

SCENARIO D'UNE SEQUENCE INTEGRATRICE DE FORMATION FORMELLE AVEC UN PUBLIC EN SITUATION D'ILLETTRISME

Victorien LECHAÎNE, Référent numérique - formateur, Centre de formation ESPEREM (Paris)

Victorien.lechaine@esperem.org



PROJET COLLECTIF : RÉALISER UN GUIDE DE BONNE CONDUITE AU CENTRE DE FORMATION EN QR CODE

Domaines de compétences ciblés par la séquence	Compétences et degré de maîtrise visés en référence à PIX https://www.education.gouv.fr/bo/19/Hebdo37/MENE1915146D.htm
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Mener une recherche d'informations en ligne répondant à ses besoins usuels avec confiance et recul critique. ☒ Télécharger et conserver d'une manière organisée, retrouver et transférer des données et documents concernant sa vie quotidienne et personnelle en toute sécurité. ☒ Produire, communiquer et partager des informations avec tiers, individus ou groupes, de façon ponctuelle ou récurrente en respectant les codes de communication et en préservant son identité numérique. ☒ Produire des contenus textuels simples, les adapter en fonction de l'usage envisagé, les diffuser en ligne et les imprimer ; diffuser en ligne tout document en respectant le droit d'auteur et la vie privée. ☒ Protéger les données personnelles, sécuriser les équipements et maîtriser les fonctions techniques de base d'installation, de sauvegarde et de mise à jour des applications. 	<p>Domaine 1 Information et données (compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information, 1.2 gérer des données)</p> <p>Domaine 2 Communication et collaboration (compétence 2.1 Interagir, 2.2 Partager et publier)</p> <p>Domaine 3 Création de contenu (compétence 3.1 Développer des documents textuels, 3.2 Développer des documents multimédia, 3.3 Adapter les documents à leur finalité)</p> <p>Domaine 4 Protection et sécurité (compétence 4.2 protéger les données personnelles et la vie privée)</p>

CONTEXTE DE DEROULEMENT DE CETTE SEQUENCE

<p><i>Type d'action</i></p> <p>PEE (Parcours d'entrée en emploi) Dispositif d'accompagnement et de construction du projet professionnel en lien avec la carte des compétences de la région Île de France.</p>	<p><i>Public</i></p> <p>Groupe de formation de 14 personnes. Situation d'illettrisme des degrés 2 et 3</p> <p>Difficultés rencontrées :</p> <p><u>En réception orale</u> : difficultés de compréhension de consignes</p> <p><u>En production orale</u> : difficultés de reformulation difficultés d'adapter le registre de langue en fonction de l'interlocuteur et de la situation de communication, difficultés dans la structuration et l'articulation du discours, difficultés de distanciation par à la situation donnée</p> <p><u>En réception écrite</u> : difficultés de lecture, difficultés d'accès au sens de l'écrit</p> <p><u>En production écrite</u> : difficultés face à l'acte d'écriture, difficultés de structuration et d'articulation du discours, problème graphomoteur parfois, problèmes morphosyntaxiques, maîtrise insuffisante des règles et codes de la grammaire et de l'orthographe</p> <p><u>Difficultés générales</u> : accepter la situation d'illettrisme, accepter la remédiation proposée, accepter de sortir de sa zone de confort, accepter d'utiliser un ordinateur</p>	<p><i>Objectifs généraux</i></p> <p>Réaliser un guide de bonne conduite au sein du centre de formation Créer un QR code Réaliser des affiches de sensibilisation Présenter à l'oral le projet Développer les compétences numériques Développer les compétences de base Travailler en groupe/collectif Découvrir la mise en situation projet</p>
---	---	---

La séquence présentée a été réalisée dans le cadre d'un projet collectif, d'une durée de près de 23 heures, a pour objectif, selon une pédagogie par projet, de monter en compétences sur les usages et les compétences numériques, de travailler le français avec des personnes en situation d'illettrisme, de favoriser l'autonomie dans les tâches à effectuer et de développer les savoir-être. La finalité est de pouvoir réaliser un transfert d'apprentissage vers des compétences en faveur de l'insertion et de l'employabilité.

