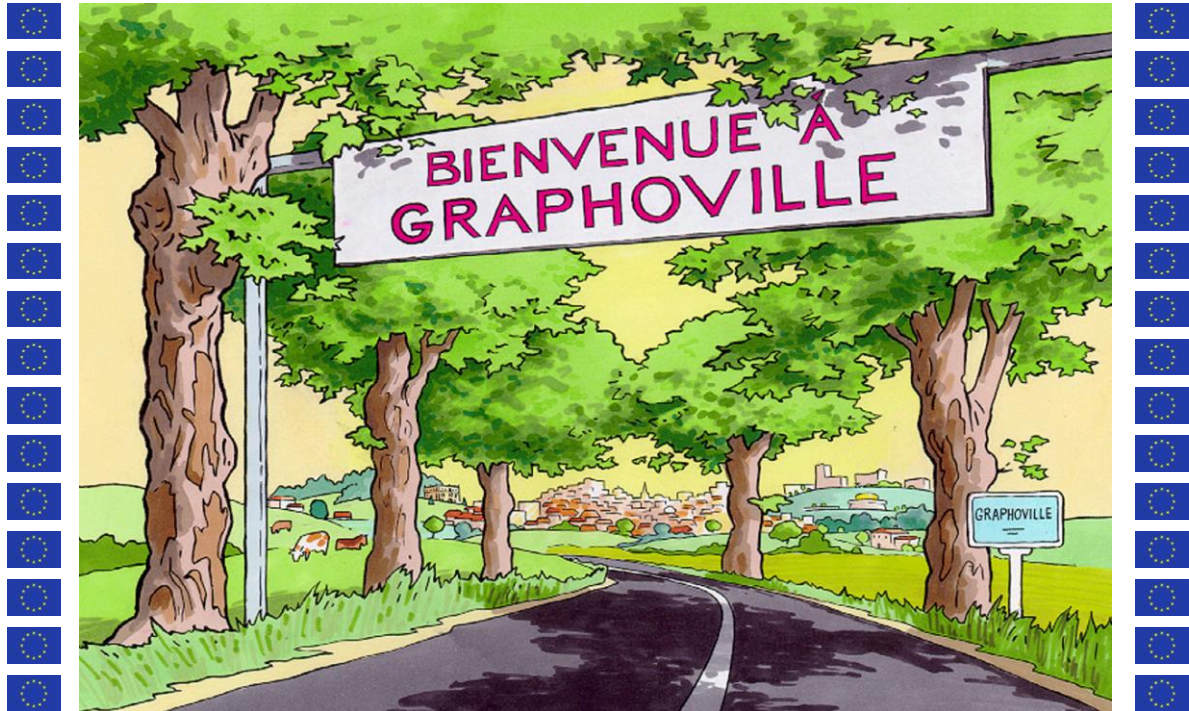


Guide pour une formation de formateurs



« Bienvenue à Graphoville »

Améliorer son orthographe autrement

*Logiciel interactif gratuit
avec de nombreuses séquences imprimables*

*Auteurs : Dominique Sadri-Faure
Erny Plein*

Illustratrice : Catherine Beaumont

Formation spécifique pour une utilisation optimale de l'outil pédagogique « Bienvenue à Graphoville » (dans sa version française originale)

Côté pratique...

Objectifs de ce module de formation:

Permettre aux enseignants et aux formateurs d'utiliser d'une manière optimale avec leurs apprenants l'outil « Bienvenue à Graphoville », version originale française pour l'amélioration de l'orthographe et de l'expression en français.

Public :

- Enseignants travaillant avec des jeunes à partir de l'âge de 11 ans ;
- Formateurs travaillant avec des jeunes en formation professionnelle ;
- Formateurs travaillant avec des adultes ;
- Jeunes et adultes en autodidaxie.

Durée de la formation : une demi-journée de 4 h avec une pause de 20 minutes.

Nombre de participants : de 6 à 15 personnes.

Matériel à prévoir :

A l'usage du formateur :

- ☐ Un ordinateur avec le logiciel téléchargé sur le site d'Euro Cordiale
- ☐ Un rétroprojecteur
- ☐ Le guide de l'utilisateur téléchargé sur le site d'Euro Cordiale et imprimé en 1 exemplaire
- ☐ Le livret pédagogique du logiciel téléchargé sur le site d'Euro Cordiale et imprimé en 1 exemplaire
- ☐ Le livret pédagogique des sketches imprimables téléchargé sur le site d'Euro Cordiale et imprimé en 1 exemplaire
- ☐ Un classeur dans lequel on aura imprimé et regroupé tous les sketches imprimables
- ☐ Un dossier à distribuer à chaque participant comportant les documents ci-dessous

A l'usage de chaque participant:

- ☐ Document 1 : Comment éviter de semer le doute
- ☐ Document 2 : Exemple d'un sketch imprimable
- ☐ Document 3 : Les différentes parties du logiciel
- ☐ Document 4 : Tableau des 50 séquences et des 50 difficultés
- ☐ Document 5 : La galerie des personnages
- ☐ Document 6 : Naviguer dans une séquence
- ☐ Document 7 : Les métiers
- ☐ Document 8 : Liste des métiers
- ☐ Document 9 : Collection des sketches imprimables
- ☐ Document 10 : Tableau comparatif des 50 difficultés dans les 3 versions
- ☐ Document 11 : Autres outils pratiques gratuits créés par les auteurs de *Bienvenue à Graphoville*
- ☐ Document 12 : Evaluation de la formation – Graver la montagne !

Plan du déroulement conseillé pour la formation

	Intitulé	Page	Timing
1	Fondement de la pédagogie	4	1 heure
1.1	<i>Bienvenue à Graphoville</i> en quelques mots (d'accroche !)	4	
1.2	Séquence 1 montrée aux participants	4	
1.3	Comment est né le logiciel	5	
1.4	Un parti pris pédagogique : ne pas associer deux difficultés qui portent à confusion. Document 1 : Comment éviter de semer le doute	5	
1.5	Une pédagogie de la « découverte par soi-même »	6	
1.6	Une pédagogie de la facilitation Document 2 : Exemple d'un sketch imprimable	7	
2	Description du logiciel	10	
2.1	2.1 Les différentes parties du logiciel - Montrer sur l'écran le plan de la ville Document 3 : Les différentes parties du logiciel	10	
2.2	Séquences, difficultés orthographiques et personnages Document 4 : Tableau des 50 séquences et des 50 difficultés	12	
2.3	Comment suivre les personnages et leurs aventures à travers la ville Plan de la ville aboutissant aux différents quartiers montré aux participants	12	45 mn
2.4	La galerie des personnages Document 5 : La galerie des personnages	14	
2.5	Une séquence en détail Séquence 2 montrée aux participants Document 6 : Naviguer dans une séquence	15	
2.6	Le test d'entrée	16	
2.7	Les évaluations	17	
2.8	Les métiers Un (ou plusieurs selon temps) des métiers de la liste montré aux participants Document 7 : Les métiers et Document 8 : Liste des métiers	17	45 mn
2.9	La collection « Sketches imprimables » tirée de <i>Bienvenue à Graphoville</i> Document 9 : Collection des sketches imprimables	19	
3	Conseils d'utilisation	20	
3.1	Utiliser <i>Bienvenue à Graphoville</i> en groupe	20	30 mn
3.2	Extensions possibles au logiciel	20	
3.3	Les documents à faire circuler : <i>livret pédagogique, guide de l'utilisateur, test d'entrée papier, livret pédagogique pour les sketches imprimables, guide de formation de formateurs</i> en même temps que les questions éventuelles des participants à propos de l'outil	22	15 à 20 minutes
3.4	La partie « Découverte des métiers » et l'orientation professionnelle (partie facultative)	22	Facultatif 10 mn
4	Autres outils créés par les mêmes auteurs	25	
4.1	Les deux autres versions linguistiques de <i>Bienvenue à Graphoville</i> (s'il y a des enseignants en anglais ou en allemand dans l'assistance) Document 10 : Tableau comparatif des 50 difficultés dans les 3 versions	25	Facultatif 10 à 15 minutes
4.2	Autres outils gratuits créés par les mêmes auteurs Document 11 : Autres outils pratiques gratuits créés par les auteurs	27	
5	Evaluation de l'outil présenté et de la formation Document 12 : Evaluation de la formation - Gravier la montagne !	28	10 mn
6	Documents à distribuer aux participants	29-44	

Remarque préalable :

Etant donné la fréquence d'utilisation des mots « formateurs, apprenants, intervenant, participants... » dans ce guide, les auteurs ont pris la décision (difficile !) de présenter un seul mot au lecteur plutôt que d'associer systématiquement le féminin pour alléger le texte et en faciliter la lecture. Un début comme ceci pourrait en effet paraître dissuasif : « Convaincu(e)s de l'intérêt de la « découverte par soi-même » lorsqu'il s'agit des apprenant(e)s, les auteur(e)s préconisent la même attitude vis-à-vis des formateurs/formatrices en leur faisant « découvrir » l'outil par eux-mêmes/elles-mêmes ». Nous espérons que la lectrice ne nous en tiendra pas rigueur.

1. Fondement de la pédagogie

1.1 *Bienvenue à Graphoville* en quelques mots (d'accroche !)

Revoir son orthographe en y prenant plaisir, c'est le défi qu'ont voulu relever les auteurs en présentant 50 difficultés très classiques du français et particulièrement de l'orthographe à travers une histoire où évoluent de nombreux personnages dans des aventures où se mêlent allègrement humour et suspense.

C'est en effet une « histoire » complète qui se déroule à travers cinquante séquences indépendantes, chacune conduite par le personnage qui en est le héros : histoire avec des événements sensationnels, des vols inexplicables, le tournage d'un film, un grand jeu télévisé, l'apparition de fantômes au château de Bellevue (soit disant), une créature monstrueuse qui hante la forêt en plein jour et le théâtre la nuit venue, des personnages célèbres, des personnages louches, un policier qui enquête et un jeune reporter qui parcourt toute la ville à la recherche de l'événement.

Bienvenue à Graphoville se présente sous forme de logiciel à télécharger gratuitement sur le site de l'Association des auteurs (Euro Cordiale) et sous forme d'une collection de 169 sketches imprimables lorsqu'il n'est pas possible d'utiliser un ordinateur. *Bienvenue à Graphoville* existe actuellement en français, pour l'amélioration de l'orthographe et de l'expression, en anglais ainsi qu'en allemand, pour l'amélioration de ces 2 langues et la compréhension orale après 3 ou 4 ans d'études scolaires.

1.2 *Montrer au rétroprojecteur la séquence 1 : Max Présente, sur les difficultés du présent de l'indicatif.*

Annonce de la projection : Cette séquence concerne une difficulté incontournable de la langue. C'est l'une des plus longues et elle a le mérite de présenter un grand nombre de personnages (22 sur 50) qu'on retrouve par la suite lorsqu'on passe à d'autres séquences.

Passer par l'écran de présentation (le plan de la ville) puis cliquer sur le 1 en haut à gauche. On arrive à la séquence 1 avec un premier Indice pour résoudre la difficulté (la première concerne la conjugaison des verbes en -er).

Lorsqu'on arrive sur le texte complet de l'indice, montrer qu'on peut l'imprimer grâce au dessin de l'imprimante en bas à droite. Puis, cliquer en bas sur la loupe pour accéder à la piste qu'on laissera regarder un peu. Cette piste permet aux apprenants de se faire une idée pour résoudre la difficulté. Elle fait appel à la déduction et incite l'apprenant à la découverte par soi-même. Puis cliquer sur la clé pour accéder à une piste plus détaillée au cas où l'apprenant ne se retrouverait pas suffisamment avec la première piste.

Cliquer sur le petit carnet en bas, pour montrer qu'un petit carnet permet à l'apprenant d'écrire ce qu'il vient de comprendre à partir de la piste et/ou de la clé. Ce qu'il écrit sera montré au dernier écran de la séquence et pourra être imprimé (montrer en bas à droite le dessin de l'imprimante). L'apprenant aura ainsi sa grammaire à lui tirée de ses déductions à travers les indices, pistes et clés pour chacune des 50 difficultés du logiciel. Pour ôter le carnet de l'écran, cliquer de nouveau sur le logo du carnet en bas.

Revenir deux fois en arrière grâce à la flèche de gauche. Puis continuer avec la flèche de droite.

L'intervenant passera rapidement sur les exercices tout en faisant écouter les voix des personnages en cliquant simplement sur les noms encadrés à gauche de l'écran.

Ainsi de suite jusqu'à la fin de la séquence 1. On pourra faire deviner à chaque indice quelle est la difficulté présentée dans le dialogue...

L'intervenant peut dire qu'il reviendra avec d'autres séquences sur le logiciel après avoir donné quelques précisions sur les choix pédagogiques inhabituels des auteurs. Pour la partie suivante consacrée aux partis pris pédagogiques, l'intervenant laissera la séquence 1 à l'écran pour donner des exemples.

1.3 Comment est né le logiciel

On peut se demander pourquoi ce logiciel assez complexe est offert en téléchargement gratuit.

L'intervenant peut expliquer brièvement le cadre de la conception de l'outil. Ce cadre pourrait se résumer comme suit :

Les auteurs ont été sélectionnés sur candidature de projets par la Commission Européenne qui a alloué une subvention pour créer l'outil. C'est pourquoi il est mis gratuitement à la disposition de tous par téléchargement Internet (sans inscription ni publicités !), à partir du site Internet des auteurs www.euro-cordiale.lu.

