

« Restaurant Venezia 2 »

DVD-ROM pédagogique interactif et ludique pour

- mieux lire
- mieux écrire
- mieux se comprendre

Actuellement disponible en version française, allemande, anglaise, portugaise et luxembourgeoise

Remarque préliminaire

Le DVD-ROM « Restaurant Venezia 2 » a été conçu pour être complémentaire à d'autres formations au niveau élémentaire en allemand, français, anglais, portugaise ou luxembourgeois.

L'un des buts est notamment de valoriser les jeunes en leur offrant un outil multimédia très attrayant qui les remotive à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture et qui en même temps les familiarise à l'utilisation des TIC.

Description de l'outil

Après avoir pris connaissance du fonctionnement du DVD-ROM, l'apprenant est invité à rencontrer 12 jeunes de son âge, virtuels bien sûr, qui peuvent se présenter à lui à sa demande. Il devra choisir parmi ces 12 jeunes les 5 qu'il souhaite avoir comme convives pour partager un repas (virtuel !) dans un restaurant italien. L'Italie sera d'ailleurs le thème du DVD-ROM.

Voilà donc l'apprenant dans la salle du « restaurant Venezia », lieu à partir duquel va se présenter tout un choix de possibilités selon les objectifs, les goûts et, pourquoi pas, l'humeur de l'apprenant. Ainsi pourra-t-il naviguer dans différentes options sans contrainte de durée, de parcours ou d'ordre. Donnons un exemple :

Puisque notre apprenant est attablé avec ses cinq nouveaux amis virtuels, il sera amené à les aider dans le choix de la commande des repas. Ici, il devra tenir compte des critères de goût et de budget pour chacun d'eux afin de passer les commandes. Pour ce faire, il consultera une carte de restaurant où les plats, écrits, peuvent être visualisés par des photos et expliqués dans de courts commentaires, souvent drôles ou inattendus pour capter l'attention.

Lorsque chacun des convives sera satisfait de son plat, l'apprenant, toujours à table, pourra s'intéresser, par exemple, au téléviseur ou à la carte de l'Italie qui sont près de lui dans

la salle. S'il clique sur le bouton du téléviseur, il peut alors choisir un programme qui le documente de façon attrayante et souvent humoristique sur, par exemple, l'histoire de Roméo et Juliette, les volcans italiens, les sports en Italie ou encore la vie des Romains (antiques). S'il se penche sur la carte et s'il clique, elle lui offrira une présentation des plus belles villes de la péninsule.

Mais revenant à la table conviviale, il peut écouter ses camarades virtuels discuter sur les sujets qui préoccupent les jeunes : problèmes de l'autorité parentale, difficultés avec l'argent de poche, avec l'école, avec les premières amours, avec l'amitié ou encore discussion sur la solidarité, l'orientation professionnelle, la sexualité ou la violence. On ouvre la porte aux « séquences comportementales » où les jeunes vont débattre avec ardeur de ces questions. Leurs avis, souvent opposés, vont amener l'apprenant à pouvoir s'exprimer au sein du groupe d'élèves travaillant avec le même DVD-ROM et, bien sûr, avec l'accompagnement de l'enseignant. Ces séquences comportementales ont pour objectif de permettre à l'apprenant de s'exprimer sur les difficultés qu'il rencontre grâce à ce tremplin.

C'est aussi un outil pour inviter l'enseignant à découvrir ses élèves sous un autre angle et à davantage individualiser son travail avec eux.

L'apprenant également peut lui-même individualiser la suite de son parcours dans le DVD-ROM en optant parmi un choix de 300 exercices – s'échelonnant sur trois degrés de difficulté- qui lui offrent de travailler au niveau de l'amélioration de la capacité de lecture, d'écriture et de compréhension ainsi que d'autres capacités importantes comme l'orientation dans l'espace et dans le temps. Ces exercices sont très variés, accompagnés de sons, de séquences musicales et parlées, et beaucoup d'entre eux sont agrémentés d'un gag à la fin. L'apprenant, s'il le souhaite, peut valider sa réussite par des points qui lui sont attribués. De plus 36 exercices imprimables sur trois degrés de difficulté s'ajoutent et sont téléchargeables gratuitement sur :

http://www.euro-cordiale.lu/index.php?option=com_content&view=article&id=14&Itemid=15

Tout au long de ce DVD-ROM, l'apprenant a un fidèle allié qui le guide, qui lui explique ce qu'il n'a pas compris et l'encourage : c'est le perroquet, toujours juché quelque part dans un coin de l'écran, toujours disponible.