Etape(s) de l'accompagnement ou de la formation

- Expression de la demande et analyse du besoin et de l'usage numérique visé
- Accompagnement / formation, pour développer l'usage et les compétences numériques
- Évaluation et valorisation des acquis

Détails des étapes de la séquence : compétences visées, points de veille et d'attention pour favoriser l'accès à l'autonomie

Étapes – Activités – Tâches	Compétences de base mobilisées par les activités	Difficultés fréquemment rencontrées	Commentaires
Présentation du projet	Langagières : compréhension orale, expression orale, réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> - La projection dans une activité de groupe inconnue - Faire face à une modalité pédagogique différente basée sur l'autonomie et le collectif - Comprendre les consignes sur un temps long - Prendre la parole en groupe - Reformuler 	<p>Séance importante afin de créer l'adhésion du collectif à la réalisation du projet.</p> <p>Insister sur la participation active de chacun.</p> <p>Insister sur l'oral et présenter les activités comme essentiellement orales.</p> <p>Prendre le temps de réassurer le groupe en insistant sur l'accompagnement du formateur.</p>
Organisation du projet	Langagières : compréhension orale, expression orale, compréhension écrite, réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> - Assumer un rôle dans un groupe au regard des difficultés langagières connues - Se repérer et se projeter dans le temps (établir un retro planning du projet) 	<p>Exposer clairement les rôles de chacun.</p> <p>Eviter toute forme de pression.</p> <p>Insister sur l'aspect collectif du projet : entraide et activités en groupe.</p>
Quelles règles de bonne conduite ?	Langagières : compréhension orale, expression orale, expression écrite, réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> - Assurer la concordance entre ce qui est dit et ce qui est écrit - Mettre en place une argumentation - Maîtriser l'impératif dans sa construction - Poser des questions à une personne inconnue dans un cadre formel professionnel 	<p>Laisser les apprenants s'approprier le projet même si c'est lent et qu'ils font parfois fausse route => il y aura des séances de régulation pour corriger la trajectoire.</p> <p>Laisser le groupe travailler en autonomie pour favoriser cette compétence, développer le travail collectif et pour les inciter à réfléchir sur leur démarche.</p> <p>Ne pas insister dans cette activité sur la maîtrise de l'impératif => régulation en fin de séance.</p>
Présentation collective des travaux	Langagières : compréhension orale, expression orale, réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre la parole devant un public 	<p>Laisser les apprenants libres de leur discours => régulation et ajustement en fin de présentation</p> <p>Favoriser et encourager la prise de parole.</p> <p>Rassurer.</p> <p>Réaliser une correction pro active avec le collectif.</p>

Étapes – Activités – Tâches	Compétences de base mobilisées par les activités	Difficultés fréquemment rencontrées	Commentaires
Rédaction du guide	Langagières : compréhension orale, expression orale, compréhension écrite, expression écrite, réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> - Passer de l'oral à l'écrit - Maîtriser les codes et les règles de grammaire et d'orthographe, maîtriser la morphosyntaxe - Formaliser son discours 	<p>Etape délicate du passage de l'oral à l'écrit.</p> <p>Accompagner les apprenants dans cette étape de façon collective.</p> <p>Rappeler les règles, mettre en situation quotidienne ou professionnelle.</p> <p>Etre bienveillant.</p>
Traitement de texte	<p>Langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale</p> <p>Compétences numériques (PIX) : Domaine 3 Création de contenu (compétence 3.1 développer des documents textuels) Domaine 1 Information et données (compétences 1.2 gérer des données)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un ordinateur et/ou un logiciel de traitement texte - Passer de l'écrit manuscrit à l'écrit numérique (traitement de texte) - Se repérer dans l'arborescence informatique 	<p>Insister sur l'apprentissage entre pairs. Les apprenants n'ont pas le même niveau de maîtrise des compétences numériques.</p> <p>Insister sur l'apprentissage par le faire : accompagner au maximum mais laisser l'apprenant explorer et se tromper.</p>
Illustration du guide + importation dans le blog	<p>Langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale</p> <p>Compétences numériques (PIX) : Domaine 3 Création de contenu (compétence 3.1 développer des documents textuels, 3.2 développer des documents multimédia) Domaine 1 Information et données (compétences 1.2 gérer des données) Domaine 2 Communication et collaboration (compétence 2.2 Partager et publier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sortir de sa zone de confort et oser manipuler un logiciel inconnu - Verbaliser ses difficultés et ses besoins 	<p>Insister sur l'apprentissage entre pairs. Les apprenants n'ont pas le même niveau de maîtrise des compétences numériques.</p> <p>Insister sur l'apprentissage par le faire : accompagner au maximum mais laisser l'apprenant explorer et se tromper.</p>

