

Comment télécharger une application ?

Cette trame est une **base**, vous pouvez y piocher pour **concevoir vos ateliers ou accompagner une personne**. Vous êtes libre de choisir d'autres activités et nous vous encourageons à en ajouter de nouvelles !

Prérequis : L'apprenant connaît les fonctions de base de son smartphone, et a un compte ouvert sur le store d'applications correspondant à son téléphone.

Si certains apprenants n'ont pas de compte Google (pour Playstore), n'ont pas de boîte mail ou ne sont pas inscrits sur le store de leur téléphone, prenez 30 minutes à une heure pour faire l'annexe 1 à cette trame.

Avant de commencer :

Imprimez votre trame et les fiches résumé – Ouvrez le lien vers la formation sur votre ordinateur pour pouvoir la projeter – Imprimez les fiches résumé – Enregistrez un raccourci de la formation sur l'appareil (tablette, smartphone) de vos apprenants – Si vos apprenants sont sur leur téléphone personnel, assurez-vous qu'ils ont accès au WIFI de votre structure

OBJECTIF

A l'issue de la formation, l'apprenant est capable de trouver une application sur le store de son smartphone/sa tablette, de la télécharger et de la supprimer.

La valise et le téléphone	Le « Cékoicetapli » ?	Qu'est-ce qu'une application ?	Rechercher une application	Activités bonus	Télécharger une application	Choisir une application	Alice organise un barbecue	Supprimer une application	Se tester	Synthèse
5'	10'	10'	5'	10'	15'	25'	10'	5'	20'	10'

Présentez l'atelier

Introduisez l'objectif principal de l'atelier : « Pendant cet atelier, vous allez vous entraîner à télécharger une application sur téléphone. »

La valise et le téléphone

 AVEC L'ANIMATEUR

 5'

 1, 2, 3, digit PROJETÉ

Comparez le téléphone à une valise : on peut se balader avec, mais elle va être plus ou moins lourde selon ce qu'on met dedans, et parfois on n'arrivera pas à y mettre tout ce qu'on souhaite. Certains objets de la valise vont servir à faire des photos, d'autres à jouer aux cartes, à communiquer...

Cette comparaison peut vous servir pour illustrer :

- Le poids ou la taille des applications : un objet prend de la place dans la valise ou pèse un poids donné, il en sera de même pour une application.
- Les applications On line/Off line : certains objets ont besoin d'électricité, d'autres non ; de la même manière certaines applications ont besoin d'Internet, d'autres non.

 Quoi de mieux qu'utiliser une vraie valise et de vrais objets pour illustrer la comparaison ? Vous pourrez ainsi ajouter des objets/applications, en enlever...

Le « Cékoicetapli ? » (Activité optionnelle)



ACTIVITÉ COLLECTIVE



10'



SANS SMARTPHONE/TABLETTE

Activité : Cékoicetapli ?

En binôme, les apprenants découvrent des logos d'application et les associent aux noms de ces applications.

Disposez les images de l'annexe 2 sur la table. Demandez aux apprenants d'expliquer à quoi leur font penser ces logos. Distribuez ensuite ces étiquettes et demandez-leur d'associer les noms.

Vous pouvez proposer le « Cékoicetapli » seul, ou vous en resservir plus tard en demandant aux apprenants de vérifier les paires logos/noms créées. Le moment de la correction dépendra de la suite que vous souhaiterez donner à cette activité.

Appuyez-vous sur cette première activité pour évaluer les connaissances de vos apprenants du monde des applis.

Qu'est-ce qu'une application ?



AVEC L'ANIMATEUR



10'



1, 2, 3, digit PROJETÉ

Activité : Qu'est-ce qu'une application ?

Les apprenants vont devoir se familiariser avec le concept d'application en votant individuellement à chaque question posée..

Projetez les questions disponibles sur 1, 2, 3, digit.

