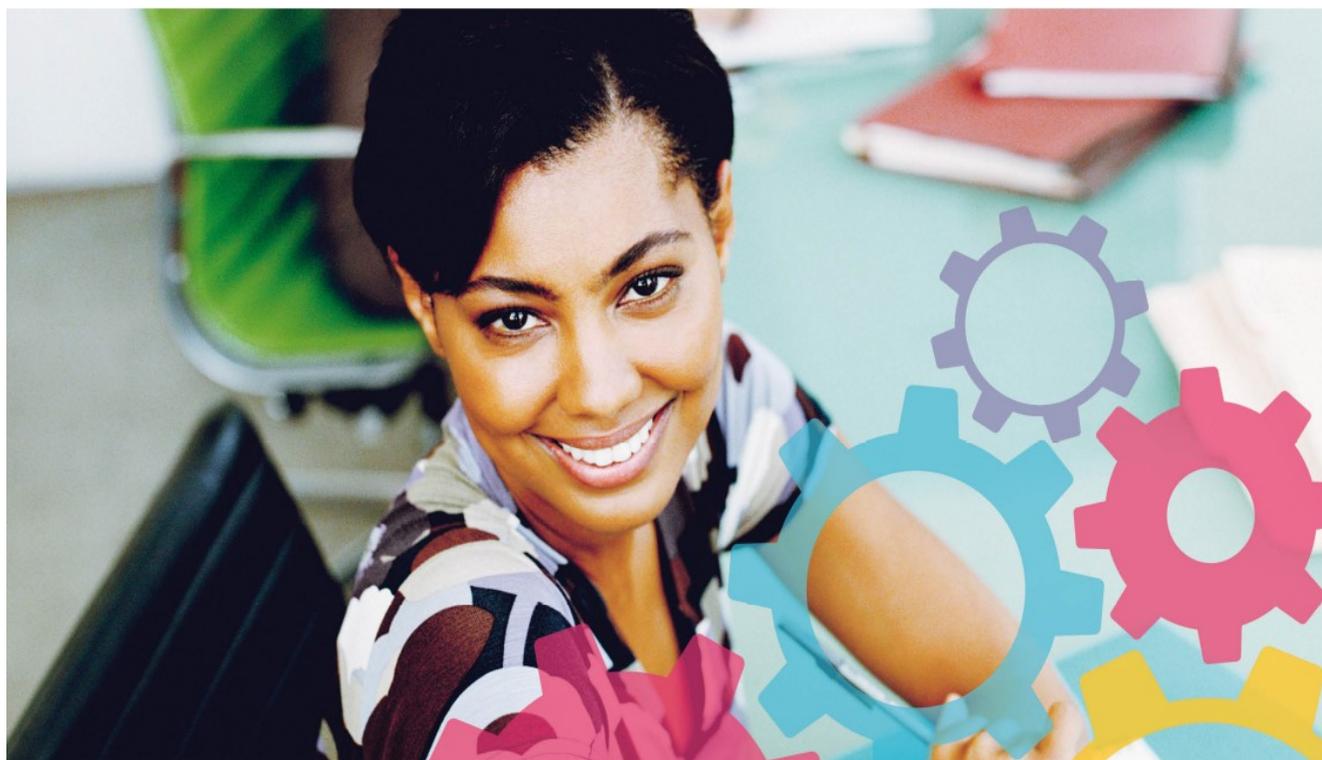


Fair'Langue



RAPPORT DU SÉMINAIRE DE LANCEMENT

des 25 & 26 avril 2019 - Institut Français de Cotonou

I. Le projet

Fair'Langue est un projet qui vise l'approfondissement des compétences linguistiques et communicationnelles en français par le biais de la fabrication numérique et collaborative (objets, applications, supports numériques...).



Dans le cadre du démarrage des ²ités de ce projet, il a été organisé à Cotonou les 25 et 26 avril 2019 un atelier de lancement dont l'objectif principal est de partager et de valider la cohérence des moyens et des modalités d'actions. Cet atelier a regroupé l'ensemble des partenaires impliqués dans la réalisation de ce tiers-lieu.

FAIR'LANGUE. Laboratoire numérique Tiers-Lieu du Réseau Francophone des FabLabs d'Afrique de l'Ouest (ReFFAO) pour favoriser l'apprentissage du français et l'accès à la formation.