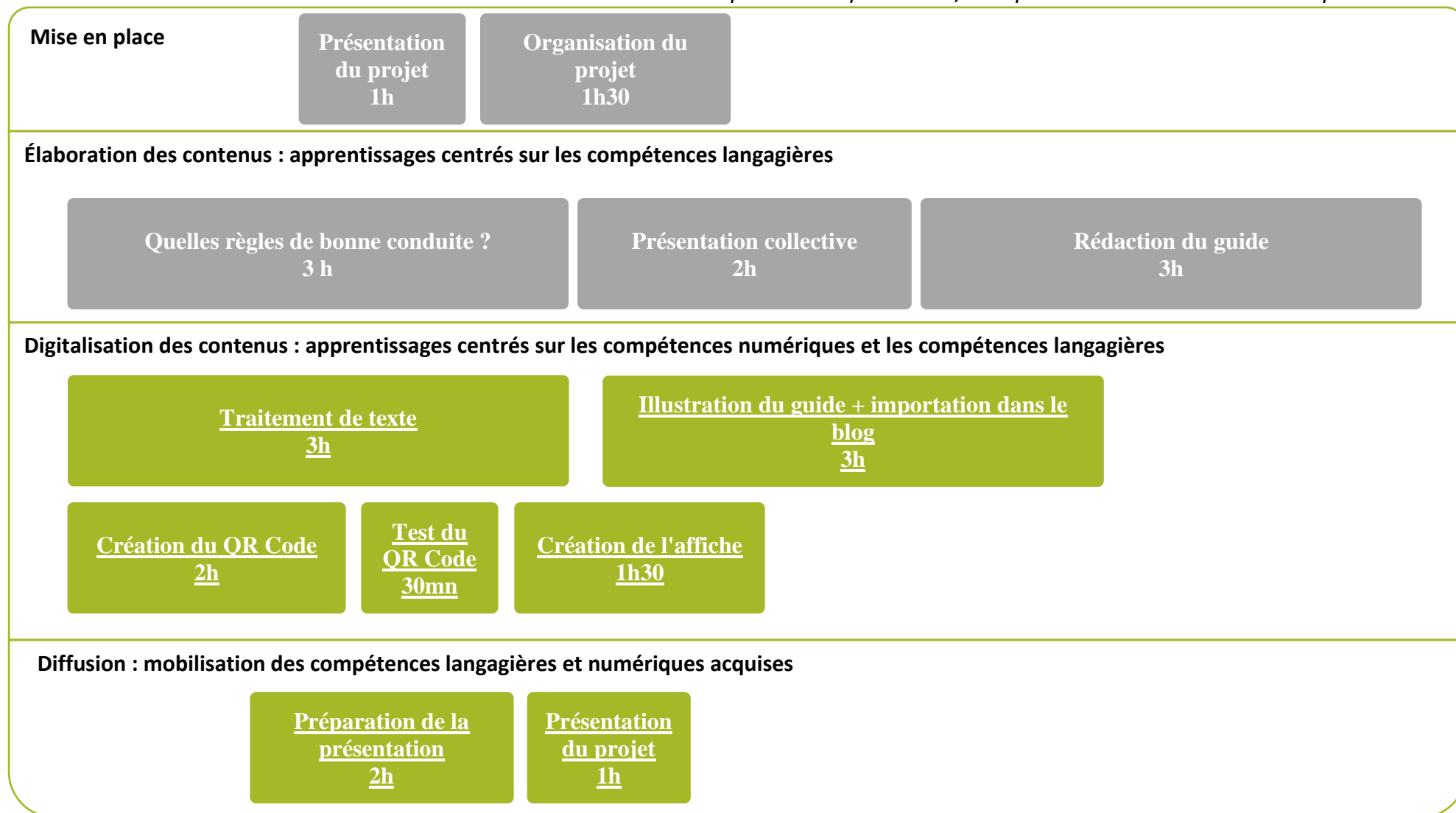
Étapes – Activités – Tâches	Compétences de base mobilisées par les activités	Difficultés fréquemment rencontrées	Commentaires
Création du QR Code	<p>Langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale</p> <p>Compétences numériques (PIX) : Domaine 1 Information et données (compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information, 1.2 gérer des données) Domaine 3 Création de contenu (compétence 3.1 Développer des documents textuels, 3.2 Développer des documents multimédia, 3.3 Adapter les documents à leur finalité) Domaine 4 Protection et sécurité (compétence 4.2 protéger les données personnelles et la vie privée)</p>	<p>- Sortir de sa zone de confort et oser manipuler un logiciel inconnu</p> <p>- Verbaliser ses difficultés et ses besoins</p>	<p>Insister sur l'apprentissage entre pairs. Les apprenants n'ont pas le même niveau de maîtrise des compétences numériques.</p> <p>Insister sur l'apprentissage par le faire : accompagner au maximum mais laisser l'apprenant explorer et se tromper.</p>
Création de l'affiche	<p>Langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale</p> <p>Compétences numériques (PIX) : Domaine 3 Création de contenu (compétence 3.1 développer des documents textuels) Domaine 1 Information et données (compétences 1.2 gérer des données)</p>	<p>- Sortir de sa zone de confort et oser manipuler un logiciel inconnu</p> <p>- Verbaliser ses difficultés et ses besoins</p>	
Test du QR Code	<p>Langagières : compréhension orale, expression orale</p>	<p>Aucune</p>	<p>Laisser le groupe (en fin de projet) gérer au maximum cette étape.</p> <p>Favoriser la reformulation.</p>