Les auteurs ont travaillé avec plusieurs pays européens pour assurer la programmation, les illustrations, et les adaptations de la version originale française pour les langues anglaise et allemande (France, Luxembourg, Royaume-Uni, Irlande du Nord, Belgique, Allemagne, Autriche).

1.4 Un parti pris pédagogique : ne pas associer deux difficultés qui portent à confusion

A consulter : Document 1 : Comment éviter de semer le doute

Le logiciel *Bienvenue à Graphoville* ainsi que la collection des sketches imprimables se réclament d'un principe pédagogique qui est très important pour les auteurs : ne pas associer deux difficultés qui portent à confusion, ce que beaucoup de méthodes font encore. Voici pourquoi :

Nombre d'entre nous sommes souvent pris d'un doute au moment d'écrire certains mots, comme « se » ou « ce », comme « ni » ou « n'y », comme « pourrai » ou « pourrais », comme « ces » ou « ses », comme « parler » ou « parlé » (auxquels on pourrait encore ajouter « parlez », « parlés », « parlée », « parlées », etc. !). Pourtant, du point de vue du sens, ces mots sont très différents (« je voudrais parler » et « j'ai parlé ») ou n'ont même rien à voir (« ce livre est intéressant » et « il se rappelle »).

Les récentes études sur le fonctionnement du cerveau permettent de constater systématiquement que la confusion issue du rapprochement de 2 éléments différents mais comportant des similitudes de sons (vers-vert), de sens (compréhensif-compréhensible), d'utilisation (droite-gauche, recto-verso, horizontal-vertical) ou d'apparence visuelle (une route qui se sépare en deux) et présentés au cerveau en même temps, est stockée dans la mémoire à long terme. (voir éventuellement pour plus de détails le chapitre consacré à cette question dans le livret pédagogique : III. 1).

Ainsi, en associant ou en confrontant dans un même chapitre « se » et « ce » ou « parler » et « parlé », on crée directement une confusion par analogie. Si ces mots au son semblable n'étaient pas présentés ensemble, il y aurait beaucoup moins de risques de les confondre par la suite.

De même en privilégiant le sens sur le seul son !

Il s'agit donc pour les auteurs de faire en sorte que chaque difficulté soit si fortement caractéristique que son usage sera ancré dans les esprits, quel que soit le mode privilégié de chacun pour apprendre et retenir : qu'on soit davantage visuel, auditif ou kinesthésique.

Ainsi, dans *Bienvenue à Graphoville*, chaque difficulté est « incarnée » par un personnage pittoresque qui évolue dans la petite ville de Graphoville. En tout : 50 difficultés soit 50 personnages. Et comme on retient mieux ce que l'on trouve par soi-même, les personnages nous invitent à découvrir par nous-mêmes comment résoudre les difficultés, dans le logiciel au moyen des pistes, des indices et des aides qui jalonnent les séquences et, dans les sketches, à l'aide des repères typographiques que nous avons vus dans la séquence 1.

Bien que fragmentée en 50 séquences, cette histoire peut être abordée et poursuivie quelle que soit la séquence par laquelle on commence et le cheminement qu'on suit dans le logiciel comme dans la collection de sketches.

1.5 Une pédagogie de la « découverte par soi-même »

Vous avez probablement connu dans votre vie l'expérience suivante, plutôt exaltante : en classe ou dans votre vie quotidienne, on vous a demandé de 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, de masculin 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 y est le plus possible sollicitée.

1.6 Une pédagogie de la facilitation

L'intervenant peut s'inspirer de ce qui suit (tiré du Livret pédagogique) pour expliquer les choix pédagogiques des auteurs dans cet outil comme dans tous les outils qu'ils ont créés. Au cas où l'assistance serait aussi composée de professeurs de langue (anglais ou allemand), nous proposons en italique des commentaires pour la version anglaise et la version allemande.

Introduction

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.

La pédagogie préconisée par les auteurs est celle de la facilitation car ils sont 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 tiennent les auteurs 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, tant et si bien que nous avions du mal à dégager précisément de quoi il s'agissait. De même, dans certains exercices, on trouve parfois plusieurs objectifs qui ne sont pas nécessairement clairement apparents, 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 et Willkommen in Graphoville, l'objectif d'une séquence est toujours unique. Là encore, les méthodes qui confrontent deux difficultés (present simple and present progressive for example) 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 ! De même en langue allemande pour les sons -ie- et -ei- par exemple ou encore les cas.

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*, 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 extra-lucide qui incarne le futur simple puisqu'elle va s'exprimer au futur en prédisant l'avenir à sa clientèle. Et comme nous l'avons vu : « Max présente » puisqu'il s'agit du présent.

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. Et c'est bien le cas dans *Bienvenue à Graphoville* ! Nous l'avons vu dans la séquence 1 : une musique est associée à la séquence au tout début et donc à la difficulté puis vient le personnage qui incarne la difficulté : Max le présentateur du jeu télévisé et sa voix particulière de présentateur, les jingles lorsqu'on fait les exercices.

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 « se » et « ce » 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. Élémentaire, 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... Ainsi les auteurs ne noient-ils pas l'apprenant sous un déluge de termes de grammaire, préférant le laisser comparer et tirer lui-même des déductions grâce à l'utilisation du gras dans les indices, des couleurs dans les pistes et des tableaux dans les clés.

Présenter des supports attrayants

Est-ce vraiment respecter un apprenant que de 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.

Prenons l'exemple de la collection des sketches imprimables pour qui ne peut pas utiliser d'ordinateur.

Montrer ou faire circuler le classeur regroupant tous les sketches imprimables

Les participants se reporteront au Document 2 : Exemple d'un sketch imprimable

Ici, tout est mis en œuvre pour faciliter la compréhension et la clarté avec :

- une mise en page claire avec une en-tête précisant la séquence et la difficulté
- un sketch par page
- de nombreuses illustrations aident à la compréhension – surtout lorsque l'outil est utilisé en langue étrangère avec la version anglaise ou allemande – et qui rendent l'ensemble attrayant et sujet à des commentaires sur les personnages et les situations, favorisant donc l'expression orale.

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. Tous les exercices de *Bienvenue à Graphoville* sont très aérés avec pas plus d'un exercice par écran.

Pas de piège

Pour ce qui est des pièges, pas de danger d'en trouver dans *Bienvenue à 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 montrant 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 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.

2. Description du logiciel

2.1 Les différentes parties du logiciel

Bien que fragmentée en 50 séquences, cette histoire peut être abordée et poursuivie quelle que soit la séquence par laquelle nous commençons dans le logiciel et le cheminement que nous allons suivre.

Faut-il passer par les 50 séquences et rencontrer les 50 personnages ?

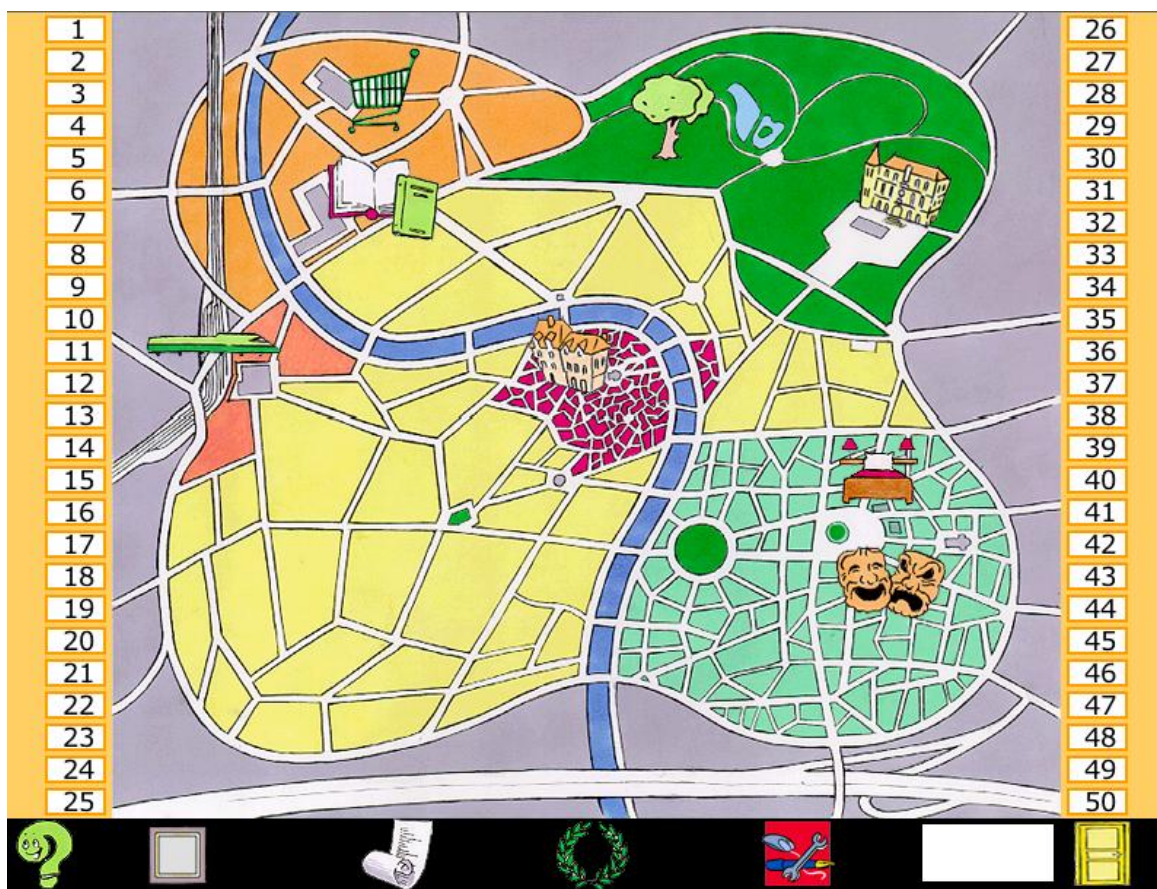
Pour le plaisir, oui, on peut le faire ! Mais pour améliorer son orthographe et son expression écrite, pas nécessairement. Tout dépend des acquis de chacun au départ... Il y a alors plusieurs façons de choisir par où commencer et quel parcours suivre.

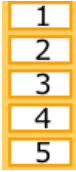
A partir de la séquence 1 où nous en sommes restés, l'intervenant reviendra avec la flèche arrière sur la liste des difficultés puis sans s'y attarder passera au plan de la ville en cliquant en bas sur le mini plan.

C'est à partir de cet écran que pourront être décrits les différents logos au bas de l'écran :

2.1 Montrer au rétroprojecteur le plan de la ville avec une vue de l'ensemble des boutons sur lesquels on peut cliquer.

Et demander de se reporter au document 3 du dossier distribué aux participants.

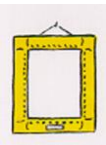




- Les numéros à gauche et à droite du plan renvoient aux 50 séquences. Si on connaît le numéro de la séquence qu'on veut avoir à l'écran, par exemple suite au test d'entrée et au parcours de formation, on peut cliquer directement sur le numéro à partir de cet écran.



- Le test nous donne l'occasion de mesurer nos connaissances et de choisir, parmi les 50 personnages des séquences, quels sont ceux qui vont nous accompagner pour nous aider à nous perfectionner.

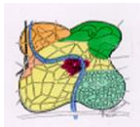


Si nous faisons le test, pour chacune de nos erreurs une fenêtre s'ouvre avec le portrait d'un personnage. A la fin du test, on aura donc une galerie de portraits où chaque personnage se présentera et nous invitera à le suivre dans ses aventures.

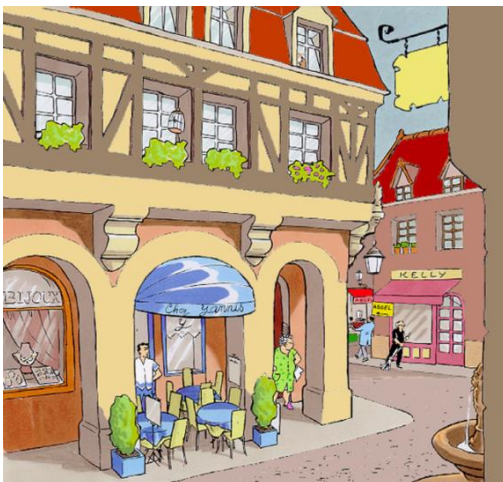


- Une liste des difficultés du français est proposée, dans laquelle nous pouvons puiser pour améliorer notre orthographe et notre expression écrite. Il revient alors à nous de décider de suivre tel ou tel personnage dans la ville.

- Nous pouvons aussi souhaiter faire une révision de toutes les difficultés du français. Nous suivrons dans ce cas les 50 personnages, de la séquence 1 à la séquence 50, dans l'ordre.



- On peut également naviguer ici et là dans des différents quartiers de la ville grâce au plan et rencontrer les personnages au hasard... ou encore se prendre de sympathie pour l'un d'entre eux et désirer le suivre dans toutes les séquences où il apparaît.



En cliquant sur le plan, selon le quartier de la ville choisi, une autre fenêtre s'ouvre pour nous faire découvrir le quartier et les personnages. Ceux-ci apparaissent lorsqu'on passe la souris dans certains endroits de l'image. Ici, c'est le quartier de la vieille ville et nous pouvons apercevoir Yannis à l'entrée de son restaurant, Ginette Latoile devant la porte de l'immeuble dont elle est la gardienne, Yvon le balayeur et Abdel, l'épicier qui rejoint sa boutique.



- Des lauriers, les apprenants en recevront sûrement en faisant l'évaluation de sortie. Ils seront en tous cas félicités par les personnages!

