

SOMMAIRE

1^{ère} partie :

- Qu'en est-il sur le terrain ? P4
- Quelques freins repérés P6
- Quelles sont les plus values de l'informatique en Formation de Base ? P7
- Quels types de produits informatisés sont utilisés ? P8
- Quel type de fonctionnement autour de l'outil informatique ? P8
- Quelles pratiques pédagogiques, pour quel public ? P9
- Pistes de travail P13

2^{ème} partie :

- Logiciels fréquemment utilisés en Formation de Base – Mode d'emploi... P14

Annexes :

- Questionnaire ayant servi de support au recueil de données. P28
- Listes des structures utilisatrices de l'informatique en Formation de Base
par typologie et par département. P29

INFORMATIQUE ET SAVOIRS DE BASE

L'informatique a investi le champ des savoirs de base dans les années 80 avec notamment, des produits comme ELMO International (Entraînement à la Lecture sur Micro-Ordinateur), de l'Association Française de Lecture (AFL). Participant ainsi à la lutte contre l'illettrisme mise en place par le Groupement Permanent de Lutte contre l'Illettrisme (GPLI), ces logiciels de première génération se sont développés et ont intégré ces dernières années les nouvelles technologies (images, vidéos, sons, textes...).

Les institutionnels, dans le cadre de la lutte contre les exclusions (1998) et plus récemment l'Agence Nationale de Lutte contre l'Illettrisme (ANLCI) (2), préconisent l'utilisation de l'informatique, voire des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) en formation de base. En Aquitaine, le cahier des charges concernant le contenu pédagogique et le fonctionnement des Ateliers de Formation de Base fait référence à la circulaire DGEFP n°2000-34. Celle-ci prévoit « la généralisation d'un module d'initiation à l'informatique, au multimédia et à Internet », que les AFB doivent intégrer.

Qu'en est-il sur le terrain ?

Quelles sont les structures utilisatrices de l'informatique en formation de base ? Quel type de fonctionnement et de pratiques pédagogiques privilégient-elles ?

Le présent document rend compte, sans se prétendre exhaustif, d'un travail de repérage effectué par le CRI auprès des structures aquitaines impliquées dans la formation de base. C'est-à-dire auprès des structures ayant des publics français et étrangers peu ou pas scolarisés, relevant de l'alphabétisation, du Français Langue Etrangère et de la lutte contre l'illettrisme.

A ce jour, l'Aquitaine compte **151 structures répertoriées** (par le CRI) oeuvrant dans ce domaine avec plus de 200 lieux de formation.

Ce recueil de données a été établi à partir d'un questionnaire suivi de réunions, d'entretiens téléphoniques et d'échanges d'informations par mail auprès de ces 151 structures.

(2) Cadre National de référence – 2003
disponible sur le site : www.anlci.fr

Il s'agit donc d'éléments déclaratifs, qui ne recouvrent peut-être pas toute la diversité des pratiques autour de l'outil informatique, mais qui donnent des tendances quant à la place de cet outil en formation de base.

Premier constat :

Sur les 151 structures, **70 d'entre elles** (soit 46%) ont intégré l'outil informatique en formation de base. Ce chiffre devra être revu à la hausse d'ici la fin de l'année car plusieurs structures déclarent être en cours d'acquisition de matériels informatisés.

Typologie des structures présentes sur le terrain et typologie de celles qui utilisent l'informatique dans les savoirs de base :

	Structures présentes sur le terrain	Structures utilisatrices de l'informatique en formation de base <small>(y compris celles qui ne sont pas équipées)</small>
<i>Organismes de Formation</i>	41	35
<i>Associations (bénévoles)</i>	75	19
<i>Centre Sociaux + Maison des Jeunes et de la Culture</i>	28 + 3	14 + 1
<i>Mairies</i>	4	1
Total	151	70

Deuxième constat :

- Sur les 35 organismes de formation utilisateurs de l'informatique en formation de base, 2 ne sont pas équipés. Ils ont fait le choix, pour des raisons financières (maintenance etc...) et/ou de stratégie locale, de co-traiter cet aspect là en utilisant une salle multimédia extérieure à la structure. Il s'agit, notamment, de l'AIRELF à Sabres et de la Ligue de l'Enseignement à Agen.

- Seulement 26% des associations ont investi l'outil informatique en formation de base. Ce pourcentage est relativement peu élevé, tout simplement parce que beaucoup d'entre elles ne sont pas équipées. En effet sur 75 associations, on en compte seulement 30 qui sont pourvues d'ordinateurs et **20 qui l'utilisent en formation de base**. Un équipement informatique, même minimum, avec une configuration de base, représente un coût financier certain, que bien des structures ne peuvent envisager. D'ailleurs celles qui sont équipées, le sont parfois de matériel « récupéré » auprès de quelques administrations lorsque celles-ci renouvellent leur parc informatique (Ex : CAF...). Mais il existe aussi d'autres freins à l'utilisation informatique que nous verrons plus loin.
- A peu près la moitié des Centres Sociaux utilisent l'informatique dans les savoirs de base. Ils sont équipés à plus de 72% de matériel informatique, mais la pratique en est principalement réservée à des publics déjà affranchis des savoirs de base, notamment pour l'initiation à la bureautique et à Internet.

Quelques freins repérés :

Parmi les motifs évoqués par les personnes réticentes quant à l'utilisation de l'informatique en formation de base, voici ceux qui reviennent le plus souvent :

- il existe peu de logiciels adaptés à la pédagogie des adultes visant l'acquisition des savoirs de base,
- ou bien les outils informatisés pouvant être utilisés en formation de base, ne sont pas très connus, et donc pas investis,
- les formateurs ne se sont pas encore appropriés l'outil d'un point de vue technique et/ou n'en voient pas l'intérêt (rien ne vaut le support traditionnel « papier/crayon »),
- l'équipement informatique, parfois peu performant des structures ne permet pas de faire fonctionner les logiciels dits de « nouvelle génération », et de recevoir le haut débit pour l'utilisation d'Internet par exemple.

