

SMARTPHONE



MAKS VZW Rue Brogniez 54-1070 Anderlecht





Préambule

Le projet **e-inclusion for Belgium** subventionné par l'**Union Européenne**, en partenariat avec **Maks vzw**, propose un cours d'informatique de base et de smartphone destiné aux personnes avec une déficience mentale légère à modérée.

Ce programme vise à **réduire les inégalités numériques** en rendant les technologies accessibles à toutes et tous.

Les contenus sont **ludiques, visuels, concrets et répétitifs**, adaptés au rythme des apprenants.

Les participants apprennent à **téléphoner, envoyer des messages, prendre des photos, utiliser Google Maps, Gmail, Itsme, etc.**

Des **sorties pédagogiques** sont intégrées pour mettre en pratique les compétences numériques dans des contextes réels.

L'objectif est de renforcer l'**autonomie, la confiance en soi** et la **citoyenneté numérique**. Des supports variés sont fournis : **jeux, fiches illustrées, quiz interactifs, vidéos**.

Ce cours s'adresse aussi aux **éducateurs, formateurs et structures spécialisées**. Il constitue une ressource clé pour **accompagner l'inclusion numérique des publics fragilisés**.

L'accessibilité au numérique est ici pensée comme un **droit, pas un privilège**.





TABLE DES MATIERES

01

COURS 1

02

COURS 2

03

COURS 3

04

COURS 3

05

COURS 5

06

COURS 6

07

COURS 7





01

MES PREMIERS PAS POUR L'UTILISATION D'UN SMARTPHONE



Durée : 2 à 3 heures





Tableau pédagogique :

Jeu de cartes «Cartes Smart'Facile»

01
COURS 1

Catégorie	Détails
Objectif du jeu	Associer des fonctionnalités de base du smartphone à des actions simples pour apprendre leur utilisation.
Public cible	Personnes avec déficience mentale faible à modérée
Matériel	- Cartes avec images représentant les fonctions d'un smartphone - Cartes avec actions correspondant à ces fonctions
Durée	30 à 60 minutes
Nombre de joueurs	2 à 6 joueurs
Types de cartes	- Cartes Fonction (icône + image) - Cartes Action (instructions simples)





Jeu de cartes «Cartes Smart'Facile»

01
COURS 1

Cartes Fonction et leurs Actions associées

Carte Fonction	Image (Icône smartphone)	Carte Action correspondante
Téléphone	Icône d'un combiné vert	Appelle un ami
Messages	Bulle de message	Envoie un message «Bonjour»
Appareil photo	Icône d'un appareil photo	Prends une photo de ton voisin
Volume	Haut-parleur	Monte ou baisse le volume
Batterie	Icône de batterie	Regarde si la batterie est presque vide
Wi-Fi	Symbole Wi-Fi	Vérifie si le Wi-Fi est activé
Réveil	Icône horloge	Mets une alarme pour demain matin
Bouton Accueil	Icône bouton Home	Appuie sur le bouton Home
Musique	Note de musique	Ouvre une application de musique



Jeu de cartes «Cartes Smart'Facile»

→ Pourquoi ce jeu ?

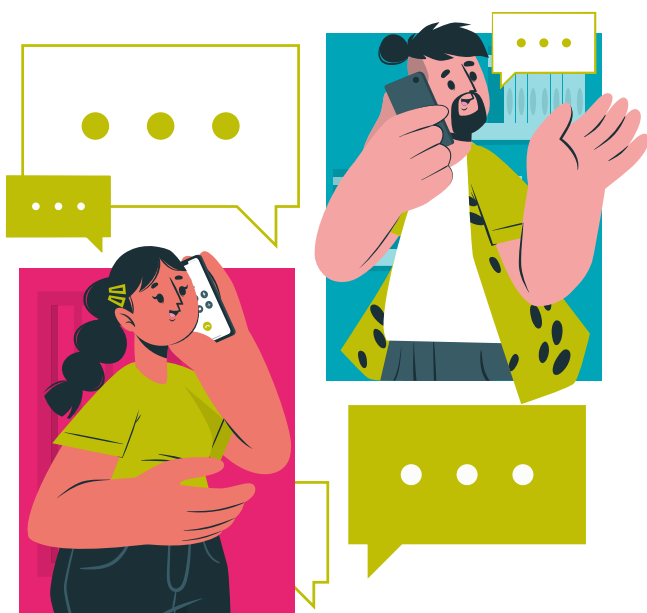
- ✓ **Visuel** : Images claires et familières
- ✓ **Tactile** : Interaction avec un vrai smartphone
- ✓ **Pédagogique** : Favorise la mémoire et la compréhension
- ✓ **Ludique** : Encourage la participation active

Règles du jeu

• Distribution des cartes	• 1^{ère} possibilité : Chaque joueur reçoit une Carte Fonction et une Carte Action. • 2^{ième} possibilité : Disposez les cartes «fonctions» et les cartes «actions» en deux rangées distinctes.
• Association	• 1^{ère} possibilité : Le joueur doit associer les deux cartes et soit expliquer, soit montrer comment effectuer l'action sur un smartphone. • 2^{ième} possibilité : Les apprenants devront alors associer chaque carte «fonction» à la carte «action» correspondante, tout en expliquant et en démontrant comment réaliser l'action sur un smartphone.
• Validation	• Si le joueur réussit, il gagne la paire ; sinon, un autre joueur peut essayer.
• Fin du jeu	• Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées. Celui avec le plus de paires gagne.

