VIEIRA DE CARVALO Marie-Hélène, Caps (Petit-Quevilly)**

Ont participé aux échanges

- **AMANS Céline, Croix Rouge Française (Barentin)**
- **BERRAHOUI Safia, Apmar (Rouen)**
- **BIGONVILLE Perrine, Epide (Val de Reuil)**
- **BOUS Marie-José, La maison des mots (Val de Reuil)**
- **BUHOT Marianne, Centre social la madeleine (Evreux)**
- **CHAUSSE Marie-Claude, France terre d'Asile (Petit-Quevilly)**
- **CHICOT Annie, Recife (Le Havre)**
- **DORDAIN Thomas, Médiaformation (Rouen)**
- **FERRANT Catherine, France terre d'Asile (Petit-Quevilly)**
- **GUILMOT Pauline, Carrefour des solidarités (Petit-Quevilly)**
- **Kochjarova, Centre social la madeleine (Evreux)**
- **LAURENT Sandrine, CLIPS (Lillebonne)**
- **LEMARCHANDEL Céline, Gournay (Greta de l'Eure)**
- **MONOT Florian, Recife (Le Havre)**
- **MOREL ANNE-MARIE, La maison des mots (Val de Reuil)**
- **RENAULT Muriel, Asti (Petit-Quevilly)**
- **SANNIER Céline, Education et Formation (Rouen)**
- **SOMMERVOGEL Nathalie, Recife (Le Havre)**
- **SULEIMAN Zammeera, Centre social la madeleine (Evreux)**
- **SWYGEDAUW ELODIE, Forjecnor 2000 (Dieppe)**
- **TANGUILA Céline, France terre d'Asile (Petit-Quevilly)**
- **VIEIRA DE CARVALO Marie-Hélène, Caps (Petit-Quevilly)**

SOMMAIRE

Eléments de contextes p. 6

Les constats p. 8

Les grandes familles de ressources documentaires p. 8

Des usages orthodoxes peu fréquents p. 9

Des usages hétérodoxes réguliers et nombreux p. 9

Conseils et préconisation du groupe p. 12

Des fiches pratiques d'activités à disposition de tous p. 14

Ressources de types « Documents authentiques » p.14

Le journal « Vite lu Nymphéa » (Ed. Lilavie) p. 16

Ressources de types « Jeux » p. 22

Kaléidos (Ed. Cocktail Games) p. 23

Lingua ludica (Ed. Lingua Ludica) p. 32

Distinction (Ed. ASSFAM) p. 35

Dis-moi qui tu es ! (Ed. Vie Féminine) p.38

Ressources de types « Méthodes progressives » p.42

Communication progressive du français (Ed. Clé Internationale) p. 44

Je lis, j'écris le français (Ed. PUG) p. 49

Ressources de types « Fiches pratiques » p. 52

Boite à outils pour l'écrit Vol.1 (Ed. AEFTI) p. 54

Communiquer au travail (Ed. AEFTI) p. 59

Curricalbumvitae (Ed.AEFTI) p. 64

Le coffret de remédiation Français (Ed.Nathan) p. 70

ELEMENTS DE CONTEXTE

Historique

En 2012 le pôle lutte contre l'illettrisme (PLCI) du Crefor lançait une enquête auprès des organismes de formation et associations haut-normandes intervenant dans la lutte contre l'illettrisme, l'alphabétisation et le français langue étrangère.

Il s'agissait de mieux cerner les usages, les pratiques et les besoins en matière de ressources pédagogiques des animateurs de centre de ressources et formateurs.

Cette enquête a permis au PLCI de faire une série de propositions pour mieux répondre aux besoins des acteurs de terrain en termes de ressources.

Sont donc parus depuis :

- Un répertoire des outils numériques pour l'autoformation accompagnée – A destination des publics en difficultés avec les savoirs de base (A télécharger sur http://crefor-hn.fr/rubrique rubrique « publication du Crefor »)
- Un répertoire des outils incontournables pour les centres de ressources – Document destiné aux structures qui luttent contre l'illettrisme (A télécharger sur http://crefor-hn.fr, rubrique « publication du Crefor »)

Puis, la création du groupe d'échanges de pratiques documentaires (Gedp)

Le groupe d'échanges de pratiques documentaires (Gedp) est né aussi de cette enquête. Une large majorité des enquêtés avaient souhaité la constitution d'un groupe qui leur permettrait d'échanger, de découvrir, manipuler, expérimenter des outils (mis à disposition par le Crefor) et faire évoluer leurs pratiques à partir des outils qui existent. En d'autres termes, tirer un maximum de valeur ajoutée des outils qui sont à la disposition des formateurs et animateurs en s'alimentant des expériences des uns et des autres.

Organisation et mise en pratique

Les regroupements ont débuté en juillet 2012. Ils se déroulaient au centre de documentation du Crefor. Leur périodicité était d'une après-midi par trimestre.

Les formateurs et animateurs volontaires choisissaient une ressource disponible dans le fonds documentaire du PLCI. Ils s'engageaient à le tester en atelier au sein de leur organisme de formation ou association avec leurs apprenants. Ce qui permettait, au regroupement suivant, le retour et le partage d'expériences, d'outils et activités testés.

Lors de notre premier regroupement, une grille d'analyse des outils et de proposition d'animations a été réalisée pour être alimentée par les formateurs et animateurs qui testent les outils. Cette grille d'analyse devait être alimentée par les formateurs et animateurs qui testaient les outils. Une dizaine de regroupement ont eu lieu durant ces deux dernières années.

Ce travail a vocation à se poursuivre et se développer…

LES CONSTATS

Ce travail d'échanges sur les pratiques et usages liés aux ressources documentaires nous a permis aux uns et aux autres de poser un certain nombre de constats partagés par tous.

Les grandes familles de ressources documentaires les plus utilisées

➢ Les méthodes progressives

Elles sont composées d'un, deux ou trois manuels. Incluant la leçon, des dialogues et les exercices qui en découlent.

« …elles sont rassurantes et structurées… »

➢ Des cahiers d'exercices relatifs à une compétence

Une thématique (grammaire, vocabulaire…) et des séries d'exercices sont proposées suivant une progression.

« …ils sont souvent demandés par des apprenants ayant une culture de scolarisation à l'écrit… »

➢ Des fiches pratiques relatives à des compétences spécifiques

Des thématiques (communication orale, communication écrite, contexte professionnel, vie quotidienne…) Elles sont détachables et souvent photocopiables et misent à disposition dans des classeurs. Elles suivent aussi une progression dans les apprentissages.

« … de très bon supports, notamment pour la mise en contexte… »

➢ Les jeux

Deux types de jeux :

- Les jeux spécifiquement créés pour l'apprentissage,
- Les jeux initialement prévus pour se divertir

« …ils rendent possibles le développement des échanges, la prise de parole et la confiance en soi au sein d'un groupe … »

« …ils permettent la convivialité, l'émulation, le sentiment de ne pas être en échec, la possibilité de parler sans contraintes et moins de normes… »

➢ Les documents authentiques

Il s'agit de documents utilisés dans la vie de tous les jours comme les formulaires administratifs (une feuille de sécurité sociale, demande d'allocation…), un chèque, un contrat de travail, un journal…

« … les apprenants sont régulièrement en demande concernant la résolution de leurs multiples problèmes personnels dus à leurs difficultés de communication écrite et/ou orale. On en profite souvent pour transformer les réponses aux demandes individuelles en activités collectives puisque de toute façon les apprenants sont souvent confrontés aux mêmes difficultés…»

Des usages orthodoxes peu fréquents

Est sous-entendu un usage, par les formateurs des ressources, qui respecte stricto-sensu la progression et les préconisations des auteurs.

On retrouve cet usage avec des méthodes de grammaire, de cahiers d'autonomie, de cahiers d'exercices de préparation aux examens de langues.

Compte tenu de l'hétérogénéité de niveaux dans les groupes, il est peu fréquent d'avoir ce type d'usage.

Les pratiques orthodoxes sont peu fréquentes car il faut sans cesse adapter les outils aux besoins et au projet des personnes.

Des usages hétérodoxes réguliers et nombreux

Selon les formateurs et les animateurs, cette pratique évite le formatage des séances et favorise la personnalisation. Cette pratique permet de diversifier les supports lors d'une séance ou d'une séquence.

« …on propose une activité selon les retours, les échanges…on va plus loin dans une notion à un moment donné, pour vérifier une compétence ou évaluer. »

Il s'agit dans ce cas d'adapter (ou de détourner) les ressources à des parcours et des groupes peu figés (entrée et sortie permanentes en formation) et ainsi de répondre à l'hétérogénéité.

Quelques exemples concrets de ressources adaptées et/ou détournées…

Adapter ou détourner ? Il s'agit par exemple de :

- simplifier une tâche,
- compléter un support déjà créé,
- revenir à l'acte d'apprentissage plutôt que de rester sur un aspect uniquement ludique (pour le jeu de société par exemple),
- définir de nouvelles règles ou consignes,
- ne pas se servir de l'ensemble du matériel proposé initialement ou au contraire en rajouter (tableau, dictionnaire…),
- incarner des sujets dans les préoccupations des apprenants (mises en situation).

De ces exemples, trois grands types de modalités de détournement apparaissent fréquemment :

➢ Changer l'objectif initial de la ressource

Le souhait de « *vite lu nymphéa* » (cf. activités p.15-20) est d'être un support à « l'échange » autour de faits de société, pour prendre la parole, s'écouter, partager des avis, découvrir des points de vue différents.

Nouvel objectif : Prendre ses repères dans un journal…

L'une des formatrices, a préféré, en amont, **découper** les différents articles pour que les apprenants **reconstituent** les articles de départ. L'objectif étant au-delà de l'écoute et du partage, apprendre à **prendre ses repères** dans un journal, **inciter** à la lecture de presse…

➢ Modifier les règles prévues

Le jeu « *Kaléidos* **»** (cf. activités p.22-30) est un jeu d'observation qui se joue à plusieurs. Il faut découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix planches d'illustration, dans un temps donné.

Changement de règles du jeu…

A partir de ce jeu, les formatrices proposent de ne **pas mettre de contrainte de temps**. **Le sablier n'est pas utilisé**. Uniquement les planches d'images. **Ne pas instaurer de compétition** entre les joueurs est important.

Certaines formatrices proposent aux apprenants de trouver deux, trois ou quatre mots commençant par la même lettre. Et de rechercher leur définition dans le **dictionnaire**…

…Certaines proposent à l'un des apprenants de **faire deviner** au reste du groupe un mot choisi dans une des planches à partir de questions posées par le groupe.

D'autres demandes, de trouver le plus d'utilisations possibles pour chaque objet dans la planche pour **devenir le champion de l'imagination**.

Ou aussi **construire une histoire** à partir des illustrations et la **raconter au reste du groupe**…

Ou bien rechercher dans une planche, un objet, en travaillant les repères spatiaux (en haut, en bas, à droite, en dessous, au-dessus…)

➢ Prolonger, développer les activités des ressources !