Quels sont les plus values de l'informatique dans l'apprentissage des savoirs de base ?

Il est important dans cette rubrique de faire apparaître les avantages, les atouts de l'informatique, repérés par les utilisateurs. Cela permet de comprendre le type d'activités mis en œuvre dans une séquence pédagogique et pourquoi certaines activités sont plus privilégiées que d'autres.

Les formateurs s'accordent à trouver l'introduction de la *multi-canalité* (image, son, texte), des outils multimédia, comme un élément favorisant l'accès au sens et à la mémorisation des leçons et exercices proposés. Ils font référence également à l'aspect de *développement de compétences transversales* – même si celles-ci sont plus difficiles à évaluer – liées à l'utilisation de l'outil. En effet, l'utilisation de l'informatique oblige la planification des tâches, à la mémorisation des « procédures » (3) donc à une certaine organisation. La manipulation de périphériques (souris, clavier), l'apprentissage de nouveaux « codes » (ascenseur, lecture d'écrans...) « favorisent une sensibilisation des publics en difficulté aux outils de la modernité » (4). D'autres aspects, sans doute plus connus, sont également avancés :

D'un point de vue technique l'ordinateur permet :

- un travail individualisé sur une activité bien précise correspondant à ses besoins. Quand un individu travaille sur ordinateur, il n'est plus confronté à un groupe souvent hétérogène. Il est face à une machine alimentée d'un programme sélectionné pour lui.
- l'interactivité avec l'utilisateur, dont les réponses entraînent d'autres sollicitations, éventuellement des aides, des indices etc...
- la traçabilité, la possibilité d'enregistrer les résultats et donc de suivre les performances de l'apprenant.
- la consolidation des apprentissages grâce à la possibilité de répéter les activités autant de fois que nécessaire.
- la relative « neutralité » de l'outil, pas de jugement de valeur, mais des indices (bruits, couleur) si une erreur est produite lors de la réalisation d'une activité.
- la « qualité sociale » et donc la valorisation des productions des apprenants (le traitement de texte permet un résultat final propre et diffusable).

(3) Par « procédures » nous entendons, l'ensemble des actions nécessaires au déroulement d'une activité.

(4) Les TIC en formation de base...ANLCI – Forum des pratiques avril 2005.

Mais il permet également une sensibilisation à un outil de travail de plus en plus répandu même dans des emplois non qualifiés.

Quels types de produits informatisés sont utilisés ?

Cette rubrique reste généraliste, nous y indiquons juste la typologie des produits utilisés. Une présentation beaucoup plus complète en terme d'utilisation, contenus etc...fait l'objet de la 2^{ème} partie du présent document.

Parmi les outils pédagogiques multimédia informatisés fréquemment utilisés, on trouve :

- des logiciels d'application spécifique à la bureautique (traitement de texte...)
- des didacticiels grand public, d'enseignement général et/ou technique.
Exemples : • le code de la route
 • Atlas, le Corps Humain ...
- des didacticiels de grammaire, d'orthographe, de Français Langue Etrangère. Ces logiciels incluent leçons et exercices.
- des logiciels fermés ou ouverts de type exerciceur pour s'entraîner, réviser.
- des sites pédagogiques (exemple : éducaserve..) qui proposent des leçons et leurs applications sous forme d'exercices d'entraînement avec corrections.

D'une façon générale, les formateurs utilisent plus volontiers les logiciels « fermés ». Nous avons constaté que si un produit nécessitait plus de 20 minutes de préparation, que ce soit la saisie d'un texte, le paramétrage des exercices (niveaux de difficultés, choix des activités, temps d'exécution etc...), le formateur choisissait un produit fermé « clef en main ».

Côté apprenant, les logiciels d'aide à la prise en main d'un ordinateur (utilisation du clavier, de la souris, etc...) s'adressent en général à des scolaires, aussi les formateurs bricolent eux-mêmes des activités autour de la manipulation des périphériques. Ces temps d'initiation, de familiarisation avec l'outil sont plus ou moins longs selon les apprenants, mais jugés indispensables par les formateurs.

Quel type de fonctionnement autour de l'outil informatique ?

Comment l'outil informatique est-il présent dans la structure ?

Savoir si l'ordinateur est présent dans la salle de cours, où dans une autre salle, ou si le formateur a recourt à une salle informatique (type médiathèque) à l'extérieur peut donner des indices sur les pratiques pédagogiques.

Sur les 70 structures repérées :

- **32 possèdent de 1 à 4 postes** dans la salle de cours,
- **32 ont 1 salle informatique** (de 8 à 12 postes) à part, et 6 structures se servent de pôles informatiques extérieurs. (2 organismes de formation et 4 associations)

Quelles pratiques pédagogiques, pour quel public ?

- *Le choix d'utiliser* les outils informatisés relève en général de la conjugaison de plusieurs facteurs. Ces technologies sont mobilisées pour :
 - diversifier les supports pédagogiques, varier les situations d'apprentissage,
 - aider à la gestion de groupe hétérogène (mise en place « d'ateliers tournants ») parfois en binôme avec un apprenant plus avancé pour accompagner un apprenant plus débutant,
 - favoriser la systématisation de certains apprentissages.
- *Les pratiques repérées* concernent essentiellement des usages en présentiel, en individuel, en binôme ou en groupes restreints, il n'y a pas – d'après les avis recueillis sur le sujet – d'utilisation en F.O.A.D (formation ouverte et à distance) constatée en Formation de Base ; celle-ci nécessitant une relative autonomie de l'apprenant pour réaliser seul des activités.
- *La durée d'utilisation* de l'informatique dans une séquence pédagogique est très variable suivant le profil de l'apprenant et donc des objectifs visés par le formateur. Elle va de 20 à 45 minutes.
- *Lorsque l'ordinateur est présent* dans la salle de cours, il est en général mobilisé comme appui « immédiat » à la leçon, il vient renforcer l'intention pédagogique du formateur. Celui-ci articule des moments d'apprentissage supports « papier » et des moments d'activités sur l'ordinateur.
- *Lorsque le formateur a recours à une salle informatique externe à la salle de cours ou externe à la structure*, il est tributaire d'un planning, de disponibilité, qui le fait agir en « différé » par rapport à la leçon en cours. Dans ce cas, l'informatique lui sert pour

la mise en œuvre d'activités plus ponctuelles, de type exercice, ou d'activités de recherche sur Internet par exemple.

