



« Restaurant Venezia »



**Mieux lire
Mieux écrire
Mieux se comprendre**

Livret pédagogique

Dominique SADRI-FAURE - Erny PLEIN - Jean-Denis OESTER



Éducation et culture

Leonardo da Vinci

***Projet TOI
2009-1BG1-LEO05 -01633***

SOMMAIRE

1. Qu'est-ce que « Restaurant Venezia »

- 1. 1 Quels sont les objectifs « Restaurant Venezia » p.
- 1. 2 Description de « Restaurant Venezia » : parcours dans l'outil p.
- 1. 3 A qui s'adresse le logiciel p.
- 1. 4 Les 3 niveaux de difficulté
- 1. 5 Dans quelles langues existe-t-il actuellement p.
- 1. 6 Comment peut-il être offert en téléchargement gratuit p.

2. Comment utiliser « Restaurant Venezia » en autodidaxie

- 2. 1 Le démarrage du logiciel, les choix à faire, les activités proposées p.
- 2. 2 Quelques entraînements pour s'y retrouver : bien naviguer dans le logiciel... p.
- 2. 3 Une invitation au restaurant ! p.
 - Choisir ses convives parmi 12 jeunes qui se présentent p.
 - Passer les commandes p.
- 2. 4 S'entraîner à comprendre : les 16 séquences informatives p.
- 2. 5 S'entraîner à se comprendre : séquences comportementales p.
- 2. 6 S'entraîner à lire et à écrire : sur ordinateur : 300 exercices interactifs p.
- 2. 7 S'entraîner à lire et à écrire : sur papier : 36 exercices imprimables p.

3. Conseils d'utilisation pour les enseignants et formateurs,

- 3. 1 Utiliser « Restaurant Venezia » en groupe p.
- 3. 2 Quelques pistes pour aller plus loin p.
- 3. 3 Utiliser « Restaurant Venezia » pour se perfectionner dans une langue étrangère p.
- 3.4 « Restaurant Venezia » : Des objectifs pédagogiques élargis p.

4. Fondements de la pédagogie

- 4. 1 Une pédagogie de la « découverte par soi-même » p.
- 4. 2 Une pédagogie de la facilitation p.

5. Les créateurs et leurs autres créations pédagogiques p.

- 5.1 Les créateurs de « Restaurant Venezia » p.
- 5.2. Autres outils pédagogiques des auteurs gratuitement téléchargeables p.

6. Avis et expérience des lecteurs

1. Qu'est-ce que « Restaurant Venezia »



« Restaurant Venezia » n'est ni une méthode pour l'apprentissage de cuisinier, ni un florilège de recettes italiennes, ni la liste des meilleurs pizzerias en Europe ! Il s'agit d'un logiciel interactif pour les jeunes et les adultes souhaitant se perfectionner dans leur propre langue ou dans une langue étrangère (français, anglais, allemand, portugais, bulgare et luxembourgeois) à travers un repas virtuel très convivial... au « Restaurant Venezia ».

1. 1 Quels sont les objectifs du logiciel

Le logiciel interactif « Restaurant Venezia » remporte un grand succès dans les écoles techniques et les cours du soir car il permet à des jeunes en difficulté d'accéder à la lecture et à l'écriture par des moyens non scolaires. La diversité et l'abondance des activités pédagogiques qu'il propose autour du thème d'un dîner entre jeunes dans une pizzeria permet à chacun de travailler ses difficultés propres, à son niveau, à son rythme à travers des séquences qui les concernent et qui les motivent.



En effet, l'un des objectifs de « Restaurant Venezia » est de revaloriser les jeunes en difficulté ou en situation d'illettrisme et de les remotiver à l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et du calcul simple en les familiarisant à l'utilisation de l'ordinateur. Un autre objectif du logiciel est de pouvoir être utilisé aussi bien en autodidaxie, en formation individualisée accompagnée ou en groupe.

« Restaurant Venezia » a été développé par une équipe d'enseignants, de formateurs, de psychologues, d'assistants sociaux et de concepteurs de logiciels éducatifs luxembourgeois, allemands et français en étroite collaboration avec les utilisateurs potentiels.

L'objectif premier est tout d'abord d'inciter l'apprenant à entrer dans la pizzeria « Restaurant Venezia » en lui proposant d'y retrouver des amis avec lesquels il pourra dîner et discuter. La pizzeria et l'Italie serviront de fil conducteur tout au long du logiciel.



1. 2 Description de « Restaurant Venezia » : parcours dans l'outil



Après avoir pris connaissance du fonctionnement du logiciel, 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 comme convives pour partager un repas (virtuel !) dans un restaurant italien. L'Italie sera d'ailleurs le thème du logiciel.



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.

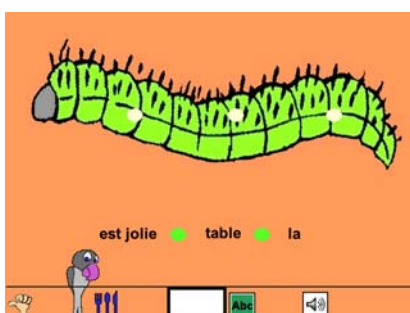


Ici, il devra tenir compte des critères de goût et de budget pour chacun d'eux pour passer les commandes en consultant une carte de restaurant où les plats, écrits, peuvent être visualisés par des photos et expliqués dans de courts commentaires, souvent drôles ou inattendus pour capter l'attention.

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. On ouvre la porte aux « séquences comportementales » où les jeunes vont débattre avec ardeur de ces questions sous forme de sketches. Leurs avis, souvent opposés, vont amener l'apprenant à pouvoir s'exprimer au sein du groupe d'élèves travaillant avec le même logiciel et, bien sûr, avec l'accompagnement de l'enseignant. Ces séquences comportementales, au nombre de 12, ont pour objectif de permettre à l'apprenant de s'exprimer sur les difficultés qu'il rencontre grâce à ce tremplin.



A chacune des séquences, il est proposé plusieurs exercices interactifs correspondant à une difficulté particulière ou reprenant le thème de la séquence. L'apprenant peut faire le détour par ces exercices s'il le souhaite... Ils sont tous attractifs et originaux dans leur présentation, avec bien souvent un gag à la fin.

Tout au long de ce logiciel, 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 logiciel et pourra choisir de reprendre là où il s'était arrêté, ou ailleurs, avec la possibilité de cumuler les points déjà obtenus. Notre perroquet virtuel sera toujours là pour l'accompagner.

1. 3 A qui s'adresse le logiciel

« Restaurant Venezia » s'adresse plus particulièrement :

- aux enseignants, formateurs et éducateurs qui travaillent avec des adolescents ou des adultes
- aux jeunes ou aux adultes qui ont des difficultés à l'écrit ou qui sont en situation d'illettrisme
- aux jeunes ou aux adultes qui souhaitent s'entraîner dans une langue étrangère qu'ils étudient
- aux personnes qui veulent s'initier à l'ordinateur
- aux adolescents s'intéressant aux problèmes qu'ils peuvent rencontrer (amour, argent, angoisses...)
- aux adultes qui souhaitent améliorer leurs bases en lecture, en calcul et à l'écrit

1. 4 Les 3 niveaux de difficulté

Si tous les textes du logiciel dans les différentes activités qu'il propose sont écrits dans une langue simple, ce sont les entraînements qui présentent 3 niveaux de difficultés. Or, des entraînements, il y en a beaucoup dans « Restaurant Venezia » ! 300 exercices interactifs et 36 exercices à imprimer.

Nous venons de dire que le logiciel s'adressait aux jeunes et aux adultes en situation d'illettrisme.

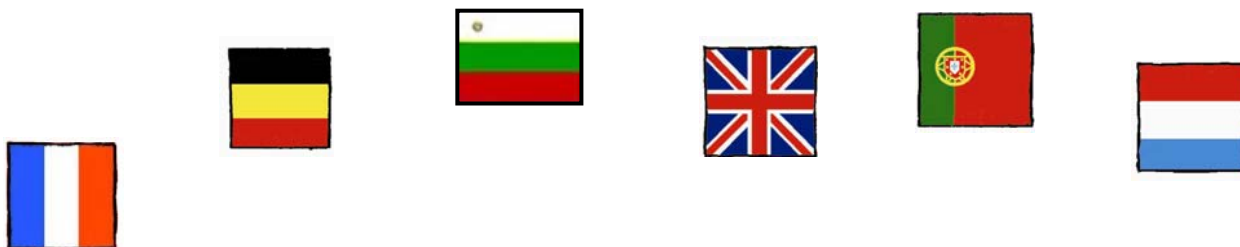
Le **premier niveau** de « Restaurant Venezia » comporte effectivement nombre d'entraînements qui visent à redonner aux apprenants les bases de la lecture : travail sur la reconnaissance des lettres, des sons simples, semi complexes ou complexes, des mots, des groupes de mots, des phrases élémentaires.

Le **deuxième niveau** du logiciel est adapté aux apprenants sachant déchiffrer sans toutefois être à l'aise dans la lecture, qui ne disposent pas d'un vocabulaire large et qui sont capables de comprendre des phrases semi complexes (phrases coordonnées ou subordonnées relatives simples).