2.2 Séquences, difficultés orthographiques et personnages

L'intervenant cliquera sur la *liste des difficultés*, en bas de l'écran, pour avoir les détails à l'écran avec :

- Le numéro de la séquence
- L'intitulé de la séquence avec, le plus souvent, le nom du personnage
- La difficulté orthographique concernée

Dans le même temps, les participants pourront consulter le **document 4 : Liste des 50 difficultés** qui donne en supplément une brève description du contexte de la séquence et du personnage. L'intervenant pourra expliquer que les auteurs ont, pour des raisons pratiques, notamment dans le test d'entrée et les évaluations, choisi de scinder la liste en 3 parties correspondant à 3 niveaux. Ces niveaux sont basés sur la difficulté mais également sur la fréquence d'usage. Ainsi, on trouvera dans les niveaux 2 et 3 des difficultés auxquelles on est moins souvent confronté qu'en niveau 1.

On comprendra mieux le choix des difficultés qui se suivent et qui présentent des homophones à la lumière des explications données précédemment sur les options pédagogiques des auteurs (ne pas associer des difficultés propres à engendrer la confusion). C'est le cas, par exemple, des difficultés

2-3	7-8-9	13-14	16-17	20-21	24-25	29-30
32-33	42-43	44-45	47-48.			

2.3 Comment suivre les personnages et leurs aventures à travers la ville

Puis l'intervenant reviendra sur le plan de la ville pour le parcourir et pourra s'inspirer de ce qui suit pour présenter les personnages et leur contexte. Il pourra préciser qu'en voyant la séquence 1 au début de son intervention, les participants ont déjà pu faire la connaissance de près de la moitié des personnages qu'ils vont sans doute reconnaître au passage.

Une rapide description du plan pourra initier le parcours. Au centre : **la vieille ville** avec ses rues tortueuses, ses petits commerces et ses vieilles maisons, en bas à droite **le quartier du théâtre** avec son hôtel où descendent les vedettes, en haut à droite **le parc de Graphoville** ainsi que **le château de Bellevue**, qui ne se visite pas mais qui est habité par ses propriétaires et... un couple de fantômes, en haut à gauche **le quartier de l'Université** et la zone des grands commerces avec notamment **le supermarché MASTOC** et au centre à gauche **la gare de Graphoville** où se déroulera sous vos yeux une scène mémorable avec le tournage nocturne d'un film.

On pourra commencer la visite de la ville et la rencontre avec les personnages en cliquant au centre du plan sur **la vieille ville**. En passant la souris (sans cliquer) sur les personnages, leur nom s'inscrit. Des personnages apparaissent en allant sur certains lieux. On verra dans la bijouterie le **bijoutier** qui expertisera le produit d'un vol à l'hôtel. Les fenêtres du premier étage s'ouvrent sur (de droite à gauche) **Georgette Papiote** la commère du quartier qui commente pour son vieux mari tout ce qu'elle voit de sa fenêtre, en compagnie de son **chat** qui n'en perd pas une miette, et surtout qui ne quitte pas de l'œil les perruches de la voisine, **Madame Zita Futuro**, voyante extra-lucide, souvent exaspérée par les coups d'autorité de son voisin **Gardavous** lequel gouverne militairement sa maisonnée ! Cependant que tout en haut le vieil avare **Vincent Rapagon** observe les allées et venues des passants lorsqu'il ne compte pas ses sous, sous les yeux ironiques de **Koko** son corbeau domestique. Au rez-de-chaussée, **Yannis** prépare sa terrasse pour accueillir les premiers clients de son restaurant grec, non loin de **Ginette Latoile**, chiffon en main et bigoudis sur la tête, gardienne de l'immeuble. A droite, **Abdel** l'épicier fait ses livraisons pendant que son frère garde la boutique, **Yvon** balaie la rue en réfléchissant à des questions de philosophie et **Kelly** attend aussi la cliente sur le pas de sa boutique de vêtements et colifichets.

En cliquant sur ces personnages, on arrive directement à leur séquence. L'intervenant peut cliquer sur **Abdel** l'épicier (difficulté : « ce ») et passer deux ou trois écrans puis revenir en arrière pour retomber sur l'écran de la vieille ville.

Puis aller encore en arrière avec la flèche gauche et choisir **le quartier du théâtre** où on enregistre en public le grand jeu télévisé « Bonne fortune » avec **Max** le présentateur. Dans ce théâtre seront également tournées des scènes du grand film du grand **Jacky Manitou**, son chef d'œuvre, qui mêle allègrement théâtre, cirque et... sentiments. Ce qui explique que des stars de ces différentes disciplines artistiques résident pendant le tournage à **l'hôtel du Théâtre**. Mais **Julie la Pie**, occasionnel rat d'hôtel, y fera aussi une brève incursion en allégeant plusieurs stars de leurs valeurs... C'est ainsi que **l'inspecteur Pigeonnot**, frère presque jumeau du célèbre Columbo, sera amené à enquêter. Dans le bâtiment, à gauche du théâtre, on pourra rencontrer **Sissi** la marchande de fleurs, **Désiré** qui est livreur dans la pizzeria et deux autres personnages qui y déjeunent : **Jennifer**, connue pour avoir été miss Graphoville, en velléité d'un rôle dans le film de Jacky Manitou, et **Bill Boquet** reporter à la gazette de Graphoville, attiré ici par les vols perpétrés à l'hôtel et au théâtre, espérant une entrevue avec l'inspecteur Pigeonnot.

En allant à l'écran suivant, c'est maintenant une vue nocturne du même quartier. Sous les toits du théâtre, **Patou** travaille pendant le spectacle pour habiller les artistes avant leur entrée en scène. La grande cantatrice **Modérata Cantabilé**, à l'étage au-dessous, chante sur scène l'air de la Reine de la nuit. A côté, **Ernest**, l'homme d'entretien, est prêt à intervenir en cas de problème tandis que les clowns, en coulisse, s'échauffent avant de faire leurs acrobaties. Au rez-de-chaussée, **Cléodie** la magicienne et **Musidora** la dresseuse de serpents répètent une dernière fois leur numéro et vérifient une dernière fois leur matériel. Pendant ce temps, au théâtre, **Julie la Pie** parcourt les toits avec son butin, dont les robes de scène de la cantatrice commanditées par un riche amateur (mais qui ?) tandis que dans les chambres, l'actrice **Edwige Artifitz** et son partenaire **Paul Beauregard** se reposent pendant que le cinéaste **Jacky Manitou** passe ses coups de téléphone.

L'intervenant reviendra deux fois en arrière pour avoir à nouveau le plan de la ville à l'écran et aller faire un tour au **château de Bellevue**.

Sur le premier écran qui montre **le parc du château**, on imagine le représentant de commerce **Célestin Baratin** au volant de son auto et le jardinier **Eustache**, parti faire une pause en laissant là ses outils. L'écran suivant nous entraîne devant la façade du château. **Archibald, comte de Bellevue**, regarde avec satisfaction partir monsieur Baratin tandis que sa sœur, **Adélaïde**, s'occupe de ses rosiers qui la cachent car elle est toute menue. **Nini** et son frère **Jojo**, petits-neveux turbulents en vacances au château, sont partis goûter en laissant leur ballon. L'écran suivant nous donne à voir une autre vue du bâtiment avec **Justine**, tout en haut, qui s'occupe du ménage et, au-dessous, **mademoiselle Lepiquant**, gouvernante engagée pour faire répéter les leçons et parfaire l'éducation des petits neveux (là, il y a du boulot !).

L'écran suivant nous entraîne dans la nuit où **Simon**, lointain cousin que la comtesse héberge, écrit ses romans non loin de **Caribert dit le hideux** et sa femme **Radegonde**, couple de fantômes moyenâgeux qui passe le temps (l'éternité qui leur reste !) à se chamailler.

En repartant 3 fois en arrière jusqu'au plan de Graphoville, l'intervenant pourra aller d'abord dans le **quartier de l'Université** puis s'y rendre, tout comme **Lulu Codepostal** la factrice, en cliquant sur le panneau Albert Einstein. Les portes du couloir s'ouvrent alors sur les figures emblématiques de la fac : à partir de la gauche et en passant la souris sur le bas de chaque porte puis aussitôt sur le haut : **le professeur Esturgeon**, éminent zoologue spécialiste de la faune aquatique, son assistant **monsieur Sardine** (haut de la porte), (bas de la porte suivante :) **le docteur Manip**, généticien qui, en douce pendant la nuit, a créé une **créature monstrueuse** (haut de la porte) qui hantera la forêt, le théâtre et les ruelles nocturnes de Graphoville, le professeur **Balthazar Jadis**, historien et chroniqueur à la radio culturelle, spécialiste du Moyen Age et... des fantômes, et enfin **madame Camara**, professeur de statistiques, sympathique et bienveillante.

En revenant sur le plan, on passera rapidement au **supermarché Mastoc** pour y rencontrer **Aïcha**, caissière qui a son franc parlé, et **Karine**, une cliente déçue par les « bonnes affaires ».

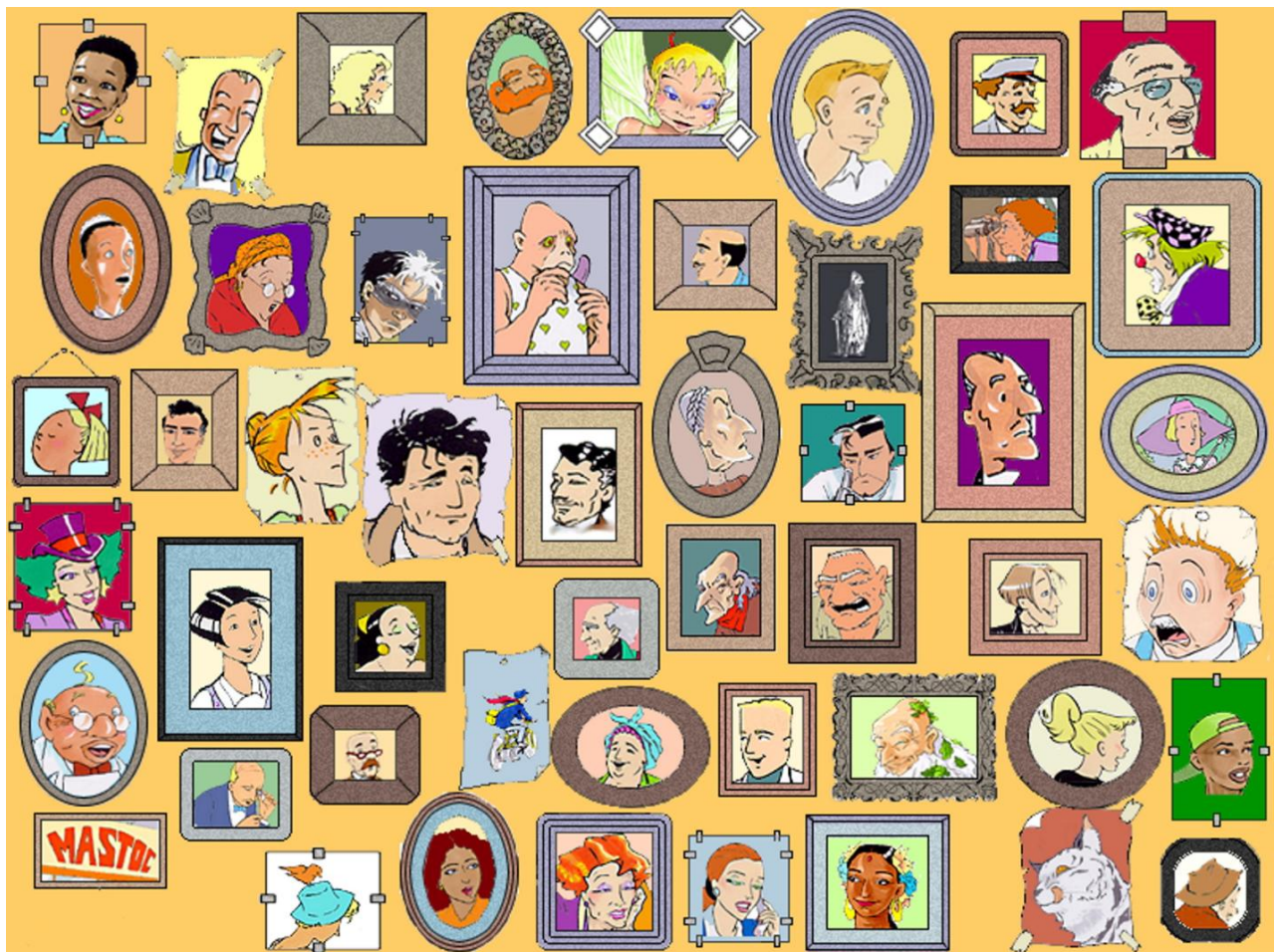
Ensuite, de nouveau sur le plan, juste à droite de l'Université, un petit tour s'impose dans la belle **forêt** de Graphoville pour y rencontrer la petite fée **Alix** ou encore **Achille** le bûcheron (parti épouvanté car il a cru apercevoir un singe géant à 4 bras et une pince à la queue qui, en plus, téléphonait avec un portable ! **Merlin** (l'enchanteur bien sûr) ne serait-il pas loin... à moins que cette créature abominable soit le fruit de certaine expérience génétique non loin de là du côté de l'Université.

De nouveau sur le plan, aller au milieu à gauche à **la gare de Graphoville**. Cliquer sur Quai N°1. Pour le moment, c'est la nuit et il ne se passe rien à la gare mais... ça ne va pas durer !