Les jeux « *Dis-nous qui tu es* » (Cf. activités p.37-41) ou « *Distinction* » (Cf. activités p.34-36) sont prévus pour permettre à un groupe de se présenter, travailler l'estime de soi et la mise en valeur ou aborder des questions de société.

Les formatrices s'en inspirent aussi pour **créer de nouvelles questions**. Ou faire créer de nouvelles questions aux apprenants prolongeant ainsi l'objectif du jeu…

Les formatrices qui l'on testé, l'utilisent en effet **sans dé et sans pion**. **Présélectionnent** les questions pour **décomplexifier** et pour travailler sur une thématique en particulier.

A partir d'un dialogue ou d'une image proposée par la méthode « *Communication progressive du Français – niveau débutant »*, (cf. activité p.43-47) les formatrices **font émerger des échanges** et des questions entre apprenants qui vont **découler sur des activités liées à la grammaire et à la conjugaison** par exemple.

Les méthodes de l'Aefti sont parfaitement adaptables en situation pratique et réelle.

Une formatrice va monter **un scénario d'apprentissage** grâce au module « se situer dans le temps » et « s'orienter, se déplacer » de la « *Boite à outils pour l'écrit V1 »* (cf. activités p.53-57). Les apprenants vont **apprendre hors ateliers et en ateliers**.

Une autre formatrice utilisera les planches d'images du **Curricalbumvitae** (cf. activités p.63-68), initialement prévues pour la valorisation de la personne et de ses compétences et la dynamisation de sa recherche d'emploi, pour **acquérir du vocabulaire** sur les métiers.

CONSEILS ET PRECONISATIONS DU GROUPE…

➢ Autorisez-vous à détourner et adapter

Le GEPD est unanime :
Il faut s'autoriser à détourner et adapter les documents mis à disposition pour :

- multiplier les activités,
- avoir une plus grande souplesse d'utilisation,
- adapter à des situations particulières,
- contextualiser la ressource (transformer une situation didactique posée dans un contexte avec un public donné à un moment donné).

Même si cela prend plus de temps et davantage de réflexion (le déroulement et la gestion de la progression sont difficiles à didactiser et à structurer).

« Nous cherchons trop de méthode parfaites, clés en main… alors qu'elles n'existent pas vraiment »…Il n'y a rien de plus convaincant que la méthode qui reflète le sens que l'on met dans l'enseignement ».

➢ Développer la créativité et le plaisir

Le GEPD insiste vivement sur l'importance de ces deux notions :

« Créativité », parce qu'elle est stimulante pour le formateur. Il doit faire preuve d'inventivité et d'ingéniosité. La créativité du formateur facilitera l'adhésion de l'apprenant.

« Plaisir » pour le formateur dans l'élaboration de son animation ; il doit trouver des astuces pédagogiques, rendre ludique les supports, surprendre, sortir des conventions, rendre les activités moins académiques. Les apprenants prendront eux-mêmes plaisir à apprendre.

➢ Faites participer activement les apprenants dans l'évolution de la ressource

Le formateur doit être à l'écoute des retours des apprenants sur telle ou telle ressource utilisée.

Le formateur doit changer de posture. Les apprenants évaluent implicitement ou explicitement les outils utilisés.

➢ Echangez et partagez vos expériences avec vos collègues

Il est impératif de se nourrir du travail et de la réflexion des uns et des autres :

- provoquer des réunions de travail autour de la thématique des ressources,
- tester des jeux entre formateurs,
- mettre à disposition dans un même lieu (centre de ressources par exemple…) des fiches d'activités (les plastifier pour ne pas les abîmer, …)

➢ Cherchez la pertinence

Un outil, une ressource adaptée ou détournée pourra convenir à un groupe et pas à un autre. Les activités, les animations peuvent toujours évoluer et être retravaillées. Chaque situation d'apprentissage est propice au détournement ou à l'adaptation d'une ressource.

DES FICHES PRATIQUES D'ACTIVITES A DISPOSITION DE TOUS

Les animatrices et formatrices proposent parmi les outils testés, 23 activités issues de 11 ressources différentes.

Dans la famille ressources« Documents authentiques »

- Le journal « Vite lu Nymphéa » (Ed. Lilavie)

Dans la famille ressources « Jeux »

- Kaléidos (Ed. Cocktail Games)
- Lingua ludica (Ed. Lingua Ludica)
- Distinction (Ed. ASSFAM)
- Dis-moi qui tu es ! (Ed. Vie Féminine)

Dans la famille ressources « Méthode progressive »

- Je lis, j'écris le français (Ed. PUG)
- Communication progressive du français (Ed. Clé Internationale)

Dans la famille ressources « fiches pratiques »

- Boite à outils pour l'écrit Vol.1 (Ed. AEFTI)
- Communiquer au travail (Ed. AEFTI)
- Curricalbumvitae (Ed.AEFTI)
- Le coffret de remédiation Français (Ed.Nathan)

Documents authentiques

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺ 😐
Pertinence pédagogique	
☺	

Vite lu

Carte d'identité de l'outil

Titre	Vite lu
Sous-Titre	Nymphéa
Auteur	Collectif
Editeur	Association Lilavie
Coordonnées	15-17 quai Gambetta, 53000 Laval 02.43.53.18.34 Vite.lu@wanadoo.fr www.lilavie.fr
Année d'édition	2000
Nombres de pages	2
Nature des documents	Presse
Type de support	Papier ou numérique
Périodicité	Bihebdomadaire
Qui l'utilise ?	Forjecnor 2000, Recife, Clips, Apmar, Centre social de la croix rouge Barentin, Caps…
Son prix	60 €/an

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :

Vite Lu Nymphéa est un journal qui résume, en une page, l'actualité nationale et internationale. Il est envoyé deux fois par semaine, par mail ou par fax, les mardis et jeudis soirs. Il est rédigé avec des mots simples, des phrases courtes, pour faciliter la lecture et la compréhension.

Le jeudi, une deuxième page spécialisée est proposée avec des articles variés :
- des actions solidaires, des informations sur la santé, la description d'un pays, des conseils pratiques (exemple : réduire sa facture d'électricité)...
- des brèves insolites
- une actualité en image
- des petits portraits de personnalité...

Enfin, une nouvelle (policière, sur un fait de société...) est proposée sous forme de feuilleton, tous les jeudis. Lorsque l'ensemble du "mini-roman" est paru, nous adressons à nos lecteurs un livret avec une couverture et toutes les parties de la nouvelle.
Le souhait de Vite Lu Nymphéa est d'être un support à l'échange autour de faits de société, pour prendre la parole, s'écouter, partager des avis, découvrir des points de vue différents...

Niveaux concernés	IV ➔ VI

ANIMATION 1

Animation proposée par : Anne-Marie Morel de La maison des mots (Val-de-Reuil)

Temps de préparation : Temps conséquent

Groupe test : 5 femmes en situation d'illettrisme avec un parcours IME

Description :

1er temps : lecture à haute voix par les apprenantes,
2eme temps : discussion, échanges sur la compréhension des faits d'actualités de manière globale,
3eme temps : travail à partir d'un questionnaire
- travail de compréhension lecture,
- travail sur la maîtrise de la langue,
- travail de culture générale.

Modalités de mise en place :

- groupe ou sous-groupe de 5 personnes maximum conseillé,
- un exemplaire du journal par personne,
- en fonction de l'actualité, ajout de matériel supplémentaire du type planisphère, carte…,
- peut s'accompagner d'article(s) complémentaire(s) tiré(s) des « clés de l'actualité » ou « un jour une actu ».

Compétences travaillées :

- Lecture,
- compréhension orale,
- compréhension écrite,
- expression orale,
- expression écrite.

Public visé :

Public peu lecteur qui a été initié à l'outil au préalable.

Objectifs visés :

- rendre autonome la personne par rapport à la lecture,
- comprendre un texte,
- favoriser la communication,
- comprendre l'actualité,
- comprendre le monde,
- devenir citoyen,
- acquérir des compétences transversales (recherche de mots dans le dictionnaire, demander à quelqu'un, dire ce que 'on ne sait pas…),
- s'affirmer,
- valoriser la personne,
- acquérir du vocabulaire.

Appréciation du formateur :

- très adapté pour un public en difficulté et adulte,
- temps de préparation assez conséquent.

Adhésion de l'apprenant :

- ressource très appréciée par les apprenants,
- en attentes des prochains numéros,
- certaines apprenantes lisent le journal avec leurs enfants.

ANIMATION 2

Animation proposée par : Nathalie Sommervogel de Recife (Le Havre)

Groupe test : Groupe Maitrise des Compétences Clés

Description :
A partir d'un découpage d'articles de presse, il s'agit de demander à des stagiaires de reconstituer les articles de départ.
Les articles utilisés lors de cette séance sont issus du journal « Vite lu ».

Déroulement :
- observation rapide d'un journal afin de repérer les catégories d'informations,
- présentation de la forme d'un article de presse, comparaison avec d'autres écrits,
- déclinaison des rôles et formes des différentes parties (titre, chapô, texte, illustration, légende).

Explication du travail : Il s'agit d'un travail en groupe.

- 1er travail : chaque personne doit reconstituer les 3 articles mélangés par découpage et assemblage (chaque article contient un titre, un chapô, un texte et une illustration),
- 2e travail : indiquer en 1 phrase le sujet des articles
- 3e travail : travail oral, discussion en groupe des 3 articles

Modalités de mise en place :

- prévoir le découpage de 3 articles
- chaque article est composé d'un titre, d'un chapô, du texte de l'article, d'une illustration,
- le découpage et le remontage vont donner une page de titres, une page de chapôs, une page contenant les textes et une page contenant les illustrations.
  (Il peut s'agir bien évidemment de fichiers informatiques).

Compétences travaillées :

- lecture,
- vocabulaire,
- s'exprimer à l'oral devant le groupe.

Publics visés :

- formation aux compétences clés.

Objectifs visés :

- prendre des repères dans un document écrit (titre, chapeau, illustration…),
- amélioration des compétences en lecture,
- incitation à la lecture de la presse pour la connaissance du monde,
- travail à l'oral : écouter et respecter les autres.

Appréciation du formateur : Travail bien perçu par les stagiaires, bonne participation à l'oral.

Adhésion de l'apprenant : Bonne adhésion.

ANIMATION 3

Animation proposée par : Nathalie Sommervogel de Recife (Le Havre)

Groupe test : Réussir ses Savoirs de Base

Description :

A partir d'un découpage d'articles de presse, il s'agit de demander à des stagiaires de reconstituer les articles de départ et de créer des catégories.
Les articles utilisés lors de cette séance sont issus du journal « Vite lu ».

Déroulement :
Observation rapide d'un journal afin de repérer les catégories d'informations.
Présentation de la forme d'un article de presse, comparaison avec d'autres écrits.
Déclinaison des rôles et formes des différentes parties : titre, chapô, texte, illustration, légende.

Explication du travail : Il s'agit d'un travail d'équipe.