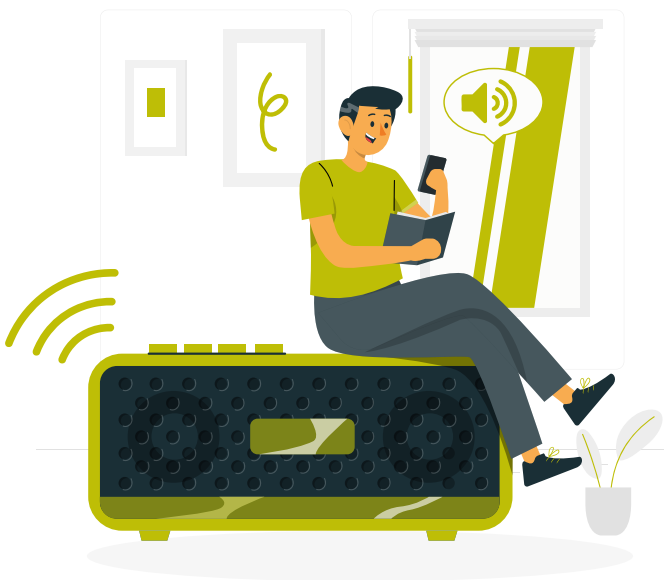
JEU DE CARTES

01
COURS 1



JEU DE CARTES

01
COURS 1



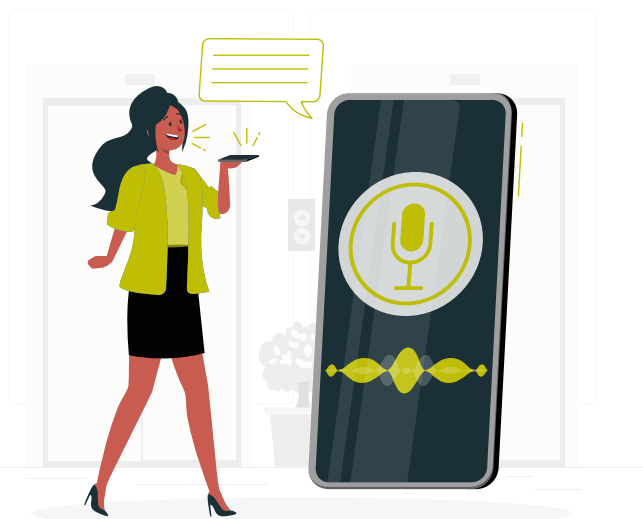
JEU DE CARTES

01
COURS 1



JEU DE CARTES

01
COURS 1



JEU DE CARTES

01
COURS 1





➔ **Thème : Les fonctionnalités de base du smartphone.**

**01
COURS 1**

• Oproep / Appel	
• Sms	
• Contact	
• Foto / Photo	
• Stem / Vocal	
• App store	



FICHE PÉDAGOGIQUE

→ Introduction :

Dans un souci d'adaptation aux réalités du quotidien, nous avons choisi de proposer certains cours sous forme de sorties pédagogiques, en fonction des disponibilités des participants et des décisions de leurs encadrants.

Si une sortie n'est pas possible, ces mêmes cours seront dispensés en classe, tout en conservant les mêmes objectifs et le même cadre pédagogique.

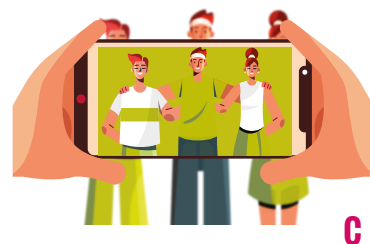
Élément	Contenu
• Titre du module	• Initiation aux smartphones & sortie pédagogique au Bois de la Cambre.
• Durée totale	• 12 heures (10h en extérieur, 2h retour en classe)
• Public cible	• Personnes avec une déficience mentale légère à modérée (alpha ou post-alpha)
• Objectifs pédagogiques	• Utiliser les fonctions de base du smartphone. • Communiquer via appel/SMS • Prendre photos/vidéos- • Reconnaître les icônes- Créer un montage collectif
• Compétences visées	• Techniques : Fonctions smartphone. • Cognitives : Reconnaissance d'icônes. • Sociales : Interaction et entraide. • Créatives : Montage photo/vidéo.
• Méthodologie	• Apprentissage actif et ludique. • Activités en binômes. • Supports visuels • Répétition et valorisation
• Déroulement du cours	1. Introduction et quiz interactif (1h) Quiz Wooclap sur l'usage du smartphone 2. Activités au parc (7h) Bois de la Cambre, Bruxelles- Alarme, Selfie, Appel, SMS, Photos, Vidéos, Vocaux, Montage 3. Retour en classe (2h) Montage individuel et collectif- Échange oral et conclusion
• Matériel nécessaire	• Smartphones ou tablettes. • Connexion Internet (si possible). • Fiches visuelles. • Haut-parleur portable. • Ordinateur/tablette pour le montage.
• Évaluation	• Observation pendant les activités. • Réalisation des tâches simples. • Participation au montage. • Expression des ressentis en classe.

QUIZ SUR LES SMARTPHONES

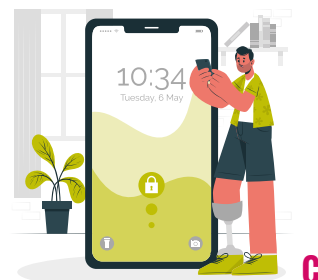
<https://app.wooclap.com/events/HTGCKF/0>

01
COURS 1

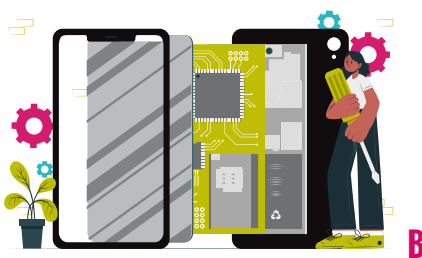
1. Comment allume-t-on un smartphone ?



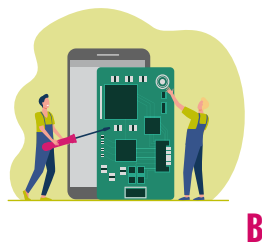
2. Comment déverrouiller un Smartphone ?