Étapes – Activités – Tâches	Compétences de base mobilisées par les activités	Difficultés fréquemment rencontrées	Commentaires
Préparation de la présentation	Langagières : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale	- Respecter un conducteur - Gérer la prosodie devant un public - Avoir confiance en soi	
Présentation du projet	Langagières : compréhension orale, expression orale Compétences numériques (PIX) : Domaine 2 Communication et collaboration (compétence 2.1 Interagir)	- Respecter un conducteur - Gérer la prosodie devant un public - Avoir confiance en soi	Rassurer les apprenants. Mettre en évidence toutes les compétences mises en œuvre lors du projet. Rester dans le champ de vision de l'orateur et l'encourager. Reprendre la main avec bienveillance lors des hésitations ou « blancs » pour guider l'orateur.

Schéma de déroulement de la séquence

Cette séquence s'inscrit dans une approche par projet : utiliser et mobiliser des compétences de base et numériques nécessaires à la construction du projet professionnel et à l'insertion dans l'emploi de façon détournée en réalisant un projet collectif.

En cliquant sur les pavés verts, vous pouvez accéder au détail de chaque activité.



Détails des activités formatives centrées sur les compétences numériques et les compétences langagières

Activité 6 <u>Traitement de texte</u>	<i>Durée</i> 3h		
<p><i>Objectif général – Contenu de l'activité</i></p> <p>Rédaction sur un logiciel de traitement de texte des règles</p> <p>Sauvegarder son travail</p> <p>En salle informatique, le formateur laisse les apprenants s'installer et observe</p> <p>Le formateur laisse les apprenants manipuler (ou pas) les ordinateurs</p> <p>démarche pédagogique inductive / apprendre par le faire</p> <p>Le formateur devient aussi médiateur et laisse ceux qui savent faire expliquer aux collègues</p> <p>Explication des objectifs de la séance</p> <p>Une production par groupe</p> <p>Démonstration de word (vidéoprojection)</p> <p>Production</p> <p>Assistance et détection des erreurs du formateur</p> <p>Remédiation</p> <p>Contrôle et finalisation</p> <p>Démonstration du processus de sauvegarde / enregistrement de la production</p>			
<p><i>Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils</i></p> <p>Les apprenants sont informatiques avec à disposition des ordinateurs de bureau, il y a la possibilité de se mettre par groupe pour réaliser le travail. Les apprenants doivent dans un premier temps en autonomie explorer et utiliser la ressource informatique à disposition en sachant que les objectifs de la séance est expliqué en amont. Le formateur s'inscrit pédagogie de l'apprentissage par le faire en laissant au maximum les apprenants se débrouiller avec les ressources à disposition. Il reste néanmoins personne-ressource pour aider ceux qui en ont besoin.</p> <p>L'hétérogénéité voulue des groupes permet également l'apprentissage entre pairs c'est à dire que ceux qui savent au sein du même groupe peuvent aider les autres ou commencer la réalisation de l'activité avec le reste du groupe.</p> <p>Les apprenants disposent d'un cours de niveau débutant sur l'utilisation du logiciel de traitement de texte Word, ce cours est la transcription de la démonstration faite par le formateur après le temps d'exploitation de la ressource en début de séance.</p>			
<p><i>Détails des compétences travaillées en formation</i></p>			
<p><i>Compétences numériques :</i></p> <p>Allumer/éteindre un ordinateur</p> <p>Se repérer dans l'environnement informatique</p> <p>Se repérer dans l'environnement Windows</p> <p>Identifier un logiciel de traitement de texte</p> <p>Utiliser un logiciel de traitement de texte</p> <p>Enregistrer son document</p>	<p><i>Compétences langagières</i></p> <p>Production écrite : retranscrire les règles manuscrite bon traitement de texte, s'auto corriger, respecter les codes de la grammaire et de l'orthographe</p> <p>Compréhension écrite : lecture, autocorrection</p>	<p><i>Compétences mathématiques :</i></p>	<p><i>Autres :</i></p>