- 1er travail : chaque équipe doit reconstituer les 5 articles mélangés par découpage et assemblage (chaque article contient un titre, un chapô, un texte et une illustration),
- 2eme travail : dans chaque équipe, il faut regrouper les articles et créer des catégories,
- 3eme travail : indiquer en une phrase le sujet de l'article.

Mise en commun de chaque personne et du stage entier afin de présenter et justifier les choix de rangements et de catégories

Modalités de mise en place :

- prévoir découpage de 5 articles,
- chaque article est composé d'un titre, d'un chapô, du texte de l'article, d'une illustration,
- le découpage et le remontage vont donner une page de titres, une page de chapôs, une page contenant les textes et une page contenant les illustrations, *(Il peut s'agir bien évidemment de fichiers informatiques*)
- faire 2 groupes de 5 personnes.

Compétences travaillées :

- lecture,
- vocabulaire,
- construction de phrases,
- s'organiser,
- respect des consignes.

Publics visés :

Réussir ses Savoirs de Base.

Objectifs visés :

- organisation du travail,
- appréhender la presse écrite.

Appréciation du formateur : Travail effectué par groupe de 5, gestion du temps difficile (environ 8 heures sur ce module), bon pour la mise en place de débats sur les thèmes abordés.

Adhésion de l'apprenant : Exercice bien reçu, appréciation des thèmes abordés dans les articles.

ANIMATION 4

<table>
<tr><td colspan="3">Animation proposée par : Elodie Swygedauw de Forgecnor 2000 (Dieppe)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Groupe test : Préparation au concours « sanitaire et social »</td></tr>
<tr><td colspan="2">Description :

<u>Méthode déductive :</u>
introduction de la séance par l'animateur au travers de questions visant à faire prendre conscience :
- de savoir se repérer rapidement dans un document
- quelles sont les techniques pour sélectionner, noter, mémoriser, utiliser une information (autour de ces trois derniers points : bases posées pour une future séance).

<u>Méthode inductive :</u>
l'animateur donne la consigne en ciblant l'objectif visé :
- repérer rapidement des articles portant sur des thèmes dont les sujet peuvent sortir aux épreuves (prépa concours sanitaire et sociaux, fonction publique etc…), les lire de manière « efficace »,
- Puis lors du retour d'expérience, poser des questions visant à amener les stagiaires à prendre conscience de leurs mécanismes de sélection,
- échanges des stratégies entre stagiaires, débats,
- Puis échanges autour des informations retenues (Cf 1ere méthode)</td><td>Modalités de mise en place :

- important de la faire en début de formation car l'exercice crée du lien dans le groupe,

- animation à partir d'un numéro ou de livrets regroupant les numéros par trimestre,

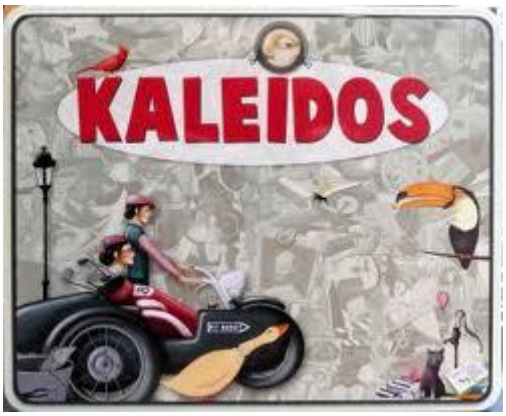
- en groupe (possibilité en sous-groupe, binôme ou en individuel).</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- tester la capacité à trier des infos dans un article, un numéro, un livret reliant les n° par trimestre, par exemple,
- compréhension,
- mémorisation,
- communication,
- organisation,
- pertinence de l'argumentation,
- compétence discursive.</td><td>Publics visés :

Public visant une préparation concours nécessitant une bonne culture générale et dont les épreuves requièrent d'organiser un discours, d'argumenter autour d'un sujet, d'un thème de société, d'actualité.</td><td>Objectifs visés :

Préparer un concours, un examen, un recrutement
Objectif principal :
- trier, choisir l'info,
Objectif secondaires :
- noter l'info,
- mémoriser l'info,
- utiliser l'info lors d'un sujet écrit,
- utiliser l'info lors d'un oral,
- utiliser l'info lors des tests de recrutement.</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td colspan="2">Travail bien perçu par les stagiaires, bonne participation à l'oral.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l'apprenant :</td><td colspan="2">Bonne adhésion.</td></tr>
</table>

Les jeux



Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

Kaleidos

Carte d'identité de l'outil

Titre	Kaleidos
Auteur (s)	Spartaco Albertarelli (auteur) Elena Prette (illustrations) Marianna Fulvi (illustrations)
Editeur	Cocktail Games Ystari Games
Année d'édition	1995-réédition en 2008
Nature des documents	Jeu de société
Matériel	10 fiches illustrées, 4 chevalets porte-fiches, 1 "roue des lettres", 4 crayons, 1 carnet pour marquer les points, 1 bloc de feuilles de papier, 1 sablier, 1 règlement
Qui l'utilise ?	La Maison des mots, Forjecnor 2000, Apmar…
Son prix	35€

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :
Jeu d'observation - A votre avis, combien d'objets différents se cachent dans ces illustrations? Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations du jeu. Soyez rapide mais surtout malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer. Jouez tranquillement en famille ou en équipes jusqu'à 12 joueurs pour des parties frénétiques.

Niveaux concernés	Tout niveau

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="3">Animation proposée par : Anne-Marie Morel La maison des mots (Val-de-Reuil)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Groupe test : 4 à 5 femmes en situation d’illettrisme avec un parcours Institut Medico-Educatif</td></tr>
<tr><td colspan="2">Description :

Utilisation de la boite de jeu Kaleïdos
A partir des planches de dessins il s’agit d’écrire des mots sous forme de dictée muette.</td><td>Modalités de mise en place /déroulement :

- chaque personne dispose une planche de dessins (les personnes de ce groupe ne peuvent être en compétition) et d’une fiche à remplir de difficultés progressives,
- chacun choisit la lettre qui lui convient pour chaque palier (trouver 1 mot, 2 mots, 3 mots etc…
- à son rythme chacun remplit sa fiche
- un dictionnaire pourra être mis à disposition afin de vérifier l’orthographe des mots,
- devant le groupe chacun justifie son choix (soit le dessin existe, soit il est induit).</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées

- écriture,
- vocabulaire,
- observation,
- expression orale.

Publics visés :

Public peu lecteur et qui éprouve des difficultés à passer à l’écrit de manière autonome</td><td colspan="2">Objectifs visés :

- encourager la personne à être autonome par rapport à l’écrit et à s’affranchir du modèle,
- acquérir du vocabulaire,
- être capable de trouver un mot dans le dictionnaire,
- affiner l’observation et la concentration,
- capable de justifier son choix,
- respecter des consignes,
- prendre confiance en soi.</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td colspan="2">Premier temps assez difficile d’appréhension de l’outil. C’est un public qui est méfiant par rapport au jeu et qui redoute de se retrouver en situation de « compétition ». Il faut donc individualiser le travail, qu’il soit très progressif et ne passer à la phase collective qu’en fin de parcours.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l’apprenant :</td><td colspan="2">Une fois le cadre de l’activité posé et l’apprenant rassuré l’activité a été très appréciée et réclamée en fin de séance.</td></tr>
</table>

ANIMATION 2

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Anne-Marie Morel La maison des mots (Val de Reuil)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : 4 à 5 femmes en situation d'illettrisme avec un parcours Institut Medico-Educatif</td></tr>
<tr><td>Description :

A partir des planches de dessins il s'agit d'une activité orale d'énigmes.</td><td>Modalités de mise en place /déroulement :

- un meneur de jeu (le formateur),
- chaque participant dispose d'une planche identique,
- l'un des participants choisit sur la planche un objet qu'il note discrètement sur un papier et qu'il remet au meneur de jeu,
- 10 questions lui seront posées, auxquelles il ne devra répondre que par oui ou non ; chaque question sera notée par le meneur de jeu ainsi que les réponses (pour un groupe maitrisant bien l'écrit un tableau individuel pourra être donné et rempli par chacun),
- chaque participant fait une proposition par écrit,
- chacun propose et justifie sa réponse, le groupe valide ou non la proposition au regard du tableau questions/réponses,
- lorsque chacun s'est exprimé, le meneur de jeu dévoile la réponse.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- expression orale,
- observation,
- réflexion /déduction.</td><td rowspan="2">Objectifs visés :

- être capable de formuler des questions amenant une réponse précise (ou négative ou positive),
- affiner sa réflexion et son esprit de déduction en tenant compte de ce qui est dit par le groupe,
- être capable de bâtir une réflexion déductive et d'argumenter un résultat,
- écouter et respecter les autres lors d'une discussion,
- acquérir du vocabulaire.</td></tr>
<tr><td>Publics visés :

Public peu lecteur et qui éprouve des difficultés à passer à l'écrit de manière autonome</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td>L'appréhension de l'exercice proposé est un peu compliquée mais ensuite les progrès sont rapides, l'émulation très présente ! la formulation des questions et leur pertinence évoluent d'une séance à l'autre très visiblement (jeu vivant et bruyant !!!).</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l'apprenant :</td><td>Comme c'est une activité sans compétition, les apprenants sont entrés dans l'activité sans crainte, j'ai remarqué une excitation dans la recherche, un vrai plaisir de réflexion.</td></tr>
</table>

Tableau pour inscrire les questions (activité 2) Kaleïdos

Questions	OUI	NON
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ANIMATION 3

Animation proposée par : Safia Berrahoui de l'APMAR (Rouen)

Groupe test : groupe de 8 personnes niveau alpha intermédiaire équivalent à A1.1 du CECRL.
Peu lecteur peu scripteur

Description de l'animation et son déroulement :

Durée du jeu : 20-25 minutes.

- planches n°4 et 6, 1 meneur de jeu, 2 groupes de 4 personnes, 1 roue, 1 abécédaire, des feuilles, 1 tableau,
- Leur demander qui souhaite être meneur de groupe pour être le porte-parole du groupe. Sinon la formatrice et la bénévole mènent le jeu,
- Distribuer 4 planches identiques aux 2 groupes. Exemple les planches n°4 (dans la salle de sport) ou n°6 (dans l'atelier du bricolage).

But de l'animation :

trouver le plus d'utilisations possibles pour chaque objet et devenir le champion de l'imagination.

- interaction orale ludique, recherche d'idées et expression de l'imaginaire.
- Le meneur dit le mot choisi par le groupe puis le note sur le tableau. Et demande « à quoi ça sert? »,
- le meneur de jeu note le nombre de réponses. 1 point pour une réponse simple 3 points pour une réponse pertinente,
- au besoin on argumente la pertinence de sa réponse et le groupe valide les 3 points à main levée.
- les 3 points sont matérialisés par 1 bâton, le groupe ayant totalisé le plus grand nombre de bâton sera déclaré le champion de l'imagination.

Objectifs transversaux :

- respecter la consigne du jeu,
- apprendre à écouter les autres et respecter son temps de parole,
- acquérir de l'autonomie et prendre confiance en soi,
- stimuler l'échange et l'interaction.