3. Où trouve-t-on les applications sur un Smartphone ?



4. Comment ouvrir une application Smartphone ?



QUIZ SUR LES SMARTPHONES

<https://app.wooclap.com/events/HTGCKF/0>

01
COURS 1

5. Quelle est l'icône pour passer des appels sur un Smartphone?



A



B



C

6. Quelle est l'icône pour envoyer un message sur un Smartphone?



A



B

7. Quelle est l'icône qui permet de consulter les contacts?



A



B



C

8. Quelle est l'icône d'une photo sur un Smartphone ?



A



B

QUIZ SUR LES SMARTPHONES

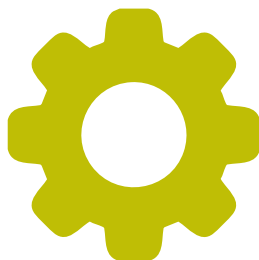
<https://app.wooclap.com/events/HTGCKF/0>

01
COURS 1

9. Quelle est l'icône du paramètre sur le Smartphone?



A



B



C

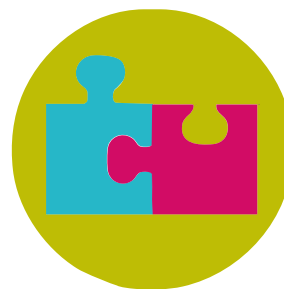
10. Quelle est l'icône du Play Store sur un Smartphone?



A



B



C

11. Quelle est l'image d'un moteur de recherche sur un Smartphone ?



A



B

12. Quelle est l'icône d'une photo sur un Smartphone ?



A



B



C

QUIZ SUR LES SMARTPHONES

<https://app.wooclap.com/events/HTGCKF/0>

01
COURS 1

13. Quelle est l'icône de Facebook?



14. Quelle est l'icône de Tiktok?



15. Quelle est l'icône de App store ?



16. Quelle est l'icône du Wi-fi ?





QUIZ SUR LES SMARTPHONES

<https://app.wooclap.com/events/HTGCKF/0>

01
COURS 1

17. Quelle est l'icône d'un enregistrement vocal?



A



B



C



PRÉPARATION D'UNE ACTIVITÉ

(Appel, message, photo, vidéo, enregistrement vocal, montage...)

01
COURS 1

Sortie au Parc (Bruxelles)

C'est un espace naturel à environ 50 minutes de la gare du midi (1050 Ixelles), où les participants pourront explorer la nature tout en apprenant à utiliser leur smartphone.

✓ **Localisation** : Bois de la Cambre

✓ Bois de la Cambre 1050 Ixelles

Retour. Bois de la Cambre. slide 1 ...

© [visit.brussels](https://www.visit.brussels), rue Royale 2-4, 1000 Bruxelles.

+32 (0) 2 513 89 40

Contact

Nous sommes disponibles par rendez-vous.

Veuillez nous envoyer un email pour prendre rendez-vous.

✓ **Mail** : info@boisdelaacambre.brussels

✓ **Adresse** : Avenue de Flore 3/4, 1000 Bruxelles

Heures d'ouverture

✓ Lundi : 10h – 17h

✓ Mardi : 10h – 17h

✓ Mercredi : 10h – 17h

✓ Jeudi 10h – 21h

✓ Vendredi 10h – 21h

✓ Samedi 10h – 21h

✓ Dimanche 10h – 18h

ACTIVITÉS

→ 1. *Alarme* :

Demandez aux participants de régler leur alarme 30 minutes avant la fin de l'activité.

→ 2. *Fond d'écran* :

Demandez aux apprenants de se prendre une photo selfie et la mettre sur le fond d'écran de leur tablette.

→ 3. *Appel* :

Demandez aux participants d'appeler un membre du groupe ou un encadrant pour vérifier s'ils sont bien arrivés à un point de rendez-vous spécifique dans le parc.

→ 4. *Message*

Encouragez-les à envoyer un SMS pour décrire leur environnement, par exemple, en mentionnant les plantes ou les animaux qu'ils observent.

→ 5. *Photo* :

Organisez une chasse aux trésors photographique où ils doivent prendre en photo certains éléments naturels (fleurs, arbres spécifiques, ruisseaux, etc.).

→ 6. *Vidéo* :

Ils peuvent enregistrer une courte vidéo en expliquant ce qu'ils voient, ou filmer une séquence d'un endroit particulièrement beau du parc.

→ 7. *Vocal*:

Encouragez-les à enregistrer des notes vocales décrivant leurs impressions de la sortie, ce qu'ils ressentent en étant en pleine nature.

→ 8. *Montage photos ou vidéos* :

À la fin de la journée, vous pouvez rassembler les photos et vidéos prises pour créer un montage collectif, que chacun pourra emporter comme souvenir de la journée.



02

COURS 2



Durée : 8 heures

ACTIVITÉS

02 COURS 2

→ Thème de la sortie :

«Découverte des trésors de Bruxelles avec nos smartphones»

Remarque : Chaque étape doit être adaptée au rythme des apprenants, avec des pauses si nécessaire pour garantir une expérience agréable et enrichissante.