- L'apprenant relevant du FLE a essentiellement besoin de mettre en relation sa culture d'origine (orale et écrite) avec celle du pays d'accueil et d'effectuer des transferts de compétences, de repères d'une culture à l'autre. Pour ce type de public, le formateur propose, quand il a une démarche de type « approche communicative » :

- ✓ *pour des apprenants situés à l'étape 1 et début 2* en communication orale du référentiel du Cueep :

- des activités d'initiation à la langue orale à partir de logiciels comme « Pour Tout Dire 1 et 2 ». Le formateur utilise les vidéos intégrées dans le logiciel pour développer les activités d'écoute, de compréhension et de répétition de façon collective comme avec une méthode traditionnelle. Puis sur l'ordinateur, seul ou en binôme, les apprenants réécoutent les enregistrements et les exercices proposés. Ils investissent progressivement l'expression écrite générée par le logiciel et toujours sous contrôle du formateur.

- ✓ *pour les apprenants situés à l'étape 3 et 4* (communications orale/écrite), les activités proposées sont de l'ordre de :

- l'enrichissement lexical et syntaxique, à partir de thèmes de la vie quotidienne. Dans cette optique, le formateur continue d'exploiter « Pour tout dire 2 », ou d'autres logiciels de la même veine, car ces produits proposent des activités « clef en main ».

Si le formateur ne possède pas de logiciel de ce genre (car onéreux pour la structure), il met en place des activités glanées sur des sites Internet (« lexique fle », « polarfle », etc...) qui proposent des activités de découverte, de renforcement des connaissances, ou sur des logiciels plus accessibles d'un point de vue financier (collection ASSIMO, TNT...) et facilement exploitables d'un point de vue pédagogique.

- de capitalisation et de transfert de connaissance (recherche thématique sur Internet pour l'organisation d'une sortie par exemple / la réalisation d'un journal de bord etc...)

- L'apprenant relevant de l'alphabétisation est confronté à une double difficulté qui est de s'initier à la fois à la culture du pays d'accueil et à la culture écrite qui lui est étrangère ou très peu familière. Pour ce type de public et notamment pour ceux relevant de l'étape 1 et 2 du Cueep, (communication écrite) le formateur propose en plus des activités d'oral adaptées à ses besoins, des activités :
 - d'initiation à la lecture / écriture en favorisant des activités complémentaires aux activités d'entraînement au geste graphique réalisées au tableau, ou sur papier. Il s'agit de manipulations de périphériques d'entrée de l'ordinateur (le clavier, la souris). Les formateurs soulignent l'intérêt de ces exercices qu'ils considèrent comme autant de « préalables » à la maîtrise de l'espace et au développement d'une bonne coordination oculo-motrice :
 - l'utilisation de la souris, la pression du « clic » pour matérialiser un « curseur » à l'écran,
 - la touche « entrée » pour valider,
 - la fonction « espace » (qui permet entre autres de visualiser la segmentation des mots)
 - les flèches « de direction », l'utilisation de l'ascenseur,
 - la lecture d'écrans.
 - ...
 - des activités de familiarisation avec les lettres de l'alphabet par l'utilisation du clavier (une lettre tapée sur le clavier se matérialise à l'écran), d'un travail de correspondance majuscule, minuscule d'imprimerie, de discrimination visuelle (changement de la taille des polices...) de reconnaissance de mots, puis de phrases très simples déjà rencontrées dans un autre contexte de travail.
 - des activités pour travailler les repères spatio-temporels et le vocabulaire qui s'y rattache (« Atelier Espace » - « ASSIMO Espace /Temps »).
 - des activités de calcul (suivant les besoins : entraînement à la numération, aux 4 opérations) à partir de logiciels comme « ordre encadre » (pour débutant), et « MAC6 » (pour plus avancés). MAC6 est un ensemble multimédia présentant des exercices sur papier et sur logiciel.
- L'apprenant qui relève d'une situation d'illettrisme est souvent un lecteur et un scripteur malhabile. Pour ce type de public, le formateur à recours à :
 - des activités de révisions des règles de grammaire et d'orthographe notamment à partir de logiciels comme LCPE 1 et 2 / Vitamots. Certains formateurs utilisent le

traitement de texte Word pour obliger l'apprenant à se relire et s'auto-corriger lors de la saisie d'un texte. Les mots mal orthographiés se mettent en rouge, l'apprenant doit alors intervenir (il peut consulter un dictionnaire, un livre de grammaire etc...)

Les correcteurs orthographiques présents dans les traitements de textes sont limités à l'orthographe d'usage aussi les formateurs restent vigilants. Les productions des apprenants sont imprimées et font l'objet d'un travail collectif (orthographe d'un mot, redécouverte des règles qui régissent l'écrit etc...)

