

# S'appuyer sur des outils numériques en alphabétisation

## Public visé

Intervenants professionnels (formateurs, animateurs, médiateurs, travailleurs sociaux, chargés d'insertion, ...) ou bénévoles, accompagnant des publics en difficulté avec les compétences de base, à l'aise ou non avec l'utilisation du numérique au quotidien

	Objectifs	Contenus
Jour 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifier les savoir-faire et les besoins spécifiques d'adultes débutants en lecture-écriture, et en numérique utilisateurs</li> <li>▪ Se repérer parmi des ressources numériques (sites web &amp; applications pertinentes pour des profils/besoins d'apprentissage différents, ou reposant sur des approches différentes de l'alphabétisation des adultes</li> <li>▪ Intégrer ces ressources numériques dans ses séances pédagogiques spécifiquement dédiées à l'apprentissage de la lecture-écriture avec des adultes peu ou pas scolarisés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La place de l'oral &amp; les compétences de pré-lecteur, les compétences numériques (en particulier sur smartphone) pouvant servir de levier dans l'apprentissage</li> <li>▪ Accompagnement à la prise en main d'une sélection de sites web et d'applis numériques dédiés à l'alphabétisation</li> <li>▪ L'alphabétisation traditionnelle (centrée sur l'accès au code) vs l'entrée dans l'écrit à partir de supports authentiques (centrée sur l'accès au sens)</li> <li>▪ L'intégration des outils numériques dans le scénario d'une séance (à quel moment ? pour quoi faire ? de quelle manière ?)</li> </ul>
Jour 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ S'approprier et concevoir des activités d'alphabétisation avec des outils numériques de création d'exercices et d'activités interactives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La conception et l'exploitation sur smartphone d'activités d'alphabétisation centrées sur le code sur des générateurs d'exercices type <i>Learning apps</i></li> <li>▪ La conception et l'exploitation sur smartphone d'activités d'alphabétisation centrées sur le sens sur des applis de création de contenus type <i>Comphone Story Maker</i></li> <li>▪ L'organisation et la diffusion aux apprenants des ressources numériques à partir des outils de <i>La Digitale</i></li> </ul>

## Modalités pédagogiques

Alternance de temps d'échanges collectifs et de recueils des pratiques, d'apports théoriques et méthodologiques, d'activités de conception en sous-groupes