Guide de bonne conduite à l'accueil

COMMENT JE DOIS ME COMPORTEUR A L'ACCUEIL?

1. IL FAUT DIRE BONJOUR QUAND ON ARRIVE
2. IL NE FAUT PAS SE PRÉSENTER à L'ACCUEIL EN ÉTANT IVRE OU AVEC UNE CIGARETTE
3. IL FAUT RESPECTER LA LIGNE DE CONFIDENCE ET ATTENDRE SON TOUR
4. IL FAUT ENLEVER SES ÉCOUTEURS ET SA CAPUCHE
5. IL FAUT AVOIR UNE RAISON D'ALLER à L'ACCUEIL
6. IL FAUT BIEN PARLER à LA SECRÉTAIRE
7. IL FAUT ÉTEINDRE SON TÉLÉPHONE OU LE METTRE EN SILENCIEUX
8. IL FAUT SE PRÉSENTER ET DIRE AVEC QUI ON A RENDEZ-VOUS, POUR QUELLE RAISON ET à QUELLE HEURE?
9. IL FAUT ÊTRE PATIENT ET IL NE FAUT PAS S'ÉNERVER NI DIRE DES INSULTES OU CRIER
10. IL FAUT EXPLIQUER LE RETARD ET PATIENTER JUSQU'à LA PAUSE POUR POUVOIR REJOINDRE LA SALLE POUR LES STAGIAIRES QUI VIENNENT EN RETARD
11. IL FAUT PRÉVENIR EN CAS DE RETARD OU D'ABSENCE
12. IL FAUT ESSUYER LES CHAUSSURES à LA PORTE AVANT D'ENTRER.

OUSMANE, RAKIBUL, FLORIAN

Retour au schéma

Activité 7 <u>Illustration du guide + importation dans le blog</u>	<i>Durée</i> 3h
<p><i>Objectif général – Contenu de l'activité</i></p> <p>Créer de l'illustration Sauvegarder son travail Importer les documents dans le blog</p> <p>Rappel de la session précédente à l'orale par les apprenants Les stagiaires doivent ouvrir la production réalisée la séance précédente Explication des objectifs de la séance Démonstration du logiciel Comic Life Exploration du logiciel par les apprenants Réalisation de la production Conversion du document en pdf Enregistrement de la production Présentation du blog créé par le formateur bonnesconduites.unblog.fr Démonstration de l'importation du document Manipulation des apprenants Sensibilisation à la sécurité sur internet et sur l'impact de son activité sur les réseaux sociaux</p>	
<p><i>Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils</i></p> <p>Les consignes sont d'abord orales puis écrites afin de donner une visibilité et une progressivité dans la compréhension de l'activité. Les apprenants doivent observer une démonstration et interagir avec le formateur à l'issue de cette démonstration, ils doivent aussi retrouver le document Word qu'ils ont réalisé précédemment afin de réaliser des copiés-collés sur le logiciel comique Life qui a été présenté par le formateur.</p> <p>Après un temps d'exploration libre et en autonomie les groupes travail au choix du templates et à l'organisation de leur discours. À la fin de l'activité les stagiaires doivent convertir le document en format PDF puis l'enregistrer dans l'ordinateur pour ensuite l'importer dans le blog qui a été créé pour l'occasion bonnesconduites.unblog.fr</p> <p>Les apprenants ont à disposition un PowerPoint de démonstration de l'utilisation du logiciel Comic Life, un ordinateur et l'accès au logiciel Comic Life</p> <p>https://www.comiclifefr.com/Comic-Life.html © SOFT EXPANSION 2013 - Site indépendant de la société Plasq</p>	