2.4 La galerie des personnages

L'intervenant demande de se reporter au **Document 5 : La galerie des personnages**

Les participants essaieront de retrouver quelques personnages parmi ceux qui ont été présentés précédemment. Le mieux serait que l'intervenant montre à l'écran le document 4 :



2.5 Une séquence en détail

Revenir sur le plan de la ville, repartir dans **la vieille ville** et cliquer sur **Abdel** pour voir sa séquence. A partir de là, on pourra voir les différents moyens de naviguer dans la séquence et mieux comprendre les ressorts pédagogiques qui sous-tendent toutes les séquences.

Les participants sont invités à avoir sous les yeux le **Document 6 : Naviguer dans une séquence**.

L'intervenant peut rappeler quelques éléments donnés durant la partie consacrée à la pédagogie, en particulier qu'un logiciel permettait de mettre en oeuvre beaucoup de possibilités correspondant aux apprenants, qu'ils soient auditifs, visuels ou kinesthésiques. D'entrée de jeu, un court morceau de musique est associé à chaque séquence en soulignant la particularité. Ici, l'épicier Abdel est marocain (il y a dans les grandes villes françaises beaucoup d'épiciers d'origine marocaine depuis nombre d'années et ils sont bien connus pour ouvrir très tôt le matin, tard le soir, ainsi que les jours fériés). A ce titre, nous entendons une musique plutôt orientale qui renforce l'association que les auteurs ont voulu faire entre difficulté, personnage et situation.

Les apprenants visuels retiendront du personnage son allure, le cadre dans lequel il évolue.

Les apprenants plus auditifs se rappelleront facilement la musique d'entrée de type orientale et la voix du personnage avec son accent particulier.

Les apprenants kinesthésiques se souviendront de la situation des personnages, du fait que le vendeur désigne telle ou telle denrée au moyen de l'adjectifs démonstratif « ce ».

Il s'agit donc, pour les auteurs, que l'apprenant, au moment d'écrire un texte, associe le contexte à un personnage de Graphoville.

L'intervenant fait dérouler la première partie de la séquence et fait remarquer au passage que les mots présentant la difficulté sont en gras pour une première imprégnation de la part de l'apprenant. Arrivé au bout, on se trouve devant le texte complet qui sert d'**indice**. Il s'agit là d'associer « ce » à « celui-ci »/ « celui-là ».

En cliquant sur la **loupe**, on arrive à la **piste** qui met davantage en valeur les mots correspondant à la difficulté. Dans certaines séquences, on trouve plusieurs couleurs pour parler davantage à l'intuition et à la déduction des apprenants et leur faire découvrir par eux-mêmes des solutions à la difficulté.

A ce stade, l'utilisateur peut avoir une idée de la façon de résoudre la difficulté et l'écrire dans son carnet de notes personnel (cliquer sur le carnet au bas de l'écran). Il peut écrire par exemple : ce = celui-là. A la fin de la séquence, il aura pu écrire un certain nombre de « pense bête » ou de solutions dans le carnet et l'imprimer en cliquant sur l'imprimante. Ainsi, à la fin du logiciel, il aura sa propre grammaire personnelle où se trouveront toutes ses déductions et éventuellement des exemples.

En cliquant sur la **clé**, la piste se précise tout en ne donnant pas une explication écrite en termes grammaticaux. Le « sentiment » de la langue est alors sollicité, tout comme on apprend à parler dans sa langue maternelle.

Il faut ensuite revenir deux fois en arrière pour continuer avec l'exercice qui suit l'indice.

Dans l'**exercice 1**, il n'était pas question pour les auteurs de proposer d'écrire « ce » ou « se » dans des trous. C'eût été contraire aux convictions pédagogiques qui tissent le logiciel. Ils ont donc misé sur le contexte et le sens, la compréhension d'une situation qui se répète dans différents contextes, en faisant tirer les parties convenant au sens des phrases proposées, toutes en rapport avec le dialogue qui a précédé. A la fin de l'exercice, un compliment est dit par Abdel.

Les consignes des exercices n'apparaissent pas d'emblée, toujours pour solliciter chez l'apprenant la découverte par soi-même. Ici, le travail à faire est assez clair en soi. Cependant, en cliquant sur S.O.S. la consigne est précisée.

La seconde partie de la séquence présente un autre cas où il faut écrire « CE ». Ce cas est très différent du précédent, c'est pourquoi les auteurs n'ont pas voulu les regrouper dans un seul dialogue. Et puis il fallait continuer un peu l'histoire et ce qui se passe d'étonnant dans cette épicerie !

L'**indice** reprend l'intégralité du dialogue avec ses mots en caractères gras et la piste les met en couleurs. La clé regroupe les différents cas qui jusque là étaient présentés dans la même couleur.

L'**exercice 2** sollicite l'apprenant uniquement pour le cas qui vient d'être abordé. Comme dans presque tous les exercices des séquences, il permet d'aller un peu plus loin dans l'histoire ou de poursuivre la situation de façon à continuer de capter l'attention de l'utilisateur qui veut en savoir plus sur ce qui est raconté. A la fin de l'exercice, un compliment est dit par Abdel.

L'écran suivant l'exercice 2 présente le carnet personnel de l'apprenant avec les notes qui ont été prises si tel est le cas. Il est alors possible de l'imprimer.

En bas de l'écran, se trouve aussi le dessin d'un livre. Il s'agit de la rubrique « **Pour aller plus loin** ». Cette rubrique permet d'en savoir plus sur la difficulté : les cas plus rares, les curiosités. Elle ne figure pas dans toutes les séquences.

2.6 Le test d'entrée (ou « positionnement »)

Il y a deux tests assez différents dans le logiciel. Voyons d'abord celui qui est interactif et ne nécessite pas l'intervention de l'enseignant. Il comporte 12 phrases à écrire. Dans chaque phrase, bon nombre de mots doivent être bien orthographiés. Faute de quoi, le programme renvoie à la difficulté et à la séquence correspondante par l'intermédiaire du personnage qui en a la charge.

L'intervenant peut écrire la première phrase du test en faisant des erreurs ici et là. Il fera remarquer qu'en cliquant en bas sur le visage avec les mains en porte-voix, la partie de phrase est répétée. Il appuiera sur ENTRER pour avoir le corrigé. La phrase correctement écrite s'affiche alors avec des mots en rouge qui correspondent aux difficultés recensées dans le logiciel au niveau choisi (1, 2 ou 3). Il cliquera ensuite sur le mot correctement écrit. Le personnage en charge de la difficulté s'exprime alors et invite à venir le voir dans sa séquence. Son visage s'affiche dans la **Galerie des personnages** (en bas à droite de l'écran) et on peut alors voir sa présentation.

En cliquant sur leur portrait dans la **Galerie des personnages**, les personnages se présentent à l'utilisateur (voix comprise). L'intervenant pourra cliquer sur l'un des personnages de la galerie correspondant à l'erreur commise dans le test.

Ce test est très classique, pour ne pas décontenancer les apprenants qui ont l'habitude de ce genre de dictée. Mais le contenu de cette dictée est sans rapport avec l'histoire de Graphoville. Ce sont de plus des phrases séparées. De même pour le positionnement de sortie. Nous allons voir maintenant qu'un autre test typiquement *graphovillien* est aussi disponible.

Un autre test d'entrée...

Si l'on désire faire le test d'entrée **sur papier**, on peut recourir au positionnement d'entrée des sketches imprimables. Cette version n'est pas interactive et demande que l'on imprime les 3 feuilles de test. Elle est illustrée avec les personnages de Graphoville. Un parcours de formation peut être utilisé pour reporter les séquences à suivre selon les erreurs faites par l'apprenant dans le test. Tous ces documents sont disponibles sur le site d'Euro Cordiale (www.euro-cordiale.lu).

A l'inverse du test de dictée classique présenté page précédente, ce test consiste à écrire uniquement les mots dans les trous. Par ailleurs, le sens du texte se réfère à l'histoire de Graphoville et de ses personnages et peut être considéré comme une introduction à l'histoire.

Des numéros pour chaque trou permettent de se reporter aux séquences à suivre si d'aventure on s'est trompé dans l'orthographe du mot à écrire !

Le texte est pour le moment à lire par l'enseignant (des recommandations et autres conseils sont donnés à ce sujet dans le livret pédagogique relatif à la collection des sketches imprimables). Les auteurs se proposent d'en faire une lecture spécifique par la suite, de façon que les apprenants puissent effectuer le test seuls, en autodidaxie ou sans la voix de leur enseignant.

2.7 Les évaluations

Le test de sortie se présente comme le test d'entrée classique interactif. Si l'apprenant fait une erreur, le personnage qui est en charge de la difficulté lui adresse oralement un petit mot pour l'inviter à... revoir la question !

Il y a 3 séries de dictées pour chacun des 3 niveaux de difficulté. Chaque série comporte 12 phrases à écrire. Un corrigé donne la bonne orthographe pour chaque mot à écrire ainsi qu'une explication classique pour éviter l'erreur. Cette explication est écrite et parlée.

Les auteurs créeront par la suite un test de sortie « graphovillien », semblable au test d'entrée. Les apprenants auront à écrire seulement les mots dans des trous et le sens du texte correspondra à l'histoire de Graphoville.

Il semble important à ce stade que l'intervenant fasse part de cette recommandation :

Le site Internet de l'Association Euro Cordiale met régulièrement des « News » pour informer les visiteurs des nouveautés et des ajouts. C'est pourquoi les auteurs recommandent de télécharger *Bienvenue à Graphoville* ainsi que tous les autres outils créés par eux directement sur le site d'Euro Cordiale qui est régulièrement actualisé et où les éventuelles erreurs sont corrigées (www.euro-cordiale.lu).

2.8 Les métiers



Les personnages peuvent aussi présenter leur métier si on le leur demande... (voix comprise bien entendu).

Si les personnages représentant les difficultés sont en tout 50, ils sont entourés d'autres personnages annexes qui participent eux aussi à la vie de Graphoville.

Nous trouvons ainsi 70 personnages qui chacun ont un métier. Comme il est intéressant de mieux connaître les métiers dans le cadre de l'orientation professionnelle, nos personnages nous entretiennent de façon sympathique et humoristique de leur métier.

Les personnages nous confient pourquoi ils ont choisi leur profession, les qualités humaines qu'elle demande, la formation requise et en quoi consiste le travail.

L'intervenant clique alors sur  et choisit dans la liste des métiers celui qu'il souhaite montrer.

Si les participants ont dans leurs classes des apprenants de faible niveau, il vaut mieux choisir un métier que les apprenants peuvent espérer exercer, par exemple Caissière car on a déjà rencontré la première cliente (Georgette la commère) et le deuxième client (Rapagon le vieil avare) dans la séquence 1 et on peut découvrir Aïcha, nouveau personnage, qui a sa propre séquence bien sûr (30 : « Aïcha, caisse N°3 » et dont la difficulté orthographique est « qu'elle »).

Si l'intervenant choisit Caissière, les participants peuvent en même temps consulter le **Document 7 : Les métiers** et le **Document 8 : Liste des métiers**.

A la fin du deuxième écran de chaque métier, suit une liste de métiers voisins.

Ces métiers « voisins » touchent soit au même thème (animaux, bâtiment, spectacle, automobile...) soit à la même branche (vente, soins aux personnes, services, enseignement...) et peuvent donner d'autres idées de métiers.

Les questions de diplômes et de niveau d'études ne sont pas abordées mais la liste des métiers voisins présente des métiers avec des niveaux d'étude variés. Ainsi, le professeur Esturgeon est-il zoologue. Si un apprenant s'intéresse aussi beaucoup aux animaux mais ne se voit pas atteindre les qualifications et diplôme requis pour être zoologue, la liste lui donne d'autres possibilités de métiers liés aux animaux :

Le professeur Esturgeon aurait également pu choisir de devenir : *élèveur - instructeur d'équitation - palefrenier - vétérinaire - auxiliaire vétérinaire - apiculteur - éducateur canin - conducteur de chien - maître chien - éducateur de chiens d'aveugle - toiletteur de chien - éthologue - soigneur animalier dans les parcs et zoos - dresseur d'animaux...*

Les auteurs ont contourné la difficulté de présenter les noms de métiers au masculin et au féminin en prenant le genre attribué au personnage qui l'exerce.

Le troisième écran pour chaque métier propose un lexique des principaux mots liés à chaque profession (24 mots) sans toutefois appartenir au « jargon de métier ». Il s'agit de mots courants.

Cette liste est suivie, pour qui veut, d'exercices qui nous invitent à retenir l'orthographe de ces mots à travers de mini textes qui, eux aussi, font partie intégrante de l'histoire.

Un premier texte reprend beaucoup de mots du lexique. Ce texte est à lire en sachant (si l'on consulte le S.O.S. de la consigne) que l'écran suivant montrera le même texte mais à trous... et qu'il faut donc être attentif aux mots soulignés. L'écran 4 propose à l'utilisateur de faire l'exercice en complétant le texte avec le vocabulaire de la liste. L'initiale de chaque mot à écrire offre une aide non négligeable. Par ailleurs, l'apprenant peut revenir en arrière autant de fois qu'il le souhaite pour revoir le texte d'origine ou les mots du lexique.

Question contexte, on peut donc travailler sur la partie métier tout en continuant à suivre l'histoire et les péripéties des personnages. Par exemple Olga, l'assistante du Dr Manip, ose lui écrire une lettre relatant l'avancée des travaux en l'absence du chercheur en génétique mais... pas seulement. Nous aurons avec le métier de Généticien la réponse du Dr Manip...