Le **troisième niveau** correspond à des apprenants sachant lire mais sans facilité et souhaitant s'améliorer dans leur compréhension et leur vitesse de lecture.

1. 4 Dans quelles langues existe-t-il actuellement

A partir de sa version d'origine franco-allemande, « Restaurant Venezia » a été ensuite adapté pour les langues anglaise, portugaise et bulgare. Ces versions concernent évidemment les locuteurs parlant ces langues mais aussi offre la possibilité de s'entraîner dans une langue étrangère apprise en classe.



Une version spécifique a été développée pour s'entraîner à la langue luxembourgeoise comme langue étrangère. En effet, il s'agit de donner aux nombreux étrangers et frontaliers un outil pour s'entraîner à mieux connaître la langue luxembourgeoise, ce qui facilitera leur intégration sociale et augmentera leurs chances d'accès à la formation et leurs possibilités sur le marché du travail. De plus, il nous a semblé important pour la version luxembourgeoise d'adapter le thème (qui est celui de l'Italie dans les autres versions) au Luxembourg ainsi qu'à la « grande région » (Luxembourg, et régions voisines en Belgique, France et Allemagne), en présentant les principales villes, la culture et les particularités du Luxembourg, dont la connaissance peut également favoriser l'intégration sociale.

1. 5 Comment peut-il être offert en téléchargement gratuit

« Restaurant Venezia » s'inscrit parmi beaucoup d'autres outils pédagogiques créés par l'Association Euro Cordiale et ses partenaires dans le cadre de projets européens. Nous sommes des pédagogues et concepteurs d'outils pédagogiques et lorsque nous avons l'idée d'un outil, nous en posons la candidature très détaillée à l'Agence Nationale des projets européens Leonardo da Vinci et Comenius de notre pays ou à Bruxelles. Une des conditions est de travailler en collaboration avec plusieurs pays européens. Si notre candidature est retenue, ce qui est assez difficile, la Commission Européenne qui nous alloue alors une subvention pour concrétiser notre idée et créer notre outil, ce qui nous demande un an et demi à 3 ans selon les projets. A noter cependant, la subvention couvre 75% de notre travail, les 25% restants étant apportés par nous-mêmes. Cela nous permet de mettre les outils ainsi conçus gratuitement à la disposition des enseignants par téléchargement (sans publicités ni inscription), au moyen de liens à partir de notre site. Beaucoup de nos outils s'adressent aux jeunes et aux adultes en difficulté d'apprentissage ou d'insertion (sociale ou professionnelle) et sont utilisables en formation individualisée ou en complète autodidaxie. La plupart sont en 4 langues (français, anglais, allemand et bulgare). Notre site et nos outils pédagogiques sont consultables sur le site de notre Association: www.euro-cordiale.lu.

La liste des outils que nous avons créés dans le cadre de projets européens figure à la fin de ce livret.

Nous soumettons régulièrement des candidatures européennes en vue d'adapter « Restaurant Venezia » et d'autres de nos outils dans des langues européennes très variées comme le lituanien ou le turc.



2. Comment utiliser « *Restaurant Venezia* » en autodidaxie

2. 1 Le démarrage du logiciel, les choix à faire, les activités proposées

Dans ce chapitre, nous allons voir comment l'apprenant peut utiliser le logiciel par lui-même ou en formation individualisée accompagnée. Le chapitre suivant sera consacré au travail avec le logiciel en groupe sous la houlette de l'enseignant ou du formateur.

« Restaurant Venezia a été conçu pour un travail direct de l'apprenant avec le logiciel, sans aide.

Cependant, étant aussi destiné aux apprenants en grande difficulté ou en situation d'illettrisme, selon leur niveau, l'enseignant apportera son aide, du moins au départ, pour l'initier au divers activités qui peuvent l'aider à progresser ainsi qu'au niveau de difficulté qui le concerne.

Mais la personne qui n'a jamais encore travaillé avec le logiciel peut être guidée dès le début...

Pour démarrer et apprendre à bien s'y retrouver dans le logiciel, une aide est proposée juste après les premiers écrans d'ouverture où l'on doit d'abord cliquer sur le drapeau correspondant à la langue choisie puis d'écrire son nom (ou son prénom). Il est ensuite demandé si l'apprenant souhaite avoir des points lors des différents entraînements qu'il fera. Nous savons en effet que certains préfèrent visualiser leurs progrès en cumulant des points, ce qui les encourage, et d'autres naviguer librement sans que ses efforts soient comptabilisés.

A la question suivante : « Est-ce que tu as déjà travaillé avec ce programme ? », l'apprenant peut « passer la question » en cliquant sur le premier personnage (« Oui, je connais ce programme »). Dans ce cas, l'écran suivant lui propose d'écrire le nombre de points déjà obtenus s'il a souhaité avoir des points et l'invite à sélectionner l'activité qu'il souhaite faire ou poursuivre parmi 4 possibilités :



- Se faire aider par Koko pour entrer dans l'activité principale (le repas au restaurant)
- Choisir les jeunes qui accompagneront l'apprenant à table
- Se trouver directement dans la pizzeria et avoir ainsi accès à toutes les activités
- Faire uniquement des exercices



Si l'apprenant a cliqué sur le second personnage (« Non, je ne connais pas ce programme »), il est invité par le perroquet Koko – qui l'aidera si besoin tout au long de son parcours dans le logiciel – à faire connaissance l'activité pivot du logiciel, celle qui explique le titre « Restaurant Venezia » et qui régit la plupart des autres activités : le repas dans la pizzeria. Si l'apprenant décide de « suivre » le perroquet, il est entraîné directement au cœur du sujet, là où il participera à un repas dans une pizzeria avec des amis...

A chaque écran, y compris au départ, il y a une possibilité de « sortie » ! Une petite porte, placée en bas, permet à tout moment de quitter le programme, tout en montrant le nombre de points obtenus, le cas échéant.

Mais pour un travail en complète autodidaxie, une autre aide va permettre à l'utilisateur de s'y retrouver parmi les propositions faites sous forme de petits logos ou de symboles au bas de l'écran.

2. 2 Quelques entraînements pour s'y retrouver : bien naviguer dans le logiciel...

Après s'être prononcé sur le choix ou non de points à comptabiliser, l'apprenant se trouve donc, s'il ne suit pas Koko, devant un écran en 4 parties pour les différentes activités proposées. Toutefois, au bas de l'écran, Un « I » l'invite à faire quelques petits entraînements pour mieux se retrouver dans le logiciel. C'est la seconde aide du programme. Nous rencontrons alors une guide qui invite tout d'abord à repérer la signification des différents symboles utilisés dans le logiciel, simplement en passant la souris dessus. Rapide et pratique ! Puis elle propose de faire aussitôt un premier entraînement pour vérifier si l'utilisateur a bien compris la signification des petits logos et des symboles, cette fois en étant plus actif et en essayant aussi de deviner... : il suffit pour cela de cliquer sur sa personne pour faire ce mini entraînement !



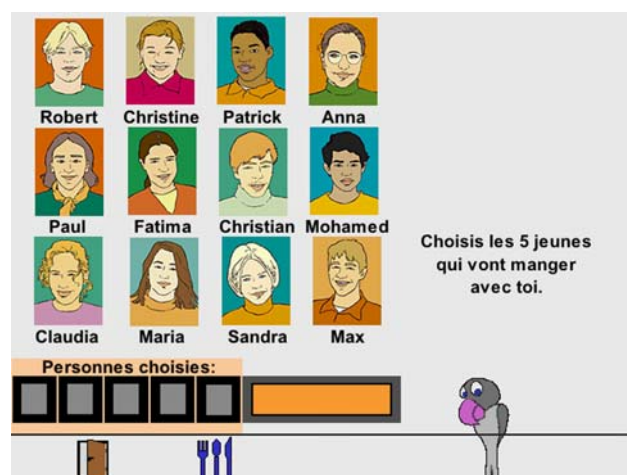
A tout moment, pour quitter l'aide, il suffit de cliquer sur la flèche dirigée vers la gauche pour revenir à l'écran qui présente les 4 activités.

2. 3 Une invitation au restaurant !

- Choisir ses convives parmi 12 jeunes qui font leur propre présentation

Le fil rouge du logiciel est donc ce repas au restaurant avec des amis. Mais il convient d'abord de choisir les convives... Pour cela, il faut cliquer sur l'écran qui propose de faire ce choix.

Parmi 12 jeunes, il faut en sélectionner 5 et pour ce faire, une petite description de chacun est à lire et à écouter en cliquant sur les portraits. On peut également imprimer ces descriptions pour un travail d'extension (voir 3. 2 Quelques pistes pour aller plus loin).



Voici une de ces fiches :

Mon nom, c'est Maria. J'ai 15 ans.
Je suis une italienne de Rome. Mon
père est chauffeur d'autocar et ma
mère sage-femme. J'adore faire du
vélo. Plus tard, je voudrais
m'occuper d'animaux.