Lorsque l'apprenant veut s'arrêter dans le déroulement du programme, où qu'il en soit, il le peut. Il reviendra la prochaine fois dans le DVD-ROM et pourra choisir de reprendre là où il s'était arrêté, ou ailleurs. Notre perroquet virtuel sera toujours là pour l'accompagner.

Tous les jeunes qui ont expérimenté ce DVD-ROM l'ont beaucoup apprécié dans sa panoplie de possibilités. Les formateurs qui l'ont testé auprès de différents publics - dont un public adulte en situation d'illettrisme - ont eu beaucoup de plaisir et d'intérêt à travailler avec « Restaurant Venezia ». Tous ces utilisateurs ont également été amenés à se familiariser avec le maniement d'un ordinateur, à naviguer dans un logiciel, ce qui est devenu un apprentissage de base, utile dans beaucoup de métiers et de situations.

Une dernière surprise pour les concepteurs : les jeunes et les adultes ont trouvé un autre objectif au DVD-ROM : celui de pouvoir s'entraîner dans une langue étrangère pour la pratiquer dans ses aspects les plus courants.

Objectif général 1:

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

Objectif spécifique OS1: Identifier la graphie

OS1a:

Reconnaître les lettres de l'alphabet (caractères minuscules et majuscules)

OS1b:

Savoir utiliser l'ordre alphabétique

OS1c:

Discriminer les phonèmes simples (ba - ti - lu...), semi-complexes (ch - gn - gu...) et complexes (oin - ion...)

OS1d:

Reconnaître la graphie d'une séquence entendue (mot, groupe de mots, phrase)

Objectif spécifique 2: Identifier le vocabulaire

OS2a:

Identifier des mots simples et des groupes de mots

OS2b:

Reconstituer des mots simples, des mots composés et des groupes de mots

OS2c:

Identifier des synonymes et des mots de sens voisin

OS2d:

Identifier des mots de sens contraire

Objectif spécifique 3: Appréhender le sens

OS3a:

Comprendre le sens de mots, de groupes de mots, de phrases courtes et simples

OS3b:

(Re)constituer des phrases simples

OS3c:

Anticiper dans la lecture

OS3d:

Mettre en adéquation un texte et une illustration

OS3e:

Retrouver une information dans un texte

Objectif spécifique 4: Appréhender l'orthographe et la grammaire

OS4a:

Identifier l'orthographe d'un mot ("ss" par exemple, "m" avant "b" ou "p"...)

OS4b:

Savoir écrire les pluriels des mots et des adjectifs

OS4c:

Savoir retrouver ou écrire des mots courants

Objectif spécifique 5: Comparer - s'orienter - mémoriser

OS5a:

S'orienter dans l'espace

OS5b:

S'orienter dans le temps

OS5c:

Comparer

OS5d:

Mémoriser (des mots ou des groupes de mots)

Objectif général 2:

S'entraîner à lire et à comprendre une documentation au moyen de textes interactifs

Objectif spécifique 1:

Naviguer et se repérer au sein d'une documentation abondante et variée

Objectif spécifique 2:

Lire et comprendre une documentation (textes et illustrations)

Objectif spécifique 3:

Repérer les éléments essentiels d'une documentation fournie sous forme de textes, photos, dessins, tableaux...

Objectif général 3:

S'entraîner à analyser une situation, prendre position et argumenter à l'oral au moyen de séquences comportementales

Objectif spécifique 1:

Comprendre un dialogue oral et écrit engageant 5 interlocuteurs

Objectif spécifique 2:

Analyser une situation à travers des dialogues prenant des positions très affirmées

Objectif spécifique 3:

Prendre position et argumenter

Objectif spécifique 4:

Maîtriser la voix et les attitudes corporelles

Objectif spécifique 5:

Se référer à ses propres expériences et en tirer partie face à une situation donnée

Objectif général 4:

S'entraîner à prendre en compte différents critères pour passer une commande dans un restaurant au moyen de situations variées

Objectif spécifique 1:

Se repérer dans un document complexe (écrans à fenêtres) - Cartes des menus - Ingrédients

