

TRAME D'ANIMATION

Découvrir le smartphone/la tablette

🕒 2h45-3h



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 !

OBJECTIF : A l'issue de la formation, l'apprenant est capable d'identifier les principaux éléments de son appareil tactile, de le charger, de s'y repérer, d'y naviguer et d'écrire avec.

Prérequis : Aucun

Avant de commencer : Imprimez votre trame – Ouvrez la formation sur votre ordinateur pour pouvoir la projeter – Imprimez les fiches résumé – Enregistrez un raccourci vers la formation sur l'appareil (**tablette, smartphone**) utilisé par les apprenants – Assurez-vous que ces appareils sont **chargés** et ont **accès au WIFI** – Eteignez-les ensuite, et préparez les **chargeurs** à proximité avec des multiprises.

INTRODUCTION

🗨️ AVEC L'ANIMATEUR ⌚ 10' 📌 1, 2, 3, digit PROJETÉ

Introduisez les temps forts de l'atelier pour motiver les apprenants : « Pendant cet atelier, vous allez faire vos premiers pas avec une tablette ou un smartphone : comment l'allumer et l'éteindre, comment utiliser ses principales fonctions, comment écrire avec... Êtes-vous prêts à commencer ? »

Interrogez ensuite les apprenants sur **ce qu'ils attendent de cette formation** : pourquoi veulent-ils apprendre à s'en servir ? Quelles utilisations en ont-ils déjà vu ? Qu'est-ce qui les inquiète ou au contraire les rend curieux ? Notez les principales attentes de manière visible, pour vous y référer tout au long de l'atelier.

LES COMPOSANTES DU SMARTPHONE / DE LA TABLETTE

🗨️ AVEC L'ANIMATEUR ⌚ 10' 📌 1, 2, 3, digit PROJETÉ

Interrogez les apprenants sur ce qu'ils voient sur l'appareil devant eux et sur ce qu'ils savent sur la fonction des différents éléments. Dans le même temps, vous pouvez montrer différentes vues d'une tablette depuis 1, 2, 3, digit.

Puis, en vous appuyant sur les illustrations présentes sur 1, 2, 3, digit, précisez la fonction des principaux éléments. Pour chacun, invitez les apprenants à le retrouver sur leur propre appareil.

CHARGER UN APPAREIL

🗨️ AVEC L'ANIMATEUR ⌚ 10' 📌 1, 2, 3, digit PROJETÉ + 📱 CONDITIONS RÉELLES

A l'aide de 1, 2, 3, digit, faites le parallèle entre la batterie d'un appareil et le réservoir d'une voiture : sans essence, elle cesse de fonctionner. **Interpellez votre groupe** en posant la question suivante :

« **Vous souvenez-vous de l'endroit où se situe le port de charge sur votre appareil ?** »

Trouvez collectivement la réponse. Mettez ensuite votre propre tablette à charger, et invitez-les apprenants à faire de même. **Interrogez-les** sur ce qui s'affiche à l'écran et sur ce que ça signifie.

CHARGER UN APPAREIL (SUITE)



AVEC L'ANIMATEUR



10'



1, 2, 3, digit PROJETÉ +  CONDITIONS RÉELLES



Apport notionnel à transmettre aux apprenants :

Pour charger son appareil, il faut le brancher sur le **courant électrique** avec un **chargeur**. Une fois branché, l'appareil signale généralement qu'il est en train de se charger : pile qui se remplit, pourcentage qui augmente, voyant qui s'allume, etc.

Interrogez les apprenants à l'aide de 1, 2, 3, digit: **combien de temps peut-on utiliser un appareil dont la batterie est pleine ?** (réponse : de quelques heures à quelques jours)..



Apport notionnel à transmettre aux apprenants :

La batterie permet à l'appareil de fonctionner de quelques heures à quelques jours. Cette durée, appelée l'autonomie, dépendra beaucoup de l'utilisation qu'on fait de l'appareil.

Débranchez votre appareil et invitez les apprenants à faire de même.

ALLUMER UN APPAREIL



AVEC L'ANIMATEUR



20'



1, 2, 3, digit PROJETÉ +  CONDITIONS RÉELLES

Interpellez votre groupe à l'aide de 1, 2, 3, digit en posant la question suivante :

« Où se situe le bouton Marche-Arrêt ? »

Montrez ensuite comment l'allumer, en présentant la méthode indiquée sur 1, 2, 3, digit. Puis :

- Invitez-les à faire de même.
- Interrogez-les sur ce qu'ils observent. L'écran peut se présenter sous deux formes, selon que leur appareil est verrouillé ou non. Appuyez vous sur 1, 2, 3, digit pour expliciter ces présentations.
- Si l'appareil est verrouillé, montrez comment faire glisser leur doigt pour déverrouiller l'écran. Une image animée sur 1, 2, 3, digit montre le geste.
- L'écran peut avoir un **verrouillage de sécurité** : utilisez les images cliquables sur 1, 2, 3, digit pour présenter ces différents verrouillages.