Prévoyez des post-it « Vrai - Faux » et demandez aux apprenants de lever, à votre signal, le post-it correspondant à leur réponse.



nombre de personne

Rechercher une application



AVEC L'ANIMATEUR



5'



1, 2, 3, digit PROJETÉ

Comparez le store du téléphone à un magasin. Ce qui permettra de remplir la valise, c'est de récupérer des objets en magasin, tout comme le store (magasin en anglais) qui permettra d'ajouter des applications au téléphone.

Si besoin, projetez l'image disponible sur 1, 2, 3, digit.

Expliquez que pour rentrer dans ce magasin, il y a une condition : y être inscrit. C'est comme un club duquel il faut avoir la carte de membre.

Demandez aux apprenants de trouver le playstore sur leur smartphone ou leur tablette, et demandez-leur de décrire ce qu'ils voient.

Si besoin, une image cliquable du Play Store est disponible sur 1, 2, 3, digit.

Proposez ensuite aux apprenants de rechercher une application de leur choix avant de passer à la suite.

Si besoin, vous trouverez un tuto sur 1, 2, 3, digit.

Activités bonus

Voici trois activités à proposer aux apprenants. Choisissez-en une voire plus selon le temps que vous avez.



ACTIVITÉ COLLECTIVE



SANS SMARTPHONE/TABLETTE



ACTIVITÉ COLLECTIVE



SANS SMARTPHONE/TABLETTE

Mais vraiment, « cékoicetapli » ?

Avec les paires réalisées en début d'atelier, demandez aux apprenants de vérifier dans le store sur leur téléphone si les paires ainsi formées sont bonnes ! Cela leur permettra d'expérimenter la recherche d'applications.

Question pour une application

En s'inspirant du jeu télévisé « Questions pour un champion », décrivez une application et demandez aux apprenants, seul ou en équipe, de dire dans quelles catégories (cuisine, jeux, bricolage...) ils pourraient la classer.

*Range tes applis !*

Donnez plusieurs applications et demandez aux apprenants de les classer en plusieurs catégories (pas plus que deux pour simplifier l'activité).

Télécharger une application



PRATIQUE AUTONOME



10'



1, 2, 3, digit

Alice souhaite communiquer avec son frère !

Dans cet exercice, où l'environnement d'un smartphone a été reproduit, l'apprenant accompagne Alice dans la recherche de l'application WhatsApp.

1. En amont de l'atelier, installez sur les smartphones ou tablettes des apprenants, le lien vers 1, 2, 3, digit.
2. Proposez aux apprenants de réaliser l'exercice en autonomie.
3. Lorsque tout le monde a terminé, interrogez votre groupe sur ce qu'ils voient une fois l'application trouvée, et attirez leur attention sur le bouton Télécharger/Obtenir/Installer qui s'affiche.



Proposez aux apprenants qui terminent l'exercice en avance de « passer dans les rangs » et d'aider, sans pour autant faire à leur place, les personnes les plus en difficulté.



AVEC L'ANIMATEUR



5'



1, 2, 3, digit PROJETÉ

Projetez le tuto « Installer une application ». Expliquez que comme certaines applications sont payantes, Play Store demande à enregistrer un numéro de carte bancaire. Mais il est tout à fait possible de refuser cette étape et de télécharger malgré tout des applications !

Choisir une application



AVEC L'ANIMATEUR



5'



1, 2, 3, digit PROJETÉ

Reprenez la comparaison du magasin, et demandez quelles informations on pourrait avoir besoin sur un article avant de l'acheter : son prix, sa qualité, si les clients qui l'ont déjà en sont contents, sa taille (si on n'a pas beaucoup de place dans sa valise)... Expliquez ensuite que pour les applications c'est pareil. Projetez la partie « A propos de l'appli » pour trouver toutes les informations sur l'application WhatsApp, tout en invitant les apprenants à faire de même.



ACTIVITE COLLECTIVE



5'



EN ENVIRONNEMENT RÉEL

Activité : Trouve la meilleure appli !

Prenez le mot-clé « Scanner » et demandez aux apprenants de trouver (en équipe et avec une durée limitée) l'application (parmi les 3 premières) qui pèse le moins lourd, qui a le plus d'avis OU dont la date de sortie est la plus récente.