En cliquant sur « Pour un autre choix, cliquez ici », une case orange s'ouvre dans laquelle l'apprenant va écrire le premier nom du jeune, et ainsi de suite jusqu'à 5. Les portraits des jeunes choisis apparaîtront d'abord à gauche de la case orange puis autour de la table, dans la salle de restaurant.

- Passer les commandes

Une fois les jeunes attablés, il s'agira pour l'apprenant de passer commandes pour les 5 convives. Toutefois, si l'apprenant a un regret concernant le choix des jeunes, il peut revenir en arrière en cliquant sur « Présentation des jeunes » en bas à gauche puis revenir au restaurant en cliquant sur les couverts, toujours en bas à gauche.

Le fait d'avoir choisi les convives suppose que l'utilisateur a pu lire ou écouter mais surtout comprendre les portraits qui ont été faits d'eux. La sélection a ensuite été faite selon, par exemple, les affinités ou bien les différences... C'est un point qui pourra fructueusement être discuté par le groupe, nous le verrons dans la partie **3. 2 Quelques pistes pour aller plus loin.**

2. 4 S'entraîner à comprendre : les 16 séquences informatives

Dans la salle de restaurant, se trouvent un écran de télévision et une carte de l'Italie. Ce sont les deux sources pour accéder aux séquences informatives.

Le téléviseur

En cliquant sur le téléviseur, on peut trouver un choix de 8 « programmes » qui défilent grâce au bouton vert :

- Roméo et Juliette
- Volcans (comment fonctionne un volcan et les volcans d'Italie)
- L'empire romain (la Rome antique)
- Venise et son extraordinaire construction
- Le sport en Italie (football, cyclisme, sport automobile et ski)
- Les lacs de l'Italie du Nord
- Des vacances à Sienne
- Pompéi

Chacun de ces thèmes est abondamment illustré par des dessins ou des photos. Les textes sont de niveaux 2 ou 3.



Le lac de Lugano



Chez les Romains du temps de César (gag de la souris)

Plusieurs écrans de chaque « programme » proposent des exercices. Il suffit de cliquer sur le crayon dans le carré jaune au bas de l'écran et de choisir le niveau de difficulté souhaité (1, 2 ou 3).

Ci-contre, le choix des sports en Italie... et les exercices au-dessous !



La carte de l'Italie

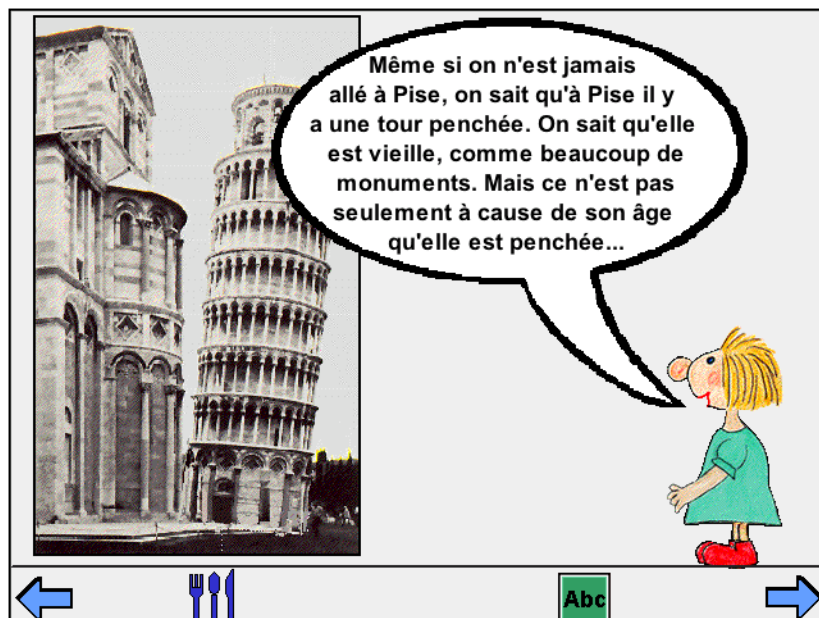
La seconde source des séquences informatives est également au mur dans la pizzeria : c'est la carte de l'Italie avec, à choisir, les plus belles villes de la péninsule.

- Milan
- Venise
- Cinque Terre
- Pise
- Florence
- Rome
- Naples
- Et... la Sicile !



Les villes sont illustrées par de belles photos et présentées de façon attrayante, dans une langue simple.

A chaque écran, on peut revenir si on le souhaite à l'intérieur de la salle de restaurant pour faire une autre activité (cliquer sur les 3 couverts) ou encore faire des exercices par objectifs (cliquer sur le logo ABC sur fond vert).



L'intérêt est, bien sûr, de trouver des informations présentées de façon simple et attrayante sur les divers sujets de ces séquences mais aussi de s'entraîner à lire et à comprendre, de s'entraîner également à rechercher une information que l'on veut avoir dans le cadre de l'objectif fort utile : « Savoir s'informer et se documenter ».



On dit qu'au début il y avait sept collines
et une louve...



Cette louve donnait son
lait à deux enfants sans mère: ils s'appelaient Romulus
et Rémus. Quand ils sont devenus grands, Romulus a
tracé les limites de la ville et il a tué Rémus!

Une histoire qui commence comme ça ne peut
pas être tranquille...

2. 5 S'entraîner à se comprendre : les 12 séquences comportementales

On peut accéder aux séquences comportementales à partir de la salle de restaurant en cliquant, au bas de l'écran, sur le logo avec les 3 personnages. On peut alors choisir la séquence qu'on désire suivre parmi les suivantes :

- **Ecole** : Ceux qui s'ennuient, qui ont peur des profs, des mauvaises notes, des parents, des autres élèves qui les maltraitent et puis aussi ceux qui aiment l'école...
- **Amour** : Roméo et Juliette, un modèle ?
- **Argent** : ... de poche. Les économes et les dépensiers !
- **Amitié** : Elle attend dans la salle de restaurant mais son ami ne viendra pas.
- **Manger** : Ceux qui sont difficiles et ceux qui sont au régime...
- **Orientation professionnelle** : Policier, secrétaire, mécanicien, serveuse, footballeur...
Et si on trouvait pas de boulot...
- **Père** : Et plus généralement l'autorité des parents...
et la permission de minuit !
- **SMS** : Un message capté par erreur...
où on en apprend une grave !
- **Sexualité** : Harcèlement, romantisme, homosexualité...
- **Violence** : Racket à l'école, violence à la maison.
- **Solidarité** : Considérations diverses après qu'un mendiant a demandé une petite pièce aux convives...
- **Angoisse** : Agressions, vols, phobies diverses... de quoi faire peur !



Ces thèmes ont été choisis parce qu'ils touchent de près les jeunes. Les dialogues peuvent sembler parfois excessifs mais ils sont faits pour prêter à discussion parmi les membres d'un groupe, en classe par exemple. En autodidaxie, ces dialogues, qui sont écrits et parlés, et qu'on peut également ré-écouter en cliquant sur le haut-parleur, peuvent être utilisés pour s'entraîner à mieux comprendre dans une langue étrangère, par exemple en écoutant le dialogue sans le lire puis en le lisant.

« Restaurant Venezia » est un outil qui invite l'enseignant à découvrir ses élèves sous un autre angle en leur permettant de s'exprimer sur des sujets tels que ceux proposés ici.

2. 6 S'entraîner à lire et à écrire sur ordinateur :

300 exercices interactifs sur 3 niveaux de difficulté

« Restaurant Venezia » est aussi un outil qui permet à l'enseignant de davantage individualiser le travail avec ses élèves, par exemple par le biais des multiples exercices du logiciel.

L'apprenant également peut lui-même individualiser la suite de son parcours dans le logiciel en optant parmi un choix de 300 exercices qui lui offrent de travailler au niveau de l'amélioration de la capacité de lecture, d'écriture et de compréhension et aussi d'autres capacités importantes comme l'orientation dans l'espace et dans le temps, la mémorisation ou la comparaison.

Ces exercices, tous interactifs, 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. Les exercices interactifs sont présentés chacun sur 3 degrés de difficulté. Leur objectif est principalement de s'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre.

Où trouver ces 300 exercices

On accède aux exercices interactifs de plusieurs façons :

1. Au niveau de l'écran qui suit le choix pour l'obtention ou non de points et qui présente 4 possibilités de s'orienter dans le logiciel, le cadre inférieur droit propose de s'entraîner avec les exercices.



2. L'écran général montrant la salle de restaurant où sont attablés les convives présente en bas un logo ABC sur fond vert qui fait accéder l'apprenant directement aux exercices interactifs.

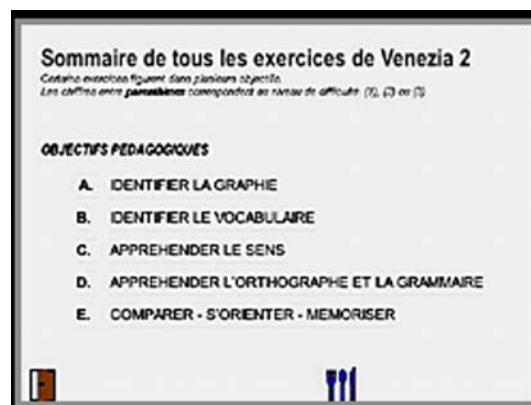


3. Pour chaque activité du logiciel, beaucoup d'écrans associent des exercices à faire si on le souhaite. On y accède soit en cliquant sur avec le logo vert **ABC** en bas à droite des écrans soit sur le logo jaune avec un crayon.