Objectif spécifique 2:

Analyser les contraintes qui doivent aboutir à une sélection

Objectif spécifique 3:

Lire et comprendre une documentation (texte + illustrations)

Objectif spécifique 4:

Faire des estimations et calculer une somme selon des choix possibles dans un but pratique

Objectif spécifique 5:

Rechercher dans un document des éléments non immédiatement visibles ou accessibles

OG1

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

OS1 Identifier la graphie			
OS1a	OS1b	OS1c	OS1d
Reconnaître les lettres de l'alphabet (caractères minuscules et majuscules)	Savoir utiliser l'ordre alphabétique	Discriminer les phonèmes simples (ba - ti - lu...), semi-complexes (ch - gn - gu...) et complexes (oin - ion...)	Reconnaître la graphie d'une séquence entendue (mot, groupe de mots, phrase)

Contenus

"Savoir"	Connaître la forme des caractères majuscules et minuscules de l'alphabet.	Connaître par cœur l'ordre alphabétique et éventuellement savoir le "réciter".	Connaître les phonèmes de la langue française (par paliers progressifs, des plus simples aux plus complexes, selon les niveaux de difficulté des exercices).	Connaître le système français permettant d'associer le son prononcé et la graphie d'une séquence plus ou moins longue selon le niveau de difficulté de l'exercice.
"Savoir-faire"	Etre capable de discriminer les caractères majuscules des caractères minuscules et inversement. Dans certains exercices, être capable de cliquer rapidement sur le bon caractère lors d'un défilement de lettres.	Etre capable de faire une recherche dans une liste de mots en ordre alphabétique et de faire un classement en ordre alphabétique.	Etre capable de discriminer les phonèmes de la langue française (par paliers progressifs, des plus simples aux plus complexes, selon les niveaux de difficulté des exercices).	Etre capable d'associer pour la langue française le son prononcé et la graphie d'une séquence plus ou moins longue selon le niveau de difficulté.
"Savoir-être"	Se sentir à l'aise face à l'écrit; pouvoir utiliser les majuscules pour les noms propres des personnes.	Se sentir à l'aise dans toutes les recherches d'éléments présentés par classement alphabétique.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.
Méthode	3 exercices interactifs avec corrigé	2 exercices interactifs avec corrigé	5 exercices interactifs avec corrigé	7 exercices interactifs avec corrigé
Critères d'évaluation	Sur option préalable, des points sont donnés pour chaque réponse exacte. La programmation est faite de telle sorte que les erreurs ne peuvent pas rester à l'écran, ce qui évite qu'elles soient "fixées" par l'apprenant ou qu'elles provoquent des confusions durables. Des aides interviennent le plus souvent quand il y a erreur et incitent l'apprenant à refaire l'exercice et à trouver la bonne solution.			

OG1

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

OS2			
Identifier le vocabulaire			
OS2a	OS2b	OS2c	OS2d
Identifier des mots simples et des groupes de mots	Reconstituer des mots simples, des mots composés et des groupes de mots	Identifier des synonymes et des mots de sens voisin	Identifier des mots de sens contraire

Contenus

"Savoir"	Etre capable de lire des séquences courtes et élémentaires (mots, groupes de mots).	Etre capable de lire des séquences courtes et élémentaires (mots, mots composés, groupes de mots).	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".
"Savoir-faire"	Etre capable de mettre en relation un mot ou un groupe de mots avec la même séquence parlée ou une illustration.	Etre capable de composer ou de recomposer des mots, des mots composés ou des groupes de mots.	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".
"Savoir-être"	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".	Non pertinent pour la première version de "Restaurant Venezia".
Méthode	8 exercices interactifs avec corrigé	15 exercices interactifs avec corrigé		
Critères d'évaluation	Sur option préalable, des points sont donnés pour chaque réponse exacte. La programmation est faite de telle sorte que les erreurs ne peuvent pas rester à l'écran, ce qui évite qu'elles soient "fixées" par l'apprenant ou qu'elles provoquent des confusions durables. Des aides interviennent le plus souvent quand il y a erreur et incitent l'apprenant à refaire l'exercice et à trouver la bonne solution.			

