

## Cas d'usage et outils associés (Rozenn et Jessika)

CAS D'USAGE	OUTILS PÉDAGOGIQUES MOBILISABLES
Remplir un formulaire administratif simple (ex. : demande d'allocation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atelier escape game administratif : utiliser un parcours avec des étapes de formulaires à remplir pour "sortir" de l'atelier</li> <li>- Podcast interactif : narration guidée expliquant chaque étape du formulaire</li> <li>- Cartes d'auto-évaluation : les apprenants vérifient leur progression avec des cartes de consignes et des fiches réponses</li> </ul>
Lire et comprendre des consignes de sécurité au travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simulations immersives en VR (si disponible) ou réalité augmentée pour voir des situations de risque et leur solution</li> <li>- Parcours pictogramme : jeu de piste en salle où ils doivent placer le bon pictogramme sur la bonne consigne</li> <li>- Flashcards sonores : appuyer sur une carte pour entendre la consigne expliquée</li> </ul>
Lire une ordonnance médicale et suivre les prescriptions	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation d'ordonnances fictives et médicaments factices</li> <li>- Mises en situation avec jeu de rôle (pharmacien et client)</li> <li>- Flashcards illustrées avec des doses et horaires</li> </ul>
Faire les courses et comprendre les étiquettes de produits	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu de rôle : organiser une simulation de courses avec des cartes produits, listes, et paniers fictifs type « achat en magasin ».</li> <li>- Ateliers pratiques avec étiquettes de produits imprimées</li> <li>- Cartes de description multisensorielles : ajouter des éléments tactiles ou olfactifs (si possible) pour renforcer la reconnaissance des produits.</li> <li>- Création de cartes mémoire pour les termes fréquents (prix, poids, ingrédients)</li> </ul>
Gérer un budget de base : comprendre une facture, faire des comptes simples	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de simulation d'achats (monnaie fictive)</li> <li>- Évaluation par les pairs : les apprenants créent de petites factures qu'ils échangent et analysent entre eux</li> <li>- Jeu de plateau budget : type Monopoly simplifié, avec des cartes "facture" et "revenus" à gérer</li> </ul>
Lire et répondre à un message simple (SMS, e-mail)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de correspondance (associer le message et la réponse)</li> <li>- Jeu des émotions : utiliser des émojis pour faire passer des messages</li> <li>- Exercices sur téléphone ou tablette (avec un faux réseau interne)</li> <li>- Atelier créatif de rédaction : les apprenants écrivent des messages en complétant des cartes à trous pour apprendre les structures de base</li> </ul>
S'orienter dans les transports en commun : lire un plan, les horaires, acheter un ticket	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Course d'orientation en extérieur (si possible) : avec des mini- cartes et instructions à suivre pour s'entraîner au repérage</li> <li>- Les cartes et plans de réseau</li> <li>- Application Fil Bleu</li> <li>- Jeu de rôle avec des scénarios de trajets</li> </ul>
Comprendre une fiche de paie simplifiée	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Document authentique à étudier en groupe-classe</li> <li>- Jeu de mise en correspondance (parties de la fiche et signification)</li> <li>- Puzzle fiche de paie : un puzzle où chaque pièce correspond à une partie de la fiche, à assembler dans l'ordre</li> </ul>
Écrire un mot simple pour l'école de ses enfants	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atelier de découpage et collage : créer un message en assemblant des morceaux de phrases pré-écrites et des mots clés</li> <li>- Fiches d'expression simplifiée avec phrases-clés</li> <li>- Appel vidéo fictif : pratiquer une prise de message orale et la reformuler en texte</li> </ul>
S'inscrire à un atelier ou un rendez-vous (médecin, administration)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simulation d'inscription sur papier / en ligne</li> <li>- Site ou applications de prise de RDV (Doctolib, pages jaunes, etc.)</li> <li>- Jeu de rôle prise de RDV</li> <li>- Agenda/ calendrier (papier ou sur téléphone)</li> </ul>
Comprendre les consignes d'un atelier ou d'une formation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeu de bouche à oreille : l'animateur donne une consigne que les apprenants doivent restituer les uns aux autres.</li> <li>- Exercice inversé : doivent retrouver la consigne grâce au contenu de l'exercice.</li> <li>- En binôme : une personne visionne une situation simple et doit la faire reproduire à son binôme en formulant des consignes</li> <li>- Atelier collage consigne : découpage et assemblage d'illustrations correspondant aux étapes de consignes</li> <li>- Fiches de consignes simplifiées avec visuels</li> </ul>