- des activités d'entraînement à la lecture / écriture et de réinvestissement de l'écrit :
 - des logiciels ouverts comme LECTRA par exemple permettent le réinvestissement d'un texte vu en cours sous forme d'exercice portant sur :
 - la discrimination visuelle,
 - le développement des capacités d'anticipation en lecture,
 - la logique sémantique et textuelle ...
 - la logique ASSIMO2 est également très utilisée par les formateurs. L'association image / son / texte permet une navigation aisée pour le formé en favorisant l'accès au sens dès le départ. Basé sur des thèmes de la vie quotidienne, le logiciel propose de nombreuses situations de lectures fonctionnelles pour se débrouiller au quotidien (distributeur de billets de banque, papiers administratifs, lecture de consignes etc...)
 - des activités pour réactiver, consolider les notions liées à l'utilisation des repères spatio-temporels.
 - le logiciel « ASSIMO Espace Temps » est très utilisé par les formateurs car il propose des activités autour de la gestion du temps (agenda, planning...) et des activités autour de la lecture de plans, d'horaires etc...
 - des activités de calcul, chaque fois que nécessaire à partir de MAC6.

Pistes de travail :

On peut constater que si l'introduction des nouvelles technologies de l'information et de communication (NTIC) tend à se généraliser en formation, son utilisation en Formation de Base est de loin beaucoup plus modeste.

En général, les équipements informatiques sont plus volontiers exploités avec des publics lecteurs qu'avec des publics débutants à l'écrit.

La spécificité du public de niveau VI, et V bis ne permet pas un investissement spontané de l'outil que ce soit du côté formateur ou du côté formé. L'outil doit être choisi, l'activité sélectionnée et intégrée dans une démarche globale d'appropriation des savoirs de base et dans le cadre d'une progression pédagogique identifiée.

Comment faire le tri dans l'ensemble des produits proposés par les éditeurs et/ou rencontrés sur Internet ? A partir de quels critères ? Quelles activités développer à partir d'un logiciel repéré intéressant et comment s'y prendre ? ... sont souvent les questions posées par les formateurs.

Le Clap/Cri propose déjà des animations autour de l'utilisation des produits informatisés. Mais au regard de ces témoignages, il apparaît également souhaitable :

- de développer des démarches de capitalisation de pratiques pédagogiques,
- de proposer des pistes d'exploitation pédagogique possible, presque « clef en main », pour permettre aux formateurs d'investir davantage cet outil.



**LOGICIELS FREQUEMMENT UTILISES EN
FORMATION DE BASE**

MODE D'EMPLOI

GLOSSAIRE

- Un logiciel « ouvert » est un logiciel sur lequel le formateur peut intervenir pour paramétrer les exercices en terme, de contenu (certains logiciels permettent la saisie du texte sur lequel l'apprenant va travailler, le logiciel génère alors un certains type d'activités), de temps de réalisation, de niveau de difficultés, d'accès ou non à des aides...
- Un logiciel « fermé », au contraire, est un produit « clef en main », sur lequel il n'y a aucune possibilité d'intervenir.
- La navigation :
 - ce terme est surtout lié à la « navigation Internet » qui traduit une recherche d'ordre général.
 - on choisit un thème et à partir d'un « moteur de recherche » (Voila, Google, etc..) on lance la recherche. Le ou les résultats s'affichent, il suffit alors de cliquer sur un site pour atteindre la page d'accueil et d'affiner ensuite la recherche.
 - ce terme caractérise également les déplacements à l'intérieur d'un logiciel à partir d'une barre de navigation.
- Une barre de navigation / barre de commande : Il s'agit d'une bande horizontale en haut de l'écran, en général en couleur, qui présente l'ensemble des actions à faire, sous forme d'icône (☞ droite, ☜ gauche, valider, ? recours à l'aide, etc...) pour entrer dans un produit, réaliser une activité.

➤ 1000 MOTS	P17
➤ ASSIMO	P18
➤ ASSIMO 2	P19
➤ ASSIMO ESPACE TEMPS	P20
➤ ATELIER ESPACE	P21
➤ EUROKA	P22
➤ LCPE 1 ET 2	P23
➤ LECTRA	P24
➤ MAC 6	P25
➤ POUR TOUT DIRE 1 ET 2	P26

NOMS	1000 MOTS
EDITEUR	E.P.I. 13, rue du Juras – 75013 PARIS www.epi.asso.fr
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	aide à l'apprentissage de la lecture-écriture
PUBLIC	scolaire (CP / CE1) + adultes en formation de base
CARACTERISTIQUES	logiciel ouvert (possibilités de modifier les paramètres des exercices et d'en créer d'autres)
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - consignes données oralement - possibilités de quitter l'exercice à tout moment / pas de correction, mais si erreur on ne peut pas passer à l'exercice suivant.
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - le logiciel comprend <u>un corpus de 1200 mots</u> liés à autant d'images et de sons. Vocabulaire extrait des manuels utilisés en classe (Gafi le fantôme / Boule et Bill / Dame coca / Ratus et ses amis...) • 14 types d'exercices gradués en niveau de difficulté (3 au maximum) : mots en désordre / construis un mot / écris un mot / associe l'étiquette / reconnais un mot / mot perdu dans la page / syllabe intruse / fausse lettre / son présent / début-milieu-fin / place de la syllabe / memory / forme du mot / mot perdu dans la grille. - <u>outils formateurs</u> pour paramétrer d'autres exercices - <u>affichage</u> des scores par exercice et bilan final imprimable
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - discrimination auditive (le son présent au début – au milieu – à la fin du mot, place de la syllabe) - recherche d'indices visuels pour reconnaître un mot (memory / forme de mot / mot perdu dans la grille / associe l'étiquette / reconnais le mot / mot perdu dans la page) - travail sur la combinatoire (syllabe intruse / lettre fausse / mots en désordre / construis un mot / écris un mot)