Opérateur : BLOLAB

Exécution niveau régional : OUAGALAB – BABYLAB – DEFKO AK NIEP – SAHEL FABLAB

II. **Cibles, contenu et outils**

Il a été retenu de travailler sur des objectifs par niveau, étant entendu que les besoins y afférents viennent modeler le contenu ainsi que le matériel nécessaire.

Les trois axes identifiés :

- **L'acquisition** de la langue pour les primo arrivants, ceux qui ne maîtrisent pas le français
- **L'appropriation** de la langue toutes disciplines confondues
- **Le perfectionnement** (pitch) pour les entrepreneurs potentiels, d'une idée

A) ACQUISITION

“À partir de pas grand chose, je peux faire beaucoup“

1) Cibles

Trois catégories de cibles sont identifiées : scolarisés, non scolarisés et déscolarisés.

2) Besoins

- Scolarisés -> besoin de perfectionnement et de s'entraîner
- Non scolarisés -> besoin de découvrir et curiosité
- Déscolarisés -> besoin de raccrocher

3) Contenu et solutions

Globalement, les contenus et les solutions à déployer doivent partir du quotidien de cette cible, elles doivent leur parler et les aider à gagner en indépendance avec les contraintes suivantes :

#FACILE d'utilisation et accessible à avoir

#LOWTECH : la technique ou la techno ne doit pas être un frein

#LUDIQUE : gain rapide perçu pour ne pas se décourager

Plus spécifiquement, les activités suivantes (sans qu'elles ne soient exhaustives) doivent être développées :

- Kermesse des mots : créer des mini évènements de type kermesse ou journées portes ouvertes avec plusieurs petits stands dont l'objectif de chacun est de récolter les mots pour constituer une phrase finale qui déclenche le gain (bon d'échange pour)
- petits jeux : fléchettes des mots = remplacer les chiffres par lettres ou mots (pêches aux mots)
- créer des chansons : puiser dans le répertoire culturel et le dire en slam ou rap ou autre style.
- créer un alphabet électronique visuel avec des sons -> déployer ALPHABETIKA (tout âges)
- hacker les jeux de récréation et y apporter des ressources de mots/lettres français (âge primaire)
- fabriquer une BD (modèle canva/patron à créer en fablab) dans lequel on vient remplir et écrire son histoire (tous âges)

- capsules culturelles pour préserver la culture et transmettre : intéresser les anciens à apprendre le français. Pour transmettre leur savoir, il leur faut traduire en français pour les générations futures...
- créer une passerelle pont avec le groupe “approfondissement” qui doit valider sa maîtrise de “savoir convaincre”. Les personnes en préparation au parchemin ont besoin d’un pair pour les préparer. (jeunes adultes, adultes en reconversion professionnelle)
- créer de l’intergénérationnel où l’enfant apprend la technique à l’adulte et l’adulte la culture à l’enfant (jeunes et seniors ou famille parent/enfant)
- écrire au stylo 3D ou utiliser la calligraphie (tous âges)
- créer une collection de tee-shirt traduit qui conserve la culture de la langue maternelle vers le français ou l’image et la traduire (art visuel) (tous âges, mais cible jeunes)

Toutes les catégories de cibles de cet axe nourrissent la volonté commune d’être en confiance et de prendre plaisir pour s’intéresser à la langue.

4) Outils

- Stylos 3D
- Tablettes numériques

Ces profils ont plus besoin d’avoir envie d’apprendre. Leur faire éprouver une technique serait une double contrainte qui pourrait les effrayer.

B) APPROPRIATION

“Je peux faire aussi en allant plus loin !”

1) Cibles

- Enfant
- Enseignant
- Répétiteur

La base d’appréciation des acquis de la langue française :

Le socle commun des connaissances de la langue française :

- Cycle 1 : maternelle
- Cycle 2 : primaire (CP et CE2)
- Cycle 3 : Fin primaire jusqu’au collège (CM1 - Fin 6ème)

2) Besoins

- Comprendre , écrire et parler la langue française
- Produire de l’information, créer du contenu en français
- Documenter du contenu (ex: Wikipedia, ...)
- Faire de la programmation en blocs
- Exprimer, défendre et Justifier un point de vue
- Participer à un débat et donner son avis personnel
- Savoir écouter