Objectifs, niveaux et contenus des 300 exercices interactifs

En cliquant dans ce cadre (au niveau du choix des 4 activités), on trouve la liste des objectifs pédagogiques. En cliquant sur un de ces objectifs, il apparaît un nouvel écran avec la liste des sous-objectifs ainsi que les niveaux de difficulté. Il suffit de cliquer sur le niveau voulu pour ouvrir l'exercice.



La déclinaison des objectifs pédagogiques est la suivante :

A. Identifier la graphie

- A1** - Reconnaître les lettres de l'alphabet (caractères minuscules et majuscules)
- A2** - Savoir utiliser l'ordre alphabétique
- A3** - Discriminer les phonèmes simples (ba - ti - lu...), semi-complexes (ch - gn - gu...) et complexes (oin - ion...)
- A4** - Reconnaître la graphie d'une séquence entendue (mot, groupe de mots, phrase)

B. Identifier le vocabulaire

- B1** - Identifier des mots simples et des groupes de mots
- B2** - Reconstituer des mots simples, des mots composés et des groupes de mots
- B3** - Identifier des synonymes et des mots de sens voisin
- B4** - Identifier des mots de sens contraire

C. Appréhender le sens

- C1** - Comprendre le sens de mots, de groupes de mots, de phrases courtes et simples
- C2** - (Re)constituer des phrases simples
- C3** - Anticiper dans la lecture
- C4** - Mettre en adéquation un texte et une illustration
- C5** - Retrouver une information dans un texte

D. Appréhender l'orthographe et la grammaire

- D1** - Identifier l'orthographe d'un mot ("ss" par exemple, "m" avant "b" ou "p"...)
- D2** - Savoir écrire les pluriels des noms et des adjectifs
- D3** - Savoir retrouver ou écrire des mots courants

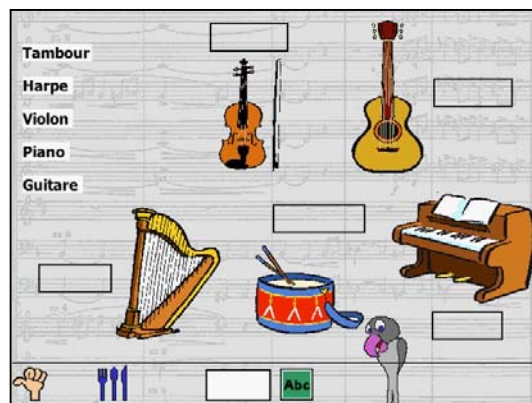
E. Comparer - s'orienter – mémoriser

- E1** - S'orienter dans l'espace
- E2** - S'orienter dans le temps
- E3** - Comparer
- E4** - Mémoriser (des mots ou des groupes de mots)

Chaque exercice est agrémenté d'un titre, qui comporte souvent une touche de fantaisie ou d'humour, ce qui permet de le mémoriser plus facilement qu'avec les codes chiffrés ou donne envie d'aller voir ce que cache le titre... En effet, les formateurs disent plutôt entre eux : *J'ai fait l'exercice « Attrape-moi si tu peux » et ça a bien marché* alors que le numéro (80) est vite oublié.

Un exercice peut appartenir à différents sous-objectifs selon son niveau de difficulté

Dans le tableau des sous-objectifs, par exemple B2, à la suite du titre des exercices se trouvent 3 cases à cocher correspondant au niveau. Le plus souvent, on peut avoir les 3 niveaux pour chacun des titres. Il arrive cependant que seuls un ou deux niveaux soient disponibles. Dans ce cas, on trouve entre parenthèses le ou les niveaux de difficulté disponibles dans ce sous-objectif. Cela signifie que le niveau manquant de l'exercice existe mais qu'il relève d'un autre sous-objectif, plus facile ou plus difficile. Ainsi, dans B2, on trouve l'exercice « Les instruments de musique » uniquement dans le niveau 2. Dans ce niveau, l'exercice correspond bien au sous-objectif B2 qui est « Reconstituer des mots ou des groupes de mots ». Au niveau 1, cet exercice, adapté pour être de niveau 1, a pour sous-objectif « Identifier des mots simples, des mots composés ou des groupes de mots » (B1). Adapté pour appartenir au niveau 3, cet exercice relève du sous-objectif C4 : « Mettre en adéquation un texte et une illustration ». On trouve également ce même exercice au niveau 3 dans le sous-objectif D3 auquel il peut également appartenir : « Savoir retrouver ou écrire des mots courants » car au niveau 3, on demande d'écrire les mots ce qui n'est pas le cas au niveau 2 ni au niveau 1.



Ainsi que nous l'avons souvent dit dans ce guide pédagogique, les activités de « Restaurant Venezia » peuvent être utilisées avec un grand bénéfice pour l'apprentissage ou le perfectionnement d'une langue étrangère. Pour ce qui est des exercices, un locuteur français peut s'entraîner à faire des exercices en langue anglaise, allemande, portugaise ou bulgare.

2. 7 S'entraîner à lire et à écrire sur papier :

36 exercices imprimables sur 3 niveaux de difficulté

Une série de 36 exercices à imprimer, également sur 3 degrés de difficulté, accompagnés de leurs corrigés, complètent les exercices interactifs. Ils se trouvent dans un fichier à part intitulé « Exercices sur papier ». Les objectifs pédagogiques de l'ensemble des exercices sont regroupés sous les objectifs et sous-objectifs identiques aux objectifs des exercices interactifs :

Les exercices de 1 à 10 sont de niveau 1, de 11 à 20 de niveau 2 et de 21 à 30 de niveau 3. Ainsi, à l'exercice 1 répondent les exercices 11 et 21 dans les 2 autres niveaux de difficulté. Les objectifs et sous-objectifs sont les mêmes.

Pour chaque exercice, un encadré en haut de la feuille indique :

- le numéro de l'exercice
- ses différents objectifs
- son niveau de difficulté
- son titre
- une case réservée à l'évaluation (de préférence l'auto-évaluation) de l'apprenant
- la consigne

Voici une série de 3 exercices correspondant aux mêmes objectifs et déclinés en 3 niveaux.

EXERCICE 8

Objectifs : II.1. Identifier des mots simples, des mots composés et des groupes de mots
II.2. Reconstituer des mots et des groupes de mots
III.4. Mettre en adéquation un texte et une illustration
IV.1. Identifier l'orthographe d'un mot

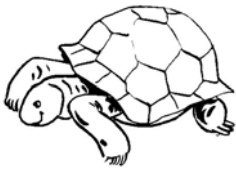
Niveau de difficulté : 1

Titre : **Sauf une lettre...**

Evaluation :

Consigne : Retrouve le nom de chaque animal grâce aux dessins et écris la lettre qui manque.

G _ RAFE

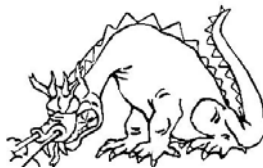


DR _ GON



TORT _ E

L _ PIN



CH _ VAL

CH _ T



EXERCICE 18

Objectifs : II.1. Identifier des mots simples, des mots composés et des groupes de mots
II.2. Reconstituer des mots et des groupes de mots
III.4. Mettre en adéquation un texte et une illustration
IV.1. Identifier l'orthographe d'un mot

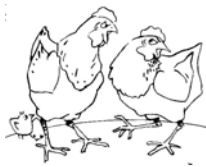
Niveau de difficulté : 1

Titre : **Sauf deux lettres...**

Evaluation :

Consigne : Retrouve le nom de chaque animal grâce aux dessins et écris les deux lettres qui manquent.

POISS _ _ S



LÉZ _ _ D



CHÈ _ _ E



P _ _ LE



S _ _ GE

ZÈ _ _ E



SOU _ _ S



EXERCICE 28

Objectifs : II.1. Identifier des mots simples, des mots composés et des groupes de mots
II.2. Reconstituer des mots et des groupes de mots
III.4. Mettre en adéquation un texte et une illustration
IV.1. Identifier l'orthographe d'un mot

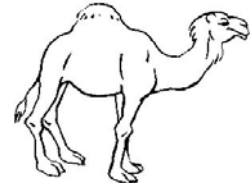
Niveau de difficulté : 1

Titre : **Sauf trois lettres...**

Evaluation :

Consigne : Retrouve le nom de chaque animal grâce aux dessins et écris les trois lettres qui manquent.