OG1

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

OS3				
Appréhender le sens				
OS3a	OS3b	OS3c	OS3d	OS3e
Comprendre le sens de mots, de groupes de mots, de phrases courtes et simples	(Re)constituer des phrases simples	Anticiper dans la lecture	Mettre en adéquation un texte et une illustration	Retrouver une information dans un texte

Contenus

"Savoir"	Etre capable de lire et de comprendre des séquences courtes et élémentaires; disposer d'un vocabulaire de base.	Etre capable de lire une suite de mots ou de groupes de mots.	Avoir un niveau de lecture suffisant pour pouvoir s'attendre à une suite logique dans un texte court et simple.	Avoir un niveau de lecture suffisant pour pouvoir s'attendre à une suite logique dans un texte court et simple.	Avoir un niveau de lecture suffisant pour pouvoir s'attendre à une suite logique dans un texte court et simple.
"Savoir-faire"	Montrer qu'on a compris le sens d'un mot, d'un groupe de mot ou d'une phrase simple.	Créer des phrases simples et courtes à partir des mots ou des groupes de mots qui les constituent.	Etre capable de lire de courts textes simples avec une illustration à l'appui en vue de découvrir des erreurs relatives à la signification des mots.	Etre capable de lire de courts textes simples avec une illustration à l'appui en vue d'associer un texte à son illustration.	Etre capable de lire de courts textes simples avec une illustration à l'appui en vue de retrouver une information.
"Savoir-être"	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.	Se sentir plus à l'aise face au code écrit.
Méthode	4 exercices interactifs avec corrigé	1 exercice interactif avec corrigé	4 exercices interactifs avec corrigé	13 exercices interactifs avec corrigé	1 exercice interactif avec corrigé
Critères d'évaluation	Sur option préalable, des points sont donnés pour chaque réponse exacte. La programmation est faite de telle sorte que les erreurs ne peuvent pas rester à l'écran, ce qui évite qu'elles soient "fixées" par l'apprenant ou qu'elles provoquent des confusions durables. Des aides interviennent le plus souvent quand il y a erreur et incitent l'apprenant à refaire l'exercice et à trouver la bonne solution.				

OG1

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

OS4 Appréhender l'orthographe et la grammaire		
OS4a	OS4b	OS4c
Identifier l'orthographe d'un mot ("ss" par exemple, "m" avant "b" ou "p"...))	Savoir écrire les pluriels des mots et des adjectifs	Savoir retrouver ou écrire des mots courants

Contenus

"Savoir"	Savoir quand on doit écrire "ss" et connaître 24 mots qui prennent "ss".	Connaître les principaux cas de transformation de mots du singulier au pluriel (s, x).	Connaître l'orthographe de quelques mots relatifs au corps, aux animaux, au calendrier, aux instruments de musique, aux aliments.
"Savoir-faire"	Savoir se fier à son oreille pour les mots correspondants à l'exercice travaillé.	Orthographier convenablement les substantifs et les adjectifs au pluriel.	Etre capable d'écrire correctement 36 mots courants appartenant au champ lexical du corps, des animaux, du calendrier, des instruments de musique, des aliments.
"Savoir-être"	Etre plus à l'aise et plus sûr de soi lorsqu'il s'agit d'écrire des mots correspondants à l'exercice travaillé.	Se sentir à l'aise face aux accords de pluriel des substantifs et des adjectifs.	Se sentir plus à l'aise en prenant conscience qu'on est capable d'écrire correctement un certain nombre de mots du vocabulaire courant.
Méthode	3 exercices interactifs avec corrigé	2 exercices interactifs avec corrigé	5 exercices interactifs avec corrigé
Critères d'évaluation	Sur option préalable, des points sont donnés pour chaque réponse exacte. La programmation est faite de telle sorte que les erreurs ne peuvent pas rester à l'écran, ce qui évite qu'elles soient "fixées" par l'apprenant ou qu'elles provoquent des confusions durables. Des aides interviennent le plus souvent quand il y a erreur et incitent l'apprenant à refaire l'exercice et à trouver la bonne solution.		