Compétences en Lecture

- Capable de lire un livre adapté à son âge
- Capable d'apprendre tout seul
- Capable de documenter un point de vue

Compétences en Écriture

- Savoir écrire à la main
- Savoir écrire à l'ordinateur
- Avoir recours à l'écriture de manière autonome
- Participer à un atelier d'écriture de manière collaborative

Pour aller plus loin dans la maîtrise de la langue française

- Acquérir du savoir-faire et du savoir-être en français et les partager sous forme de savoir
- Vivre des expériences humaines et scientifiques en français
- Conceptualiser, structurer et présenter des projets avec le français comme vecteur linguistique.

3) Contenus et solutions

- Raconter des histoires sous forme de programmation et de gamification à l'aide de scratch, etc.
- Acquérir du vocabulaire technique à l'aide de robotique et de cartes électroniques programmables pour des projets axés sur des besoins. Important : répondre à des besoins locaux (agricultures, gestion des déchets, objets connectés)
- Faire de l'art numérique
- Faire des concours robotiques internes + exposition + Présentation orale
- Conception de Serious Game et de montages électroniques
- Capturer une température, humidité, lumière, etc.
- Piloter un écran connecté et afficher des informations en temps réels sur l'écran
- Rassembler des kits robotiques avec du matériel de récupération
- Concevoir des Tee-Shirt de traduction de mots (Langue maternelle Vs Français)

Par ailleurs, chaque projet réalisé doit être documenté.

4) Outils

→ Robotique

- Edison (Robotics for everyone) - <https://meet Edison.com/>
- Robot Micro:Bit
- <https://bit.ly/2L3ialm>
- <https://bit.ly/2viAbBm>
- <https://bit.ly/2VjMEU4>
- <https://bit.ly/2IUdP13>

→ Objets connectés

- Carte électronique Micro:bits V2
- Grove Shield for micro:bits V2
- Arduino (<https://www.arduino.cc/>)

→ Programmation et software

- Salle machine équipés de logiciels libres et Open-Source
- Apprentissage avec Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)
- Apprentissage avec Gcompris (<https://gcompris.net/index-fr.html>)
- Apprentissage avec Google CS First (<https://csfirst.withgoogle.com/s/fr/home>)

→ Hardware

- Imprimantes 3D
- Découpe Vinyl

C) PERFECTIONNEMENT

“Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin“

1) Cibles

- Étudiants, entrepreneurs
- Enseignant, formateurs pro
- entrepreneurs
- ONG, structure de développement ...

2) Besoins

- Transmettre, convaincre, vendre une idée. Défendre un mémoire de stage pour un étudiant
- Comprendre des choses compliquées ou les décomposer et les simplifier
- Développer sa compétence de prise de parole en public et gagner en confiance en soi (développement personnel) et s’émanciper

3) Contenus et solutions

- **En tant que support/relais** : un accompagnement de pair par du coaching ou la mise en réseau, en provoquant des rencontres one to one ou en proposant un séminaire.
- **En tant que créateur de contenu** : des mises en situation, du théâtre d'improvisation permettant de mélanger scénarios fictifs et réels et apprendre dans une approche participative.
- **En tant qu'agrégateur de savoir-être** : module du savoir-être, gestion du stress, favoriser le partage d'expérience et la collaboration

En plus :

- Disposer des fiches de méthodologie avec les étapes d'un projet (canevas open source, type BMC)
- maîtriser le storytelling (écriture du contenu et priorisation) et s'entraîner avec le 180 sec (pitch)

- démystifier l'informatique (avec des outils simples et facilitants)
- utiliser une webcam pour se filmer et s'écouter pour se corriger (auto évaluation, perfectionnement) ou un dictaphone
- utiliser un binôme bienveillant, "miroir" pour lui donner du feedback constructifs (ou plateforme communautaire)
- partager son expérience et donner de l'information (web radio)
- s'inspirer : entendre et écouter le discours des autres (exemple : conférences TED)

4) Outils

- liseuse
- studio photo
- micro sur table
- table de mixage
- ordinateur avec carte son
- caméra externe
- webcam
- logiciel de montage web tv
- open broadcaster ((exemple design maker toulouse, films avec sous-titres français)
- clé usb
- tablette
- scribbling
- lecture note sur android

III. **Fonctionnement du lieu**

Ouverture :

- **La semaine,**
 1. Matin accès libre
 2. Après-midi : atelier thématique. Seules les personnes autonomes pourront être présentes dans ce lieu.
- Week-end libre
- Possibilité de réserver des machines-outils pour développer un projet collaboratif pendant une période définie (résidence). La réservation est gratuite mais le partage de connaissance pendant un temps défini doit être garanti par l'utilisateur.