COR _ _ _ U



PE _ _ _ QUET

ÉLÉ _ _ _ NT



ANTI _ _ _ E

CY _ _ _



DR _ _ _ DAIRE



É _ _ _ EUIL



P _ _ _ ON

3. Conseils d'utilisation pour les enseignants et formateurs

3.1 Utiliser « Restaurant Venezia » en groupe

Si « Restaurant Venezia » est conçu pour être utilisé en autodidaxie, c'est-à-dire sans le recours à un enseignant, il peut également être exploité avec d'excellents résultats en groupe, qu'il s'agisse d'élèves en formation initiale, en apprentissage, ou d'adultes en formation continue.

- Utiliser « Restaurant Venezia » en formation individualisée en groupe

Le logiciel se prête particulièrement bien à la formation individualisée en groupe. En effet, au sein d'une classe, on trouve généralement autant d'élèves que de problèmes cognitifs différents, même s'il y a quelques points qui mettent généralement tout le monde dans l'embarras...

La contrainte est cependant de taille car, comme avec tout produit multimédia, il faut dans l'idéal un ordinateur par personne. Une salle informatique sera donc requise. Chacun pourra alors passer le test, repérer les problèmes cognitifs et de langage qui sont les siens en propre et travailler les activités correspondantes à son rythme.

- Utiliser « Restaurant Venezia » en formation de groupe

Si une telle installation informatique n'est pas disponible, il y a moyen de contourner le problème. L'enseignant pourra alors utiliser un vidéo-projecteur. Chaque participant fera ensuite le point sur ses propres difficultés et l'enseignant choisira de travailler avec le groupe les difficultés qui sont communes à tous. Chaque activité retenue sera alors travaillée par l'intermédiaire du vidéo-projecteur, les réponses aux exercices étant données par les participants, à tour de rôle par exemple. Ci-dessous, nous allons proposer des pistes pour utiliser « Restaurant Venezia » pour aller plus loin que les simples consignes données par le logiciel.

3.2 Quelques pistes pour aller plus loin en groupe

La formation avec « Restaurant Venezia » en groupe comporte des avantages, notamment de pouvoir faire des extensions. Voici quelques pistes et nous sommes sûrs que les enseignants en trouveront beaucoup d'autres par eux-mêmes !

- Choix des convives au restaurant

Parmi 12 jeunes, il faut en sélectionner 5 et pour ce faire, une petite description de chacun est à lire et à écouter en cliquant sur les portraits.

On peut également imprimer ces descriptions pour un travail d'extension. Ainsi, peut-on demander aux apprenants, par exemple, ce que certains jeunes ont en commun, de les répartir en groupes (par pays d'origine ou langues communes, par affinités, par âge...).

Le fait d'avoir choisi les convives suppose que l'utilisateur a pu lire ou écouter mais surtout comprendre les portraits qui ont été faits des jeunes. La sélection a ensuite été faite par l'apprenant selon, par exemple, les affinités ou bien les différences... C'est un point qui pourra fructueusement être discuté par le groupe.

Cette partie du logiciel (Présentation des 12 jeunes) se prête particulièrement bien à une utilisation approfondie.

Voici quelques pistes :

1. On peut donner à chaque apprenant une fiche avec un tableau comme celui ci-dessous :

Nom	Nationalité	Profession du père	Profession de la mère	Hobby	Désir professionnel

Ce tableau permet de regrouper toutes les informations sur tous les jeunes.

Un vidéo projecteur s'avère particulièrement utile pour ce genre d'entraînement. Selon l'objectif de l'entraînement, on peut demander au jeune de seulement lire le texte, lire et écouter le texte, seulement écouter le texte puis de remplir le tableau, ce qui peut se faire individuellement ou par petits groupes. On peut demander aux apprenants d'essayer d'écrire l'orthographe correcte ou bien considérer seulement le sens de ce qui a été écrit.

Une fois le tableau complètement rempli, on peut faire, par exemple, les activités suivantes:

- Chacun peut dire lequel des métiers qui apparaissent dans le tableau lui plairait le plus ou le moins et motiver son choix.
- Etablir une liste alphabétique des métiers
- Dire lequel des jeunes on trouve le plus sympathique et dire pourquoi
- Dire lequel des jeunes on trouve antipathique et dire pourquoi
- Lister les pays, les villes des jeunes, situer les pays, les villes sur une carte
- Mettre en commun ce que les participants savent sur ces villes.

2. Comme exercice de lecture, les apprenants peuvent s'entraîner à bien lire la présentation d'un jeune de son choix. Pour aller plus loin, on peut **enregistrer** ces textes, les réécouter, éventuellement amplifier si le jeune ne réussit pas encore à bien maîtriser le volume de sa voix (avec un programme tel que Audacity, gratuitement téléchargeable), apprendre à mieux articuler, poser sa voix, lui donner de la portée (des entraînements en ce sens figurent dans notre outil « 900 entraînements à la communication professionnelle », Habileté A : Maîtriser la technique de l'oral, disponible gratuitement sur notre site Internet : [www. Euro-cordiale.lu](http://www.Euro-cordiale.lu)).

Ces enregistrements peuvent donner lieu à une **version multimédia** où les voix du logiciel vont être remplacées par les voix des jeunes - version qui bien sûr ne pourrait être diffusée au-delà de la formation avec le groupe. La manœuvre à faire est très simple :

- Copier le logiciel sur un disque dur
- Faire les enregistrements avec les jeunes et les sauvegarder en format WAV. C'est le seul format qui est reconnu dans la programmation !
- Donner les noms suivants aux fichiers :

Claudia :	o1
Robert :	o2
Anna :	o3
Christine :	o4
Patrick :	o5
Paul :	o6
Christian :	o7
Fatima :	o8
Maria :	o9
Max :	o10
Mohammed :	o11
Sandra :	o12

- Copier ces fichiers dans le répertoire « Présentation des jeunes ». Attention : cette manœuvre efface les fichiers originaux.

3. A l'écrit – aidé du formateur – l'apprenant peut rédiger sur lui-même un texte avec les mêmes informations que celles données dans la présentation des jeunes. Le groupe peut aussi essayer de déterminer quelles seraient ces mêmes informations pour l'un des apprenants du groupe ou, pourquoi, pas, pour le formateur ! Activité un peu risquée mais qui permet de voir comment chacun est perçu par le groupe... et permet aussi de rectifier et de s'interroger sur les a priori, les images toutes faites voire les préjugés.

- Extension aux séquences comportementales

Les dialogues, tels qu'ils sont proposés et lus dans le logiciel, peuvent être joués tels qu'ils sont écrit, comme de petits sketches, ou donner encore lieu à des improvisations selon la personnalité de chacun ou à partir d'une difficulté de langue qu'il conviendra d'utiliser.

De même, il est intéressant de trouver avec les apprenants d'autres thèmes prêtant à discussion, d'en écrire les dialogues en créant des personnages aux opinions extrêmes ou très divergentes et de les faire jouer par les apprenants.

3. 3 Utiliser « Restaurant Venezia » pour découvrir d'autres langues ou pour se perfectionner dans une langue étrangère

Le fait que la plupart des textes et dialogues soient parlés permet de travailler la langue à l'écrit comme à l'oral et de passer d'une langue à l'autre. Par exemple, on peut écouter une séquence (en la lisant ou non) dans sa propre langue puis dans une autre langue qu'on souhaite perfectionner. Ou l'inverse pour se rendre compte à quel point on arrive à comprendre à l'écoute seule.

« Restaurant Venezia » donne aux apprenants l'occasion de découvrir d'autres langues, y compris des langues qu'ils n'ont jamais entendues ni vu écrites. Par exemple, il est intéressant de choisir une langue que les participants ne connaissent pas et de regrouper toutes les informations qu'ils peuvent néanmoins comprendre (deviner) dans cette langue. Cet exercice est fructueux même si les apprenants ont du mal à lire et à se repérer dans leur propre langue. Ce travail demande en effet des habiletés telles que le repérage, la comparaison, l'association et permet de tirer déjà quelques principes pour passer d'une langue à l'autre. Par exemple, à partir du français, on arrive à identifier des mots portugais en se repérant aux premières syllabes de mot et il est plus facile de reconnaître des mots assez longs – voire un peu compliqués – que des mots courts et usuels. Le même exercice peut être fait en écoutant un texte et en notant dans sa propre langue les mots qu'on a reconnus.

On peut également imprimer un texte (dans la section Présentation des jeunes ou dans la partie informative par exemple) dans toutes les langues du logiciel (français, allemand, anglais, portugais, luxembourgeois et bulgare) ou encore mettre les différents textes en parallèle et demander aux apprenants de marquer les mots qui se ressemblent dans plusieurs langues.

Compte tenu de la traduction faite en bulgare, c'est l'occasion de montrer aux apprenants que toutes les langues n'ont pas la même forme d'écriture et faire rechercher les langues européennes qui ont une autre écriture que celle de la langue commune au groupe.




Voici, aux deux pages suivantes, 2 tableaux de ce genre dont les textes sont extraits du logiciel :

1. 3 jeunes se présentent (Claudia, Robert et Anna)

2. 3 types d'aliments : champignons – expresso – jus d'orange

Dans ce tableau comme dans le logiciel, le texte allemand diffère des 4 autres textes. Il s'agissait du texte d'origine qui a été simplifié dans les autres langues.