Étape	Lieu	Activité	Objectifs pédagogiques	Temps estimé
1. Accueil & briefing	Gare Centrale de Bruxelles	Accueil, explication du programme, révision des compétences à utiliser (enregistrement vocal, etc.).	Introduction & préparation des apprenants.	20 min
2. Découverte du Mont des Arts	Mont des Arts	Enregistrement vocal des observations en chemin. Recherche vocale d'informations sur le site.	Utilisation de l'enregistrement vocal et du moteur de recherche vocal.	30 min
3. Visite de la Grand-Place	Grand-Place de Bruxelles	Utilisation de WhatsApp pour informer de l'arrivée. Quiz interactif. Enregistrement vocal.	Communication via WhatsApp et recherche d'informations.	40 min
4. Dégustation de gaufres	Centre-ville	Commande de gaufres (exercice WhatsApp). Partage d'expériences via enregistrement vocal.	Pratique de WhatsApp pour la communication et l'enregistrement vocal pour le partage.	30 min
5. Détente au Parc de Bruxelles	Parc de Bruxelles	Moment de détente. Retour sur l'expérience via enregistrement vocal. Envoi de messages.	Réflexion sur la journée et pratique de la communication via WhatsApp et enregistrement vocal.	40 min



DÉTAILS DE LA SORTIE

02 COURS 2

→ 1. Accueil et briefing :

- Mettre les élèves en un ou deux groupes.
Comment utiliser l'enregistrement vocal du smartphone pour noter les informations importantes ?

→ 2. Découverte du Mont des Arts :

- Pendant la promenade, demandez aux apprenants de décrire ce qu'ils voient et d'enregistrer leurs observations vocalement avec la fonction du smartphone.
- Une fois arrivés, demandez aux apprenants de rechercher des informations sur le Mont des Arts en utilisant le moteur de recherche vocal.
Par exemple, «Quels sont les musées proches du Mont des Arts ?»
- Encouragez-les à prendre des photos et à les commenter via un enregistrement vocal du smartphone.

→ 3. Visite de la Grand-Place

- Laissez les apprenants utiliser WhatsApp (appel, vocal ou vocal image) pour informer un autre groupe de leur arrivée ou même leurs proches s'ils le souhaitent.
- Posez-leur des questions simples sur la Grand-Place. Par exemple, «Quel bâtiment est le plus ancien ici ?»
Encouragez-les à utiliser leur moteur de recherche vocal pour trouver la réponse.
- Demandez à chacun de faire un enregistrement vocal via la fonction du smartphone décrivant ce qu'ils préfèrent sur la Grand-Place

→ 4. Dégustation de gaufres

- Pratiquez l'utilisation de WhatsApp en demandant aux apprenants d'envoyer un message vocal pour commander une gaufre, même si ce n'est qu'un exercice.
Attirer leur attention du fait qu'il faut d'abord enregistrer le nr.de téléphone du contact avant de lui lancer un appel si celui-ci n'est pas dans votre liste de contact.
- Après avoir dégusté leurs gaufres, ils peuvent utiliser l'enregistrement vocal pour décrire ce qu'ils ont aimé ou non.

→ 5. Détente au parc de Bruxelles:

- Organisez un cercle où chacun partage, via un enregistrement vocal, ce qu'il a appris et ce qu'il a préféré durant la journée.
- Encouragez-les à utiliser WhatsApp pour envoyer un message vocal /ou vocal image à un ami ou un membre de la famille racontant leur journée. ruisseaux, etc.).





LE RÉSUMÉ DE LA SORTIE EN CLASSE



02
COURS 2

 (2 heures)

- *Invitez les apprenants à partager ce qu'ils ont aimé ou moins apprécié durant la sortie.*
- *Récapitulez certains points clés de la pratique si nécessaire.*
- *Concluez en leur adressant quelques mots de fin et en leur donnant des recommandations.*
- **Une série des questionnaire à choix multiple est prévue via www.wooclap.be pour qu'ils expriment leurs émotions pendant la sortie.*



03

UTILISATION DES APPLICATIONS SUR LE SMARTPHONE



Durée : 8 heures





Fiche pédagogique globale :

«Journée de découverte et de bien-être à Bruxelles»

Introduction : Quiz sur STIB-MVB

Lien : <https://app.wooclap.com/events/DANRGC/0> (voir questions en dessous)

01

DÉPLACEMENT AVEC
L'APPLICATION STIB-
MVB

02

DÉCOUVERTE ET
ÉVALUATION DES
PRODUITS AVEC
L'APPLICATION YUKA

03

RECHERCHE ET
INSTALLATION
D'APPLICATIONS SUR
PLAY STORE

04

CONCLUSION

Objectifs

Apprendre à se déplacer en transport en commun.

Description

Les apprenants utilisent l'application STIB-MVB pour planifier leur trajet vers une destination comme le Parc du Cinquanteaire ou la Grand-Place. Ils recherchent les horaires, les itinéraires et apprennent à utiliser les tickets électroniques.

Questions à poser

- Comment trouve-t-on l'heure du prochain métro ?
- Quelle ligne faut-il prendre pour aller au Parc du Cinquanteaire ?
- Que dois-tu faire si le métro est en retard ?

Objectifs

Comprendre l'importance de faire des choix alimentaires sains.

Description

Après être arrivés à destination, les apprenants visitent un supermarché ou un marché local. Ils scannent des produits avec Yuka pour en connaître les qualités nutritionnelles, et apprennent à comparer et choisir les options les plus saines.

Questions à poser

- Que signifie le score Yuka d'un produit ?
- Quel produit est le plus sain selon Yuka ? Pourquoi ?
- Comment cette information peut-elle t'aider à faire de meilleurs choix alimentaires ?

Objectifs

Rechercher et installer une nouvelle application.

Description

Dans un café ou un espace tranquille, les apprenants sont guidés pour rechercher et installer une nouvelle application liée à la santé, au bien-être ou au tourisme. Ils peuvent essayer de trouver des applications similaires à Yuka ou pour découvrir Bruxelles.

Questions à poser

- Comment fais-tu pour rechercher une application sur Play Store ?
- Quelle application as-tu trouvée qui pourrait t'aider dans la vie quotidienne ?
- Comment comptes-tu utiliser cette nouvelle application ?

Objectifs

Renforcer l'autonomie numérique et la capacité à prendre des décisions informées au quotidien.

Description

Cette activité permet aux apprenants de découvrir Bruxelles tout en utilisant de manière pratique les applications qu'ils ont apprises à maîtriser.