N'hésitez pas à présenter ces verrouillages même s'il n'est pas présent sur les appareils des apprenants : ils pourraient y être confrontés plus tard. Cela permet aussi de sensibiliser à la sécurité.

Présentez ensuite **les autres fonctions du bouton Marche-Arrêt**, en faisant la démonstration des deux premières.

Exercice : Les apprenants réalisent les actions indiquées sur 1, 2, 3, digit. Cochez les cases au fur et à mesure qu'ils ont réalisé les actions.

SE REPÉRER SUR LE BUREAU



AVEC L'ANIMATEUR



20'



1, 2, 3, digit PROJETÉ +  CONDITIONS RÉELLES

Interpellez votre groupe : « **Qu'observez-vous sur l'écran de votre appareil ? Quels éléments pouvez-vous nommer ?** ». Indiquez que ce qui se présente s'appelle **le bureau**, et faites le parallèle avec le vrai bureau. Aidez-vous ensuite de **l'image interactive** sur 1, 2, 3, digit pour désigner les différents éléments : les applications, les notifications, les boutons de navigation, la barre d'état et selon les modèles le menu des applications. Invitez ensuite les apprenants à retrouver chacun des éléments sur leur propre appareil, et cochez les cases au fur et à mesure.

LES GESTES DE MANIPULATION



AVEC L'ANIMATEUR



30'



1, 2, 3, digit PROJETÉ +



CONDITIONS RÉELLES

Principe de déroulé de cette séquence

Pour chacun des trois principaux gestes (cliquer, glisser, zoomer/dézoomer), on présente le geste à l'aide de 1, 2, 3, digit, puis un exercice d'application est mis en œuvre.

1. Glisser horizontalement / « swipe »

- Indiquez qu'ils ne voient qu'une partie de leur bureau.
- Montrez-leur le geste à effectuer, puis invitez les à le réaliser à leur tour.
- Invitez-les à répéter l'opération, de gauche à droite et de droite à gauche, à plusieurs reprises.
- Repérez les éléments qui restent fixes (barre d'état, notifications, boutons de navigation).
- Donnez des exemples d'utilisation de ce geste : défiler entre des photos, « tourner » une page...

2. Cliquer

- Montrez-leur le geste à effectuer, en donnant des exemples d'usage : ouvrir des applications, choisir une option dans une liste, valider un formulaire...
- En vous appuyant sur 1, 2, 3, digit, invitez-les à ouvrir sur leur appareil le lien vers 1, 2, 3, digit, puis à revenir sur le bureau en appuyant sur le bouton de navigation en forme de cercle.
- Répétez l'opération à plusieurs reprises.

3. Glisser verticalement / « scroll »

- Montrez-leur le geste à effectuer, en donnant des exemples d'usage : lire la suite d'un texte qui ne serait pas affiché à l'écran, descendre le long d'un formulaire, etc.
- Invitez-les à cliquer sur le lien vers 1, 2, 3, digit puis à cliquer sur le chapitre « Les gestes de manipulation ». Ils doivent alors à descendre la page avec le geste de scroll, jusqu'à l'exercice correspondant à ce geste.



PRATIQUE AUTONOME



5'



1, 2, 3, digit

Dans cet exercice, les apprenants doivent cliquer sur les points d'interrogation puis « scroller » jusqu'à trouver les mots mystères. Ils doivent ensuite cocher les trois cases correspondantes dans la question suivante, et valider. Ils ont ainsi pratiqué le clic et le scrol.

- Valorisez les réussites et synthétisez sur l'importance du geste de glisser, horizontal et vertical.

4. Grossir et rapetisser / Zoomer et dézoomer

- Montrez-leur le geste à effectuer, en donnant des exemples d'usage : grossir un texte qu'on n'arrive pas à lire, voir un détail d'une image ou d'une carte, ou au contraire d'avoir une vue plus globale en dézoomant.



PRATIQUE AUTONOME



10'



1, 2, 3, digit

Les apprenants doivent zoomer sur une carte pour trouver le nom d'un ruisseau, puis cocher la réponse dans une liste de choix et valider. Ils doivent ensuite trouver une seconde information qui leur demande de dézoomer. Ils doivent indiquer la réponse dans un nouveau QCM.

LES GESTES DE MANIPULATION (SUITE)



PRATIQUE AUTONOME

🕒 10'

➦ 1, 2, 3, digit



Le swipe



Le scroll



Le zoom et le dézoom



Le balayage rapide

Proposez maintenant aux apprenants de s'exercer sur les mini-jeux « Exercices de manipulation d'un smartphone / d'une tablette ». Ils leur permettront de s'entraîner aux gestes qui viennent d'être abordés.

Ces jeux sont accessibles en lien direct. Ajoutez-les sur le bureau de l'appareil de vos apprenants. Ils peuvent ainsi s'exercer après la formation.

NAVIGUER ENTRE LES APPLICATIONS



AVEC L'ANIMATEUR

🕒 30'



➦ 1, 2, 3, digit PROJETÉ + 📱 CONDITIONS RÉELLES

Introduisez le sujet : pour se déplacer entre les **applications**, on utilisera **les boutons de navigation**.