Objectifs pédagogiques visés : (communicatifs, lexicaux)

- développer l'observation, la mémoire et l'imagination,
- acquérir un répertoire lexical (couleurs, animaux, objets du bricolage, objets de la maison, jouets, description physique, les saisons, les moments de la journée, les prépositions de temps, de lieu),
- associer des mots contenant les mêmes phonèmes,
- acquérir la reconnaissance globale des mots,
- s'approprier les mots de même sons,
- développer l'autonomie spatio-temporelle (prépositions de lieu, de temps),
- acquérir des repères dans l'espace graphique (à droite, à gauche, en haut, en bas etc,
- identifier la variabilité morphologique des mots (mas/ fém.; sing/plu),
- justifier son choix et savoir l'argumenter.

Compétences travaillées :

- compétence linguistique (réception/ production orales lexicales),
- Compétence socioculturelle et pragmatique (référence aux codes culturels).

Appréciation du formateur	il stimule le travail collectif et l'interaction. Outre le travail lexical, il permet d'accroitre les degrés de compétences en fonction du niveau et des objectifs pédagogiques fixés en amont.
Adhésion de l'apprenant	Bonne adhésion.

ANIMATION 4

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Safia Berrahoui de l’APMAR (Rouen)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Intitulé de l’animation : Raconter une histoire cousue bout à bout</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : groupe de 8 personnes niveau alpha intermédiaire équivalent à A1.1 du CECRL. Peu lecteur peu scripteur</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Description/déroulement de l’animation :

- distribuer la même planche, exemple la planche 9 au 2 groupes,
- 2 meneurs de jeu : la formatrice qui tourne la roue, le second meneur annonce le héros de l'histoire et le jeu commence,
- on construit le récit en répondant aux 5 questions (qui ? quoi ? où ? quand ? pourquoi ?),
- on invente une histoire des plus insolites en écrivant une phrase à chaque passage,
- à la fin de la manche qui doit durer environ 10 à 15 mn, on lit le récit,
- correction collective suivie d'exercices d'identification des verbes d'actions, des adjectifs, des adverbes et connecteurs logiques.</td><td>Modalités de mise en place :

- 2 groupes de 4 à 5 personnes,
- 1 même planche pour tous, exemple la planche n°9, 2 feuilles de papier qu'on plie en accordéon à chaque passage.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Objectifs transversaux :

- respecter la consigne du jeu,
- apprendre à écouter les autres et respecter son temps de parole,
- acquérir de l'autonomie et prendre confiance en soi,
- stimuler l'échange et l'interaction.

Objectifs pédagogiques visés

- développer l'observation et l'imagination,
- s'approprier un répertoire lexical dans le champ sémantique visé (couleurs, animaux, objets du bricolage, objets de la maison, jouets, description physique, les saisons, les moments de la journée, les signes du zodiaque, les pays, les professions, les nationalités, les prépositions de temps, de lieu etc.),
- se situer dans l'espace,
- se situer dans le temps,
- s'approprier les repères spatio-temporels (prépositions de lieu, de temps),
- associer un qualificatif à un mot choisi,
- maîtriser la morpho-syntaxe,
- poser des questions fermées / questions ouvertes,
- s'approprier l'orthographe des mots,
- exprimer son opinion,
- utiliser les connecteurs logiques.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- Compétence linguistique (Réception/ Production orales lexicales)
- Compétence socioculturelle et pragmatique (référence aux codes culturels)</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td>L’animation stimule l'imagination et renforce les liens entre apprenants. Il n'y a pas de compétition dans cette manche, l'objectif étant d'être imaginatif et créatif en s'amusant.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l’apprenant :</td><td>Bonne adhésion.</td></tr>
</table>

ANIMATION 5

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Safia Berrahoui de l’APMAR (Rouen)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Intitulé de l’animation : Qui est-ce ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : groupe de 8 personnes niveau alpha intermédiaire équivalent à A1.1 du CECRL. Peu lecteur peu scripteur</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Description/déroulement de l’animation :

Sur le même principe que le jeu « qui est-ce »?

- on choisit un personnage de la planche, le meneur de jeu note le mot choisi,
- on pose les questions sur la description physique, les vêtements, les couleurs, son action, sa position (à droite -à gauche- en haut -en bas -sur-dans etc.

But du jeu:

Poser le maximum de questions fermées qui permettent de mettre l'accent sur le lexique car théoriquement, il faudra poser beaucoup de questions pour découvrir le personnage. Et le jeu prendra plus de temps qu'avec des questions ouvertes. Exemples: est-ce que votre personnage porte un pantalon rouge? … 1 point pour 2 questions correctes, 2 points pour 3questions correctes 5 points 4 questions conduisant à la bonne réponse.</td><td>Modalités de mise en place :

- 2 groupes de 4 à 5 personnes,

- 1 même planche pour tous, exemple la planche n°9.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Objectifs transversaux :

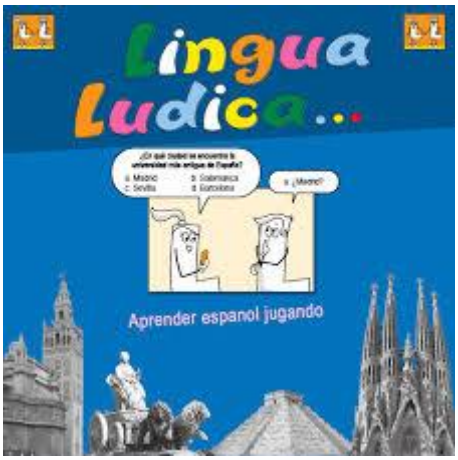
- respecter la consigne du jeu,
- apprendre à écouter les autres acquérir de l'autonomie et prendre confiance en soi
- stimuler l'échange et l'interaction
-

Objectifs pédagogiques visés :

- s'approprier un répertoire lexical dans le champ sémantique visé,
- se situer dans l'espace,
- se situer dans le temps,
- s'approprier les repères spatio-temporels (prépositions de lieu, de temps),
- associer un qualificatif à un mot choisi,
- associer un qualificatif à un mot choisi,
- poser des questions fermées.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- compétence linguistique (Réception/ Production orales lexicales)</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td>Cette activité permet de réactiver les acquis des apprenants (le lexique lié à la description physique et morale, la profession.

Elle stimule l'échange et la parole dans le groupe ainsi que la confiance et le désir de coopération.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l’apprenant :</td><td>Bonne adhésion</td></tr>
</table>



Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

LINGUA LUDICA…

Carte d'identité de l'outil

Titre	Lingua Ludica
Sous-Titre	Apprendre le Français par le jeu
Auteur	Nicolas Ghalayini
Editeur	Lingua Ludica
Coordonnées	Tel. : +49 221 32017731 Portable : +49 1520 1884496 Email : service@lingualudica.com http://www.lingualudica.com/fr/
Année d'édition	2009
Nature des documents (livres, jeux, presse…)	Jeu
Qui l'utilise ?	France Terre d'Asile (Petit-Quevilly), le Caps (Petit-Quevilly)
Son prix	36€

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :

De 2 à 16 joueurs à partir de 9 ans
Durée : 30 à 45 minutes

Le jeu est facile à utiliser et très efficace. Il s'échelonne sur 3 niveaux. Pour commencer à jouer au premier niveau, il est suffisant d'avoir eu une trentaine d'heures de cours dans un institut de langues ou une année de cours à l'école. Le deuxième niveau s'adresse aux intermédiaires et le troisième aux avancés.

Contenu du jeu:

540 cartes réparties en 6 catégories et 3 niveaux
1 plateau de jeu
1 sablier une minute
1 dé
4 pions

But du jeu:

Gagner 6 cartes de 6 catégories différentes.

Niveaux concernés	Tout niveau concerné

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="3">Animation proposée par : Marie-Claude Chaussée, France terre d'Asile (Petit-Quevilly)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Temps de préparation : 1h</td></tr>
<tr><td colspan="3">Groupe test : Débutant / intermediaire/semi-francophone</td></tr>
<tr><td colspan="2">Description :

Les uns vont poser des questions aux autres :

3 niveaux pour chaque série de questions :
- grammaire,
- vocabulaire,
- expression,
- culture,
- jeu de rôle.</td><td>Modalités de mise en place :

-mise en place quasi-immédiate : en équipes ou individuelles,
- aucune obligation de suivre les règles du jeu à la lettre.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- lecture,
- compréhension orale,
- compréhension écrite,
- expression orale,
- socialisation.</td><td rowspan="2">Objectifs visés :

- compréhension de texte,
- intelligibilité de la lecture (QCM-situation prétexte),
- interactions avec les partenaires,
- acquisition de vocabulaire nouveau, d'expressions usuelles dans des situations ordinaires grâce au jeu de rôle,
- respecter les consignes,
- concentration,
- écoute du ou des partenaires,
- réactivation de compétence(s)/savoir(s).</td></tr>
<tr><td>Publics visés :

Presque tous les publics.

Choix préalable des questions parfois nécessaire.</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td>- peu de temps de préparation,
- bonne participation,
- difficulté avec les jeux de rôles pour beaucoup de joueur.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l'apprenant :</td><td>- très bonne adhésion. D'autant plus avec des groupes cohérents et dynamiques,
- des difficultés avec certains jeux de rôles pour les publics peu scolarisés.</td></tr>
</table>

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

Distinction
ou les discriminations en questions

Carte d'identité de l'outil

Titre	Distinction
Sous-Titre	ou les discriminations en questions
Editeur	ASSFAM
Coordonnées	http://www.projets-citoyens.fr/node/1579
Année d'édition	2008
Nature des documents (livres, jeux, presse…)	Jeu pédagogique
Type de support	Boîte, plateau, cartes
Qui l'utilise ?	Le Caps (Petit-Quevilly)
Son prix	60€

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :
Le jeu comporte 252 questions relevant de sept domaines (personnel, familial, amical, professionnel, social, institutionnel, symbolique). Par la démarche ludique, les participants sont amenés à convaincre individuellement par leur retour d'expérience et leur imagination en se confrontant collectivement sur des faits et ressentis de discrimination et d'exclusion. Distinction permet aux professionnels de la formation, de l'éducation et de l'insertion de mieux connaître les problématiques auxquelles sont confrontés les publics auxquels ils s'adressent. Les équipes d'intervenants peuvent aussi se saisir de cet outil pour travailler leur propre rapport à l'Autre. Partant du principe que « nous sommes tous susceptibles d'être discriminants », Distinction est destiné autant aux professionnels qu'aux publics en formation ou en insertion qu'ils accompagnent.