Détails des compétences travaillées en formation

Compétences numériques :

Explorer l'arborescence informatique
Retrouver un document enregistré
Ouvrir un document
Découvrir un logiciel de création graphique
Explorer les fonctionnalités du logiciel
Insertion d'une image
Mettre un document en forme
Enregistrer un document
Importer le document dans un blog

Compétences langagières

Production écrite : respecter les codes de la grammaire et de l'orthographe

Compréhension écrite : lecture, autocorrection

Expression orale : reformulation, expression des difficultés

Compréhension orale : compréhension des consignes, reformulation, interrogation, prise de parole en public, verbalisation d'une difficulté ou d'un point de vue

Compétences mathématiques :

Autres :

Relecture

Travail de groupe

Sortir de sa zone de confort

[Retour au schéma](#)

Captures d'écran du blog, adresse url du blog : bonnesconduites.unblog.fr

BONNESCONDUITES

Accueil [Modifier]

Partager sur Facebook Partager sur Twitter G+ YouTube Pinterest LinkedIn Tumblr

LAISSER UN COMMENTAIRE

Recherche... Rechercher

Pages Ajouter

Tous (7) | Publiés (7)

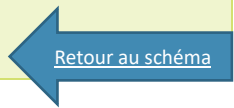
Titre	Auteur	Date	Image à la une
Accueil	bonnesconduites	12/06/2018 Publié	Aucun
Accueil	bonnesconduites	18/06/2018 Publié	Aucun
Dans l'espace ressources	bonnesconduites	12/06/2018 Publié	Aucun
Dans les couloirs	bonnesconduites	12/06/2018 Publié	Aucun
Dans les salles de cours	bonnesconduites	12/06/2018 Publié	Aucun
Espace déjeuner	bonnesconduites	12/06/2018 Publié	Aucun
Page d'exemple	bonnesconduites	26/02/2018 Publié	Aucun

Activité 8 <u>Création du QR Code</u>	<i>Durée</i> 2h
---	---------------------------

<p><i>Objectif général – Contenu de l'activité</i> Création du QR Code</p> <p>Rappel de la session précédente à l'orale par les apprenants Explication des objectifs de la séance Définition et présentation du QR code + application dans la vie courante Démonstration du processus de création d'un QR code via unitag.io Manipulation des apprenants et réalisation du QR code de l'url du guide de bonne conduite</p> <p><i>Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrez un navigateur web - Entrez l'url bonnesconduites.unblog.fr - Copiez le lien url de votre page - Dans un autre onglet, tapez l'adresse unitag.io - Collez votre url - Téléchargez votre QR code - Vérifiez la présence du QR code dans le dossier « téléchargement » - Imprimez votre QR code <p>Les apprenants disposent d'un ordinateur fixe par groupe, de l'accès à l'imprimante et d'un schéma du processus de création du QR code.</p>	
--	--

Détails des compétences travaillées en formation

<p><i>Compétences numériques :</i> Utilisation d'un navigateur Surf en toute sécurité Renseignement d'une adresse url donnée Téléchargement d'un document</p>	<p><i>Compétences langagières</i> Expression orale : reformulation, contextualisation, réponses aux questions</p> <p>Compréhension écrite : lecture, accès au sens, identification des éléments de l'interface web</p> <p>Production écrite : respecter les codes de la grammaire et de l'orthographe</p>	<p><i>Compétences mathématiques :</i></p>	<p><i>Autres :</i> Devenir un internaute responsable et critique</p>
---	--	---	--



Activité 9	<i>Durée</i>
-------------------	--------------

Création de l'affiche

1h30

Objectif général – Contenu de l'activité

Créer la notice explicative

Rappel de la session précédente à l'orale par les apprenants
Explication des objectifs de la séance
Brainstorming sur comment rendre visible au centre le travail réalisé
Orientation du formateur vers le format affiche
Choix du templates Comic life pour l'affiche
Création de l'affiche
Enregistrement du travail
Conversion en pdf
Impression des affiches
Le formateur laisse au maximum les apprenants en autonomie, il intervient comme facilitateur et assistant

Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils

- Rappelez ce qui a été fait lors de la séance précédente.
- Selon vous, comment rendre visible votre guide dans le centre et aux yeux des autres stagiaires ?
- Réalisez une affiche par groupe.
- En fin de séance, imprimez l'affiche.
- Quand vous avez fini, il ne faut pas oublier de faire quoi avec votre travail ?