A l'aide de 1, 2, 3, digit, **interrogez collectivement les apprenants : où se situent les boutons de navigation sur l'écran de l'appareil ?** Cliquez sur les endroits qu'ils vous indiquent : l'exercice indiquera à chaque fois s'il s'agit ou non de la bonne réponse.

A l'aide des images interactives sur 1, 2, 3, digit, **présentez la fonction de chacun des trois boutons de navigation**.

Invitez ensuite les apprenants à **effectuer sur leur appareil les actions listées** sur 1, 2, 3, digit et cochez les cases correspondantes au fur et à mesure (6 étapes).

Quand chaque apprenant se sent à l'aise, **demandez-leur d'appuyer sur le bouton des applications** et de **faire un mouvement de glisser du doigt de droite à gauche ou de gauche à droite sur une des applications** qui s'affichent. L'application « disparaît » : ils ont appris à fermer une application.



Apport notionnel à transmettre aux apprenants

Fermer les applications dont on ne se sert plus permet d'économiser de la batterie.

Demandez aux apprenants de **fermer toutes les applications**.

Exercice : Vérifiez la compréhension de l'utilisation de chaque bouton. Projetez l'exercice « Qu'avez-vous retenu ? » sur 1, 2, 3, digit. Pour chaque carte qui s'affiche, demandez aux apprenants à quelle bouton cette fonction correspond. Faites glisser selon leur réponse (7 cartes).



Vous pouvez également faire réaliser cet exercice en autonomie depuis leurs appareils, cela entraînera le mouvement de « glisser/relâcher ». Dans ce cas, faites une correction collective.

DÉCOUVRIR LE CLAVIER VIRTUEL



AVEC L'ANIMATEUR + PRATIQUE AUTONOME

🕒 30-40'



➦ 1, 2, 3, digit

Principe de déroulé de cette séquence

Après une présentation globale du clavier en collectif, les apprenants sont invités à découvrir et pratiquer chaque fonctionnalité en autonomie. Ajustez le nombre d'exercices au temps disponible et au rythme de vos apprenants.

DÉCOUVRIR LE CLAVIER VIRTUEL (SUITE)

Invitez vos apprenants à aller sur le chapitre Découvrir le clavier virtuel, sur 1, 2, 3, digit. Demandez leur de cliquer sur la zone grise : « **Que voyez-vous apparaître sur votre écran ?** »

Indiquez leur que ce qui vient d'apparaître se nomme **le clavier**. Depuis votre projection, faites défiler le carrousel d'image sur 1, 2, 3, digit pour en présenter chacune des composantes.



Invitez les apprenants à repérer sur leur propre clavier les éléments au fur et à mesure que vous les leur présentez.

Proposez-leur d'écrire ce qu'ils souhaitent dans l'espace prévu à cet effet, de manipuler comme ils le souhaitent, en variant les plaisirs. Au bout de quelques minutes, interrompez-les puis répondez collectivement aux questions qui ont émergé de cette pratique.

Introduisez la suite : ils vont maintenant réaliser une série d'activités en autonomie. Vous tournerez parmi eux pour lever leurs difficultés.

 AVEC L'ANIMATEUR + EN AUTONOMIE  30-40'  1, 2, 3, digit

L'apprenant réalise des activités **en autonomie** ou **en binôme** pour s'entraîner :

- **Effacer un caractère** : vidéo de démonstration, explication sous forme de texte et activité de pratique
→ *Attention : chaque espace et chaque majuscule/minuscule compte pour que la réponse soit valide.*
- **Ecrire des lettres** (majuscules et minuscules) : activité de pratique
- **Ecrire des chiffres et des accents** (majuscules et minuscules) : activité de pratique.
- **Ecrire de la ponctuation** (majuscules et minuscules) : activité de pratique.
- **Remplacer du texte** : explication sous forme de texte et activité de pratique.
- **Ecrire une phrase complète** : activité de pratique.
- **Utiliser l'écriture intelligente** : explication sous forme de texte, vidéo de démonstration et activité de pratique (**sans validation**).

SE TESTER



PRATIQUE AUTONOMIE  10'-15'  1, 2, 3, digit

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



Pour la correction, projetez le test. Pour chaque question, demandez la réponse à un apprenant différent, et expliquez au besoin.

SYNTHÈSE ET ÉTEINDRE L'APPAREIL



AVEC L'ANIMATEUR  10'  SANS ORDINATEUR

Demandez aux apprenants de faire un bref résumé oral de ce qu'ils ont appris et répondez aux questions. Invitez les ensuite à éteindre leur tablette : **se souviennent-ils comment faire ?** Puis distribuez la fiche résumé, disponible sur 1, 2, 3, digit et que vous aurez imprimée **avant le début de l'atelier..**



Composez des groupes, laissez-les échanger et demandez à l'un des membres de s'exprimer.



Distribuez la fiche résumé aux apprenants.