A savoir :

Un outil dérivé de Graphoville concernant uniquement la découverte des métiers et l'orientation professionnelle est disponible : « **100 métiers racontés par leurs acteurs** ». Il a été créé par les mêmes auteurs et reprend les 70 métiers du logiciel auxquels s'ajoutent 30 nouveaux personnages et donc 30 autres métiers.

Il existe une version multimédia mais également une nouvelle version papier, en français, anglais et allemand. Par téléchargement gratuit sur le site d'Euro Cordiale : ww.euro-cordiale.lu

2.9 La collection « Sketches imprimables » tirée de *Bienvenue à Graphoville*

L'intervenant aura pu préalablement imprimer un certain nombre de sketches à faire passer dans l'assistance. Les participants auront aussi sous les yeux le **Document 9 : Collection des sketches imprimables**.

La récente collection des « Sketches imprimables » présente 169 sketches et textes courts (mini textes) largement illustrés pour favoriser la « découverte par soi-même ». Ces sketches et mini textes de chacune des trois versions linguistiques de « Graphoville » sont tirés des 3 logiciels : « Bienvenue à Graphoville » pour l'amélioration de l'orthographe et de l'expression en français, « Welcome to Graphoville » pour améliorer les connaissances en anglais langue étrangère et « Willkommen in Graphoville » pour améliorer les connaissances en allemand langue étrangère.

Les auteurs ont été amenés à extraire les sketches et mini textes de chacun des logiciels pour les rendre accessibles aux personnes qui ne disposent pas d'un ordinateur et pour permettre une utilisation en classe. De sorte, ils ont été largement illustrés avec les dessins repris des logiciels et choisis parmi les plus représentatifs des dialogues, et dotés de titres. Le format a été transformé pour qu'ils deviennent imprimables.

Environ la moitié des sketches initiaux de chacun des logiciels sont des supports servant à la découverte de la difficulté et à sa résolution au moyen de pistes et d'aides. L'autre moitié correspond à des exercices, pour la plupart des exercices « à trous ». Dans un premier temps, pour constituer la collection de sketches, les auteurs ont pris l'option de présenter les exercices à trous... sans trous, de façon à pouvoir les utiliser en tant que sketches complets. Il est loisible à chacun d'en restituer les « trous » d'origine en se basant sur les textes correspondants dans le logiciel. Les auteurs envisagent de proposer ultérieurement, selon la demande, une section où seront ajoutés les sketches sous forme d'exercice. Les numéros des séquences reprennent exactement ceux des logiciels, ce qui peut permettre également de travailler parallèlement sur les deux supports, informatique et papier.

Un positionnement d'entrée permet de sélectionner les difficultés. Il peut également être utilisé pour travailler avec le logiciel.

Un livret pédagogique fourni en donne les utilisations possibles avec de nombreux exemples. La collection de sketches dans les trois langues et le guide pédagogique (actuellement en français) sont disponibles gratuitement par téléchargement sur le site d'Euro Cordiale : www.euro-cordiale.lu.

3. Conseils d'utilisation

L'intervenant peut s'inspirer des parties suivantes empruntées au Livret pédagogique pour donner des conseils d'utilisation auxquels il pourra bien sûr ajouter les siens propres.

3. 1 Comment utiliser « Bienvenue à Graphoville » en groupe

Si *Bienvenue à Graphoville* 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'adulte en formation continue.

- Utiliser « Bienvenue à Graphoville » en formation individualisée en classe

Le logiciel se prête particulièrement bien à la formation individualisée en groupe. En effet, au sein d'une classe par exemple, on trouve autant d'élèves que de problèmes orthographiques différents, même s'il y a quelques points orthographiques 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 orthographiques qui sont les siens en propre et travailler les séquences correspondantes à son rythme.

- Utiliser « Bienvenue à Graphoville » en formation de groupe

Si une telle installation informatique n'est pas disponible, il y a moyen de contourner le problème. L'enseignant fera alors passer le test au groupe en utilisant un vidéo projecteur pour utiliser la voix du logiciel ou dicter lui-même le texte du test. 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 séquence sera alors travaillée par l'intermédiaire du vidéo projecteur, les suggestions de découverte par les pistes et les aides ainsi que les réponses aux exercices étant données par les participants, à tour de rôle par exemple.

3.2. Extensions possibles au logiciel

La formation avec *Bienvenue à Graphoville* en groupe comporte des avantages, notamment de pouvoir faire des extensions dont voici quelques possibilités.

- Interprétation des dialogues

Les dialogues, tels qu'ils sont proposés et lus dans le logiciel, peuvent être interprétés ou donner encore lieu à des improvisations à partir d'une difficulté orthographique qu'il conviendra d'utiliser.

- Création de dialogues avec ou sans interprétation

* Les apprenants peuvent créer des dialogues à partir de canevas ou d'amorces mettant en scène des personnages (donc des « difficultés » particulières à utiliser) de *Bienvenue à Graphoville*. La règle est de faire parler les personnages en utilisant le plus possible la difficulté qu'ils représentent. Les sketches créés par les apprenants gagneront à être joués, particulièrement dans le cadre du perfectionnement du français et de l'anglais ou de l'allemand langue étrangère. Voici quelques exemples de mini scénarios pouvant être exploités par les apprenants qui créeront des dialogues.

- Gardavous promène son chien Brutus dans la rue Tournefort. Brutus fouille dans une poubelle au moment où son maître a le dos tourné. Hortence Lepiquant surgit alors et apostrophe le maître au sujet des mauvaises manières qu'il a inculquées à son chien. Gardavous réplique à l'impératif et Hortense Lepiquant poursuit ses invectives au subjonctif.

- Le reporter Bill Boquet arrive à obtenir une interview avec Kong Kong mais accompagné par son créateur et maître le Docteur Manip.

- Célestin Baratin essaie d'intéresser l'écrivain Simon à l'art de la vente.

- Balthazar Jadis raconte au professeur Esturgeon qu'il a trouvé le costume de la Reine de la Nuit dans son placard.

- Abdel parle avec Yannis d'une cliente commune pas très commune : Edwige Artifitz.

- Monsieur le comte explique à sa sœur, la comtesse Adélaïde de Bellevue, qu'il entend faire raser sa chère roseraie pour y faire aménager un court de tennis.

* Un long sketch à créer collectivement réunit le plus de personnages possibles (et les difficultés qu'ils représentent). Les participants pourront aussi jouer le sketch pour travailler l'expression orale. Il peut y avoir plusieurs scènes.

* Un entraînement, de type jeu télévisé, pourra être créé par les apprenants où, à la façon de la séquence 1 (« Max présente », une série de questions seront posées aux personnages qui incarnent les difficultés représentées.)

- Création de séquences pour d'autres problèmes orthographiques

Si beaucoup de problèmes orthographiques de la langue française sont traités dans le logiciel, la liste des difficultés n'est cependant pas exhaustive et certains points peuvent donner lieu à la création de nouvelles séquences avec de nouveaux personnages qu'il s'agira alors de fondre dans l'histoire. On pourrait imaginer, par exemple, de créer une séquence sur l'usage de l'accent circonflexe avec un personnage qui serait vietnamien et arborerait ce fameux chapeau qu'on nomme – à tort – « chapeau chinois ». Ou encore traiter l'usage du passé simple avec un commentateur de radio qui parlerait d'un spectacle ou d'une rencontre sportive (en différé bien sûr) au passé simple...

Autres exemples possibles :

- Les gens du quartier vus par le chat Arthur dans un dialogue avec le chien Brutus (représentant une difficulté orthographique non traitée dans le logiciel)
- Jojo (représentant une difficulté orthographique non traitée dans le logiciel) se fait enseigner les « bonnes manières » par la gardienne Ginette Latoile, qui a son franc parler et n'est pas particulièrement timide !
- Aïcha, caissière chez Mastoc (et représentant une difficulté orthographique non traitée dans le logiciel), voit passer à sa caisse toutes sortes d'autres personnages du logiciel (Melle Lepiquant, La Modérata, Julie la Pie, Désiré, Rapagon, Bill Boquet, etc.)
- On peut également choisir, pour incarner d'autres difficultés, tous les personnages de la partie « Découverte des métiers » auxquels il n'a pas été attribué une difficulté particulière.

3.3 Les documents à disposition : livret pédagogique, guide de l'utilisateur, test d'entrée papier, livret pédagogique pour les sketches imprimables, guide de formation de formateurs

Questions éventuelles des participants

L'intervenant pourra au préalable imprimer les documents mis à disposition sur le site Internet d'Euro Cordiale pour Bienvenue à Graphoville et les faire circuler dans l'assistance. Ces documents sont :

- *Le livret pédagogique de Bienvenue à Graphoville*
- *Le guide de l'utilisateur*
- *Le test d'entrée version papier*
- *Le livret pédagogique de la collection de sketches imprimables*
- *Le guide de formation de formateurs*

Pendant que les participants consulteront les documents en circulation, ils pourront poser des questions sur l'outil et à propos de ce qu'ils ont découvert dans la formation.

3.4 La partie Découverte des métiers et l'orientation professionnelle

Cette partie, facultative, peut intéresser les professeurs de classe de 3^{ème} où un stage est demandé aux élèves ainsi, bien sûr, que les professionnels de l'orientation s'il s'en trouve dans l'assistance.

Un outil qui se prête à une description des métiers

L'idée d'offrir en complément à l'amélioration de l'orthographe et de l'anglais une panoplie de métiers est d'abord venue de la richesse de la galerie de personnages... Chacun de nos 50 personnages ont, en effet, un métier et c'était l'occasion de leur permettre d'en parler, tout en restant dans leur vie quotidienne. Nous avons ajouté 20 autres personnages, qui tous sont en relation familiale ou professionnelle avec les 50 premiers, ce qui nous donne une très belle panoplie de métiers, courants ou plus extraordinaires... Le fait qu'on trouve là des métiers très particuliers – ou même assez rares – montre aux jeunes qu'on peut aussi sortir des chemins traditionnels et faire autre chose, comme par exemple les arts du spectacle, les métiers de la scène et du cirque, le métier de chercheur.

Contrairement aux fiches stéréotypées et techniques qu'on peut trouver par exemple dans Internet sur des sites informant sur les métiers, la partie « Découverte des métiers » sensibilise les jeunes par l'exemple d'un personnage qui pratique son métier, qui l'aime et en donne des informations vécues, sans omettre pour autant les désavantages et les contraintes que ce métier suppose.

Les jeunes et les métiers

Quel que soit leur niveau d'étude, les jeunes durant leur scolarité ont peu d'idées, de perception, d'informations sur les métiers. Pourtant, ils fréquentent maints endroits où l'on peut voir travailler les gens. Mais voilà : ils sont peu observateurs des comportements au travail, des gestes, des tâches accomplies, peut-être parce qu'ils ne se sentent pas encore concernés, ou qu'ils ne font pas de rapprochement entre ce qu'ils voient dans leur vie de tous les jours et un métier bien défini.

Lorsqu'on les sollicite sur cette question, on se rend compte qu'ils n'ont pas l'habitude d'observer vraiment leur entourage ni de se poser des questions sur les métiers, leurs avantages, leurs désavantages, leurs aspects humains, les conditions de travail. Une trentaine de séminaires d'une semaine, menés au Luxembourg avec des jeunes de 14 ans, a mis en évidence ce manque d'observation. Le premier jour, une mission leur avait été confiée : « Cet après-midi, vous observerez bien les personnes que vous voyez travailler et demain, vous nous direz, parmi ces métiers, un que vous aimeriez faire et un que vous ne voudriez pas faire ». Le lendemain, alors que les jeunes avaient eu tout l'après-midi et la soirée pour faire leurs observations, il y avait chaque fois plusieurs élèves qui répondaient : « Ben... j'ai vu personne travailler ! », alors que ces jeunes avaient au moins pris l'autobus, étaient passés par plusieurs rues et avaient donc eu l'occasion de voir un conducteur d'autobus, des commerçants, des livreurs peut-être ou des travailleurs sur un chantier, des chauffeurs de taxi, des chauffeurs routiers... Le lien n'était pas fait entre la vie de tous les jours et les métiers des gens !

Certes, la plupart des jeunes connaissent quelques métiers souvent les mêmes, qui deviennent des stéréotypes, par exemple, mécanicien, coiffeur, vendeur (coiffeuse, vendeuse), professeur, avocat, médecin.

Or, les efforts entrepris par les institutions scolaires pour faire découvrir les métiers aux jeunes sont rares et il y a là un grand manque...

Il est donc particulièrement souhaitable de pouvoir initier les jeunes à une connaissance, même élémentaire, des métiers, et ce par le biais d'une autre matière scolaire, comme l'apprentissage de l'anglais, de l'allemand ou l'amélioration de l'orthographe, ce qui est offert avec « Bienvenue à Graphoville » comme avec « Welcome to Graphoville » et « Willkommen in Graphoville ».

Les expérimentations de « Bienvenue à Graphoville », de « Welcome to Graphoville » et de « Willkommen in Graphoville » menées avec les jeunes en milieu scolaire ont montré que les séquences sur les métiers les intéressent et se prêtent très bien à des discussions approfondies sur les métiers. Ils y apportent chacun leurs observations et leur connaissance de certains métiers à travers les personnes qui leur sont proches. Ces mises en commun de l'expérience de chacun, même si elle est minimale, sont toujours fructueuses.

L'orientation professionnelle au programme (scolaire !)

Les professionnels de l'insertion professionnelle et sociale constatent toujours qu'une insertion réussie dépend pour beaucoup d'une bonne orientation (ou réorientation) professionnelle préalable.