Présentation de 3 jeunes

	Français	Anglais	Allemand	Luxembourgeois	Portugais	Bulgare
	Claudia	Claudia	Claudia	Claudia	Claudia	Claudia
	Mon nom est Claudia et j'ai 21 ans. Je suis allemande. Je suis née à Berlin. Mon père est ouvrier et ma mère travaille dans une teinturerie. Ils sont divorcés. Mon hobby est le sport. Je voudrais être coiffeuse.	My name is Claudia and I'm 21. I am German, I was born in Berlin. My father is a worker, my mother works as a shop assistant. They are divorced. My hobby is sport. Later, I would like to be a hairdresser.	Mein Name ist Claudia und ich bin 21 Jahre alt. Ich bin Deutsche und in Berlin geboren. Mein Vater ist Arbeiter und meine Mutter ist Verkäuferin. Sie sind geschieden. Mein Hobby ist Sport. Ich möchte gerne einmal Frisöse werden.	Ech sinn d' Claudia an ech hunn 21 Joer. Ech sinn Däitsch an zu Berlin gebuer. Mäi Papp ass Aarbechter a meng Mamm schafft an enger Botzerei. Mäin Hobby ass Sport. Ech géing gär Coiffeuse ginn	O meu nome é Cláudia e tenho 21 anos. Sou alemã. Nasci em Berlim. O meu pai é operário e a minha mãe é empregada numa loja. Eles estão divorciados. O meu hobby é o desporto. Gostaria de ser cabeleireira.	
	Robert	Robert	Robert	Robert	Robert	Robert
	Je m'appelle Robert et j'ai 20 ans. Je suis né à Paris et je suis français. Je vis dans un foyer. Je m'intéresse à tout ce qui est culturel. Je veux devenir peintre en bâtiment.	I'm Robert, and I'm 20 years old. I was born in Paris, so I'm French. I live in a home for young people. I'm interested in anything to do with culture. I want to be a house painter.	Mein Name ist Robert und ich bin 20 Jahre alt. Ich bin in Paris geboren und lebe in einem Heim für Jugendliche. Interessiert bin ich an Kultur. Später möchte ich einmal Anstreicher werden.	Ech sinn de Robert an ech hunn 20 Joer. Ech sinn zu Paräis op d'Welt komm, ech sinn also Fransous. Ech sinn an engem Foyer. Ech intresséiere mech fir Kultur. Ech wëll Usträicher ginn.	Chamo-me Robert e tenho 20 anos. Nasci em Paris e sou francês. Eu vivo num lar para jovens. Interesse-me por tudo o que está relacionado com a Cultura. Quero ser pintor da construção civil.	
	Anna	Anna	Anna	Anna	Anna	Anna
	Bonjour ! C'est moi Anna ! J'ai 18 ans et je suis luxembourgeoise. Mon père est routier et ma mère femme au foyer. Ma passion, c'est la lecture. Je veux travailler dans la police.	Hello, my name's Anna, and I'm 18. I am from Luxembourg. My father is a lorry driver and my mother stays at home. I love reading. I would like to join the police force.	Hallo, ich bin Anna. Ich bin 18 Jahre alt und Luxemburgerin. Mein Vater ist Kraftfahrer und meine Mutter Hausfrau. Ich lese sehr gerne. Polizistin möchte ich gerne mal werden.	Salut, ech sinn d' Anna. Ech hunn 18 Joer a si Lëtzebuerger. Mäi Papp fiert op engem Camion a meng Mamm ass doheem. Ech liesen immens gär. Ech wëll fir Polizistin léieren.	Olá, sou eu, a Anna! Tenho 18 anos e sou do Luxemburgo. O meu pai é camionista e a minha mãe é doméstica. Adoro ler. Quero trabalhar na Polícia.	

Aliments (textes extraits de la carte du restaurant)

Français	Anglais	Allemand	Luxembourgeois	Portugais	Bulgare
Champignons Les champignons poussent dans les forêts et dans les prés. Aujourd'hui, on cultive la plupart des champignons.	Mushrooms Mushrooms grow wild in woods and fields. Nowadays, most mushrooms that we eat are cultivated.	Champignons Champignons wachsen wild auf Wiesen und in Wäldern. Die meisten Champignons, die wir verzehren, sind jedoch Zuchtchampignons.	Champignonen Champignone wuesse wëll am Bësch an op de Wisen. Déi meescht Champignonen déi mir iesse ginn awer extra geziicht an dann, a Béchsen agemaach, verkaf.	Cogumelos Os cogumelos crescem nas florestas e nos prados. Hoje em dia, a maior parte dos cogumelos é cultivada.	
Espresso Café à l'italienne servi en petite quantité dans de petites tasses. Il est généralement fort et recouvert d'une fine couche de mousse.	Espresso Italian-style coffee served in very small cups. It is usually strong and covered with a slight froth.	Espresso Espresso ist eine italienische Spezialität. Mit Hilfe einer Maschine wird Wasserdampf durch feingemahlenes Kaffeepulver gepresst.	Espresso Den Espresso ass eng italienesch Spezialitéit. Den Espresso ass e staarke Kaffi a gëtt a klengen Tasen zerwéiert .	Café Espresso Café à moda italiana servido em pequenas chávenas. É normalmente forte e coberto com uma fina camada de espuma.	
Jus d'orange Le jus d'orange est fait à partir d'oranges bien mûres. Les oranges apportent des vitamines et surtout de la vitamine C qui donne de l'énergie.	Orange juice Orange juice is made with ripe oranges. Oranges give you vitamins, and especially vitamin C which is very good for you.	Orangensaft Orangen, auch "Apfelsinen" genannt, sind Zitrusfrüchte. Ihre ursprüngliche Heimat ist China.	Orangejus Den Orangejus gëtt aus zeidegen Orange gepresst. Wéinst sengem héije Vitamin-C-Gehalt ass den Orangejus allgemeng beléift.	Sumo de laranja O sumo de laranja é feito com laranjas bem maduras. As laranjas têm vitaminas e, sobretudo, vitamina C que dá energia.	

3.4 « Restaurant Venezia » : Des objectifs pédagogiques élargis

En dehors des objectifs déjà cités qui ont pour but de s'entraîner à mieux lire, mieux écrire et mieux comprendre, notamment au moyen des exercices interactifs et sur papier (objectif 1 de la liste qui suit), il existe d'autres objectifs que l'on peut ainsi définir :

1. S'entraîner à mieux lire, à mieux écrire et à mieux comprendre au moyen d'exercices (liste des sous-objectifs page 14 dans ce guide)

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

- 2.1 : Naviguer et se repérer au sein d'une documentation abondante et variée
- 2.2 : Lire et comprendre une documentation (textes et illustrations)
- 2.3 : Repérer les éléments essentiels d'une documentation fournie sous forme de textes, photos, dessins, tableaux...

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

- 3.1 : Comprendre un dialogue oral et écrit engageant 5 interlocuteurs
- 3.2 : Analyser une situation à travers des dialogues prenant des positions très affirmées
- 3.3 : Prendre position et argumenter
- 3.4 : Maîtriser la voix et les attitudes corporelles
- 3.5 : Se référer et tirer parti de ses propres expériences face à une situation donnée

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

- 4.1 : Se repérer dans un document complexe (écrans à fenêtres) - Cartes des menus - Ingrédients
- 4.2 : Analyser les contraintes qui doivent aboutir à une sélection
- 4.3 : Lire et comprendre une documentation (texte + illustrations)
- 4.4 : Faire des estimations et calculer une somme selon des choix possibles dans un but pratique
- 4.5 : Rechercher dans un document des éléments non immédiatement visibles ou accessibles

4. Fondements de la pédagogie

Les quelques pages qui suivent concernent l'essentiel des principes pédagogiques qui nous tiennent à cœur depuis que nous créons des outils. Ceci explique que nous prenions des exemples dans le logiciel « Restaurant Venezia », bien sûr, mais aussi dans d'autres outils que nous avons conçus, tous gratuitement accessibles sur notre site www.euro-cordiale.lu et dont la liste complète se trouve à la fin de ce guide.

4. 1 Une pédagogie de la « découverte par soi-même »



Vous avez probablement connu dans votre vie l'expérience suivante, plutôt exaltante dans sa conclusion : en classe ou dans votre vie quotidienne, on vous a montré à faire quelque chose, expliqué comment s'y prendre, éventuellement remontré (de la même façon exactement), réexpliqué (de la même façon bien entendu) et... vous n'y êtes pas arrivé. Etiez-vous inapte à la chose ? Non. C'est seulement que l'explication



qu'on vous a donnée ou la manière d'y arriver ne vous « parlait pas ». C'est ainsi, par exemple, qu'on entend parfois dire « C'est du chinois ! ». Et puis, à un autre moment, pour la même chose, vous avez comme une illumination : tout à coup, vous trouvez comment faire, avec votre propre façon de voir la chose, votre stratégie à vous, qui peut-être sera « du chinois » pour une autre personne que vous ! Et vous avez fait l'expérience de découvrir par vous-même le meilleur moyen de faire, le seul peut-être, en tous cas pour vous. Conséquence : vous n'oublierez jamais ce que vous venez de découvrir.