NOMS	ASSIMO
EDITEUR	ANIMAGE 10, rue de l'Eglise – 17220 SAINT ROGATIEN www.assimo.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	aide à l'apprentissage de la lecture-écriture à partir des mises en relation entre images, écrits et sons.
PUBLIC	public VI (étape 3 – écrit du CUEEP + étape 1 / 2 si vocabulaire étudié en amont).
CARACTERISTIQUES	<ul style="list-style-type: none"> - logiciel fermé. - banque d'images + vidéo
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - les instructions de navigation sont proposées par des icônes et par écrit - retour possible au sommaire à tout moment
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - <u>10 thèmes</u> répartis en 4 à 6 sous thèmes qui génèrent 4 activités <ul style="list-style-type: none"> • <u>les thèmes</u> : corps humain / santé et vêtement / espace temps / sports et métiers / intérieur de maison / vie courante / alimentation / habitat / divers • <u>les activités</u> portent sur : le mot / l'action / la phrase / le texte - pas d'outils formateur permettant d'enregistrer les résultats des apprenants. - possibilité d'imprimer une production libre de l'apprenant dans la 4^{ème} activité (le texte)
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <p>4 activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>le mot</u> : travailler sur la relation signifiant – signifié (cliquer sur une image, écouter le mot correspondant, faire glisser le mot entendu et lu sur l'image) - <u>l'action</u> : même chose, mais à réaliser à partir d'une vidéo - <u>la phrase</u> : travailler la compréhension d'une phrase (mettre en ordre des mots pour accéder au sens) - <u>le texte</u> : produire un texte libre de quelques lignes à partir d'une image à l'écran.

NOMS	ASSIMO 2
EDITEUR	ANIMAGE 10, rue de l'Eglise – 17220 SAINT ROGATIEN www.assimo.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	découverte vocabulaire – aide à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture (vie quotidienne)
PUBLIC	Public niveau VI (étape 3 CUEEP à l'écrit + étape 1 et 2 si vocabulaire étudié en amont)
CARACTERISTIQUES	<ul style="list-style-type: none"> - logiciel fermé – type exerciceur - banque d'images + vidéo
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - consignes + aides écrites et orales - possibilité de changer d'exercice à tout moment
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 CD – 12 thèmes sur « Vie quotidienne » ▪ 1 CD – 12 thèmes sur « Nature et vie sociale » <p><u>Vie quotidienne</u> : l'intérieur de la maison – l'extérieur de la maison – l'univers de bébé – l'argent – l'alimentation – les vêtements – les transports – les courses – la santé et l'hygiène – le bâtiment – le bricolage – l'entretien.</p> <p><u>Nature et vie sociale</u> : la mer – la pêche – la météo – la nature – les vacances – les sports – les jeux – les sorties – la vie scolaire – la ville – les démarches administratives – la culture.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 18 exercices par thème (plus de 400 exemples au total) <ul style="list-style-type: none"> - Compréhension facilitée par l'association image/son ▪ <u>Outils formateur</u> : <ul style="list-style-type: none"> • 1 glossaire sur tout le vocabulaire utilisé sur les 2 CD, imprimable • 1 module « parcours personnalisé » permet de sélectionner les exercices pour les apprenants • Possibilité de consulter et imprimer les résultats des apprenants
EXERCICES	<p>Les exercices portent sur les mots, groupes de mots, phrases et textes. Certains exercices contribuent à travailler la compréhension de la vidéo et d'éléments écrits. Ils portent sur la relation image/son, la lecture sélective, le repérage d'éléments morphologiques, syntaxiques ; la mémorisation de mots selon le contexte ; l'anticipation en s'appuyant sur le contexte général pour découvrir le sens d'éléments manquants, la structure logique de la phrase...</p> <p>D'autres sont plus centrés sur la découverte, l'apprentissage et la systématisation de points grammaticaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Les mots</u> : choisir le mot qui correspond à la photo/ regrouper les étiquettes pour former le bon mot/ écrire le bon mot/ Exercices de discrimination auditive et visuelle - <u>Les groupes de mots</u> : choisir le groupe de mots qui correspond à la photo/ genre des noms/ nombre des mots/ former des groupes de mots corrects. - <u>Les phrases</u> : placer les étiquettes dans l'ordre pour reconstituer la phrase/ séparer les mots/ déterminer si la phrase est au passé, présent, futur/ phrase affirmative, interrogative, impérative/ construire la phrase à la forme négative. - <u>Les textes</u> : répondre aux questions à l'aide du document/ placer les étiquettes pour reconstituer le texte/ observer la vidéo et reconstruire le texte/ à vous d'écrire.

NOMS	ASSIMO ESPACE TEMPS
EDITEUR	ANIMAGE 10, rue de l'Eglise – 17220 SAINT ROGATIEN www.assimo.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	<ul style="list-style-type: none"> - aide à l'apprentissage de la lecture/écriture - travailler les notions d'espace et de temps en proposant des activités issues de la vie quotidienne, dans un appartement modélisé en 3D
PUBLIC	niveau VI (étape 3 Cueep à l'écrit et étape 1 / 2 si le vocabulaire est étudié en amont)
CARACTERISTIQUES	<ul style="list-style-type: none"> - logiciel fermé - banque d'images + vidéo
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - consignes + aides écrites et orales - possibilité de changer d'exercice à tout moment et de revenir au sommaire
CONTENU	<p>compréhension facilitée par l'association image / son</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>1 CD = 18 activités</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>9 activités relatives au temps</u> (les pendules / l'album photo / les magazines / le magnétoscope / le jeu du magazine / le plombier / le pense-bête / les horaires de bus / la recette aux profiteroles) • <u>9 activités relative à l'espace</u> (le rangement dans la cuisine/ l'aménagement du séjour / le rangement de la chambre / la météo / le jeu télé / la faïence / la visite de Léa / la livraison de la maquette / les instruments de mesure) - <u>outils formateurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> • possibilités de créer des parcours personnalisés, de consulter et imprimer le résultat des apprenants
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices : <u>18 exercices déclinés en 3 niveaux de difficulté</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>exercices liés à l'espace :</u> <ul style="list-style-type: none"> • apprendre à se repérer dans l'espace (positionner des objets d'après une consigne, d'après un plan en 2 ou 3 dimensions) • apprendre à s'orienter en utilisant un plan et en respectant des consignes, savoir guider quelqu'un • se repérer dans une carte de France (points cardinaux + symboles météo) - <u>exercices liés au temps :</u> <ul style="list-style-type: none"> • apprendre à se repérer dans le temps (lire l'heure, correspondance en écriture en chiffres et en aiguilles) • apprendre à classer, ordonner d'après des dates • se représenter les durées (enregistrement de cassettes, horaires de bus, calendrier, agenda)