Niveaux concernés	A partir du niveau A2

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Marie-Hélène de Carvalho du Caps (Petit-Quevilly)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : Public de femmes de l’atelier de vie quotidienne de Grand-Couronne, issues de l’immigration (niveau Alpha-A1-A2 à l’écrit</td></tr>
<tr><td>Description :

Le jeu comporte 252 questions relevant de sept domaines (personnel, familial, amical, professionnel, social, institutionnel, symbolique). Par la démarche ludique, les participants sont amenés à convaincre individuellement par leur retour d’expérience et leur imagination en se confrontant collectivement sur des faits et ressentis de discrimination et d’exclusion.</td><td>Modalités de mise en place :

- 1 plateau
- 1 PION par personne ou par équipe
- Plusieurs jetons de couleur rouge (5 points) et jaune (1 point)
- 7 séries de cartes
- Cartes « oui »
- Cartes « non »

A partir de 4 personnes
Possibilité de faire des équipes de 2 ou 3 pour les grands groupes</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- développer ses compétences orales,

- participer à des échanges avec le groupe en donnant son avis.</td><td rowspan="2">Objectifs visés CECRL :

(se rapporter à un item du Parcours de formation)

- raconter des faits passés (A2/B1/B2)

- donner son avis (A2/B1/B2)

- argumenter (B1/B2)</td></tr>
<tr><td>Publics visés :

- public adulte migrants, à partir du niveau A2,
- public de femmes de l’atelier de vie quotidienne de Grand-Couronne, issues de l’immigration (niveau Alpha-A1-A2 à l’écrit mais ayant déjà un ancrage social de longue date).</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td>Pas très facile d’accès pour des primo-arrivants, ce jeu permet d’aborder ou de prolonger la séquence sur les discriminations.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l’apprenant :</td><td>Jeu qui plaît beaucoup aux stagiaires (surtout les femmes de l’atelier de Vie Quotidienne). Favorise l’expression orale, la communication et le travail sur la syntaxe mais développe aussi les connaissances socioculturelles. Les thèmes sont universels et touchent toutes les sphères de la vie quotidienne, ce qui déclenche plus facilement la prise de parole.</td></tr>
</table>

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

Dis-nous qui tu es !

Carte d'identité de l'outil

Titre	DIS-NOUS QUI TU ES !
Sous-Titre	Un jeu d'un autre genre
Auteur (s)	Equipe d' « Alpha d'un autre genre » de Vie Féminine (Belgique).
Editeur	VIE FEMININE
Coordonnées	Vie Féminine - Secrétariat national 111, rue de la Poste - 1030 Bruxelles Tél : 02/ 227 13 00 - Fax : 02/223 04 42 secretariat-national@viefeminine.be
Année d'édition	2012
Nature des documents	JEU
Type de support	JEU : cartes et plateau
Qui l'utilise ?	Le Caps, le carrefour des solidarités, l'Apmar
Son prix	40 euros sans adhésion ou 16 euros pour les adhérents.

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :
Cet outil permet au groupe de se présenter, d'en apprendre sur les personnalités autour de la table, mais aussi d'identifier les compétences, qualités, expériences des participantes. Une animation autour de « Dis-nous qui tu es ! » sera l'occasion de faire connaissance mais aussi, et surtout, de travailler l'estime de soi et la mise en valeur des ressources et compétences de chacune. Cet outil permet, par ailleurs, de travailler plus particulièrement certains aspects de la langue française (par exemple la formulation de questions et l'usage du « je »).

Niveaux concernés	Groupes en alphabétisation ou en FLE intermédiaires ou avancés. Il peut cependant s'adapter facilement à des groupes moins avancés.

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Pauline GUILMOT – Service Hébergement Consolidé pour Familles / CARREFOUR DES SOLIDARITES (Rouen)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Temps de préparation : 0</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : 10 familles de primo-arrivants arméniens et roumains de niveau A1.1 à A2 à l'oral.</td></tr>
<tr><td>Description :

Sur le principe d'un plateau de jeu de l'oie.
- 36 cartes,
- 6 thématiques différentes (repérable par la couleur des cartes),
- Pas de dé,
- Pas de pion.</td><td>Modalités de mise en place :

Sans pion et sans dé, il a été demandé aux apprenants « chacun leur tour » :
1. de choisir au hasard un numéro compris entre 1 et 36, étant exclues du jeu les cartes dont le contenu était typiquement lié à la Belgique (5 cartes).
2. de lire la question écrite, pour soi
3. de poser la question oralement à un autre apprenant avec fluidité
4. de demander des explications (groupe entier) si vocabulaire non compris
5. de chercher à comprendre par analogies lexicales (groupe entier)
6. d'écouter la réponse à la question, une fois comprise par tous
7. d'écouter les conseils de reformulation
8. de répondre à nouveau « en mieux » pour celui qui doit répondre
9. d'ajouter sa réponse, pour celui qui posait la question en reformulant la réponse de l'autre
10. d'écouter les conseils de reformulation
11. de répondre à nouveau « en mieux »
etc.

<u>Variante selon les niveaux</u> :
Etape 3 prise en charge par le formateur si les apprenants sont non-lecteurs.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- lire pour soi,
- lire pour être compris,
- écouter,
- répondre,
- reformuler,
- mémoriser,
- prendre en compte la parole de l'autre.</td><td>Objectifs visés :

- Créer du lien au sein du groupe,
- s'exprimer sur soi, sur ses compétences, sur ses envies, susciter des débats,
- usage des temps : passé (composé et/ou imparfait), présent et futur,
- usage des adjectifs possessifs et qualificatifs,
- usage des particules interrogatives,
- capacité de faire appel à son vécu,</td></tr>
</table>

Publics visés : Tous publics, lecteurs ou non lecteurs (avec variante étape 3 selon.)	- capacité de faire le lien entre ici et ailleurs, - enrichissement du vocabulaire, - capacité de déduction lexicale, - expression orale en continu.
Appréciation du formateur :	Une activité qui permet de découvrir et de faire un travail approfondi sur la compréhension et la prise de parole.
Adhésion de l'apprenant :	La curiosité et l'envie d'en savoir davantage sur l'autre motivent et permettent un déroulé où finalement l'apprentissage du « savoir comprendre, reformuler et s'exprimer de façon continue » devient…un jeu !

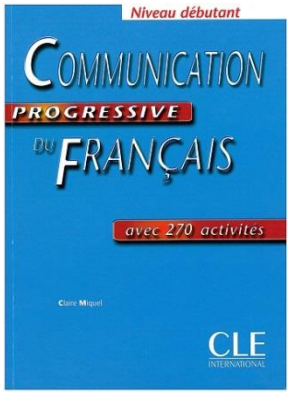
ANIMATION 2

Animation proposée par : Marie-Hélène de Carvalho du Caps (Petit-Quevilly)	
Temps de préparation : 10 min	
Groupe test : **APP (petit groupe de 5/6)**	
Description : J'ai suivi les recommandations de l'éditeur - un dé - des pions	**Modalités de mise en place :** A la fin d'un atelier oral.
Compétences travaillées : - l'expression orale - la compréhension orale	**Objectifs visés** - favoriser l'expression orale libre - parler de soi, de son parcours, de ses envies, de ses projets.
Appréciation du formateur	Il arrive que plusieurs stagiaires « tombent » sur les mêmes questions, cela entraine une légère lassitude car ils apprécient l'effet « surprise » des cartes/question.
Adhésion de l'apprenant	Bonne (voir case du dessus)

ANIMATION 3

Animation proposée par : Marie-Hélène de Carvalho du Caps (Petit-Quevilly)	
Temps de préparation : Pas de préparation, je connaissais déjà le jeu	
Groupe test : Réussir ses Savoirs de Base + quelques APP FLE multiniveaux	
Description et Modalités de mise en place : **Atelier oral d'expression libre :** Je n'ai pas respecté les recommandations de l'éditeur et je n'ai pas utilisé cette fois-ci le dé et les pions. Sans plateau. Juste les cartes que les stagiaires devaient piocher afin d'éviter la répétition	
Compétences travaillées - l'expression orale, - la compréhension orale et écrite.	**Objectifs visés** - favoriser l'expression orale libre, - savoir répondre à des questions personnelles, - parler de soi, de son parcours, de ses envies, de ses projets.
Appréciation du formateur	- créée de la convivialité au sein du groupe et de l'écoute. - les stagiaires aiment s'exprimer sur des sujets du quotidien, de leur vie sociale et familiale, de leurs rêves, de leurs gouts….. - très bonne activité de « brise-glace » en début d'année **Pour aller plus loin : exploiter le principe de ce jeu pour en créer un aussi avec les stagiaires.**
Adhésion de l'apprenant	Meilleure adhésion que la 1ère application du jeu. Bonne écoute et a suscité les débats et les échanges dans une bonne ambiance.

Les méthodes progressives



Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

Communication progressive du Français – Niveau débutant

Carte d'identité

Titre	**Communication progressive du français Niveau débutant**
Sous-Titre	Avec 270 activités
Auteurs	Claire MIQUEL
Editeur	Clé Internationale
Coordonnées	http://www.cle-inter.com/index.php
Année d'édition	2004
Nombres de pages	127 p.
Nature des documents	Livre Brochet
Qui l'utilise ?	Apmar, Caps.
Son prix	20€40

Informations pédagogiques

L'ouvrage est composé de 6 grands thèmes de la vie courante. Déclinés en plusieurs sous-thèmes correspondant à des **actes de paroles** et situations de communication réelles, chaque chapitre contient un **dialogue** simple nécessaire aux interactions usuelles de la vie courante. A partir de ce dialogue situé toujours à gauche du livre, on relève des notions de bases en **grammaire** ainsi qu'un point **vocabulaire** reprenant les termes essentiels requis dans chaque situation de communication.
A droite du livre, 4 à 5 activités pour vérifier la compréhension du dialogue et s'approprier les expressions, le vocabulaire et les notions de grammaire abordées.

L'unité peut être utilisée de diverses façons : l'illustration seule offre des informations sur les codes culturels français. L'enregistrement seul ou le dialogue aussi peuvent être travaillés selon les objectifs langagiers visés.

La particularité de la méthode est sa facilité d'utilisation parce que claire et aérée.
Les exercices d'application et d'appropriation en vocabulaire et structures grammaticales restent à mon avis insuffisants pour un niveau A2 confirmé.

Niveaux concernés	A partir du niveau A2

ANIMATION 1

Animation proposée : Par Safia Berrahoui de l'APMAR (Rouen)

Groupe test : Groupe niveau A1+

Description de l'activité : **Acte de parole** « Parler aux autres »

Activité à partir de l'image présentée en page 70 du chapitre 21

- Situation de communication : Dans la rue
- Notion grammaire : Verbes pronominaux (présent)
- Vocabulaire: famille, amis et autres dans le même champ sémantique
- Expressions usuelles: « Tiens… » « Au fait.. », « ça fait plaisir de te voir … » « Je vous laisse… »

Déroulement :

1- Utilisation de l'illustration seule pour émettre des hypothèses sur la relation entre les protagonistes et essayer de deviner ce qu'ils peuvent se raconter. Aussi pour identifier des détails sur le moment de la journée, description physique etc,
2- écoute et vérification des réponses émises,
3- répétition et entrainement à la mémorisation,
4- lecture,
5- utilisation de l'exercice 1 (vérification de la compréhension
6- conjugaison du verbe s'appeler au présent et en chercher d'autres verbes pronominaux qu'ils connaissent,
7- utilisation de l'exercice 4 (dialogue simplifié à compléter puis substitution de mots),
8- jeux de rôle.