AVEC L'ANIMATEUR



5'



1, 2, 3, digit PROJETÉ

Restez sur l'écran « A propos de l'appli », et attirez l'attention des apprenants sur la partie « Autorisations de l'application ». Assurez-vous que cette étape d'autorisation est bien comprise par les apprenants. Vous pouvez notamment comparer l'application à un inconnu qui leur demanderait l'accès à leur répertoire, l'accepteraient-ils ?

Interpellez le groupe en demandant quelle serait leur réaction si un vendeur leur demandait accès à leurs photos.

Activité : Les principales autorisations demandées par une application

Découvrez ensemble tous les types d'autorisations demandés par les applications, et les risques engendrés. Pour chaque carte retournée, demandez au groupe pourquoi une application demanderait cette autorisation.

Avant de télécharger une application, il est nécessaire de se demander si celle-ci a vraiment besoin des autorisations qu'elle demande.

Alice organise un barbecue

Exercice : Alice souhaite télécharger une application de météo

Dans cet exercice, les apprenants vont aider Alice à choisir une application selon des critères définis.

1. Commencez par projeter le tableau vide d'aide à la décision (tableau ci-contre sans les réponses).
2. Demandez aux apprenants d'aller récupérer les informations nécessaires sur le Google Play Store. Cette activité peut être faite de manière individuelle, en binôme, en groupe, en lançant des défis de rapidité aux apprenants... Faites comme bon vous semble !
3. Dès qu'un apprenant propose une réponse, cliquez sur la case correspondante dans le tableau. La bonne réponse s'affichera.
4. Alice choisira l'application de la météo agricole qui remplit le plus de ses critères.

Cliquez sur chaque case vide pour vérifier la réponse trouvée.		
Note des utilisateurs	4,2	4
Poids	45,55 MO	8,20 MO
Date de sortie	16 juillet 2010	12 mai 2015
Autorisations	Position approximative et précise Espace de stockage Empêche la tablette/le smartphone de passer en mode veille Reçoit des données depuis Internet	Position approximative et précise Accès complet au réseau Empêche la tablette de passer en mode veille

Attention, ces données sont susceptibles d'évoluer sur le Play Store. N'hésitez à vérifier leur véracité avant la formation !

Supprimer une application

Reprenez la métaphore : parfois, on n'a plus besoin des objets qu'on a acheté. Les sortir de sa valise permettra de gagner de la place. Il en va de même pour les applications : si on souhaite gagner de la place, on pourra supprimer celles dont on ne se sert plus, sauf pour certaines applications dites « natives » qui ne peuvent pas être supprimées du téléphone. Projetez le tuto « Supprimez une application », puis demandez aux apprenants de faire de même avec l'application météo.

Se tester

Quiz : Dans cette activité, les apprenants répondent à des questions en autonomie.

Pour évaluer leur compréhension du téléchargement d'applications, vous pouvez ensuite demander aux apprenants de télécharger une application de votre choix sur leur appareil.

Pour la correction, projetez les questions du quiz et demandez à un apprenant de se déplacer, de choisir une réponse et d'expliquer son choix. Apportez des explications complémentaires si besoin.

Synthèse

Demandez aux apprenants de faire un bref résumé oral de ce qu'ils ont appris et répondez aux questions.

Composez des équipes, laissez les échanger et demandez à l'un des membres du groupe de s'exprimer.

Distribuez la fiche résumé aux apprenants.

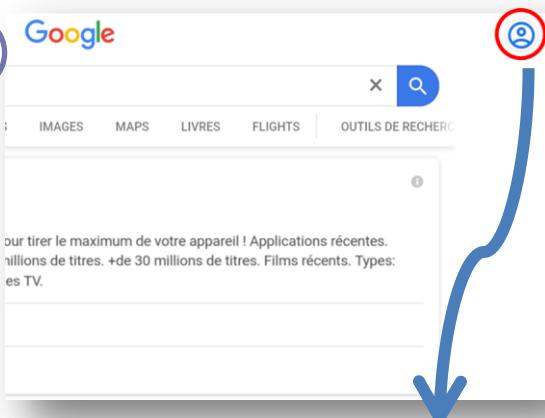
Toute l'équipe 1, 2, 3, digit vous souhaite une bonne formation !