La partie "découverte des métiers", répond à cette préoccupation en permettant aux utilisateurs de trouver les caractéristiques principales de 70 métiers incarnés par les personnages qu'ils côtoient durant le travail linguistique. L'aide à l'orientation professionnelle et particulièrement à la réorientation n'est donc pas dissociée de l'effort d'amélioration des compétences mais y occupe une place significative alors qu'elle n'est presque jamais intégrée en formation initiale ni même en formation continue.

Mais il y a cependant un espoir que cela change... En effet, à l'Université de Mayence, en Allemagne, des chercheurs travaillent sur la combinaison de l'orientation professionnelle et de l'apprentissage des langues. Un cours « Orientation professionnelle et apprentissage des langues étrangères » est même dispensé. En juin 2004, le parti politique SPD allemand de NRW a exigé l'amélioration de l'orientation professionnelle dans les écoles, notamment en l'intégrant dans des matières scolaires plutôt qu'en la traitant séparément.

Dans cette optique, « Bienvenue à Graphoville » tout comme « Welcome to Graphoville » et « Willkommen in Graphoville » sont donc particulièrement... **bienvenus !**

4. Autres outils créés par les mêmes auteurs

4.1 Les deux autres versions linguistiques de *Bienvenue à Graphoville*

(s'il y a des enseignants en anglais ou en allemand dans l'assistance)

Les auteurs et les adaptateurs ont réalisé une version anglaise et une version allemande du logiciel à partir des 50 séquences françaises. Ces deux versions s'adressent à celles et ceux qui ont étudié plusieurs années l'une de ces deux langues mais ne parviennent pas à se servir utilement de leurs connaissances.

Le tableau du Document 10 : Tableau comparatif des 50 difficultés dans les 3 versions permet de comparer les difficultés de ces trois langues.

50 difficultés de la langue anglaise ont pu trouver leur place dans le scénario de l'histoire, en restant fidèle aux personnages, aux dialogues et à l'intrigue. Certaines difficultés ont pu se substituer à celles d'origine comme par exemple la voix passive qu'on retrouve dans les 3 langues à la même séquence. Les adaptateurs ont dû cependant souvent jongler avec les situations et les dialogues pour présenter une difficulté très différente de celle d'origine. Par exemple la séquence 14 qui, en français, traite des verbes à l'infinitif terminé par "-er", en anglais du Present perfect et en allemand des verbes modaux.

Dans les versions anglaise et allemande, la numérotation des séquences de 1 à 50 reste la même que dans la version française mais ne correspond plus à une progression dans les difficultés ou dans la fréquence d'usage.

Côté pratique

Il peut être très pratique et facilitant, si l'une des trois langues est la langue maternelle ou une langue bien maîtrisée, de travailler sur une séquence d'abord avec cette langue puis de passer à la langue d'étude. On connaîtra alors le contexte, l'histoire et ce que disent les personnages car il y a généralement peu de différence entre les dialogues dans les trois versions.

De même. L'inverse peut être aussi pratiqué. En abordant la langue la moins connue, on est obligé d'interpréter ce qu'on ne comprend pas d'emblée, de deviner la signification des mots inconnus à travers le contexte. Aller ensuite à la séquence dans la langue connue permet de vérifier les hypothèses faites lors du travail précédent.

Les voix des personnages :

Dans la version originale française, on trouvait déjà des accents particuliers. Par exemple, Ginette Latoile a l'accent marseillais, Abdel a l'accent marocain, La Modérata a l'accent roumain.

Dans la version anglaise, nombre d'enregistrements ont été faits par des personnes de différentes régions du Royaume-Uni, notamment l'Irlande du Nord.

Dans la version allemande, on trouvera des personnages qui ont des intonations typiques de plusieurs régions d'Allemagne ainsi que de pays germanophones (Autriche, Communauté germanophone de Belgique) ou germanisants (Luxembourg). Aucun dialecte n'est représenté.

4.2 Autres outils pratiques gratuits créés par les auteurs de *Bienvenue à Graphoville*

(partie facultative ; l'intervenant peut simplement renvoyer au Document 11)

Toujours dans le cadre des Projets européens Leonardo da Vinci et Comenius, les auteurs et les adaptateurs ont créés durant ces 15 dernières années nombre d'outils très variés dont beaucoup s'adressent aux jeunes et aux adultes de faible niveau voire en situation d'illettrisme.

L'intervenant peut alors détailler les outils présentés dans le tableau du document 11, surtout s'il en a lui-même expérimenté certains.

5. Evaluation de l'outil présenté et de la formation

L'intervenant demande de se reporter au **document 12**, de dire comment ils se sentent par rapport à la formation qu'ils viennent de recevoir et à l'outil présenté et de trouver sur le dessin (fait par l'illustratrice de Graphoville, Catherine Beaumont) un personnage qui pourrait exprimer leur sentiment.

Chacun dit ensuite quelles personnes il a choisies et pourquoi.

A savoir : certains participants choisissent 2 personnages voire plus...

Les pages suivantes présentent uniquement les

DOCUMENTS A DISTRIBUER AUX PARTICIPANTS

Soit sous forme de dossier en les regroupant, soit au fur et à mesure de l'intervention

Document 1 : Comment éviter de semer le doute



Comment s'y prendre alors pour éviter de déclencher le doute dans nos esprits ? Vous l'aurez sûrement deviné ! Eh bien en ne rapprochant jamais les mots au son semblable. Et le meilleur moyen est de ne jamais commencer mais cela ne dépend pas des jeunes enfants en classe... Alors comment y remédier ?

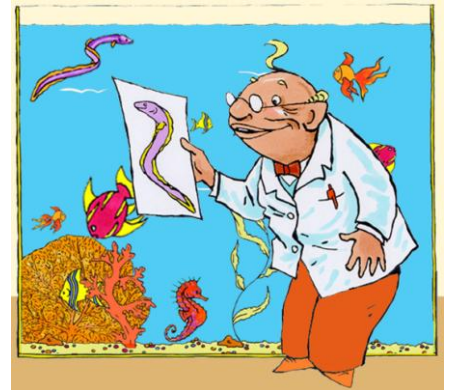
Faire en sorte que chaque difficulté soit si fortement caractéristique que son usage sera ancré dans les esprits, quel que soit notre mode privilégié pour apprendre et retenir : qu'on soit davantage visuel, auditif ou kinesthésique.

Et c'est ce que nous vous proposons avec « Bienvenue à Graphoville ».

Astuce...

Chaque difficulté est « incarnée » par un personnage pittoresque qui évolue dans la petite ville de Graphoville. En tout : 50 difficultés soit 50 personnages. En voici quelques exemples.

Le professeur Esturgeon représente la difficulté « SE », avec **S**, comme **ES**turgeon (pour les auditifs) et une petite mèche folle en forme de **S** (pour les visuels). Il est entouré de poissons plutôt facétieux (pour les kinesthésiques) !



Zita Futuro est voyante (extra-lucide bien sûr) et elle incarne... le futur, évidemment ! Sa clientèle est variée mais elle ne reçoit pas le représentant du conditionnel !

Ernest sait toujours où tout se trouve sur le plateau de tournage. Il est toujours là quand il faut !



Document 2 : Exemple d'un sketch imprimable

Bienvenue à Graphoville – Sketches imprimables

Séquence 1 - Sketch 1/10

Le présent de l'indicatif

Max présente... : Rapagon et la « bonne fortune »



Max : En direct de Graphoville, **Max Magace** vous présente le jeu que **vous** aimez tous: **BONNE FORTUNE** ! Et voici notre premier candidat ! Bonjour ! Quel thème préférez-vous pour la première question ?

Rapagon : Qu'est-ce qui paie le plus ?

Max : Pardon ? Monsieur... monsieur comment ?

Rapagon : Rapagon. **Je** demande quel **thème** rapporte le plus d'argent.

Max : **Ils** rapportent tous la même chose !

Rapagon : Et **je** gagne combien par réponse ?

Max : Avec **BONNE FORTUNE** **vous** touchez 1000 € par **BONNE** réponse ! Alors ? Quel thème ?!



Rapagon : Economie !

Max : **Ça** ne m'étonne pas !

Alors maintenant, chers téléspectateurs, **monsieur Rapagon**, de Graphoville, essaie de répondre à cette question : **on** bénéficie d'une réduction exceptionnelle de 15% sur un téléviseur de 457 €. Pouvez-vous me dire **LE PRIX** de ce téléviseur, monsieur Rapagon. **Je** vous écoute !

Rapagon : Qu'est-ce que **tu** en penses, Koko, hum ?
388,45 € tout juste !

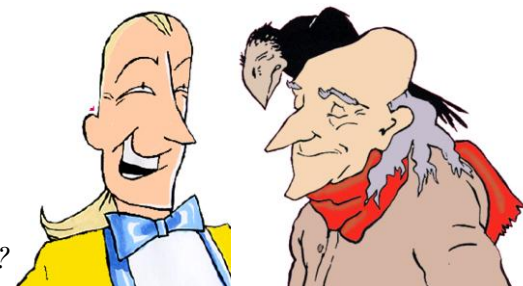
Max : Ouiiiiii !!! 1000 € pour monsieur Rapagon !
Je vous envoie tous mes compliments !
Vous continuez ou vous arrêtez ? **Il** continue, je parie !

Rapagon : **Je** risque de perdre mon argent si **je** continue ?

Max : Oui ! Alors, **vous** risquez vos 1000 € ? **Nous** continuons ?

Rapagon : Non non ! **J'**arrête ! **Je** vous remercie quand même !

Max : **Je** vous en prie, monsieur Rapagon ! Venez par ici pour suivre la suite de **BONNE FORTUNE** !



Document 3 : Les différentes parties du logiciel

Bien que fragmentée en 50 séquences, cette histoire peut être abordée et poursuivie quelle que soit la séquence par laquelle nous commençons dans le logiciel et le cheminement que nous allons suivre.

Faut-il passer par les 50 séquences et rencontrer les 50 personnages ?

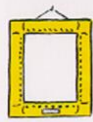
Pour le plaisir, oui, on peut le faire ! Mais pour améliorer son orthographe et son expression écrite, pas nécessairement. Tout dépend des acquis de chacun au départ... Il y a alors plusieurs façons de choisir par où commencer et quel parcours suivre, à partir du plan de la ville :



- Les numéros à gauche et à droite du plan renvoient aux 50 séquences. Si on connaît le numéro de la séquence qu'on veut avoir à l'écran, par exemple suite au test d'entrée et au parcours de formation, on peut cliquer directement sur le numéro à partir de cet écran.



- Le test nous donne l'occasion de mesurer nos connaissances et de choisir, parmi les 50 personnages des séquences, quels sont ceux qui vont nous accompagner pour nous aider à nous perfectionner.

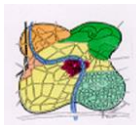


Si nous faisons le test, pour chacune de nos erreurs une fenêtre s'ouvre avec le portrait d'un personnage. A la fin du test, on aura donc une galerie de portraits où chaque personnage se présentera et nous invitera à le suivre dans ses aventures.

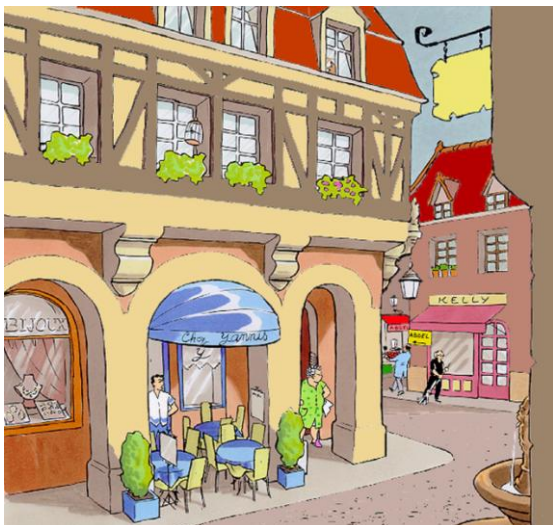


- Une liste des difficultés du français est proposée, dans laquelle nous pouvons puiser pour améliorer notre orthographe et notre expression écrite. Il revient alors à nous de décider de suivre tel ou tel personnage dans la ville.

- Nous pouvons aussi souhaiter faire une révision de toutes les difficultés du français. Nous suivrons dans ce cas les 50 personnages, de la séquence 1 à la séquence 50, dans l'ordre.



- On peut également naviguer ici et là dans des différents quartiers de la ville grâce au plan et rencontrer les personnages au hasard... ou encore se prendre de sympathie pour l'un d'entre eux et désirer le suivre dans toutes les séquences où il apparaît.



En cliquant sur le plan, selon le quartier de la ville choisi, une autre fenêtre s'ouvre pour nous faire découvrir le quartier et les personnages. Ceux-ci apparaissent lorsqu'on passe la souris dans certains endroits de l'image. Ici, c'est le quartier de la vieille ville et nous pouvons apercevoir Yannis à l'entrée de son restaurant, Ginette Latoile devant la porte de l'immeuble dont elle est la gardienne, Yvon le balayeur et Abdel, l'épicier qui rejoint sa boutique.



- Des lauriers, les apprenant en recevront sûrement en faisant l'évaluation de sortie. Ils seront en tous cas félicités par les personnages!