Modalités de mise en place :

Activité testée lors du premier cours de l'année, après un jeu de brise-glace, et pour continuer la séance de présentation.

Compétences travaillées :

- compréhension orale,
- production orale,
- échanges interculturels.

Publics visés :

Public adulte migrants, à partir du niveau A1 et post alpha ayant une bonne base en lecture et écriture.

Objectifs visés :

- sociolinguistiques et culturels,
- se saluer se présenter,
- faire la bise ou pas.

Appréciation du formateur :

Facile d'utilisation et d'adaptation.
Les thèmes sont en contact direct avec les besoins des situations de communication que l'apprenant débutant doit acquérir.

Impact sur les apprenants :

Les expressions familières intéressent les primo-arrivants,
Les illustrations favorisent l'échange, par exemple en abordant les salutations, nous avons échangé sur le code culturel de faire ou ne pas faire la bise à partir de l'image. Ce qui a généré beaucoup d'échanges et a déclenché une bonne interaction.
Les dialogues sont simples et encouragent les apprenants à se prêter au jeu de rôle.

ANIMATION 2

Animation proposée : Par Safia Berrahoui de l'APMAR (Rouen)

Groupe test : Groupe FLE A2

Description de l'activité : Acte de parole « parler de ses gouts »

Activité à partir du dialogue proposé en page 98 du chapitre 30

- vocabulaire inhérent aux activités de loisirs, à l'art et à la culture
- grammaire : verbes aimer, adorer, détester, être passionné de… etc.
- et verbes avec la préposition « de »
- conjugaison des verbes être, avoir, aimer, détester…
- comment reconnaître les verbes du 1er, 2ème, 3ème groupe

Déroulement :

1- écoute du dialogue suivie d'une compréhension orale portée sur les goûts des deux amis,
2- compréhension et expression orales axées sur le vocabulaire à extraire du dialogue et à développer en fonction de ce qui émane du groupe. Par exemple du mot « ***spectacle »,*** spectateur- salle de cinéma, théâtre, concert, cirque, applaudir etc , du verbe « ***être passionné,*** parler des activités en lien avec les arts, la culture : musique, danse, peinture, littérature,
3- échanges sur les passions des uns et des autres,
4- restitution du vocabulaire sur le tableau,
5- lecture du dialogue,
6- compréhension / expression écrites : exercice 1, 2 et 4,
7- point grammaire : verbes avec « de »,
8- conjugaison au présent des verbes abordés et explication des différents groupes en conjugaison.

Modalité de mise en place :

Activité testée lors de la deuxième séance de rentrée, pour parler de ses goûts, loisirs et passions.

Compétences travaillées :

- compréhension orale et écrites,
- production orale et écrites,
- échanges interculturels.

Publics visés :

Public adulte migrants, à partir du niveau A2 et post alpha ayant une bonne base en lecture et écriture.

Objectifs visés :

- sociolinguistiques et culturels,
- parler de ses goûts,
- acquérir du vocabulaire inhérent à l'art, la culture, les spectacles
- s'approprier la conjugaison des verbes, du premier groupe,
- comprendre l'usage de l'infinitif en identifiant,
- les différents groupes en conjugaison.

Appréciation du formateur	Méthode facile d'utilisation, les thèmes sont indépendants et facilement compilables. Dans la thématique « parler aux autres », le choix de l'acte de parole : « saluer, se présenter » renforcé avec d'un acte de parole « parler de ses goûts » qu'on pourrait compléter par l'acte de parole « parler de son curriculum vitae » et ainsi de suite … Dans la phase d'appropriation des notions de grammaire abordées, il est souhaitable de compléter par des exercices d'application car dans cette méthode, ils sont insuffisants.
Impact sur les apprenants	Les dialogues sont simples et clairs et traitent des thématiques de la vie courante moderne, ce qui favorise les échanges, suscite la curiosité des apprenants sur les us et coutumes des uns et des autres. Le vocabulaire rassemble l'essentiel à retenir.

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	😐
Pertinence pédagogique	
☺	

Je lis, j'écris le français

Carte d'identité de l'outil

Titre	JE LIS, J'ECRIS LE FRANÇAIS
Sous-Titre	Méthode d'alphabétisation pour adultes
Auteurs	Marie BARTHE / Bernadette CHOVELON
Editeur	PUG Collection F.L.E.
Coordonnées	pug@pug.fr / www.pug.fr
Année d'édition	Mai 2010
Nombres de pages	171
Nature des documents	LIVRE- méthode (un cahier d'autonomie est disponible)
Type de support	Livre broché
Qui l'utilise ?	Apprenants et professionnels FLE / alpha – Le Caps
Son prix	15,20€ + 5.10€

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :

Pour des apprenants adultes d'origine étrangère qui n'ont pas pu suivre une « scolarisation normale » dans leur pays d'origine, les auteurs recommandent :

- une lecture à haute voix d'une phrase par apprenant
- une copie individuelle des mots puis des phrases (après la lecture)
- de mener la partie compréhension orale en « cours » /atelier
- que l'enseignant soit présent pour les exercices écrits.
- que les apprenants préparent les dictées chez eux
- la dictée de l'unité par l'enseignant au cours suivant
- la copie par trois fois des mots mal orthographiés pour favoriser l'acte de mémorisation, après chaque dictée d'unité.

Ils recommandent aussi que les pages d'évaluation (pages grisées), situées toutes les 5 unités, marquent un temps de révisions.

Cet ouvrage est la première partie d'un second opus : « Je parle et je pratique le français », apprentissage du français langue seconde (PUG, coll. F.L.E., 2004).

Niveaux concernés	Apprenants FLE (adultes) niveau alphabétisation souhaitant acquérir la lecture syllabique et la compréhension de phrases voire de textes simples en simultané. Les quatre types de phrase sont abordées ainsi que des notions de grammaire de base : passé, présent, futur.

ANIMATION 1

Animation proposée par : Pauline GUILMOT – CARREFOUR DES SOLIDARITES Service Hébergement Consolidé pour Familles (Rouen)

Groupe test : 10 familles de primo arrivants arméniens et roumains de niveau A1.1 à A2 à l'oral.

Description :

Les activités se forment uniquement à partir des supports « Je lis » en collectif hebdomadaire et « Révisions évaluations » des unités de la méthode sont vus en ateliers individualisés à domicile par quinzaine.

La partie « Boite à outils » de la méthode est simplifiée par le formateur en vue de faciliter la réalisation des objectifs visés.

La partie apprentissage des syllabes est induite et approfondie à domicile lors d'ateliers personnalisés par quinzaine.

Modalités de mise en place :

Par îlots et par groupe de 2 composé d'1 homme et d'1 femme de deux nationalités différentes & n'appartenant pas à la même famille, dans le sens de couple (pour notre situation).
De plus, pour un travail en autonomie à domicile, une copie allégée de l'unité est donnée à chaque participant afin que soient réalisés les simples exercices d'écriture cursive ou de lecture de syllabes.

- tous les deux lisent le texte « Je lis »,
- l'un choisit de poser les questions qui sont écrites,
- l'autre d'y répondre sans relire le texte,
- ils reportent chacun leur partie sans le texte sous les yeux,
- le formateur vient apporter des éléments de correction ou des balises correctives,
- travail sur les écueils de vocabulaire en individualisé,
- une restitution en continu type interview devant le groupe se fait,
- le groupe qui écoute dit ce qu'il a compris,
- ce groupe n'a pas le même texte à travailler,
- le groupe d'écoute propose des corrections oralisées à tour de rôle (ils sont 4 groupes de 2),
- le formateur rectifie si besoin à l'oral,
- le groupe repart écrire la production « rectifiée »,
- puis est autorisé à relire le texte d'origine,
- un autre groupe « se lance » dans le même exercice etc…,
- un temps commun est repéré pour passer à la phase « invention » pour tous les groupes.

(« Qui est malade ? / Léa est malade » donne donc « Qui était malade jeudi 10 avril ? Kuliran a été malade jeudi dernier » etc… « moto » est remplacé par « vélo» ou « métro » si l'hébergé se déplace en vélo ou métro)

<table>
<tr>
<td>Compétences travaillées :

· formuler des réponses,
· lire/relire sa production,
· écrire,
· rendre compte en continu,
· inventer en s’appropriant un
· contenu « littéraire »,
· parler/exprimer de soi.

Publics visés :

Des apprenants ayant acquis la lecture des syllabes simples et désireux de s’intégrer par des situations d’interactions sous forme de dialogue, support à un travail sur les types de phrases, le vocabulaire usuel, les situations de communication simple.</td>
<td>Objectifs visés :

- favoriser les échanges au sein d’un groupe bi-national,
- répondre à des questions simples,
- trouver les éléments de réponse dans les courts textes,
- tenter d’écrire les réponses,
- reporter les questions « corrigées » par le formateur sur une feuille,
- reporter les réponses « corrigées » par le formateur sur une feuille,
- rendre compte de l’ensemble en continuité devant les groupes d’apprenants,
- rendre la parole de façon audible et en continu,
- faire un relevé du vocabulaire ou des expressions ayant posé problème,
- inventer une suite oralement au texte, lié à sa situation personnelle,
- inventer des questions sur la suite de l’histoire personnelle issue du texte d’origine pour créer un dialogue du quotidien,
- prendre en dictée les expressions nouvelles.</td>
</tr>
<tr>
<td>Appréciation du formateur :</td>
<td>Le « scolarisme » de la méthode et son aspect sobre (pas de couleur, pas de dessin, que du texte, de l’écriture police cursive) pourrait paraître rebutant et « old school » à certains professionnels.
Cependant, c’est un bon support de base pour les premiers niveaux de lecture et d’écriture quoiqu’il faille, à mon sens, piocher à travers les unités et compléter les unités par des documents plus attractifs ou découlant vers de l’actionnel.</td>
</tr>
<tr>
<td>Adhésion de l’apprenant :</td>
<td>Les publics (peu ou beaucoup) scolarisés par le système éducatif russe adhèrent parfaitement à l’aspect « pack lecture / écriture / dictée / évaluation » que la méthode décline et qui leur parait être, à ce moment de leur parcours, le seul moyen d’intégrer la langue.
Cette déclinaison scolaire permet le point de départ à des activités ou des animations « à l’opposé », plus actionnelles ou plus personnalisées, qui peuvent plaire...et surtout donner une dynamique e groupe, recherchée, la plupart du temps par les primo-arrivants : dire / se dire / d’exprimer / parfaire son expression et être « corrigé » dans leurs apprentissages écrits comme oraux.
Les unités permettent d’établir des séquences plus aromatisées FLI, sur les moyens de transport d’une ville, la notion de santé, le repérage spatio-temporel, la vie dans son quartier etc., ce qui intéresse vivement l’apprenant en quête de clef de vie en France, au-delà des apprentissages linguistiques purs, évidemment essentiels, mais qui ne sont pas, on le sait, un finalité en soi.</td>
</tr>
</table>

Les fiches pratiques

Ergonomie	Facilité d'utilisation
😐	😐
Pertinence pédagogique	
☺	

Boite à outils pour l'écrit V1

Carte d'identité de l'outil

Titre	La boite à outils pour l'écrit – Vol. 1
Auteur (s)	Collectif
Editeur	AEFTI
Coordonnées	http://www.aefti.eu/
Année d'édition	2011
Nature des documents (livres, jeux, presse…)	Fiches
Type de support	Classeur
Qui l'utilise ?	L'Apmar
Son prix	25 €

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur
Ce premier volume est constitué des 6 modules qui correspondent aux besoins le plus souvent exprimés en formation auprès des adultes: **"Organiser son apprentissage"; "Se présenter"; "Se situer dans le temps"; "Faire ses courses"; "Prévenir, guérir"; "S'orienter, se déplacer".** Ce volume comprend aussi un **guide du formateur**. Chacun des 6 modules de cet outil comprend une **fiche de présentation** sous forme de tableau, reprenant les différentes activités par palier de l'écrit avec les compétences visées. Chaque module se constitue aussi de **fiches d'activités** : reprenant chacune les objectifs en terme de tâches à réaliser; les supports utilisés ; le déroulement de l'animation avec des propositions d'activités que le formateur pourra adapter en fonction de la situation formative ; des remarques éventuelles des concepteurs de l'outil ; un espace réservé aux notes du formateur.