Questions à poser

- Qu'as-tu appris aujourd'hui sur l'utilisation des applications ?
- Comment cela pourrait-il t'aider à être plus autonome dans ta vie quotidienne ?





LE RÉSUMÉ DE LA SORTIE EN CLASSE



03
COURS 3

 (2 heures)

- ➔ 1. Quiz sur la connaissance de l'application Stib-Mivb.
 - ➔ 2. Trouvez le produit avec le meilleur score Yuka parmi les choix suivants :
 - 4 différents emballages de chips.
 - 4 différents emballages du jus d'orange.
 - 4 différents emballages du pain.
 - 4 différents emballages body lotions.
- * Pensez à ce qui est le plus sain et dire le pourquoi afin de créer un débat interactif.*
- Récompense : Un badge «Expert en Nutrition» pour la bonne réponse.**
- ➔ 3. Choisissez une application liée à la santé ou au bien-être et téléchargez-la.
 - ➔ 4. Choisissez une application similaire à STIB-MIVB et téléchargez-la.
 - ➔ 5. Exercice pratique complémentaire
Téléchargez l'une des applications anti-stress gratuites et expérimentez-la.

Voici quelques-unes les plus populaires :

- Calm
- headspace
- Insight Timer
- Smiling Mind
- Relax Melodies
- MyLife Meditation
- Colorfy
- Breathe2Relax etc



EXERCICE 1

Quiz sur la connaissance de l'application Stib-Mivb

1. Combien de minutes en métro pour aller de la gare du midi à Simonis ?

Beste 14 min. 8 min. 51 min. 13 min. —

Gare Du Midi, 1060 Saint-Gilles

Simonis, Wapenstilstandstraat, 1081 Koek

Nu vertrekken ▼ Opties

Route naar je telefoon sturen Link kopiëren

09:38 - 09:46 8 min.

2 6

09:38 van Zuidstation elke 4 min.

Details

2. Quelles sont les lignes possible à prendre pour aller de la gare du midi à Simonis ?

Beste 14 min. 8 min. 51 min. 13 min. —

Gare Du Midi, 1060 Saint-Gilles

Simonis, Wapenstilstandstraat, 1081 Koek

Nu vertrekken ▼ Opties

Route naar je telefoon sturen Link kopiëren

09:38 - 09:46 8 min.

2 6

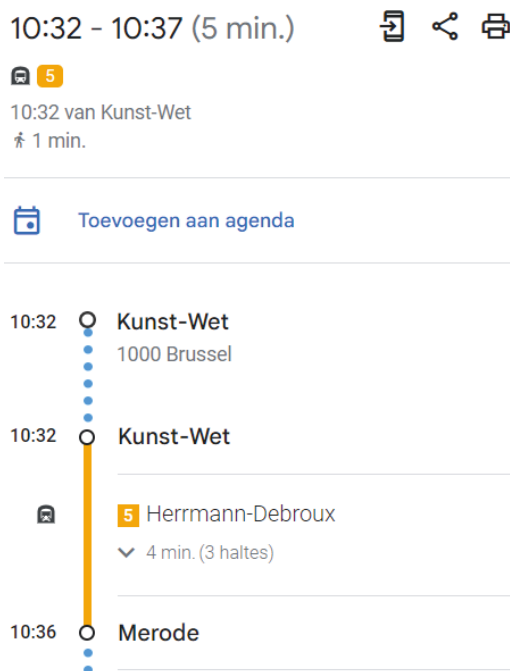
09:38 van Zuidstation elke 4 min.

Details

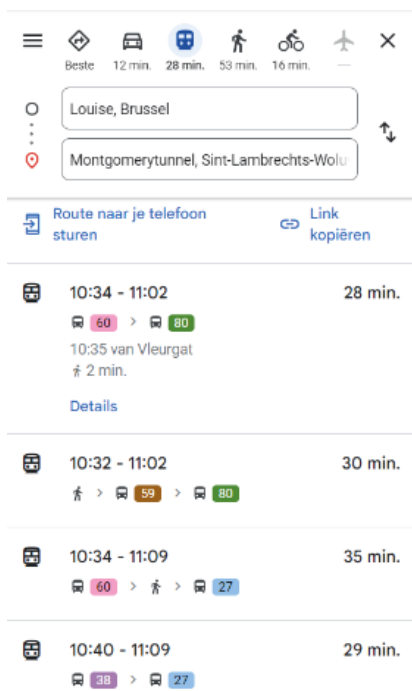
EXERCICE 1 (SUITE)

Quiz sur la connaissance de l'application Stib-Mivb

3. Combien de temps faut-il en métro pour aller de la station Arts-Loi à la station Mérode?



4. Quelle ligne de métro devez-vous prendre pour aller de la station Louise à Montgomery à partir de 10 h 30.



EXERCICE 1 (SUITE)

Quiz sur la connaissance de l'application Stib-Mivb

5. Quelle ligne de métro devez-vous prendre pour aller de Beekant à Stockel ?

Beste 35 min. 1 u 27m 2 u 38 49 min.

Beekant, 1080 Sint-Jans-Molenbeek

Stockel, 1150 Sint-Pieters-Woluwe

Route naar je telefoon sturen Link kopiëren

10:32 - 11:00	28 min.
10:35 - 11:28	53 min.
10:38 - 11:06	28 min.
10:44 - 11:13	29 min.