OG1

S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices

OS5			
Comparer - s'orienter - mémoriser			
OS5a	OS5b	OS5c	OS5d
S'orienter dans l'espace	S'orienter dans le temps	Comparer	Mémoriser (des mots ou des groupes de mots)

Contenus

"Savoir"	Connaître la situation de la droite, de la gauche, du haut et du bas par rapport à soi-même (sans décentration). Connaître le principe d'un tableau à double entrée.	Connaître les repères (jours, mois, années, saisons) dans l'ordre et par extension les secondes, les minutes, les heures.	Mettre en relation des éléments en fonction d'un ou de plusieurs critères. Reconnaître des éléments identiques ou similaires.	
"Savoir-faire"	Se repérer par rapport à la droite, la gauche, le haut et le bas. Se repérer dans un tableau à double entrée et être capable de cocher une intersection.	Prendre et honorer des rendez-vous, gérer son emploi du temps, estimer une durée, respecter un timing, un horaire. Programmer un enregistrement télé, une durée de cuisson, une tâche etc. Planifier son travail, ses déplacements et ses journées de congé.	Etre capable de comparer des prix, des quantités. Trouver des stratégies qui permettent de faciliter et d'assurer la mémorisation.	
"Savoir-être"	Etre capable de se diriger, de s'orienter, de retrouver son chemin, de lire une carte routière, un plan de ville, un plan de maison. Expliquer à quelqu'un un chemin à prendre.	Faire des projets dans le temps, à court, moyen et long terme. Ne pas faire attendre autrui. Ne pas prendre de retard.	Etre plus à même de faire le bon choix, de faire une sélection, de prendre des décisions. Etre plus sûr de soi, de sa mémoire.	
Méthode	3 exercices interactifs avec corrigé	2 exercices interactifs avec corrigé	9 exercices interactifs avec corrigé	3 exercices interactifs avec corrigé
Critères d'évaluation	Sur option préalable, des points sont donnés pour chaque réponse exacte. La programmation est faite de telle sorte que les erreurs ne peuvent pas rester à l'écran, ce qui évite qu'elles soient "fixées" par l'apprenant ou qu'elles provoquent des confusions durables. Des aides interviennent le plus souvent quand il y a erreur et incitent l'apprenant à refaire l'exercice et à trouver la bonne solution.			

OG2

S'entraîner à lire et à comprendre une documentation au moyen de textes interactifs

OS1	OS2	OS3
Naviguer et se repérer au sein d'une documentation abondante et variée	Lire et comprendre une documentation (textes et illustrations)	Repérer les éléments essentiels d'une documentation fournie sous forme de textes, photos, dessins, tableaux...

Contenus

"Savoir"	Connaître les codes de navigation d'un logiciel (fléchages, clics de souris...); connaître le système d'affichage à l'écran par succession de "fenêtres".	Etre capable de lire et de comprendre les différentes informations présentées sur écran par le moyen de textes écrits et d'illustrations; savoir dissocier le contenu informatif et les icônes de navigation sur un écran.	Etre capable de lire et de comprendre tous les éléments d'une documentation fournie sur écran sous forme de textes simples et courts, de photos, de dessins, etc. en vue d'une sélection ultérieure.
"Savoir-faire"	Etre capable de trouver une information dans une documentation en naviguant dans un programme informatique.	Etre capable d'associer un texte et une illustration sur écran; être capable de décoder une illustration sur écran en vue d'une recherche particulière.	Etre capable de distinguer ce qui est essentiel de ce qui est accessoire par rapport à une situation donnée.
"Savoir-être"	Pouvoir adopter une démarche d'essai/erreur pour trouver ce qu'on cherche; manifester de la curiosité et de l'initiative en cliquant où l'on pourrait trouver quelque chose d'autre.	Etre ouvert à différents moyens de documentation sans en exclure un (lecture d'un texte, d'une image, d'une photo). Savoir profiter de tous les moyens mis à disposition ensemble sans en exclure pour aider à la compréhension.	Faire preuve d'objectivité face à une documentation donnée (ne pas se "fixer" sur un point particulier au détriment des autres) en vue d'en repérer tous les éléments essentiels.

Méthode Présentation de petits textes illustrés par des dessins ou des photographies. Les textes sont écrits en français facile ou assez facile. L'apprenant peut choisir son propre rythme pour prendre connaissance de chaque texte, de chaque écran, dans les séquences informatives. Un ou deux exercices sont mis en relation avec chacune de ces séquences en fonction du thème abordé ou du vocabulaire. Dans beaucoup de séquences, de petites animations rendent le texte plus attrayant.