Niveaux concernés	*La boite à outils pour l'écrit* est un **outil d'appropriation** de l'écrit destiné à des **apprenants n'ayant peu ou pas été scolarisés** mais qui ont pu bénéficier d'une initiation à l'oral. En effet, cet outil a été réalisé à partir du **référentiel A1.1** du Cadre Européen Commun de Référence, qui tient compte des trois paliers de l'écrit.

ANIMATION 1

Animation proposée par : Safia BERRAHOUI de l'APMAR (Rouen)

Groupe test : FLE A1-1 /A1

Description :

Scénario d'apprentissage :

Une association sportive vient d'être créée par un groupe d'habitants du quartier. Nous irons à la découverte de cette association pour avoir des informations sur les sports pratiqués et toutes les modalités d'inscription.

Nature des tâches :

En classe

1- Se repérer dans le temps et dans l'espace environnant

2- se renseigner par téléphone et prendre rendez-vous

Hors de classe

3- observer /se repérer dans le temps et l'espace environnant-

-prendre part à une conversation (interroger- inter agir)

Retour en classe

4- Faire part de ses ressentis

Supports :

- agenda,
- plan de quartier,
- affichage horaire,
- billet train /avion,
- facture,
- convocation pôle emploi,
- internet,
- téléphone portable.

Modalités de mise en place :

Activités réparties en trois: tâches à réaliser en classe, hors de classe, retour d'activités et mise en commun en référence à la méthode AEFTI (découverte- exploration- appropriation)

- En classe***: découverte***

Activités guidées autour du module « se situer dans le temps » de la méthode AEFTI :

- Pour cela, nous suivons les 3 paliers figurant sur le tableau de présentation du module " se situer dans le temps" ;
- utilisation de supports de la méthode en complément de supports authentiques (calendrier, agendas, horloge, affichage horaire, billets de train, chèques, activités en ligne, téléphone, jeux de rôle) ;
- exercices lexicaux, de communication et de prononciation pour permettre aux apprenants de s'entraîner et d'acquérir les pré-requis nécessaires à la réalisation de l'étape suivante qui est la mise en pratique des acquis en situation réelle ;
- explication du scénario d'apprentissage et les tâches nécessaires à sa réalisation: la prise de rendez-vous et la préparation des questions à poser le jour J. Un travail collectif est fait pour s'entraîner à poser des questions (prise de notes et jeux de rôles).

1ère tâche: par groupe pour préparer la prise de rendez-vous et désignation d'un porte-parole pour démarrer.

2ème tâche: Préparation du questionnaire: au cours des échanges pragmatiques, l'accent est mis sur les valeurs et normes sociales telles que le vouvoiement, la liberté individuelle, la tolérance, l'importance de prendre soin de son corps...Echanges spontanés autour de l'adage "métro-boulot-dodo" et l'importance de loisirs dans la vie.

Le questionnaire est distribué (une question par personne) puis appris.

- Hors de classe: ***exploration***

3ème tâche: Une fois hors de classe, des exercices d'observation, d'écoute, d'interrogation puis d'interaction sont mis en œuvre, par exemple: lecture de noms de rue, logos, affichage horaire, prise de photos, prise de notes pendant les échanges sur place et interaction libre en immersion.

- En classe: ***Appropriation***:

Retour d'activité et mise en commun des informations recueillies

Compétences travaillées :	**Publics visés :**
- communication orale, - interaction, - communication écrit.	A1-1/A

Objectifs visés :

Objectifs linguistiques

- comprendre des indications simples pour aller d'un point à un autre,
- demander des informations par téléphone,
- faire préciser la rue le numéro le nom de la personne responsable,
- discuter sur les modalités d'inscription, le coût total, les possibilités de paiement,
- poser des questions sur les activités de l'association, les jours et horaires d'ouverture,
- lire quelques noms de rue,
- comprendre des informations chiffrées : date, heure, prix, téléphone,
- se repérer sur un plan de quartier,
- trouver une rue sur un plan,
- évaluer approximativement une distance,
- recopier une adresse,
- noter l'heure et le lieu du rendez-vous,
- remplir un formulaire demandant des
- informations sur ses activités,
- écrire un texto pour donner rdv à
- quelqu'un,
- lire un affichage horaire,
- se repérer sur un agenda,
- connaitre les jours, les mois dans l'ordre,
- lire une date en chiffre,
- faire la correspondance entre date de
- naissance et âge,
- comprendre un emploi du temps,
- convertir l'heure courante en heure officielle (4h et demie en 16h30),
- remplir une fiche d'inscription.

Objectifs socioculturels :

L'importance d'une activité sportive, de loisirs (Discuter l'expression métro-boulot-dodo)

- Règles de politesse (tu/vous),
- la liberté d'association,
- la tolérance,
- la liberté individuelle.

Appréciation du formateur

La méthode AEFTI correspond parfaitement à l'approche actionnelle dont les apprentissages se font en alternance avec des tâches de découverte et d'appropriation du milieu environnant. La démarche en 3 phases est bien explicite dans l'utilisation de la méthode: découverte, exploration - appropriation. Le formateur n'a plus qu'à se servir en adaptant les exercices et supports aux objectifs définis et tâches à réaliser.

Pour le module " se situer dans le temps" que j'ai testé, la fiche de présentation de celui-ci est bien détaillée. J'y ai volontairement associé le repérage dans l'espace pour répondre aux besoins de découverte du milieu environnant.

Les modules suivants (utiliser les services publics) sont importants à étudier en complément de celui-ci. La méthode correspond aux niveaux (introductif et découverte) du CECRL.

Adhésion de l'apprenant

Bonne adhésion du groupe dans les différentes tâches. On remarque une grande motivation et une bonne implication grâce aux activités directement liées au milieu environnant.

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

COMMUNIQUER AU TRAVAIL

Carte d'identité de l'outil

Titre	Communiquer au travail
Sous-Titre	Se présenter, présenter son travail, comprendre les consignes
Auteur (s)	Collectif d'auteurs
Editeur	AEFTI
Coordonnées	Fédération AEFTI – 16 rue de Valmy – 93100 Montreuil. http://aefti.eu/
Année d'édition	2012
Nature des documents	Classeur avec fiches détachables
Type de support	Papier
Qui l'utilise ?	Recife
Son prix	15 €

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :
Chacun des 10 modules de cet outil comprend une **fiche de présentation** sous forme de tableau, reprenant les différentes activités par palier de l'écrit avec les compétences visées. Chaque module se constitue aussi de **fiches d'activités** : reprenant chacune les objectifs en terme de tâches à réaliser; les supports utilisés ; le déroulement de l'animation avec des propositions d'activités que le formateur pourra adapter en fonction de la situation formative ; des remarques éventuelles des concepteurs de l'outil ; un espace réservé aux notes du formateur

Niveaux concernés	IV=>V

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Nathalie Sommervogel de Recife (Le Havre)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : FLE débutant</td></tr>
<tr><td>
Description : Création d'un planning
A partir du chapitre « gérer son temps »

Déroulement : On présente sur la table les différentes photos sur les activités de la journée

Travail avec le groupe complet :

1er travail :
Brain storming sur les différentes activités de la journée avec l'aide des photos (voir document qui fait suite à l'activité)
Les différentes activités trouvées seront inscrites sur le tableau.

2eme travail :
Les activités trouvées et inscrites au tableau seront classées par groupe :
○ Activités familiales
○ Activités professionnelles
○ Activités sportives
○ Transports
-
3ème travail :

Explication du planning avec exemples de 2 plannings : un quotidien et un hebdomadaire

Travail individuel :
Création d'un planning avec la restitution du brain storming.
</td><td>
Modalités de mise en place :

Proposer des photos sur les différentes activités d'une journée et proposer un exemple d'un planning journalier et hebdomadaire.
</td></tr>
<tr><td>
Compétences travaillées :

- lecture de photo,
- vocabulaire,
- s'exprimer à l'oral devant le groupe,
- faire une phrase.
</td><td>
Objectifs visés :

- prendre des repères dans un document – description,
- amélioration des compétences en écriture, vocabulaire,
- travail à l'oral : écouter et respecter les autres.
</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur</td><td>Travail bien perçu par les stagiaires.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l'apprenant</td><td>Bonne adhésion.</td></tr>
</table>

Photos sur différentes activités de la journée

Exemple d'un planning Hebdomadaire

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Mr Durand 9 H. à 11 H. 30	Mr Leblanc 10 H. à 12 H.	Mr Durand 8 H. 30 à 10 H. Mme Doublet 10 H. à 11 H. 30	Mme Gérard 8 H. à 9 H. Mr Leblanc 10 H. à 12 H.	Mme Doublet 8 H. à 10 H. Mr Durand 11 H. à 12 H.	Mme Vidal 8 H. à 9 H. Mr Leblanc 10 H. à 12 H.
Mme Doublet 16 H. à 17 H. 30	Mme Gérard 17 H. à 19 H.	Mme Michel 16 H. à 18 H. 30	Mme Vidal 15 H. à 17 H. Mr Vincent 18 H. à 19 H. 30	Mme Michel 15 H. à 17 H. 30 Mr Gérard 18 H. à 19 H. 30	

Ergonomie	Facilité d'utilisation
☺	☺
Pertinence pédagogique	
☺	

Curricalbumvitae

Carte d'identité de l'outil

Titre	Curricalbumvitae
Auteur (s)	Collectif d'auteurs
Editeur	AEFTI (Association pour l'Enseignement et la Formation des Travailleurs Immigrés)
Coordonnées	16 rue de Valmy 93100 Montreuil Tél : 01 42 87 02 20 web : http://www.aefti.fr
Année d'édition	2011
Nature des documents	Planches photos-montages
Type de support	Papier
Qui l'utilise ?	Recife (Le Havre)
Son prix	40 €

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :

Le CURRICALBUMVITAE répond à un besoin exprimé dans les AEFTI et chez leurs partenaires: comment accompagner les personnes éloignées de l'emploi afin de faire émerger chez elles les compétences et leurs possibilités de transfert ? Le CURRICALBUMVITAE rassemble deux principaux outils complémentaires :
- une banque de photos-montages (indirectement liée à des domaines d'emploi) qui sert principalement de support à l'émergence des compétences pour permettre à la personne de compléter son curricalbumvitae,
- le dossier qui n'appartient qu'au stagiaire (le curricalbumvitae proprement dit) que le stagiaire remplit à sa guise au fur et à mesure avec le soutien de son accompagnateur en créant ses documents personnels et ses outils (CV, carte de visite, diplômes…).