6. Quelle est la fréquence des bus sur la ligne 71 en semaine à 17h40?

B 71 De Brouckère

DE BROUCKERE	17:40	17:56	18:00	18:28	18:45	18:49	19:49	19:41
GARE CENTRALE	17:43	17:50	18:06	18:28	18:49	18:53	19:59	19:38
TRONE	17:50	17:58	18:08	18:29	18:45	18:59	19:59	19:58
FLAGEY	17:53	18:13	18:18	18:28	18:59	19:19	19:27	19:58
BUYL	18:03	18:11	18:19	18:39	18:58	19:19	19:39	20:03
CIM. D'IXELLES	18:07	18:13	18:37	18:39	18:51	19:32	19:32	20:07
DELTA	18:11	18:27	18:33	18:40	18:51	19:32	19:32	20:11

A 5 minutes

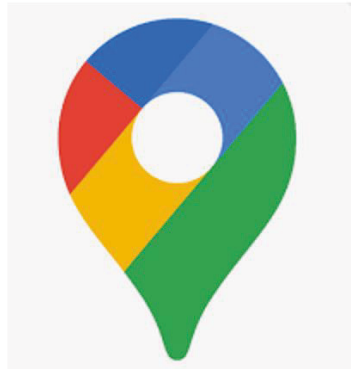
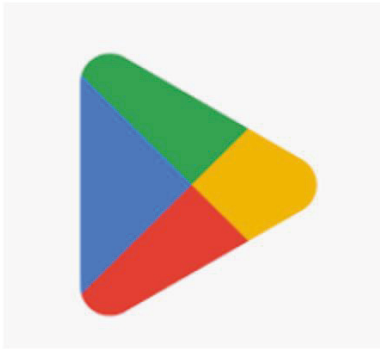
B 4 minutes

C 8 minutes

EXERCICE 1 (SUITE)

Quiz sur la connaissance de l'application Stib-Mivb

7. Quelle application pouvez-vous utiliser pour vérifier les horaires en temps réel?





04

PREMIERS PAS POUR UTILISER GMAIL



Durée : 8 à 10 heures





Jeu de cartes «Reconnaître l'icône Gmail»

04
COURS 4

Déroulement du jeu	
Objectif pédagogiques	- Associer les icônes Gmail à leur fonction correspondante - Développer la mémoire visuelle et la reconnaissance d'images - Renforcer l'autonomie numérique des participants
Matériel nécessaire	- Cartes avec des icônes Gmail (Ex. : Répondre, Envoyer, Supprimer, etc.) - Cartes avec le nom de la fonction correspondante - Un tableau ou une feuille pour suivre les points
Méthodologie	- Visuelle : Utilisation de grandes cartes illustrées pour la mémoire visuelle - Orale : Langage simple, noms d'icônes prononcés à voix haute. - Répétitive : Révision fréquente des mêmes associations pour ancrer l'apprentissage. - Coopérative : Travail en binômes ou groupes pour favoriser l'entraide. - Ludique (Jeu) : Apprentissage sous forme de jeux avec points et récompenses symboliques. - Contextualisée : Lien avec des situations réelles d'utilisation de Gmail. - Adaptée : Lien avec des situations réelles d'utilisation de Gmail
Durée	45 à 60 minutes



Jeu de cartes «Reconnaître l'icône Gmail»

04 COURS 4

Déroulement du jeu (suite)

Règles du jeu	- Chaque joueur reçoit un set de cartes mélangées (icônes + noms) - Il doit associer correctement chaque icône à la bonne fonction. - Un animateur ou un pair valide les réponses et explique chaque fonction. - Si l'association est correcte, le joueur marque un point. - À la fin du jeu, une discussion est menée pour rappeler les usages pratiques.
Durée estimée	10 min : Présentation du jeu et des cartes 20 min : Phase de jeu (associations et explications) 10 min : Discussion finale et retour sur l'apprentissage
Résultats attendus	- Reconnaissance des principales icônes de Gmail - Meilleure autonomie pour naviguer dans une boîte mail - Augmentation de la confiance numérique des participants
Finalité du jeu	Ce jeu vise à permettre aux personnes avec une déficience mentale de mieux comprendre et utiliser Gmail pour la communication quotidienne, notamment en répondant à des e-mails, en envoyant des messages et en organisant leur boîte de réception de manière plus autonomes

Jeu de cartes «Reconnaître l'icône Gmail»

04
COURS 4

Cartes Fonction et leurs Actions associées

Carte	Description	Action attendue
Répondre	Bouton utilisé pour répondre à un e-mail	• Associer à Gmail
Transférer	Option pour transférer un message à un autre contact.	• Associer à Gmail
Supprimer	Icône pour supprimer un email.	• Associer à Gmail
Envoyer	Bouton pour envoyer un email.	• Associer à Gmail
Message suivi	Marque un e-mail comme important ou favori.	• Associer à Gmail
Spam	Signale un e-mail comme étant un spam.	• Associer à Gmail
Paramètre	Accès aux réglages du compte Gmail.	• Associer à Gmail
Brouillon	Messages enregistrés avant d'être envoyés.	• Associer à Gmail
Contact	Gestion des contacts liés à l'e-mail.	• Associer à Gmail

SUGGESTIONS POUR L'ANIMATION

04 COURS 4

- *Utiliser un langage simple et des phrases courtes*
- *Encourager les participants à nommer les icônes à haute voix.*
- *Répéter plusieurs fois les associations pour favoriser la mémorisation*
- *Valoriser chaque bonne réponse par une récompense symbolique (ex :encouragements, autocollants, etc.).*

FINALITÉ DU JEU

➔ *Ce jeu vise à permettre aux personnes avec une déficience mentale de mieux comprendre et utiliser Gmail pour la communication quotidienne, notamment en répondant à des emails, en envoyant des messages et en organisant leur boîte de réception de manière plus autonome.*