Le rôle de l'animateur du lieu :

- Formateur sur les outils présents et maîtrisant la langue française
- Fédérateur de compétences, il doit être capable de mettre en réseau les utilisateurs
- Assurer le bon fonctionnement du lieu en maintenant les outils présents

Responsabilités des utilisateurs :

- > **Sécurité :** Ne blesser personne et ne pas endommager l'équipement
- > **Fonctionnement :** Aider à nettoyer, maintenir et améliorer le lieu
- > **Connaissances :** La documentation est un axe fort de ce lieu, les expériences vécues ou la création à l'aide des outils présents doivent garder une trace.

La documentation par le logiciel do.doc peut être une solution et un espace physique.

La reconnaissance des compétences informelles, les savoirs faire et savoirs être seront reconnus par un système d'open-badges. La reconnaissance pourra être entre pair ou bien par l'animateur du lieu lors de séance de formation.

IV. *Plan de l'espace sédentaire*



Maquette de l'espace

Cinq zones

- ✓ **Zone de travail collaboratif**
 - 5 à 6 chaises
 - Écran partageable full HD
- ✓ **Zone d'apprentissage autonome**
 - 5 à 6 postes
 - Rasperrys, claviers, souris, casques avec micro, écrans
 - Réservé à l'auto-apprentissage en priorité
- ✓ **Zone audiovisuelle**
 - Web TV
 - Web Radio
 - 4 micros avec table pliante et poufs qui se renagent dessous
 - Un mur fond vert
 - Caisson isolé phoniquement du reste de la bibliothèque
- ✓ **Zone machines**
 - Réservée en priorité aux utilisateurs de machines
 - Portable des utilisateurs
 - Machines visibles de la verrière qui donne accès sur la bibiothèque

- ✓ **Zone formation**
 - Grand espace de formation
 - Tableau blanc qui peut servir d'espace de projection
 - 2eme vidéo projecteur qui projette sur le mur pour les conférences
- ✓ **Zone électronique**
 - Outils électroniques
 - Réservée aux bidouilleurs

Voir fichier « plan général détaillé » pour une vue plus détaillée du plan.

V. *Feuille de route*

Court terme : de 0 à 3 mois : Juillet 2019 au plus tard

- Achat des outils, aménagement et mise en sécurité du lieu
- Trouver et former l'animateur-formateur du lieu
- Recrutement d'un service civique pour épauler l'animateur du lieu
- Installer les outils
- Faire un programme des activités pour les prochains mois / Créer les premiers ateliers.
- Concevoir les opens badges
- Communication et promotion du lieu envers le public cible
- Tester et valider les premiers ateliers
- Ouverture officielle des lieux

Moyen terme : de 3 à 12 mois

- Constituer un noyau de la communauté du lieu
- Optimisation des ateliers à l'aide des premiers membres
- Conception d'autres ateliers en lien avec le profil du premier public
- Première résidence, premiers projets concrets réalisés
- Fréquentation régulière du lieu pendant les ouvertures libres
- Renouvellement des outils en lien avec le profil type du premier public des cinq lieux du réseau
- Installation des nouveaux outils
- Reconnaissance avec le public à l'aide des badges
- Première documentation de projets
- Créer des rendez vous de rencontres entre utilisateurs du lieu mensuel
- Mesurer l'impact positif sur la maîtrise de la langue française
- Lancement de la dynamique de lancement de la web radio

Long terme : de 12 mois à 24 mois

- Bilan de la première année avec rencontre dans un lieu pendant 2 jours
- Lancer la web radio
- Présentation des projets lors d'un événement en lien avec l'année France-Afrique
- Avoir un noyau de la communauté acteur du lieu
- Les badges sont reconnus au-delà de la communauté du lieu
- La documentation est devenue une culture commune envers la communauté
- Premiers projets régionaux engageant plusieurs lieux
- Premiers projets internationaux