Critères d'évaluation Les évaluations ne peuvent se faire que si l'apprenant ou le groupe d'apprenants est accompagné par un enseignant.

OG3

S'entraîner à analyser une situation, prendre position et argumenter à l'oral au moyen de séquences comportementales

OS1	OS2	OS3	OS4	OS5
Comprendre un dialogue oral et écrit engageant 5 interlocuteurs	Analyser une situation à travers des dialogues prenant des positions très affirmées	Prendre position et argumenter	Maîtriser la voix et les attitudes corporelles	Se référer et tirer parti de ses propres expériences face à une situation donnée

Contenus

"Savoir"

Maîtriser suffisamment la langue parlée pour comprendre les dialogues, soit en les écoutant, soit en les lisant, soit en les écoutant et en les lisant en même temps.

Maîtriser suffisamment la langue, orale et/ou écrite, pour comprendre des phrases donnant parfois des opinions extrêmes dans un niveau de langue familier.

Maîtriser suffisamment la langue à l'oral pour se faire comprendre des autres participants.

Connaître les caractéristiques élémentaires du discours non verbal (sourire, froncement de sourcil, soupir, etc.)

Savoir distinguer des exemples dans une argumentation.

"Savoir-faire"

Etre capable de distinguer qui parle parmi les 5 interlocuteurs des dialogues, chacun suivant son idée ou développant son opinion de façon discontinue.

Etre capable de distinguer la situation donnant lieu aux dialogues, les différentes situations des interlocuteurs à travers ce qu'ils disent ainsi que la situation des personnages évoqués par les interlocuteurs (par exemple: le bon ou mauvais élève, le mendiant, le père, etc.)

Etre capable d'énoncer clairement sa position en donnant au moins un argument.

Etre capable d'identifier les caractéristiques du discours non verbal chez des interlocuteurs, soit dans les séquences du CD-ROM soit au sein du groupe d'apprenants.

Etre capable de mettre en relation des situations vécues et une situation donnée, retrouver dans sa mémoire des éléments en relation avec une situation donnée pour étayer son argumentation.

"Savoir-être"

Etre capable d'écouter une opinion émise, une idée, jusqu'au bout sans interrompre pour donner sa propre position ou manifester, s'empêchant ainsi de suivre le reste du dialogue.

Etre capable de "rendre compte" d'une situation par l'analyse sans prendre soi-même position.

Etre capable de ressentir la part d'exagération de certaines réparties des dialogues; être capable de faire valoir sa position au sein d'un groupe sans monopoliser la parole; être capable d'intervenir au sein d'un groupe pour que l'assistance prenne en compte ce qu'on a à dire.

Etre capable d'utiliser consciemment des éléments caractéristiques du discours non verbal.

Etre capable de prendre part à une discussion au sein d'un groupe en s'impliquant à travers des exemples personnels; prendre conscience que les opinions peuvent être liées à des ressentis de l'ordre de la peur, de la colère, etc.

Méthode L'apprenant travaillera les séquences comportementales en groupe avec un formateur qui animera la séance en fonction des objectifs visés (que soient pris en compte tous les objectifs en même temps ou un objectif en particulier). Il est conseillé au formateur de projeter la séquence comportementale choisie devant le groupe, les participants n'ayant alors pas besoin d'un ordinateur. Les séquences peuvent être jouées (avec le texte imprimé par exemple) et continuées en improvisation. Il est intéressant de faire jouer par un même apprenant deux rôles opposés parmi les dialogues des séquences. Les participants seront invités à rendre compte de la situation de la séquence choisie pour montrer qu'ils ont compris la problématique, et ce avant de prendre eux-mêmes position en argumentant et en se référant à leur propre expérience. Par extension, le formateur peut faire écrire puis jouer par le groupe un dialogue avec des positions extrêmes et une autre situation que celles des séquences comportementales du CD-ROM.

Critères d'évaluation La méthode est telle que ces séquences ne peuvent être évaluées qu'en groupe avec un enseignant puisque le véhicule est essentiellement l'expression orale de chacun.