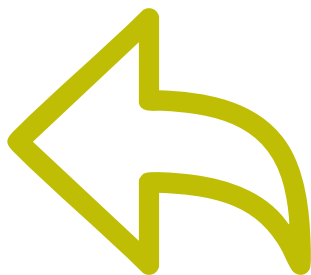
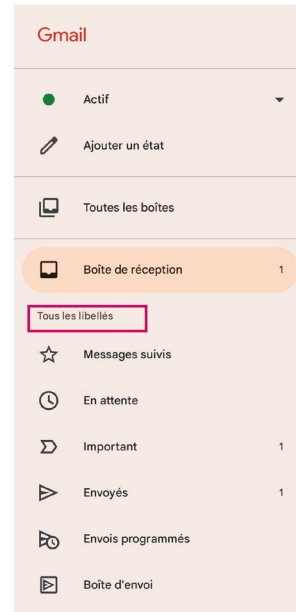
JEU DE CARTES

04
COURS 4



JEU DE CARTES

04 COURS 4



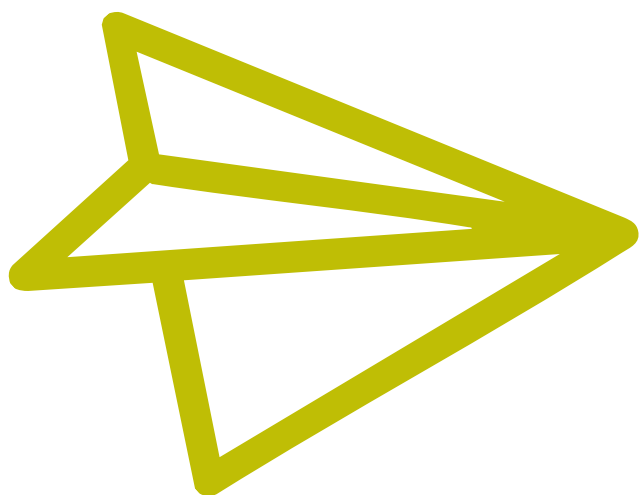
Répondre



Transférer

JEU DE CARTES

04
COURS 4



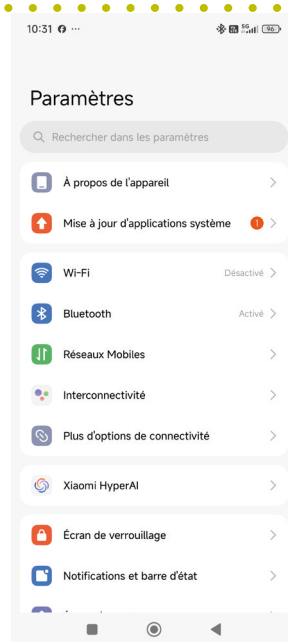
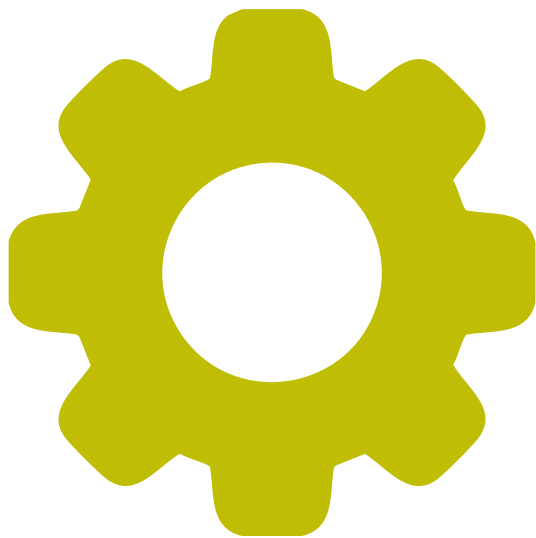
JEU DE CARTES

04
COURS 4



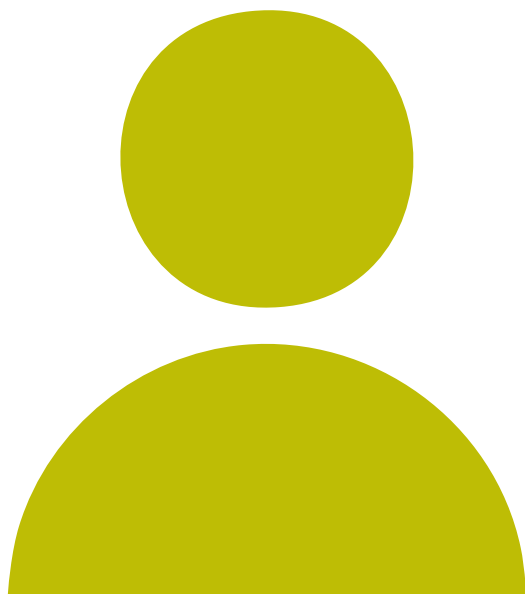
JEU DE CARTES

04
COURS 4



JEU DE CARTES

04
COURS 4





Premiers pas pour utiliser Gmail



04
COURS 4

Cours Gmail sur Smartphone pour personnes à déficience mentale

Objectif pédagogiques	- Comprendre les principales fonctions de Gmail sur smartphone. - Savoir envoyer, recevoir et organiser des emails. - Associer les icônes de Gmail à leurs fonctions.
Matériel nécessaire	- Smartphones (avec l'application Gmail installée) - Cartes avec des icônes Gmail - Paperboard - Tableau blanc, - Feutres colorés
Durée	8 heures





DÉROULEMENT DU COURS

04
COURS 4

→ 1. Introduction :

Présentation de Gmail et de son utilité. Montrer le logo de Gmail et expliquer son rôle (envoyer/recevoir des emails).

Questions : Qu'est-ce que Gmail?

Exercices : Montrer le logo de Gmail. Faire deviner l'utilité

→ 2. Présentation des icônes :

Montrer les principales icônes de Gmail (boîte de réception, écrire, répondre, supprimer, archiver). Expliquer chaque fonction.

Questions :

Quelle icône utilisez-vous pour écrire un email ?

Que fait cette icône?

Exercices :

Associer les icônes avec des cartes :

distribuer des cartes d'icônes et demander aux apprenants de les associer aux fonctions décrites

→ 3. Utilisation de la boîte de réception :

Explication sur la boîte de réception :

comment vérifier ses messages, ouvrir un email, le lire, le supprimer.