Les apprenants ont à disposition le support distribué lors de la séance 7, un ordinateur fixe par groupe, un accès au logiciel Comic Life et à l'imprimante.

Détails des compétences travaillées en formation

Compétences numériques :

Utilisation de fonctionnalités d'un logiciel
Insertion une image
Mise en page en page
Enregistrement un document
Impression

Compétences langagières

Compréhension écrite : lecture, accès au sens

Expression écrite respect des codes de la grammaire et de l'orthographe, respect des codes propres à l'activité

Compétences mathématiques :

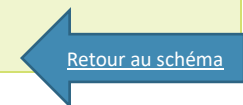
Autres :

COMMENT LIRE LE QR CODE?

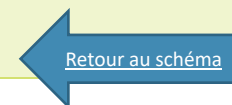


[Retour au schéma](#)

Activité 10 <u>Test du QR Code</u>		<i>Durée</i> 30mn	
<i>Objectif général – Contenu de l'activité</i>			
Tester le travail effectué Faire un bilan du projet			
Avec leur smartphone, les apprenants testent si le QR code fonctionne et renvoie vers la page du blog			
<i>Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Comment s'en servir de l'affiche ? - Téléchargez une application de scanner de QR code - Vérifiez si ça fonctionne 			
Les apprenants disposent de, leur smartphone et de l'accès au wifi du centre.			
<i>Détails des compétences travaillées en formation</i>			
<i>Compétences numériques :</i>	<i>Compétences langagières</i>	<i>Compétences mathématiques :</i>	<i>Autres :</i>
	Compréhension écrite : lecture, accès au sens Compréhension orale : accès au sens Production orale : respect des codes de la grammaire et de l'orthographe, reformulation, capacité d'explication à autrui, présentation d'un processus		Devenir tuteur



Activité 11 <u><i>Préparation de la présentation devant public</i></u>		<i>Durée</i> <i>1h</i>	
<i>Objectif général – Contenu de l'activité</i>			
Réaliser une présentation du projet à l'oral			
Rappel de la session précédente à l'orale par les apprenants Explication des objectifs de la séance Séance principalement orale Les apprenants doivent présenter les objectifs du projet, la chronologie des étapes, le déroulé des activités Ils doivent réaliser un bilan du projet en exprimant ce qu'ils ont appris Identification de qui prendra la parole lors de la présentation officielle du projet Définition des axes de présentation Simulation de la présentation			
<i>Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - Rappelez-moi l'objectif du projet ? - Comment avez-vous réussi à le réaliser ? - Quelles sont les étapes du projet ? - Qui veut prendre la parole ? - Comment on utilise un QR code ? 			
<i>Détails des compétences travaillées en formation</i>			
<i>Compétences numériques :</i>	<i>Compétences langagières</i> Production orale : réalisation d'une présentation de projet, respect de la chronologie des événements, choix du registre de langue adapté, reformulation, utilisation d'un temps du passé	<i>Compétences mathématiques :</i>	<i>Autres :</i>



Activité 12 <u>Présentation du projet</u>	<i>Durée</i> 2h
--	--------------------

Objectif général – Contenu de l'activité

Présenter le projet
Accompagner le public dans l'utilisation du QR code

Certains membres du groupe font une présentation du projet (les objectifs, les finalités, le conducteur de l'évènement, la chronologie de réalisation et les différentes étapes) aux autres stagiaires du centre.
Après la présentation, ils vont faire la démonstration de la manipulation à réaliser avec le smartphone pour avoir accès aux informations du QR Code et chaque membre du groupe projet va aider les stagiaires à utiliser le QR code.
Temps d'échanges en fin de présentation et démonstration entre les apprenants.

Consignes - Matériel – Ressources pédagogiques – Outils

- Présentez votre projet au centre de formation

Détails des compétences travaillées en formation

<i>Compétences numériques :</i>	<i>Compétences langagières</i>	<i>Compétences mathématiques :</i>	<i>Autres :</i>
Accès à une ressource web, exploration des réseaux sociaux	Production orale : respect des codes de la grammaire, adaptation du registre de langue à la situation de communication, maîtrise de la prosodie, être capable d'expliquer à autrui, respect de la chronologie des événements		Entrer dans la peau d'un médiateur numérique