ANNEXE 1

Comment télécharger une application ?

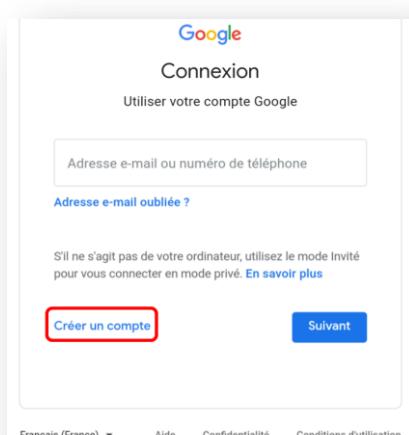
Créer un compte Google

1



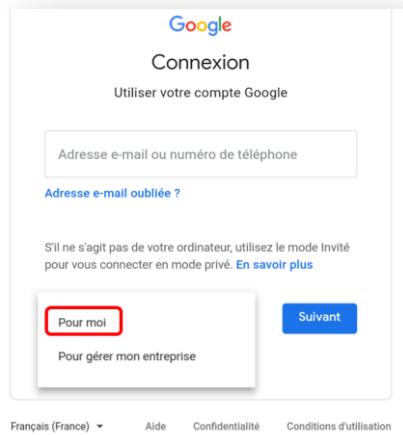
Sur www.google.be, cliquez sur le **personnage** en haut à droite.

2



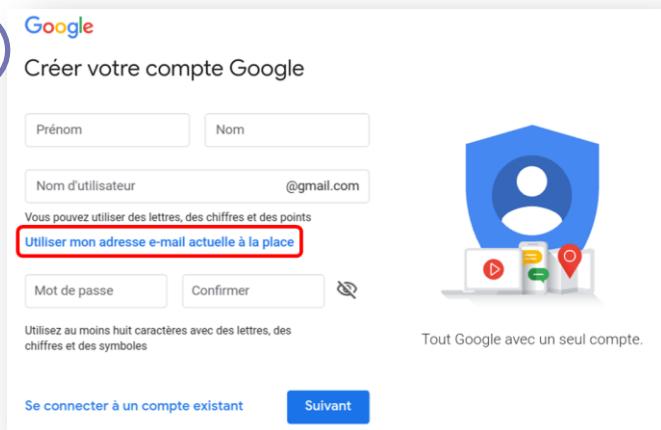
Cliquez sur « **Créer un compte** ».

3



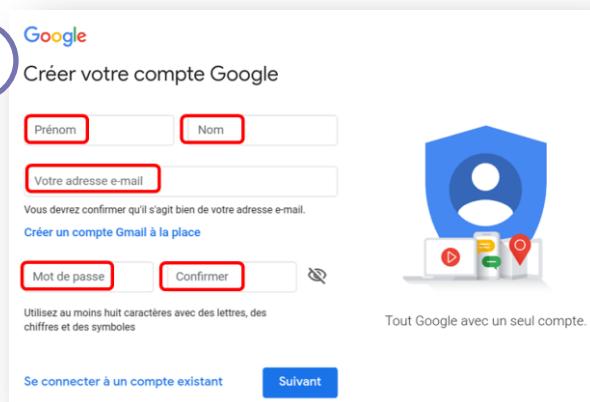
Sélectionnez « **Pour moi** ».

4



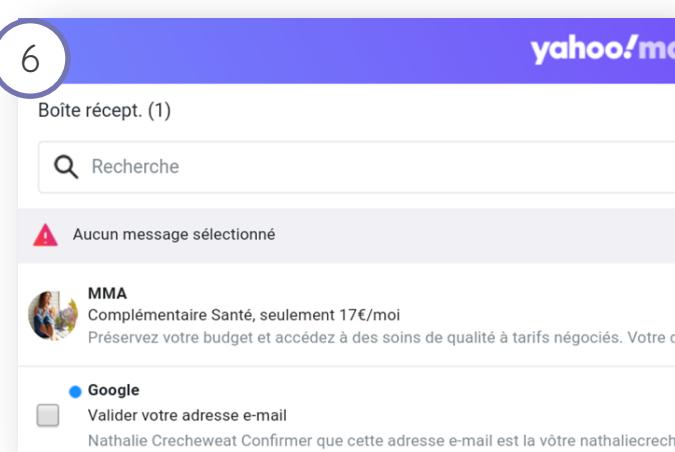
Cliquez ensuite sur « **Utilisez mon adresse mail actuelle à la place** ».