NOMS	ATELIER ESPACE
EDITEUR	JONAS FORMATION 407, route d'Arribière – 40390 SAINT MARTIN DE SEIGNANX www.jonasformation.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	développer, (re)mobiliser les opérations intellectuelles nécessaires à la structuration de l'espace.
PUBLIC	niveau VI - V (Cueep étapes 2/3) ou étape 1 si accompagné par le formateur
CARACTERISTIQUES	l'atelier espace comprend un CD rom (logiciel fermé) + un livret formateur et un livret stagiaire
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - barre de navigation simple (4 boutons iconiques) - les consignes sont données par écrit - possibilités de quitter l'exercice en cours (sommaire) - possibilités d'activer une aide (ne donne pas la solution)
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - <u>8 modules</u> générant chacun entre 10 et 30 exercices <ul style="list-style-type: none"> • 2 modules pour travailler à partir de plans • 2 modules pour travailler à partir de labyrinthes (2 modes de travail sont possibles : action ou programmé pour les 2 modules « laby ») • 2 modules pour travailler à partir d'une série d'emboîtement • 2 modules pour travailler d'une série de puzzles - <u>les outils du formateur</u> : <ul style="list-style-type: none"> • à partir « d'un code apprenant » possibilités d'enregistrer et d'imprimer les résultats des apprenants (temps de réalisation, nombre d'essais, nombre de validations, nombre d'annulations)
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>laby 2D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • structurer les notions liées aux déplacements (droite, gauche, devant...) • élaborer des stratégies de déplacements - <u>laby 3D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • structurer les repères d'une perception en 3 dimensions • passer d'une vue en 2D à une vue en 3D - <u>puzzles 2D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • travailler les notions de symétrie, proportionnalité, rotations - <u>puzzles 3D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • développer les capacités à gérer en parallèle plusieurs systèmes de points de repères (dimensions, orientations) - <u>emboîtement 2D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • élaborer un système « efficace » de prise de repères - <u>emboîtement 3D</u> : <ul style="list-style-type: none"> • développer des capacités à opérer des transformations de vues (passage de 2 à 3 dimensions et inversement) - <u>plans</u> : <ul style="list-style-type: none"> • structurer les notions de repères orthonormés - <u>métro (Paris)</u> : <ul style="list-style-type: none"> • applique des stratégies de déplacement à partir d'un support codifié et normé

NOMS	EUROKA
EDITEUR	TNT 4, rue Archimède – 59650 VILLENEUVE D'ASCQ www.tnstransferts.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	familiarisation avec l'euro et/ou travail de notions mathématiques à partir de situations de la vie quotidienne (rendre la monnaie, régler les achats...)
PUBLIC	Niveau VI et plus (étape 2 / 3 du Cueep)
CARACTERISTIQUES	- logiciel fermé mais possibilités de modifier les paramètres de l'activité (changer de monnaie, données, niveaux de difficultés)
NAVIGATION	- barre de navigation simple - consignes données oralement et par écrit (on peut réécouter la consigne autant de fois que nécessaire, en cliquant sur le « haut parleur »)
CONTENU	- <u>7 activités</u> : <ul style="list-style-type: none"> • 4 activités pour se familiariser avec l'euro (intrus / bavarois / choix / conversions) • 3 activités pour (re) travailler les opérations de calcul liées à l'achat de produits (acheter, rendre la monnaie) - <u>les outils du formateur (gestion)</u> : <ul style="list-style-type: none"> • gestion des articles (possibilités de modifier, ajouter, supprimer des articles) • gestion des stagiaires (possibilités de visualiser, imprimer les parcours et résultats des stagiaires)
EXERCICES	Objectifs des exercices : <ul style="list-style-type: none"> - <u>intrus</u> : travailler l'équivalence francs/euros à partir de 8 étiquettes (trouver l'étiquette où l'équivalence est fausse) - <u>bavarois</u> : estimer le prix en euros des articles proposés - <u>choix</u> : repérer si le prix proposé d'un article est réduit / courant ou excessif - <u>conversions</u> : retrouver des équivalences entre l'euro et d'autres monnaies - <u>partage</u> : savoir répartir de façon équivalente une somme d'argent entre 2 personnes - <u>monnaie</u> : rendre la monnaie (l'apprenant devient commerçant, il a un « tiroir-caisse », un montant d'achats réalisés, et une somme donnée par l'acheteur. L'appoint est indiqué au fur et à mesure). - <u>rendre la monnaie</u> : rendre la monnaie à partir d'une somme due et d'une somme donnée. La somme en cours n'est plus indiquée.

