

TRAME D'ANIMATION

Smartphone et Tablette



Niveau : Débutant·e

 1h30

OBJECTIF :



A l'issue de l'atelier, l'apprenant·e est capable d'identifier les principaux éléments de son appareil tactile, de le charger, de s'y repérer, d'y naviguer et d'écrire avec.

.....

INTRODUCTION : 5 A 10 MINS



Introduisez les différents temps forts de l'atelier pour motiver les apprenant·e·s : « *Pendant cet atelier, vous allez faire vos premiers pas avec une tablette ou un smartphone : comment l'allumer et l'éteindre, comment utiliser ses principales fonctions, comment écrire avec... Êtes-vous prêts à commencer ?* ». Certain·e·s sauront possiblement les bases de cet atelier, mais pas tout.

.....

TABLETTE, SMARTPHONE, COMPARAISON - 10 MINS



Demandez aux apprenant·e·s ce qu'il·elle·s connaissent d'une tablette ou d'un smartphone. Montrez ensuite chaque composante de l'appareil en demandant s'il·elle·s savent à quoi cela sert (ex : prise jack, prise chargeur, boutons, appareil photo, micro...). Expliquez leur ensuite chacune des fonctions de ces dernières.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Smartphone et Tablette



Niveau : Débutant·e

 1h30

CHARGER L'APPAREIL : 5 MINS



Si les usagers ne savent pas faire charger l'appareil, apprenez-leurs en les faisant manipuler la tablette/smartphone.

Apport théorique : n'oubliez pas d'indiquer, si l'appareil le fait, le voyant de charge.

.....

BASES : 10 À 15 MINS



Faites des exercices de manipulation de bases de l'appareil : allumer l'écran, mettre en veille, éteindre totalement l'appareil. Vous pouvez également à ce moment-là parler de la sécurisation de l'écran avec verrouillage.

Interpellez votre groupe : « *Qu'observez-vous sur l'écran de votre appareil ? Quels éléments pouvez-vous nommer ?* ». Indiquez que ce qui se présente s'appelle le bureau, et faites le parallèle avec le vrai bureau ou celui de l'ordinateur. Désignez les différents éléments : les applications, les notifications, les boutons de navigation, la barre d'état et selon les modèles le menu des applications. Invitez ensuite les apprenants à retrouver chacun des éléments sur leur propre appareil.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Smartphone et Tablette



Niveau : Débutant·e

 1h30

LES GESTES DE MANIPULATION : 15 MINS



→ Glisser horizontalement / « swipe »

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

→ Cliquer

- Montrez-leur le geste à effectuer, en donnant des exemples d'usage: ouvrir des applications, choisir une option dans une liste, valider un formulaire...
- Invitez-les à ouvrir sur une application.
- Répétez l'opération à plusieurs reprises.

→ Glisser verticalement / « scroll »

- Montrez-leur le geste à effectuer, en donnant des exemples d'usage: lire la suite d'un texte qui ne serait pas affiché à l'écran, descendre le long d'un formulaire, etc.
- Invitez les à essayer sur le navigateur.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Smartphone et Tablette



Niveau : Débutant·e

 1h30

→ Grossir et rapetisser / Zoomer et dézoomer

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

BOUTONS DE NAVIGATION : 10 À 15 MINS



Pour naviguer sur un smartphone/tablette, il faut utiliser les boutons de navigation. Indiquez où ceux-ci se trouvent, à quoi ils servent et comment on les utilise.

Faites-leur des exercices du style : retourner au bureau, à l'accueil, faire retour, revenir sur une telle page, éteindre les applications lancées etc.

LE CLAVIER : 10 À 15 MINS



Un exercice simple est de faire faire une recherche à vos usagers. Faites-leur rechercher différentes choses qui s'écrivent plus ou moins facilement. Le but est de manipuler tous les aspects du clavier. Apportez-leur aussi votre aide et des explications sur les boutons différents du clavier (pour avoir les symboles, les chiffres etc.)

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Smartphone et Tablette



Niveau : Débutant·e

 1h30

CONCLUSION ET FIN DE SÉANCE - 10 MINS



Demandez aux apprenant·e·s de faire un bref résumé oral de ce qu'il·elle·s ont appris et répondez aux questions. N'oubliez pas de faire signer la fiche de présence et également de leur donner une fiche récapitulative si vous le voulez.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020