A titre d'exemple, citons un élève à qui on a rabâché la règle de l'accord du participe passé avec l'auxiliaire « avoir », celle qui embête tout le monde en principe ! La règle qui veut qu'on écrive « *Je vous ai envoyé une lettre hier ; oui, cette lettre que je vous ai envoyée est très importante aussi vous l'ai-je envoyée en recommandé. Vous voulez savoir si j'ai envoyé aussi les photos ? Mais bien sûr que je les ai envoyées !* ». De quoi se perdre... jusqu'au jour où notre élève, plutôt kinesthésique dans sa façon d'apprendre et de comprendre, a découvert par lui-même comment il pouvait ne plus se tromper. Il comptait sur sa main pour accorder les participes passés ! Il se disait que si sa main avait déjà écrit de quoi il s'agissait (ici de la lettre), sa main savait donc que c'est cette lettre qui était envoyée (« *Cette lettre que je vous ai envoyée* » - « *aussi vous l'ai-je envoyée en recommandé* »). Mais si la main n'avait pas encore écrit de quoi il s'agissait (« *Je vous ai envoyé...* » ... envoyé quoi ? La main n'a pas encore écrit quoi, elle ne sait donc pas ce qu'on a envoyé, elle ne peut donc pas donner à « *envoyé* » une marque de féminin, ou de pluriel. Il en va de même pour l'exemple des photos dans la même séquence écrite par l'élève.

Beaucoup de personnes se disent plutôt autodidactes en cela qu'elles apprennent mieux et plus facilement ce qu'elles découvrent par elles-mêmes. Du reste, en dehors de nos années d'apprentissage en classe, dans la suite de notre vie, il nous faut apprendre encore beaucoup par nous même, en faisant des expériences, des essais (culinaires par exemple) des erreurs (brûlé ! Je l'ai laissé trop longtemps au four !) que l'on rectifie jusqu'à ce qu'on soit parfaitement au point. Pensons à tout ce que nous devons apprendre par nous même lorsque nous commençons dans un nouveau poste de travail ! Et mesurons tout ce qu'on a appris au bout de deux mois...

La découverte par soi-même est donc une pratique qui a fait ses preuves et qu'on est amené à utiliser toute sa vie durant ! Cela vaut la peine qu'on s'y entraîne à tous points de vue – sans parler de l'indépendance acquise grâce à cette technique !

C'est pourquoi, dans tous les outils que les auteurs de « Bienvenue à Graphoville » ont créés, la découverte par soi-même est le plus possible sollicitée.

Par exemple dans l'outil de raisonnement logique et de développement cognitif "SAVOIR TROUVER"^(*) chaque participant cherche sa propre solution à une problématique en fonction de ses modes privilégiés de perception et de réflexion. La problématique, proposée le plus souvent sous forme de dessin pour être accessible également aux personnes en difficulté de lecture, est aussi à découvrir. La consigne n'est pas notée sur la feuille de travail.

En effet, les consignes pour faire un exercice sont une pratique très scolaire et, dans la vie de tous les jours ou dans la vie professionnelle, il faut très souvent découvrir par soi-même ce qu'il y a à faire ainsi que le meilleur moyen pour le faire. Alors pourquoi ne pas s'y entraîner déjà au cours de ses études ?

De même, dans l'outil « 900 entraînements à la communication professionnelle »^(*), beaucoup d'entraînements mettent l'apprenant dans une situation professionnelle ou de la vie quotidienne donnée en le laissant découvrir par lui-même et selon ses propres mécanismes d'investigation et de déduction les éléments dont il aura besoin.

C'est ainsi que dans notre « Restaurant Venezia » et dans notre « Bienvenue à Graphoville », nous ne donnons les consignes des exercices que si l'utilisateur le souhaite et clique soit sur le perroquet soit sur le S.O.S. pour laisser le plus de champ possible à la découverte par soi-même. Les pistes et les aides sont aussi faites pour qu'on découvre la façon de résoudre le problème par soi-même. Et, dans « Bienvenue à Graphoville », le carnet personnel est là pour permettre de noter ces découvertes. L'ensemble du carnet personnel de chacun constituera sa propre grammaire personnelle avec ses façons spécifiques de résoudre les problèmes orthographiques qui ont été les siens.

4. 3 Une pédagogie de la facilitation

Les méthodes qui, sous prétexte de plus de clarté, opposent en un même chapitre deux éléments entraînant la confusion par analogie (ou similitude) offrent en réalité plus de complication que de simplification, et en tout cas tout le contraire de la facilitation pour l'apprenant. Un exemple ? Opposer les terminaisons des verbes au participe passé et à l'infinitif (« -é » et « -er » ou « se » et « ce » concernant les difficultés de l'orthographe française.). Ce n'est pas faciliter que de provoquer des confusions sous prétexte d'une homophonie.

La pédagogie que nous préconisons toujours et que nous donnons à pratiquer dans tous les outils que nous créons est celle de la facilitation. En effet, nous sommes convaincus qu'on n'apprend pas dans la douleur et la difficulté et qu'il faut le plus possible faciliter l'apprentissage – quel que soit le domaine – à celle ou celui qui souhaite apprendre. On y invite aussi avec beaucoup plus de succès celle ou celui qui n'a pas ou plus l'envie d'apprendre.

Les principes auxquels nous tenons en vue d'une pédagogie de la facilitation ne sont ni nombreux ni compliqués. Ils peuvent se résumer ainsi.

- Réduire à l'essentiel

Nous avons tous eu entre les mains un document qui nous noyait sous l'information, au point que nous avions du mal à dégager précisément de quoi il s'agissait. De même, dans certains exercices, on trouve parfois plusieurs objectifs qui n'apparaissent pas toujours clairement, source alors de confusion et... de déception !

Pour « Bienvenue à Graphoville », l'objectif d'une séquence est toujours unique. Là encore, les méthodes qui confrontent deux difficultés (« se » et « ce » par exemple) se donnent deux objectifs mal définis et non un seul. Et si alors l'objectif principal reste de ne plus confondre ces deux difficultés, c'est raté !

Pour « Welcome to Graphoville », l'objectif d'une séquence est également toujours unique. Là encore, les méthodes qui confrontent deux difficultés (present simple and present progressive par exemple) se donnent deux objectifs mal définis et non un seul. Et si alors l'objectif principal reste de ne plus confondre ces deux difficultés, c'est encore raté !

- Mettre en contexte

Combien de fois, au cours de nos études, notamment primaires, avons-nous dû faire des exercices présentés sans aucun contexte, du genre : Compléter les phrases avec « tout », « toute », « toutes » ou « tous ». Les phrases bien entendu n'ont aucun lien entre elles. Elles « tombent du ciel » en quelque sorte ! Alors qu'un contexte permettrait de parler à l'imagination, de fixer le point traité dans la mémoire, et tout simplement de rendre l'exercice plus attrayant, ce qui n'est jamais négligeable !

Pour « Bienvenue à Graphoville » comme pour « Welcome to Graphoville », sa version anglaise, tout est représenté dans un contexte qui favorise le plus possible la compréhension et la mémorisation par association avec un personnage et une situation. Ainsi, c'est la voyante extralucide qui incarne le futur simple puisqu'elle va s'exprimer au futur en prédisant l'avenir à sa clientèle.

- Mettre en œuvres tous les moyens possibles...

Bien sûr, pour ce point, c'est le multimédia qui offre le plus de possibilités car il peut combiner, pour les personnes plus visuelles, le texte et l'illustration, pour les plus auditives les voix, les jingles, la musique, le bruitage et pour les plus kinesthésiques, le mouvement, le contexte, le scénario. On ne s'en est pas privé dans « Bienvenue à / Welcome to Graphoville » !

De même, les exercices sur papier offrent un contexte en plus d'un texte et d'une image.

- Rédiger des consignes en français facile

Combien de fois avons-nous buté sur un exercice par le seul fait de ne pas bien comprendre ce qu'on attend de nous ou encore de trouver malencontreusement dans la consigne un mot dont on n'est pas sûr du sens... Que faire ? Demander des précisions (quitte à passer pour imbécile) ou procéder au hasard en espérant que la chance sera avec nous...

Il y a toujours un moyen de rédiger un texte en français / anglais facile, accessible à tous. Pensons qu'une phrase de plus de 10 mots peut poser des problèmes à certains ou encore une subordonnée. Quant au vocabulaire employé, on peut toujours choisir les mots les plus simples et les plus courants.

- Se limiter à un inconnu

Partir à la découverte d'un inconnu, c'est bien. Deux inconnus, c'est trop ! C'est complexifier inutilement les choses et favoriser la confusion. Nous ne reprendrons pas l'exemple de « ce » et « se » ou tout autre équivalent pour illustrer cette question car vous avez déjà parfaitement compris !

De même, il serait vain de donner une explication à quoi que ce soit en utilisant des termes ou des références qui pourraient ne pas être connus de l'apprenant. Elémentaire, soit, mais encore faut-il y penser et surtout se mettre à la place de l'apprenant et avoir à l'esprit ce qu'il pourrait ne pas connaître...