NOMS	LCPE 1 ET 2
EDITEUR	T.N.T 4, rue Archimède – 59650 VILLENEUVE D’ASCQ www.tntransferts.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	aide à l’apprentissage de la lecture-écriture et des bases grammaticales à partir de situation de la vie quotidienne
PUBLIC	public VI et V (étape 3 – écrit – référentiel du CUEEP)
CARACTERISTIQUES	ensemble multimédia comprenant 2 logiciels ouverts (regroupant + de 200 exercices) et une mallette (4 fichiers pédagogiques papier de 400 fiches d’activités classées par thème) + une cassette vidéo sur la consommation et l’alimentation
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - barre de navigation simple - consignes données par écrit et oralement. - possibilités de quitter l’exercice en cours
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - <u>LCPE 1</u> = bases grammaticales portant sur 7 thèmes : être/avoir – pronoms sujets – les déterminants – les présentatifs – la négation – le verbe – l’adjectif. - <u>LCPE 2</u> = 6 activités : vérification de la compréhension – anticipation – analyse grapho-phonétique – reproduction – reconstitution – production guidée - <u>Les outils du formateur</u> : <ul style="list-style-type: none"> • Gestion des stagiaires : parcours et scores de l’apprenant sont enregistrés, consultables et imprimables • Outils de création : possibilités de créer des modules de formation
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <p>LCPE 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Vérification de la compréhension</u> : 15 exercices sur des mots, phrases, textes à comprendre (associer mot et objet / associer des mots entre eux / trouver la bonne réponse etc…) - <u>Anticipation</u> : 12 exercices (trouver le mot exact à partir de 3 propositions pour compléter une phrase / compléter un texte à trous…) - <u>Analyse grapho-phonétique</u> : (12 exercices portant sur la correspondance phonème, graphème) - <u>Reproduction</u> : 8 exercices portant sur la discrimination visuelle (être capable de reconnaître des mots avec différentes graphies) - <u>Reconstitution</u> : 5 activités portant sur le sens de la phrase (remettre des mots dans l’ordre) - <u>Production guidée</u> : 3 activités de compréhension / compléter une phrase à partir de mots « étiquettes » proposés. <p>LCPE 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découverte – apprentissage, systématisation de points grammaticaux (cf. contenu)

NOMS	LECTRA
EDITEUR	BRUN VILLANI 10, rue Wilson – 68000 COLMAR www.lectramini.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	logiciel d'entraînement à la lecture qui propose un ensemble d'exercices visant à améliorer son efficacité
PUBLIC	niveau VI (étape 1, étape 2 et + du Cueep)
CARACTERISTIQUES	logiciel ouvert (lectra existe en version avec synthèse vocale incorporée (lectra 32 TTS), possibilités de faire lire les textes affichés (les exercices sont générés à partir d'un texte saisi par le formateur ou l'apprenant. Les textes sont stockés sur le disque dur.).
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - barre de navigation simple. L'accès aux exercices se fait en cliquant sur « exercices » ou directement en cliquant sur les dessins symbolisant chaque exercice en bas de l'écran (barre d'icônes)
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - <u>14 exercices</u> : <ul style="list-style-type: none"> • <u>closure</u> / <u>reconstitution</u> / <u>outils</u> / <u>mots éclairs</u> / <u>phrase mélangée</u> / <u>phrase incomplète</u> / <u>phrase sans espace</u> / <u>lecture rapide</u> / <u>mots identiques</u> / <u>l'intrus</u> / <u>ordre alphabétique</u> / <u>memory quiz</u> / <u>texte mélangé</u> / <u>texte à corriger</u>. - <u>les outils formateurs</u> : <ul style="list-style-type: none"> • dossier « utilitaire » : possibilités de changer, d'ajouter de créer de nouvelles listes de mots pour les exercices : l'intrus, mots outils et mots identiques. • à partir de la barre de navigation, possibilités de créer des listes de stagiaires, de suivre leurs résultats et de les imprimer.
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>closure</u> : comprendre un texte / émettre des hypothèses sur les mots manquants - <u>reconstitution</u> : reconstituer un texte à partir de la ponctuation, des mots outils, et de quelques mots courts - <u>outils</u> : maîtriser les mots fréquents (adverbes, prépositions, pronoms...) - <u>mots éclairs</u> : mémoriser des formes (sans possibilités de déchiffrage) - <u>phrase mélangée</u> : anticiper le sens global d'un texte (travail de compréhension et de mémoire) - <u>phrase incomplète</u> : comprendre un texte dans sa globalité. Etre capable d'anticiper le sens - <u>phrase sans espace</u> : discriminer les mots, les phrases (travail sur le sens, retrouver la segmentation) - <u>lecture rapide</u> : développer les capacités de lecture sélective - <u>l'intrus</u> : travail de compréhension (trouver le mot qui n'a pas de rapport avec la liste proposée) - <u>mots identiques</u> : développer les capacités de discrimination visuelle - <u>ordre alphabétique</u> : classer dans l'ordre alphabétique une série de mots extraits du texte à partir de la ponctuation, des mots outils et de quelques mots courts - <u>memory quiz</u> : mémoriser, reconnaître des formes (objets ou mots) mettre en place une stratégie pour mémoriser

NOMS	MAC 6
EDITEUR	TNT 4, rue Archimède – 59650 VILLENEUVE D'ASCQ www.tntransferts.com
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	<ul style="list-style-type: none"> - apprentissage des mathématiques (liés à la vie quotidienne) - approfondissement, entraînement
PUBLIC	public niveau II (étape 2, 3, 4 Cueep écrit)
CARACTERISTIQUES	<ul style="list-style-type: none"> - logiciel ouvert (possibilités de créer des exercices) - ensemble multimédia comprenant un CD-ROM + un fichier pédagogique imprimable (livret formateur, fiches d'activités, livret d'évaluation) + consultations Internet
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - consignes de travail orales et écrites (bouton aide) - possibilité de changer d'exercices en cours - les supports papier au format « pdf » se consultent à l'écran et sont imprimables
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> - <u>8 chapitres</u> : <ul style="list-style-type: none"> • générant de 3 à 18 exercices par chapitre soit plus de 110 exercices + accès aux fiches descriptives du logiciel - <u>les 8 chapitres</u> : <ul style="list-style-type: none"> • numérotation et calcul / vie quotidienne 1 / vie quotidienne 2 / proportions / figures et mesures / symétrie / dessins / jeux et logique - <u>les outils formateurs</u> : <ul style="list-style-type: none"> • outils de création : possibilités de créer des modules de formation • outils de gestion : parcours et scores de l'apprenant sont enregistrés, consultables et imprimables
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler la numération et les techniques opératoires, la proportionnalité - savoir utiliser les mathématiques dans diverses situations de la vie quotidienne (compter/ rendre la monnaie / acheter / se déplacer / remplir un chèque...) - mettre en œuvre le raisonnement logique à partir de jeux, d'exercices d'observation, de classement... - se repérer dans l'espace à travers la représentation graphique (dessins, plans...) et dans le temps