Document 4 : Tableau des 50 séquences et des 50 difficultés

3. Séquences, difficultés orthographiques et personnages			
N°	Intitulé des séquences	Difficultés orthographiques	Personnages
1	« Max présente... »	Le présent de l'indicatif	Max <i>présente</i> son émission.
2	« Les poissons du professeur Esturgeon »	Quand écrire "se"	Le professeur a affaire à des poissons plutôt fantasques...
3	« A l'épicerie d'Abdel »	Quand écrire "ce"	Abdel désigne les articles à 0% !
4	« Zita Futuro »	Le futur simple de l'indicatif	Zita Futuro, voyante, prédit l'avenir.
5	« Paul Beauregard... »	Les principaux mots invariables	Un immense acteur mais pas très commode.
6	« La chronique de Balthazar »	L'imparfait de l'indicatif	Balthazar Jadis, l'historien, raconte...
7	« Jacky Manitou fait son cinéma »	Quand écrire "es"	Les exigences d'un cinéaste.
8	« Mais où est Ernest ? »	Quand écrire "est"	Ernest est toujours là mais il n'a peur que d'une chose...
9	« Mastoc et Cie »	Quand écrire "et"	Des affaires soi-disant à faire au supermarché...
10	« Chère Edwige... »	Le passé composé et l'accord du participe passé avec l'auxiliaire "être"	L'actrice évoque le passé avec son partenaire de scène.
11	« La Modérata »	Les accords simples (noms et adjectifs)	La cantatrice se met en scène.
12	« L'inspecteur Pigeonnot enquête »	Les participes passés usuels	Enquête serrée sur une série de vols.
13	« Le truc truqué »	Participe passé : "-é"	Désiré, le livreur de pizzas, chante un rap.
14	« Le chat d'Arthur »	Infinitif "-er"	Il ronronne ses terminaisons !
15	« Patou et les costumes »	Quand écrire "tout", "toute", "tous", "toutes"	Tout sera-t-il prêt à temps pour le tournage ?
16	« C'est à vous, ce carnet ? »	Quand écrire "c'est"	La réceptionniste de l'hôtel intervient
17	« Quoi de neuf au labo ? »	Quand écrire "s'est"	Mais que s'est-il passé au labo ?
18	« Le chef de gare entre en scène »	L'emploi de quelques signes de ponctuation : point, virgule, point d'interrogation et point d'exclamation	Là où s'organise un tournage à la gare... non sans quelques imprévus.
19	« Justine et les courants d'air »	L'emploi de quelques signes usuels : guillemets, parenthèses et tirets	Justine, obsédée par les courants d'air, ouvre et ferme les portes au château de Bellevue.
20	« Célestin Baratin »	Quand écrire "ces"	Représentant, il sait vanter la marchandise !
21	« Les biens de Monsieur le Comte »	Quand écrire "ses"	Monsieur le comte ouvre son château à un journaliste.
22	« La magie de Cléodie »	L'accord du participe passé conjugué avec « avoir »	Une magicienne qui déplace les C.O.D. avec sa baguette magique...
23	« Madame Camara »	Quand écrire "on ..." et "on n'..."	Elle aide ses étudiants en statistiques.
24	« Alix la mystérieuse »	Quand écrire "-aux" à la fin des noms et des adjectifs	Alix, petite fée qui transforme... (al / aux)
25	« Eustache et le moineau »	Quand écrire "-eaux"	Eustache Râteau le jardinier chantonne.

N°	Intitulé des séquences	Difficultés orthographiques	Personnages
26	« Musidora Lassi et ses serpents savants »	«-s-» ou «-ss-» ?	On ne sifflera pas ce numéro c'est sûr !
27	« Julie La Pie »	Les accords systématiques (noms, adjectifs, participes passés, irrégularités usuelles)	Julie, rat d'hôtel, est mandatée pour des vols très spéciaux...
28	« Fenêtre sur rue »	Les adjectifs terminés par "-ant"	Une commère inspecte tout de sa fenêtre et rapporte à son vieux mari.
29	« Kelly et ses clientes »	Quand écrire "quelle"	Quelle est votre taille, chère Madame ?
30	« Aïcha, caisse numéro 3 »	Quand écrire "qu'elle"	Incroyable ce qu'elle est mauvaise langue cette cliente !
31	« Qui a peur de Gardavous ?	Impératif	Gardavous, adjudant à la retraite, réglemente tout chez lui, ou presque...
32	« Lulu Codepostal »	Quand écrire "leur", pronom	Il leur faut bien recevoir le courrier !
33	« L'enchanteur enchanté »	Quand écrire "leurs", adjectif	Les enchanteurs ont leurs petites manies...
34	« Conversations au château hanté »	Les verbes terminés par « -ant »	Un couple de fantômes évoque le passé.
35	« Simon »	Le conditionnel	Le coup de foudre d'un romancier.
36	« Les expériences du docteur Manip »	Les adverbes terminés par "-ment"	Un généticien fait de drôles de choses...
37	« Les clowns »	Les doubles lettres	Ils passent leur temps à se disputer !
38	« Mademoiselle Lepiquant »	Le subjonctif (temps présent et passé uniquement)	Il faut que la gouvernante des neveux de la comtesse se fasse obéir, non ?
39	« La comtesse et les roses sans épines »	Négation suivie d'un mot au pluriel	La comtesse cultive ses roses..
40	« Rapagon, le vieil avare »	Quand "vingt" et "cent" prennent-ils un "-s" ?	Rapagon compte ses sous !
41	« Achille Lahache »	Les mots usuels commençant par « h »	Le bûcheron fait de bizarres rencontres.
42	« Sissi »	Quand écrire "si"	Sissi, la rêveuse fleuriste, rencontre le prince charmant (il est romancier !)
43	« Chez Yannis »	Quand écrire "s'y"	Yannis dans son restaurant grec
44	« Les caprices de Nini »	Quand écrire "ni"	Nini la petite fille qui n'est jamais d'accord.
45	« Yvon, l'autodidacte »	Quand écrire "n'y"	Le balayeur philosophe.
46	« La créature »	La voix dite "passive"	Kong Kong, la « créature » du généticien.
47	« Ginette Latoile »	Quand écrire "d'en"	La gardienne d'immeuble a affaire avec les gens d'en haut, d'en bas...
48	« Le casting de Jennifer »	Quand écrire "s'en"	La « miss » de la ville a-t-elle des chances ?
49	« Le trésor de la rue Tournefort »	Quand écrire "c'en"	L'expert va-t-il authentifier la bague de Zita ?
50	« Bill Boquet »	Le style indirect	Bill Boquet fait des reportages à sensation !

Document 5 : La galerie des personnages

Le logiciel interactif Bienvenue à Graphoville, c'est une véritable histoire qui se passe dans une petite ville avec des faits de la vie quotidienne, des faits divers et du suspense. C'est en effet une « histoire » complète qui se déroule à travers cinquante séquences indépendantes, chacune conduite par le personnage qui en est le héros : histoire avec des événements sensationnels, des vols inexplicables, le tournage d'un film, un grand jeu télévisé, l'apparition de fantômes au château de Bellevue (soit disant), une créature monstrueuse qui hante la forêt en plein jour, des personnages célèbres, des personnages louches, un policier qui enquête et un jeune reporter qui parcourt toute la ville à la recherche de l'événement.



La galerie des personnages

Les personnages sont aussi variés qu'originaux, pour ne pas risquer de les confondre bien sûr !


Document 6 : Naviguer dans une séquence

- Les règles et le fonctionnement de la langue sont suggérés à travers :



* des **indices** (le texte même créé pour mettre l'accent sur la difficulté),




* des **pistes** où le texte est repris avec un jeu de couleurs regroupant les cas semblables afin de solliciter l'intuition de l'utilisateur

*et des **clés**  permettant de trouver par soi-même les réponses ou les règles.

C'est à l'utilisateur de découvrir ce qui l'aidera le plus à éviter l'erreur ou à mieux s'exprimer à l'écrit (et pourquoi pas à l'oral aussi !).


- Ce que l'utilisateur découvre, il peut l'écrire dans son **carnet personnel**  et l'imprimer.  Il aura ainsi en fin de parcours une véritable grammaire personnelle.


- Les exercices ne comportent aucun piège, aucune embûche. Ils sont simples et toujours basés sur le sens et la compréhension, avec de l'humour en prime !


La consigne des exercices n'apparaît sur l'écran que si l'on clique sur le **S.O.S.**  L'utilisateur est donc invité à découvrir par lui-même ce qu'il faut faire.

Les exercices peuvent tous être imprimés.



- On a privilégié la langue usuelle et chargé les indices, les pistes et les aides du moins d'exceptions possibles. Toutefois, pour ceux qui veulent en savoir plus, au-delà du français courant, ils sont invités dans certaines séquences à consulter la rubrique « **Pour aller plus loin** ». 

- L'**évaluation**  permet de mesurer les progrès : en cas d'erreur, le personnage correspondant à la difficulté intervient visuellement ainsi que par la voix (pour permettre de nouveau l'association avec le visuel et l'auditif et déclencher des automatismes). La difficulté est aussi expliquée de façon traditionnelle en une ou deux phrases. Mais il suffit généralement de voir apparaître et d'entendre le personnage pour que se dissipe toute confusion. C'est le but du jeu !

- La partie « **Découverte des métiers** »  permet à chacun de s'informer agréablement sur 70 métiers très variés et s'entraîner à utiliser le vocabulaire inhérent à chacun de ces métiers par des exercices simples qui permettent de poursuivre l'histoire.

Document 7 : Les métiers



Si les personnages représentant les difficultés sont en tout 50, ils sont entourés d'autres personnages annexes qui participent eux aussi à la vie de Graphoville.

Nous trouvons ainsi 70 personnages qui chacun ont un métier. Comme il est intéressant de mieux connaître les métiers dans le cadre de l'orientation professionnelle, nos personnages nous entretiennent de façon sympathique et humoristique de leur métier. Ici, c'est Kelly, gérante de son magasin de vêtements, qui conseille une fidèle cliente et voisine, Zita Futuro la voyante extra-lucide.



Les personnages nous confient pourquoi ils ont choisi leur profession, les qualités humaines qu'elle demande, la formation requise et en quoi consiste le travail. Il en suit une liste de métiers voisins.

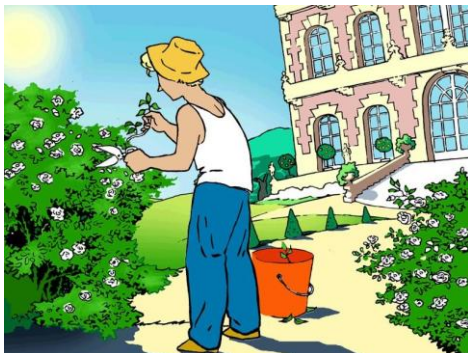


Ces métiers « voisins » touchent soit au même thème (animaux, bâtiment, spectacle, automobile...) soit à la même branche (vente, soins aux personnes, services, enseignement...)

Ainsi, le professeur Esturgeon est-il zoologue. Vous vous intéressez aussi beaucoup aux animaux mais ne vous voyez pas atteindre les qualifications et diplôme requis pour être zoologue.

Les professions parallèles que l'on vous donne peuvent vous donner d'autres idées de métiers liés aux animaux, par exemple : *éleveur - instructeur d'équitation - palefrenier - vétérinaire - auxiliaire vétérinaire - apiculteur - éducateur canin - conducteur de chien - maître chien - éducateur de chiens d'aveugle - toiletteur de chien - éthologue - soigneur animalier dans les parcs et zoos - dresseur d'animaux...*

Un lexique des principaux mots liés à chaque profession est ensuite proposé et il est suivi, pour qui veut, d'exercices qui nous invitent à retenir l'orthographe de ces mots à travers de mini textes qui, eux aussi, font partie intégrante de l'histoire.



Arbre	Arrosage	Bordure
Branche	Buisson	Cisailles
Coupe	Engrais	Espace vert
Feuille	Fleur	Herbe
Jardin public	Massif	Parc
Pelle	Pelouse	Plante
Pot	Râteau	Serre
Terreau	Tige	Tondeuse à gazon

On peut donc travailler sur la partie métier tout en continuant à suivre l'histoire et les péripéties des personnages. Qui donc peut bien être l'auteur de cette lettre mystérieuse que la factrice a apportée au Docteur Manip ce matin ?



Voici deux exemples de textes extraits des métiers. Nous voyons qu'ils sont bien inscrits dans l'histoire de Graphoville :

Patou la costumière de théâtre...



« Ne touchez pas aux costumes, Monsieur le Comte ! Ils sont fragiles ! La moindre tache et... Pardon ? Oui, c'est moi la costumière. Je crée et je réalise les costumes pour les films, les téléfilms, les pièces de théâtre, les opéras, les comédies musicales. S'il faut bien savoir coudre ? Mais oui, bien sûr ! Il faut parfaitement maîtriser la couture, la coupe et l'assemblage.

Oh oui, ça demande du goût et des idées, de la culture aussi pour les costumes historiques, vous voyez. Et surtout beaucoup de minutie. Et il faut tenir compte des artistes qui porteront les costumes. Etre patient ! Faire, défaire et refaire ! N'est-ce pas madame Modérata ! »

Aïcha, caissière chez MASTOC :

« Oui, c'est calme pour le moment, madame Papiote. C'est l'heure creuse. Je vais fermer ma caisse bientôt pour étiqueter et ranger des articles en rayon pendant une petite heure. Après, ce sera le rush avec la sortie des bureaux ! Là, je passe jusqu'à 30 clients en une heure vous savez ! Le code barre sur les articles fait que je travaille moins ?! Vous croyez ça, madame Papiote ? Ça simplifie la tâche, c'est vrai, mais ça accélère le rythme ! Eh oui, ça, vous n'y pensiez pas, hein ? J'enregistre souvent une moyenne de 25 articles à la minute ! Il faut faire un bon rendement, sinon... Vous vous demandez si je fais des erreurs à ce rythme ?