- Présenter des supports attrayants

Est-ce vraiment respecter un apprenant que lui remettre un document de travail issu de photocopies de photocopies de photocopies où les illustrations – quand encore il y en a – ressemblent davantage à des taches d'encre et le texte de travers, coupé en bord de feuille, où les mots se perdent dans des traînées noires illisibles. Non. Sans compter qu'en recevant un tel torchon, on en arrive à se sentir dévalorisé ! Faciliter, c'est aussi donner envie. Remettre un document propre, joliment illustré, clair et suggérer ainsi que cela peut aussi faire plaisir de se consacrer à l'exercice.

Pensons également à susciter l'intérêt, d'une façon ou d'une autre, à mettre l'accent sur l'utilisation pratique de ce que l'on donne à faire en tant qu'exercice.

Et ne négligeons pas non plus la clarté de la présentation, un exercice par page (ou par écran) étant toujours considéré comme plus accessible et plus simple que si la page ou l'écran en contiennent plusieurs. Et tant qu'on y est, laisser une place évidente et assez grande pour effectuer l'exercice, cela paraît élémentaire mais... Et songez aussi au corrigé quand il y en a un. Il est toujours facilitant, pour se repérer dans un corrigé, de trouver exactement la même disposition que celle de l'exercice.

- Pas de piège

Pour ce qui est des pièges, pas de danger d'en trouver dans « Bienvenue à / Welcome to Graphoville » ! Eh oui, faisons tout pour éviter de confronter l'apprenant à une situation pénible voire dangereuse pour lui, où il risque d'être piégé, de se trouver en échec, d'être dévalorisé ou même ridiculisé. C'est peut-être pire qu'un zéro pointé !

- Ne pas montrer les erreurs

Sous prétexte d'exercer l'œil à trouver des erreurs, certains exercices, bien que rares aujourd'hui, en montrent en demandant de les corriger. Mais tout ce qui est proposé au regard s'imprègne en mémoire. Ce n'est donc pas un moyen facilitant mais au contraire embrouillant. Mieux vaut ainsi éviter de faire écrire au tableau des mots qui peuvent contenir des erreurs. Le principe est systématiquement appliqué dans « Bienvenue à / Welcome to Graphoville ». En effet, si l'on tente d'écrire un mot erroné ou de tirer avec la souris une mauvaise réponse, le programme ne prend pas cette réponse.

- Des critères de réussite clairement indiqués

Ce qui n'est pas facilitant pour les apprenants, c'est d'ignorer comment ils vont être jugés ou notés, tout au moins dans le détail. La plupart des « contrôles » ou « examens » ne donnent pas les critères de réussite. Quel dommage car non seulement c'est une piste très intéressante pour l'apprenant afin de mieux réussir son épreuve mais encore cela lui permet de s'auto-évaluer.

Dans notre outil « 900 entraînements pour la communication professionnelle », nous avons systématiquement donné les critères de réussite dans la partie « évaluation ». Par exemple, on peut indiquer que tel exercice sera considéré comme réussi si :

- les consignes ont été respectées
- 8 bonnes réponses sur 10 ont été données
- il y a moins de 8 erreurs d'orthographe dans l'ensemble de l'exercice
- les majuscules n'ont pas été oubliées
- un minimum de ponctuation est indiqué
- l'écriture est lisible
- etc.
-

Ainsi, l'apprenant peut-il revoir point par point ce qui est exigé et rectifier si besoin.

Ainsi, pour conclure, nous vous souhaitons tout d'abord de prendre plaisir à travailler avec "Restaurant Venezia". Enfin, nous voudrions que les principes pédagogiques que nous venons d'énumérer puissent être appliqués à beaucoup de domaines de l'enseignement, à toutes les matières possibles, et... nous comptons sur vous!

5. Les créateurs et leurs autres créations pédagogiques

5. 1 Les créateurs de « Restaurant Venezia »

Le logiciel, qui en est à sa troisième version, a été créé dans le cadre de 3 projets européens Leonardo da Vinci par l'Association Euro Cordiale et ses partenaires :

Conception :

Euro Cordiale, Association de création pédagogique, Mertert (Luxembourg)
Arbeitskreis Orientierungs- und Bildungshilfe, Berlin (Allemagne)
Dorothea Beckmann Medienbüro, Berlin (Allemagne)
Litera Nova, Berlin (Allemagne)

Expérimentation :

Institut de Création Pédagogique, Paris (France)
URIEL: Association pour la Formation et la Recherche, Achères (France)
MENFPS : Service de la scolarisation des enfants étrangers, Luxembourg
Centre de Technologie de l'Education (Luxembourg)
Lycée Technique Joseph Bech, Grevenmacher (Luxembourg)
Lycée Technique Mathias Adam. Pétange (Luxembourg)
Service Education en Prison, Schrassig (Luxembourg)

Version allemande :

Arbeitskreis Orientierungs- und Bildungshilfe, Berlin (Allemagne)
Dorothea Beckmann Medienbüro, Berlin (Allemagne)
Litera Nova, Berlin (Allemagne)
Hauptschule Wincheringen, Wincheringen (Allemagne)

Version anglaise :

Top Traduction Service, Parmain (France)
North East Institute of Further and Higher Education, Belfast (Royaume-Uni)

Version portugaise :

Universidade do Porto: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Porto (Portugal)

Version bulgare :

Univesité de Roussé Filiale de Silistra (Bulgarie)

Version luxembourgeoise

SFA Centre de Langues, Luxembourg

Et...

Illustrations graphiques: Catherine Beaumont, Dorothea Beckmann

Illustration musicale: Alain Stoffen

Ingénieur du son: Jos Molitor

Autres collaborateurs: Guy Bentner, Davina Dunkel, Christiana Freichel, Gaby Gelz, Dominique Godet, Martine Havet, Jean-Paul Junck, Eliane Kettels, Michael Kügelgen, Alberto Machado, Jean-Lou Majerus, Tania Marinelli, Marc Mergen, Nicole Mich, William Schütz, Arlette Theis, Christiane Tonnar, Arlene Watson, Alex Werné, Nathalie Zahles.

5.2. Autres outils pédagogiques des auteurs gratuitement téléchargeables

Les auteurs de ce livret, Dominique Sadri-Faure et Erny Plein, ont également très largement collaboré à la conception des outils dont la liste suit. Beaucoup de ces outils s'adressent aux jeunes et aux adultes en difficulté d'apprentissage ou d'insertion (sociale ou professionnelle) et sont utilisables en formation individualisée ou en complète autodidaxie. La plupart sont en 4 langues (français, anglais, allemand et bulgare). Nos outils pédagogiques sont gratuitement téléchargeables, sans inscription ni publicité, sur le site de notre Association: www.euro-cordiale.lu

- « **Bienvenue à Graphoville** », logiciel pour l'amélioration de l'orthographe autrement qu'en opposant les homophones. 2 versions y ont fait suite : « Welcome to Graphoville » pour se perfectionner en langue anglaise et « Wilcomen ----- Graphoville » (conception en cours) pour se perfectionner en langue allemande.
- « **100 métiers racontés par leurs acteurs** » pour la découverte des métiers (en français, anglais et allemand)
- « **900 entraînements à la communication professionnelle** » (en français, anglais, allemand et bulgare)
- « **Savoir Trouver** », outil de raisonnement logique et de développement cognitif et comportemental (français, anglais, allemand et bulgare)
- « **Les compétences sociales** », ensemble d'entraînements développés par l'Académie de Reims et Euro Cordiale (en français, anglais, allemand et bulgare)
- Une quarantaine d'exercices imprimables pour les apprenants en grande difficulté (en français, anglais, allemand et portugais)
- Livrets pédagogiques destinés aux formateurs
- Modules de formation continue
- Positionnements et évaluations inhérents à nos outils
- ...

Ils sont également les auteurs de deux outils de prévention contre l'illettrisme :

- ***Histoires à lire et à écouter en français facile***, CD-ROM pour les enfants qui apprennent la langue française (édité par Euro Cordiale, a.s.b.l. Luxembourg) ;
- ***Je commence à lire en français***, 8 récits pour les enfants débutant en langue française (5 CD-ROM édités par Euro Cordiale, a.s.b.l., Luxembourg). Cette série de récits a reçu le Label des Langues en mars 2007.

Dominique Sadri-Faure est l'auteur de :

- ***La bibliothèque de Lecture en fête*** : six récits pour la jeunesse à caractère pédagogique et préventif contre l'illettrisme, publiés en 1995 chez Hachette et traduits en italien et en grec ;
- ***Objectif lire*** : outil pratique de lutte contre l'illettrisme, cinq volumes publiés en 1995 chez Hachette.

6. Avis et expérience des lecteurs

Comme il nous paraît essentiel que chacun puisse faire partager ses propres expériences, nous laissons ici place au lecteur pour qu'il exprime - pour lui-même peut-être mais aussi pour un futur lecteur - tout ce qui lui semble devoir compléter et enrichir les pages qu'il vient de lire.