5



Remplissez les champs Prénom, Nom, adresse mail et mot de passe. **Confirmez la saisie du mot de passe**. Puis cliquez sur « **Suivant** ».

6



Rendez-vous ensuite dans votre boîte mail. Vous devez avoir reçu un mail de Google, ouvrez-le.

Comment télécharger une application ?

Créer un compte Google

7

Confirmer que cette adresse e-mail est la vôtre

nathaliecrecheweat@yahoo.com

Cette adresse e-mail a été saisie récemment pour valider votre adresse e-mail.

Vous pouvez utiliser ce code pour confirmer qu'elle vous appartient.

840320

S'il ne s'agissait pas de vous, quelqu'un a peut-être fait une erreur en saisissant son adresse e-mail. Ne partagez pas ce code. Aucune autre action n'est nécessaire pour le moment.

Dans le mail, vous trouvez un code chiffré. Copiez-le.

8

Google

Valider votre adresse e-mail

Saisissez le code de validation que nous avons envoyé à nathaliecrecheweat@yahoo.com. Si vous ne trouvez pas le message, vérifiez dans votre dossier de spam.

840320

Retour

Valider

Retournez sur la page Google et collez le code chiffré.

9

Bienvenue sur Google

nathaliecrecheweat@yahoo.com

Numeréro de téléphone (facultatif)

Nous utiliserons votre numéro de téléphone pour protéger votre compte. Il ne sera pas visible par d'autrui.

Jour: 26 Mois: Juin Année: 1985

Votre date de naissance

Sexe: Non précisé



Vos informations personnelles sont confidentielles et sécurisées

Pourquoi nous vous demandons ces informations

Retour

Suivant

10

Vous contrôlez vos données

Selon les paramètres de votre compte, certaines de ces données peuvent être associées à votre compte Google et traitées comme des informations personnelles. Vous pouvez contrôler dès maintenant la façon dont nous collectons et utilisons ces données en cliquant sur "Plus d'options" ci-dessous. Vous pourrez à tout moment ajuster les paramètres ou retirer votre consentement pour l'avenir en accédant à la page Mon compte (myaccount.google.com).



PLUS D'OPTIONS

- J'accepte les conditions d'utilisation de Google
- J'accepte que mes informations soient utilisées tel que décrit ci-dessus et détaillé dans les règles de confidentialité.

Annuler

Créer un compte

Vous contrôlez les données que nous recueillons ainsi que leur utilisation

Un SMS vous sera envoyé avec un nouveau code chiffré à saisir. Une fois ce code saisi, vous pourrez enlever votre numéro, et renseigner votre date de naissance.

Cochez les cases d'acceptation des conditions d'utilisation de Google, puis cliquez sur Créeer un compte.

11

Google

N

x

Q

IMAGES MAPS LIVRES FLIGHTS OUTILS DE RECHERCHE

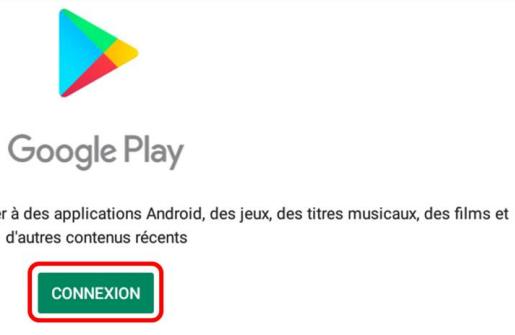
Pour tirer le maximum de votre appareil ! Films récents. +de 30 sur appareil. Applications récentes. Des millions de titres. Types: es TV.