Ben oui, ça arrive ! Après le travail, je dois vérifier s'il n'y a pas de différence entre ce que la caisse a enregistré et ce que j'ai en caisse.



Moi, je travaille à temps plein mais beaucoup de caissières font un temps partiel. Il faut être disponible à cause des horaires variables et des rotations. Ici, au supermarché Mastoc, c'est 9h-22h, vous pouvez voir ! Plus les samedis, les dimanches matin et certains jours fériés. Voilà votre monnaie, madame Papiote. Vous trouvez que je suis bien organisée ? C'est gentil, ça. Oui, une caissière doit l'être, et aussi méthodique, concentrée sur ce qu'elle fait même quand une cliente la distrait en bavardant... Et vigilante aussi pour les cartes de crédit en vérifiant sur la liste des cartes volées. Et... aimable, oui ! Même avec les clientes... difficiles ! Mais moi, j'espère avoir bientôt une promotion et devenir première caissière. Lundi prochain, c'est férié madame Papiote, en effet. Mais moi, je serai derrière ma caisse ! Allez, à lundi alors ! »

Document 8 : Liste des métiers

Liste des métiers et des personnages (par ordre alphabétique)

Métiers	Personnages
Actrice - Comédienne	Edwige Artifitz
Adjudant à la retraite	Gardavous
Animateur télévision	Max Magace
Assistante maternelle	Femme d'Eustache
Assistante sociale	Jeanne Gardavous
Balayeur	Yvon Lecalé
Bijoutier	M. Laperlouse
Biologiste (Assistante du Dr Manip)	Olga
Bouchère	Tina Lahache
Brodeuse retraitée	Melle Ledoux
Bûcheron	Achille Lahache
Caissière (au supermarché)	Aïcha
Cantatrice - Chanteuse	Modérata Cantabilé
Chef de gare	Jean-Louis
Clown et artiste de cirque (acrobate, jongleur, etc.)	Riri et Zozo
Coiffeuse	Karine
Contrôleur de train	Claude
Costumière de théâtre	Patou
Cuisinier et livreur de pizzas	Désiré
Danseuse	Julie la Pie
Décoratrice de spectacles	Nathalie
Démonstratrice	Solange Baratin
Directeur d'hôtel	André Magestin
Doubleur (cinéma et téléfilms) en plus d'être comédien	Paul Beauregard
Dresseuse d'animaux	Musidora Lassi

Métiers	Personnages
Econome retraité	Vincent Rapagon
Electricien	Victor, mari de Patou
Employée de maison au château	Justine
Encadreur	David, mari de Nathalie
Epicier	Abdel
Esthéticienne	Femme de Jean-Louis
Facteur	Lulu Codepostal
Fleuriste	Sissi
Gardiennne d'immeuble	Ginette Latoile
Généticien, chercheur à l'Université de Graphoville	Dr Igor Manip
Gérante et vendeuse dans un magasin de vêtements	Kelly
Graphiste	Vanessa Laplume
Guide interprète	Sœur de Yannis
Historien (prof d'histoire à l'Université, chroniqueur radio)	Balthazar Jadis
Homme d'entretien	Ernest
Hôtesse d'accueil	Madame Laperlouse
Hôtesse de l'air	Aurélie Magace
Infirmière	Germaine Gardavous
Institutrice retraitée – Professeur des écoles	Hortense Lepiquant
Jardinier au château	Eustache
Lieutenant de police	Pigeonnot
Magicienne	Cléodie
Manipulatrice en électroradiologie	Sabrina
Mannequin	Jennifer
Mécanicien (voudrait être)	Martial Gardavous
Médiaplanneur	Jules (ami de Jeanne)
Opticien retraité	Arthur Papiotte
Orthophoniste	Madame Esturgeon
Pâtissier	Victor, Mari de Lulu
Peintre en bâtiment	Fred Latoile, mari de Ginette
Photographe	Anne, amie de Bill Boquet
Professeur de sport	Alexandre Gardavous
Réalisateur de films	Jacky Manitou
Réceptionniste à l'hôtel	Corinne Laccueil
Rédactrice en chef à la Gazette de Graphoville	Sophie Laplume
Reporter	Bill Boquet
Représentant (VRP)	Célestin Baratin
Restaurateur	Yannis Ydreos
Secrétaire retraitée	Georgette Papiotte
Serveuse	Patricia Lecalé
Statisticienne, professeur à l'Université de Graphoville	Mme Camara
Technicien de laboratoire	M. Sardine
Voyante	Zita Futuro
Webmaster (et romancier)	Simon
Zoologue, chercheur à l'Université de Graphoville	Pr Esturgeon

Document 9 : Collection des sketches imprimables

Bienvenue à Graphoville – Sketches imprimables

Séquence 15 - Sketch 1/4

Le cas de « tout, toute, toutes, tous »

Patou et les costumes : Caprices de diva



Patou : Voilà, Madame Modérata. J'ai travaillé **toute la journée** sur votre nouveau costume de scène.

La Modérata : Ah ! Ma petite Patou ! Heureusement que je vous ai **tous les jours** en ce moment pour ces robes ! Avec ce qui est arrivé ! Quand je pense que vous m'aviez fait deux si jolies robes de scène et qu'on me les a volées **toutes les deux** !

Patou : Oh oui, ça a fait **toute une histoire** ici !
Hier, l'inspecteur Pigeonnot a interrogé **tout le personnel** du théâtre, **tous les acteurs** qui répétaient sur scène, **toute la direction**, enfin **tout le monde** !
Ne bougez pas, Madame Modérata. J'ai bientôt fini.

La Modérata : Oui, oui, c'est d'accord. Je vais être immobile comme une statue ! Avec **toutes ces épingles** ! A propos, ma petite Patou, pour la couleur, je crois que je préférerai finalement du bleu...



Document 10 : Tableau comparatif des 50 difficultés dans les 3 versions

	FRANCAIS	ENGLISH	DEUTSCH
N°	Difficultés	Difficulties	Schwierigkeiten
1	Le présent de l'indicatif	Present simple.	Akkusativ
2	Quand écrire "se"	Use of 'to get'.	Reflexivverben
3	Quand écrire "ce"	This, that, what, which.	Demonstrativpronomen
4	Le futur simple de l'indicatif	Future (present progressive, going to, will).	Pronomen
5	Les principaux mots invariables	Adverbs of time, frequency (often, sometimes, etc.)	Stellung der Pronomen im Satz
6	L'imparfait de l'indicatif	Used to do (= imperfect).	Präteritum
7	Quand écrire "es"	Americanisms.	Austrizismen
8	Quand écrire "est"	Contracted forms of 'be' and 'have'.	Wechselpräpositionen (Akkusativ oder Dativ)
9	Quand écrire "et"	Too, enough, with word order.	Wörter mit -sch
10	L'accord du participe passé avec l'auxiliaire "être"	Past simple.	Subjekt-Verb-Inversion
11	Les accords simples (noms et adjectifs)	Much, many, (a) few, (a) little, a lot (countables, uncountables).	Adjektive
12	Les participes passés usuels	For.	Bildung des Perfekts
13	Le participe passé terminé par "-é"	Phrasal verbs.	Genus der Nomen
14	L'infinitif terminé par "-er"	Present perfect.	Modalverben
15	Quand écrire "tout", "toute", "tous", "toutes"	Irregular verbs, past participles.	Plural
16	Quand écrire "c'est"	Indefinite article.	Präsens
17	Quand écrire "s'est"	Comparatives, superlatives.	Steigerung der Adjektive
18	Quand employer les points d'interrogation, les points, les points d'exclamation et les points de suspension	Punctuation signs, Question tags.	Fragezeichen, Punkte, Ausrufezeichen und Auslassung
19	Quand employer les guillemets, les parenthèses et les tirets	Inverted commas, brackets, dashes.	Anführungszeichen, Klammern und Gedankenstrich
20	Quand écrire "ces"	Every/ each, everyone/ where, etc.	Nominativ
21	Quand écrire "ses"	Possession : his, her/s, our/s, your/s, my, mine.	Possessivpronomen
22	L'accord du participe passé conjugué avec « avoir »	All contracted forms.	Trennbare Verben
23	Quand écrire "on ..." et "on n'..."	Since.	Wörter mit „ch“
24	Quand écrire "-aux" à la fin des noms et des adjectives	Prepositions + (verb)-ing.	Zusammengesetzte Adjektive

	FRANCAIS	ENGLISH	DEUTSCH
	Difficultés	Difficulties	Schwierigkeiten
25	Quand écrire "-eaux"	Spelling changes (or not) with word endings (-ing, -es, etc.)	Zusammengesetzte Nomen
26	«-s-» ou «-ss-» ?	Question tags.	Umlaute
27	Les accords systématiques (noms, adjectifs, participes passés, irrégularités usuelles)	Possessives.	Genitiv
28	Les adjectifs terminés par "-ant"	Present progressive.	Präpositionen mit Akkusativ
29	Quand écrire "quelle"	Questions (with or without question words).	Fragewörter
30	Quand écrire "qu'elle"	Relative clauses.	Relativpronomen
31	L'impératif	Imperative, infinitive clauses (I want you to ...) + commands.	Imperativ
32	Quand écrire "leur"	Definite article.	Präpositionen mit Dativ
33	Quand écrire "leurs"	Wish (I wish I could, I wish you wouldn't, hadn't, etc).	Konsonantenverdoppelung
34	Les verbes terminés par « -ant »	There is a man standing...	Untrennbare Verben
35	Le conditionnel	Conditional.	Konditional und Konjunktiv
36	Les adverbes terminés par "-ment"	Adverbs.	Präpositionen mit Genitiv
37	Les doubles lettres	When to double the final consonant.	Großschreibung
38	Le subjonctif (temps présent et temps passé uniquement)	Modal Verbs.	Dativ
39	La négation suivie d'un mot au pluriel	Polite requests (May I, Would you, I would like etc.)	Gebrauch des Infinitivs mit zu
40	Quand "vingt" et "cent" prennent-ils un "-s" ?	Numbers, cardinal and ordinal, time.	Nummern, Datum und Zeitangabe
41	Les mots usuels commençant par « h »	Some, any, no...	Negation
42	Quand écrire "si"	So (so big, so I'll have to go)	Höflichkeitsformen
43	Quand écrire "s'y"	Be, get used to doing.	Verben mit Präpositionalobjekten
44	Quand écrire "ni"	Neither, nor.	Negation, weder...noch
45	Quand écrire "n'y"	Ago (+ past simple).	ß
46	La voix dite "passive"	Passive voice.	Passiv
47	Quand écrire "d'en"	While, during.	Verben mit Präpositionen
48	Quand écrire "s'en"	Most (of), Some (of), all (of), etc.	Futur
49	Quand écrire "c'en"	One, ones (a real one, which ones?)	Wörter mit -ig am Wortende
50	Le style indirect	Indirect speech.	Nebensätze

Document 11 : Autres outils pratiques gratuits créés par les auteurs de *Bienvenue à Graphoville*

Ci-dessous, un tableau des outils créés par les auteurs de *Bienvenue à Graphoville* (Association Euro Cordiale) selon les mêmes principes pédagogiques.

Outils	Langues des outils	Utilisés dans la langue maternelle	Utilisés dans une langue étrangère
900 entraînements à la Communication Professionnelle	Français Anglais Allemand Bulgare	3 niveaux de difficulté Les entraînements basiques peuvent servir pour un travail avec des personnes en situation d'illettrisme. Les entraînements complexes peuvent servir à un niveau BTS	Dépend des niveaux, mais au moins deux années d'apprentissage de la langue sont requises
Bienvenue à Graphoville Pour l'amélioration de l'orthographe et l'entraînement en langue étrangère (anglais et allemand)	Français Anglais Allemand	Personnes, jeunes et adultes, qui ont des difficultés avec l'orthographe et la grammaire	Entraînement à la compréhension et à l'utilisation de la langue. Au moins trois années d'études de la langue sont requises
100 métiers racontés par leurs acteurs Pour l'orientation professionnelle	Français Anglais Allemand	Enseignants, formateurs et accompagnateurs dans l'orientation professionnelles à destination de tout public à partir de 12 ans	Entraînement à la compréhension et à l'utilisation d'une langue. Au moins deux années d'études de la langue sont requises
Restaurant Venezia Logiciel pour mieux lire, mieux écrire, mieux se comprendre	Français Anglais Allemand Bulgare Portugais Luxembourgeois	Personnes en situation d'illettrisme pour une grande partie de l'outil Jeunes en difficulté	Utilisable après une à deux années d'apprentissage de la langue
Savoir Trouver Outil de 400 entraînements au raisonnement logique	Français Anglais Allemand Bulgare	Tout public, y compris en situation d'illettrisme	Les apprenants doivent être capable de s'exprimer oralement et de comprendre la langue
Moteur de recherche pédagogique : Chercher, Trouver, Utiliser... Permet de trouver les entraînements et exercices souhaités, parmi les outils Euro Cordiale	Français Anglais Allemand Bulgare	Enseignants, formateurs et accompagnateurs à destination de tout public	Enseignants, formateurs et accompagnateurs à destination de tout public

Tous ces outils sont gratuitement téléchargeables sur le site de l'Association Euro Cordiale : www.euro-cordiale.lu où ils sont régulièrement actualisés. Les télécharger sur un autre site ne permet pas de bénéficier des améliorations et des ajouts apportés aux outils par les auteurs.

Document 12 : Evaluation de la formation – Gravir la montagne