NOMS	POUR TOUT DIRE 1 ET 2
EDITEUR	NEURO Concept en co-production avec le CUEEP (Lille 161, bd Henri Sellier – 92150 SURESNES www.neuroconcept.com)
DOMAINE / OBJECTIF GENERAL	apprentissage du français langue étrangère
PUBLIC (étapes 1, 2 oral Cueep, étapes 3, 4 oral Cueep)	niveau débutant (Pour Tout Dire 1) et avancé (Pour Tout Dire 2)
CARACTERISTIQUES	logiciel fermé. Ensemble multimédia composé de 2 CD-ROM + 1 livret formateur imprimable. Il permet un apprentissage autonome de l'apprenant, et peut servir de support à un travail collectif.
NAVIGATION	<ul style="list-style-type: none"> - barre de navigation simple : consignes données oralement et sous forme d'icônes - accès aux aides simples (touche F1 : traduction écrite en espagnol et en anglais / F2 : fiches de conjugaison / «  » traduction écrite de l'oral - possibilité de quitter le logiciel à tout moment
CONTENU	<p>- <u>8 modules</u> par CD-ROM s'appuyant sur 8 vidéos. Les vidéos introduisent le langage de base dans des situations de la vie quotidienne.</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour tout dire 1 : la rencontre / qui est Carole ? / la surprise / invitation / au marché / mais où sont mes clefs ? / un dîner de vieux copains / le cours de français. • <u>pour tout dire 2</u> : Sur le port / 1 nouvel appartement / 1 rendez-vous manqué / la panne / invitation / la visite du médecin / le vélo volé / le métro <p><u>outils formateurs</u> : pas d'outils formateurs permettant de suivre la progression des stagiaires.</p>
EXERCICES	<p>Objectifs des exercices :</p> <p><u>8 activités par leçon :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vidéo à observer / écouter (travail sur la compréhension globale de l'histoire) - questions orales / écrites à partir de la vidéo (compréhension fine) - découverte / apprentissage de nouveau vocabulaire à partir d'images fixes (élargissement lexical) - points grammaticaux à apprendre sous forme de questions / réponses à enregistrer - conjugaison sous forme de tableau, puis exercices à trous - même chose (entraînement / systématisation) - apprentissage de vocabulaire complémentaire + questions / réponses - révisions sous forme de questions / réponses portant sur la leçon <p><u>Pour tout dire 1</u> : travail d'écoute et de compréhension sur les actes de la parole suivants : se présenter / se déplacer / se situer dans le temps et dans l'espace / faire ses achats / raconter un événement passé.</p> <p><u>Pour tout dire 2</u> : décrire une personne / exprimer un refus – insister – accepter / raconter un événement / exprimer ses intentions, ses regrets / comprendre une conversation en situation réelle.</p>



ANNEXES

1) Questionnaire

2) Liste des 70 structures

Liste des 70 structures utilisatrices de l'informatique en Formation de Base par typologie et par département

Dordogne (12) :

Organismes de formation :

Greta APP de Terrasson / Greta APP de Sarlat / APP de Nontron / Greta – APP des vallées de l'Isle et de la Dronne / APARE / Passerelle / APP de Bergerac.

Associations :

Le Relais / France Terre d'Asile (Bergerac / Périgueux) / Association « La dictée qui chante » / Association échanges cultures.

Centres Sociaux :

Centre Social Saint Exupéry

Landes (6) :

Associations :

A.Q.M (Association Quartier de la Moustey) / A.F.L (Association Familiale Laïque) / CIDF

Organismes de formation :

COS / Greta des Landes Océanes / Association Culture et Loisirs (AIRELF)

Lot et Garonne (9) :

Organismes de formation :

APPEL 47 / Ligue de l'Enseignement / INSTEP Aquitaine / Point AFI 47 / ADES / CFPVI

Associations :

Lire... Libre / Pour Mieux Lire

Maison des Jeunes et de la Culture

MJC

Pyrénées Atlantiques (9) :

Organismes de formation :

INSTEP Formation / LABO / Greta Béarn Soule / APP de Bayonne

Associations :

Savoirs Partagés Familles Rurales / UDAF (Union Départementale des Associations Familiales)

Centres Sociaux :

Centre Social le Hameau / Centre Social « Lo Solan » / Centre Socio-Culturel Orthez

Gironde (34):

Organismes de formation :

AFEPT / ARP / COS Formation / INSERMEDIA / MPS / INSUP Bègles / INSUP Mérignac / IREP / AGRALIF / INSUP Cenon / Greta CAPEN Lormont / COBAS Arcachon / ORFIE / APP Coutras / INSUP Médoc

Associations :

Promo Femmes / Réseau 32 / CSF Bruges / Croix Rouge Eysines / CSF Villenave d'Ornon / L'Encrier / Club UNESCO Langon / La Passerelle Blanquefort

Centres Sociaux :

Foyer Fraternel / Centre Social et Culturel Saint Pierre / Centre Social le Burck (extérieur) / Centre Social Capeyron / Centre Social Bagatelle / Centre Social de Thouars / Espace Social Alain Coudert / Centre Social Haut et Bas Floirac / Centre Social La Colline / Centre Social et Culturel Castelnau

Mairie :

Service Emploi Mairie Pessac