Ces deux principaux outils sont accompagnés du guide de l'accompagnateur.

L'objectif de l'utilisation du CURRICALBUMVITAE est la valorisation de la personne et de ses compétences et la dynamisation de sa recherche d'emploi.

Niveaux concernés	Tous niveaux

ANIMATION 1

<table>
<tr><td colspan="2">Animation proposée par : Nathalie Sommervogel de RECIFE (Le Havre)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Intitulé de l'animation : Description de photos sur des métiers</td></tr>
<tr><td colspan="2">Groupe test : FLE A1</td></tr>
<tr><td>Description :

A partir de photos pris dans l'outil Curricalbumvitae : plusieurs photos de 8 métiers choisis dans l'outil :
- couture,
- coiffure,
- auxiliaire de vie,
- pêcheur,
- esthétique,
- métier du bâtiment,
- santé,
- garde d'enfants.

Explication du travail :

1er travail en groupe :
- description orale de chaque photo et trouver les métiers qui sont représentés. Préparer en commun 2 phrases à restituer au groupe :
- La 1ere phrase décrit la photo.
- La deuxième phrase décrit le métier.</td><td>Déroulement :

Avant de commencer le travail des photos on fait une séance sur la méthode de la description d'une image. (Voir document joint) Puis :

On présente sur la table les différentes photos en divisant les photos en 2 tas : chaque tas comprenant 4 métiers différents : on explique que l'on va travailler à partir de ces photos sur quelques métiers (sans précision). Les stagiaires se mettent en 2 groupes et choisissent un tas.

2e travail en commun : Travail oral et écrit
- regroupement des phrases,
- puis restitution ensemble d'une phrase décrivant le métier.
- discussion sur les différents métiers.
- travail sur le vocabulaire du métier.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- lecture de photo,
- vocabulaire,
- s'exprimer à l'oral devant le groupe,
- faire une phrase.</td><td rowspan="2">Objectifs visés :

- prendre des repères dans un document – description
- amélioration des compétences en écriture, vocabulaire
- travail à l'oral : écouter et respecter les autres</td></tr>
<tr><td>Publics visés

FLE A1</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur</td><td>Travail bien perçu par les stagiaires, bonne participation à l'oral.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l'apprenant</td><td>Bonne adhésion.</td></tr>
</table>

AMINATION 2

Animation proposée par : Nathalie Sommervogel de RECIFE (Le Havre)

Intitulé de l'animation : Travail autour de 8 photos sur l'alimentation et les métiers qui en découlent

Groupe test : FLE intermédiaire

Description :
A partir de photos pris dans l'outil Curricalbumvitae : 8 photos choisis dans l'outil :

- 3 sur la cuisine
- 3 sur la sur le travail de la terre
- 2 sur le marché, vente en supermarché

Déroulement : On présente sur la table les différentes photos en indiquant que l'on va travailler à partir de ces photos sur les métiers qui en découlent

Explication du travail :

1er travail - travail avec le groupe complet :

- Description orale de chaque photo,
- discussion sur les métiers possibles
- et division des photos par métier.

Puis formation de 3 groupes.

2eme travail - chaque groupe va travailler sur 1 métier à choisir entre :

- le cuisinier,
- le cultivateur,
- le vendeur.

Ils devront trouver les compétences requises, les modalités du métier, le marché de l'emploi.

3eme travail : Mise en commun et discussion

Modalités de mise en place :

Prévoir un choix de 8 photos dans l'outil sur Le thème alimentation, agriculture et vente.

Compétences travaillées :

- lecture de photo,
- vocabulaire,
- s'exprimer à l'oral devant le groupe,
- faire une phrase.

Objectifs visés :

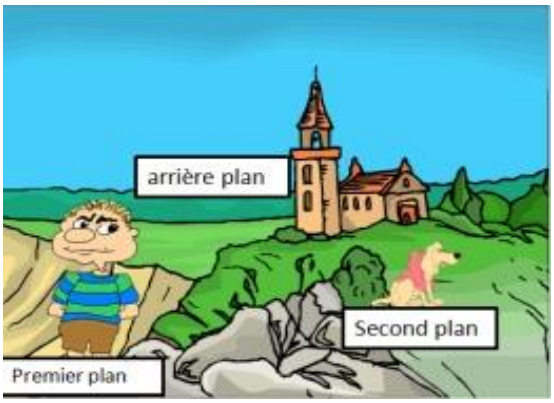
- prendre des repères dans un document – description,
- amélioration des compétences en écriture, vocabulaire,
- travail à l'oral : écouter et respecter les autres.

Appréciation du formateur : Travail bien perçu par les stagiaires, bonne participation à l'oral.

Adhésion de l'apprenant : Bonne adhésion.

Outil complémentaire d'aide à la description d'une image proposé par Nathalie Sommervogel de RECIFE (Le Havre)

Quand vous décrivez une image, n'oubliez pas de situer dans l'espace les éléments dont vous parlez:



2) Comment décrire une image?

(Prenons l'image ci-dessus)

De quoi s'agit-il ?	**Il s'agit d'un dessin**
Vous décrivez succinctement la vue d'ensemble	Un jeune garçon et un chien sont représentés à la campagne, non loin d'une chapelle isolée située sur une petite colline.
Vous affinez la description générale en donnant les informations obtenues grâce à l'arrière-plan.	il s'agit apparemment d'une journée d'été. Le ciel est bleu, la campagne est verdoyante.
Vous parlez maintenant des personnages.	Au premier plan, on voit un jeune garçon d'une dizaine d'années. Il porte un tee-shirt à manches courtes et un short. Il est debout, les mains dans le dos. Il tourne le dos au chien mais son regard se dirige quand même dans la direction de l'animal. Il semble attendre quelque chose. Au second plan : Le chien, vêtu d'un gilet rose, est à une petite distance du garçon, il est assis et lui tourne le dos. Il a la tête rentrée dans les épaules. Cette expression montre qu'il boude.
Une fois le décor planté, vous allez maintenant développer ce que cette image raconte. Ce que vous ressentez.	La position d'attente des deux personnages, la tête boudeuse du chien et le regard en biais du garçonnet font penser qu'ils sont complices. Lors d'une promenade dans la campagne, l'enfant a dû disputer le chien. Ce dernier, mécontent, le montre bien. L'enfant regrette et attend patiemment que l'animal revienne à de meilleurs sentiments. Il semble désolé mais ne doute aucunement que la promenade finira bien.

AMINATION 3

<table>
<tr><td colspan="3">Animation proposée par : Muriel Renault ASTI (Petit Quevilly)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Intitulé de l’animation : Préparation en amont d’une sortie pour la visite d’un théâtre (La Foudre à Petit-Quevilly). Travail autour de plusieurs photos et développement autour des métiers que l’on peut y trouver.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Groupe test : A1.1, A2……. Tout niveau.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Description :
A partir de ces photos, on peut :
- facilement introduire le vocabulaire lié au théâtre et son mode de fonctionnement,
- demander de décrire les images et d’imaginer un dialogue,
- parler des métiers costume, coiffure.</td><td>Modalités de mise en place :

Sur plusieurs séances.
Mise à disposition des apprenants des planches de photos relatives au monde des arts et plus particulièrement au théâtre.</td></tr>
<tr><td>Compétences travaillées :

- lecture de photo,
- vocabulaire,
- donner son avis,
- choisir un métier
- construction des phrases (grammaire).</td><td colspan="2">Objectifs visés :

- Prendre des repères dans un document,
- Amélioration des compétences en écriture, vocabulaire,
- Travail à l’oral : écouter et respecter les autres.</td></tr>
<tr><td>Appréciation du formateur :</td><td colspan="2">- Ces photos sont très bien pour une mise en situation (amont et aval de la sortie),
- Les compétences travaillées sont multiples car le théâtre offre beaucoup de possibilité, surtout sur les métiers.</td></tr>
<tr><td>Adhésion de l’apprenant :</td><td colspan="2">Le travail est bien perçu par les stagiaires, ils retrouvent ce qu’ils ont vu en salle de cours.</td></tr>
</table>

Ergonomie	Facilité d'utilisation
😐	😐
Pertinence pédagogique	
☺	

Français remédiation

Carte d'identité de l'outil

Titre	Français remédiation
Auteurs	Luc Biencourt Cyril Dournaux
Editeur	NATHAN Techniques
Année d'édition	2006
Nature des documents (livres, jeux, presse…)	Fiches détachables/CDRoms
Nombres de pages	96 p.
Type de support	Papier
Qui l'utilise ?	La maison des mots
Son prix	198€

Informations pédagogiques

Utilisation recommandée par l'éditeur :

Ce dispositif de remédiation a pour vocation de combler les lacunes en écriture, lecture, grammaire et orthographe. Il est destiné à tous les professeurs ou formateurs de français ayant un travail de remédiation à mener avec leurs élèves.
Ce coffret vous offre un CD-Rom proposant 400 exercices interactifs, une pochette détachable et photocopiable de 90 fiches d'activités, ainsi qu'un parcours de compétences illustré. Le Cd-Rom permet aux élèves d'améliorer en autonomie leurs résultats dans 20 compétences de grammaire et de vocabulaire.

Niveaux concernés	Niveau IV Niveau V

ANIMATION 1

Animation proposée par : Anne-Marie Morel de la maison de mots (Val de Reuil)
Groupe test : 5 femmes en situation d'illettrisme avec un parcours IME
Recommandations de la formatrice : - outil à utiliser de façon non linéaire. Exercices à piocher en fonction des thèmes abordés en formation, - outil considéré plutôt comme un outil d'appoint/complémentaire, - plutôt pour un public en remise à niveau **Remarques générales sur l'outil :** - outil peu pratique dû au fait qu'il soit constitué de fiches détachables, - 2 niveaux sont proposés par l'outil, niveau 1 (très simple) et niveau 2 (bien plus compliqué). Un niveau intermédiaire manque. - les activités sont intéressantes et les exercices proposés aussi mais inégalement dosés.

crefor
Haute-Normandie
Pôle Régional des Savoirs
115, bd de l'Europe
BP 1152
76176 ROUEN Cedex 1