OG4				
S'entraîner à prendre en compte différents critères pour passer une commande dans un restaurant au moyen de situations variées				
OS1	OS2	OS3	OS4	OS5
Se repérer dans un document complexe (écrans à fenêtres) - Cartes des menus - Ingrédients	Analyser les contraintes qui doivent aboutir à une sélection	Lire et comprendre une documentation (texte + illustrations)	Faire des estimations et calculer une somme selon des choix possibles dans un but pratique	Rechercher dans un document des éléments non immédiatement visibles ou accessibles

Contenus

"Savoir"

Savoir identifier, dans une carte de restaurant, les différentes parties ou catégories (hors d'œuvres, boissons, desserts, prix...). Savoir prendre des informations sur les ingrédients au moyen du système de navigation du logiciel.

Maîtriser un certain nombre de termes relatifs à la nourriture et à la gastronomie (légumes, fruits, vitamines, plat principal, non-alcoolisé, végétarien...)

Etre capable de lire et de comprendre les noms des catégories, des plats (parfois sophistiqués), ce qui compose ces plats (ingrédients) et les explications données sur les ingrédients.

Connaître le principe de l'addition et ses applications pratiques; savoir effectuer une addition avec des nombres décimaux et des retenues.

Connaître les codes de navigation d'un logiciel (fléchages vers la droite, la gauche, retour, icônes diverses...)

"Savoir-faire"

Effectuer un balayage visuel sur écran suffisamment performant pour trouver rapidement ce qu'on cherche parmi les catégories et les plats. Manœuvrer la souris pour passer d'un écran à l'autre et/ou d'une fenêtre à l'autre à la recherche de l'intégralité du document ou à la recherche de précisions sur la composition des plats.

Etre capable de prendre en compte précisément les désirs et le budget d'autrui en vue de choisir un menu qui lui convienne et qu'il peut payer. Etre capable de mémoriser une séquence écrite et parlée assez longue en repérant les éléments essentiels en vue d'une sélection ultérieure.

Etre capable d'associer un texte et une illustration; être capable de décoder une illustration en vue d'une recherche particulière.

Etre capable d'effectuer une addition sans erreurs de calcul. Ne pas oublier de montants. Savoir estimer par calcul mental un total de façon qu'il ne dépasse pas une somme déterminée.

Savoir utiliser le système de navigation d'un logiciel soit par tâtonnements soit en connaissant les icônes; savoir rechercher les informations voulues à travers une succession de possibilités.

"Savoir-être"	Ne pas se sentir à l'écart des NTIC. Se sentir plus à l'aise dans le maniement d'une souris d'ordinateur et dans la navigation d'un logiciel.	Ne pas interférer dans les désirs d'autrui, respecter les particularités (par exemple être végétarien, ne pas aimer un ingrédient, etc.)	Etre ouvert à différents moyens de documentation sans en exclure un (lecture d'un texte, d'une image, d'une photo, écoute d'un texte). Savoir profiter de tous les moyens mis à disposition ensemble sans en exclure pour aider à la compréhension.	Prendre le temps ou faire l'effort de passer par une estimation avant de se lancer dans des calculs précis qui peuvent s'avérer inutiles.	Montrer une certaine persévérance dans sa recherche, ne pas s'impatienter; profiter des nouvelles technologies.
Méthode	Il y a une photo pour chaque plat sur clic de souris. Le nom du plat est parlé. Le nom de chaque ingrédient est écrit et donne lieu à une fenêtre explicative.	Une réponse erronée due à une mauvaise analyse est rejetée et donne lieu à une aide qui explique pourquoi la réponse donnée n'est pas retenue. Pour chaque proposition de menu de la part de l'apprenant, celui-ci reçoit immédiatement les commentaires du convive intéressé ou du perroquet.	Elle consiste à proposer une carte telle qu'on peut en trouver dans les restaurants italiens et à offrir systématiquement des aides, des précisions et des explications sur chaque plat et chaque ingrédient qui le compose.	Il est demandé à l'apprenant d'établir un menu pour chaque convive en respectant les contraintes et les goûts de chacun puis d'établir l'addition pour chaque menu proposé par l'apprenant.	Dans la carte du restaurant, chaque menu se prête à des précisions et des explications sur simple clic de souris. Ces explications amènent toujours la possibilité d'avoir des informations supplémentaires sur tout ce qui compose le plat.
Critères d'évaluation	Pour chacune de ses actions dans les propositions de menu, l'apprenant reçoit immédiatement les commentaires du convive intéressé ou du perroquet. Il s'agit là d'une évaluation à chaque étape des commandes.				