Ca y est, le compte google est créé sans pour autant avoir créé d'adresse Gmail !

ANNEXE 1

Comment télécharger une application ?
Créer un compte pour le Google Play Store

1



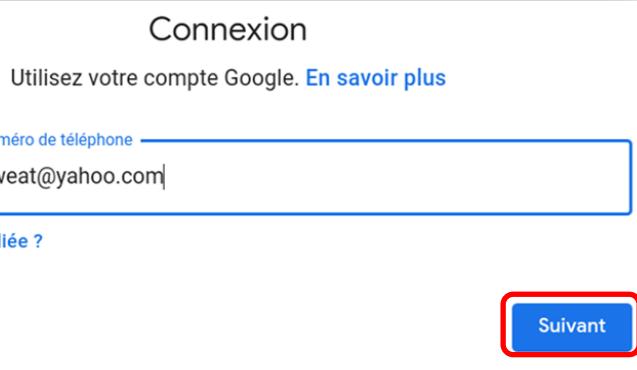
Après avoir ouvert l'application Google Play, cliquez sur le bouton **Connexion**.

2



Saisissez votre **adresse mail**.

3



Cliquez sur le bouton **Suivant**.

4



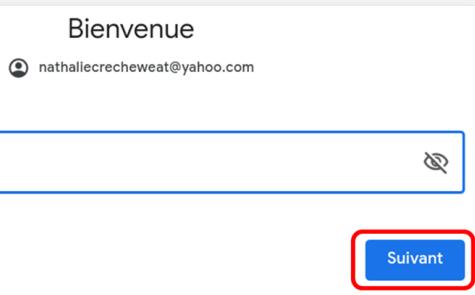
Saisissez ici le **mot de passe** qui vous permet de vous connecter à votre boîte mail.

ANNEXE 1

Comment télécharger une application ?

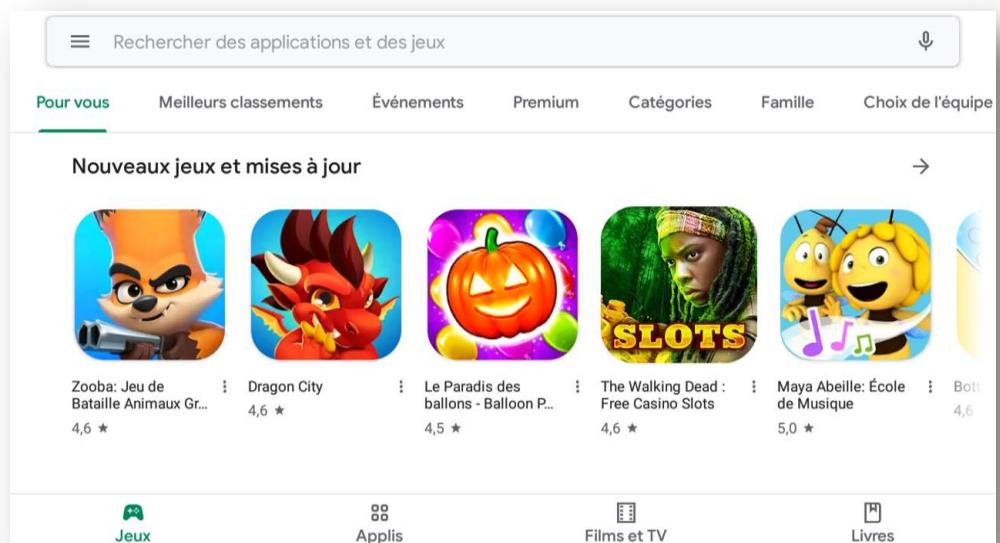
Créer un compte pour le Google Play Store

5



Cliquez sur le bouton **suivant**.

6



Vous voilà connecté au Google Play Store !

ANNEXE 2

Comment télécharger une application ?

Activité facultative 1 : Logos et noms d'applications



WhatsApp	SNCB	Telegram
Candy Crush	Pédomètre	Skype

Réponses

	WhatsApp		SNCB
	Candy Crush		Pédomètre
	Telegram		Skype