Questions :

Comment vérifier vos nouveaux messages ?

Que faites-vous après avoir lu un email ?

Exercices :

Chaque apprenant ouvre l'application Gmail, vérifie s'il a reçu des messages, lit un email et le supprime (avec assistance si besoin).

→ 4. Envoyer un email

Démonstration d'envoi d'un email simple. Montrer comment appuyer sur «Nouveau message», écrire un email et l'envoyer.

Questions : Quelle icône utilisez-vous pour écrire un email ?

Exercices : Chaque apprenant envoie un email simple à l'instructeur ou à un camarade (exemple :«Bonjour»).



→ 5. Envoyer un email avec pièce jointe

Démonstration d'envoi d'un email avec une photo prise via galerie comme pièce jointe

Questions :

Quelle icône utilisez-vous pour écrire et envoyer l'email avec pièce jointe ?

Exercices :

Chaque apprenant envoie un email avec une photo prise via galerie comme pièce jointe.

→ 6. Organiser les emails

Expliquer comment archiver un email ou le marquer comme important (étoile). Montrer les icônes correspondantes.

Questions :

Que fait l'icône en forme de boîte avec une flèche vers le bas ?

Exercices :

Jeu de rôle : distribuer des cartes avec des actions (ex. archiver un email) et demander aux apprenants de choisir la bonne icône parmi les cartes disponibles.

→ 7. Révision et questions

Revenir sur les points clés. Permettre aux apprenants de poser des questions. Passer en revue toutes les icônes et leurs fonctions.

Questions :

Qu'avez-vous appris aujourd'hui ?

À quoi sert cette icône ?

Exercices :

Quiz final : montrer une icône et demander à l'apprenant de l'identifier et de dire ce qu'elle fait

→ 8. Conclusion et pause détente

Féliciter les apprenants pour leurs efforts et leur participation. Donner des conseils pour continuer à pratiquer.

Questions :

Vous sentez-vous à l'aise pour utiliser Gmail ?

Exercices :

Activité de relaxation : Dessiner ou colorier les icônes vues durant le cours, sinon, repasser en revue toutes les icônes en les posant des questions.



05

DÉCOUVERTE DE GOOGLE MAPS



Tableau pédagogique : Jeu de cartes - Association symbole/image

Objectif pédagogiques	Développer la reconnaissance des symboles et leur signification à travers un jeu d'association image-symbole.
Public cible	Personnes avec une déficience mentale légère à modérée
Matériel	Jeu de cartes contenant des symboles et des images correspondantes
Durée de l'activité	45 à 60 minutes
Compétences travaillées	- Reconnaissance et compréhension des symboles - Développement de l'attention et de la mémoire - Travail sur la motricité fine en manipulant les cartes - Renforcement de la communication verbale et non verbale
Déroulement de l'activité	1. Présentation du jeu : Expliquer le but : associer chaque symbole à son image correspondante. Montrer quelques exemples pour illustrer l'exercice. 2. Phase de manipulation Distribuer les cartes et laisser les participants les explorer. Leur demander de retrouver les paires correctes. Encourager la verbalisation en posant des questions comme : « Que représente cette image ? » ou « Où as-tu déjà vu ce symbole ? ». 3. Correction et validation Vérifier les associations avec le groupe. Féliciter les bonnes réponses et corriger les erreurs avec bienveillance
Adaptations possibles	- Simplifier le jeu en limitant le nombre de cartes au départ. - Ajouter un support visuel avec des mots écrits pour renforcer l'apprentissage - Travailler en binôme pour favoriser l'entraide
Évaluation	- Observation du niveau d'autonomie dans l'association des cartes. - Capacité à expliquer certaines associations. - Évolution de la rapidité et de la justesse de réponses au fil des séances

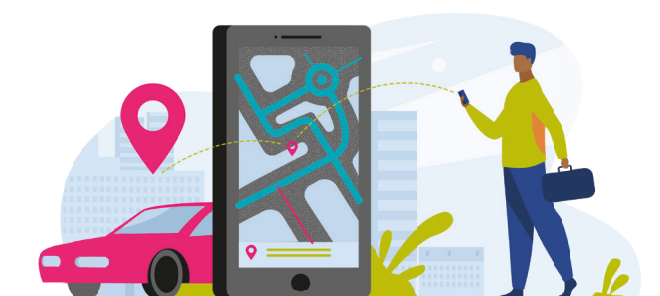




JEU DE CARTES



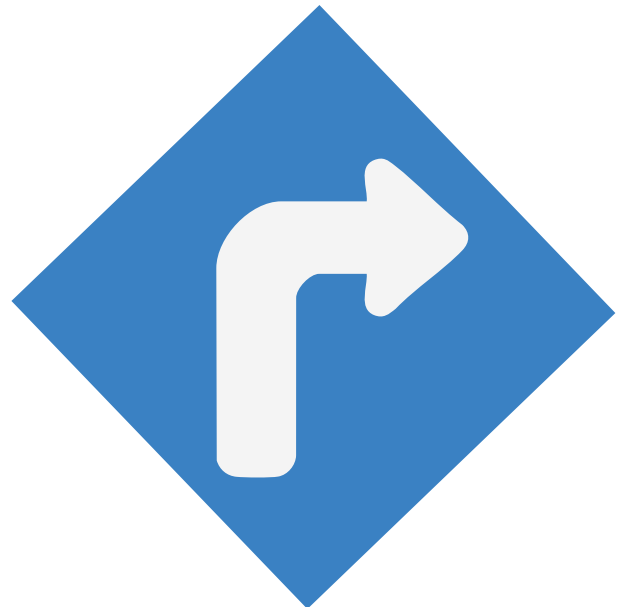
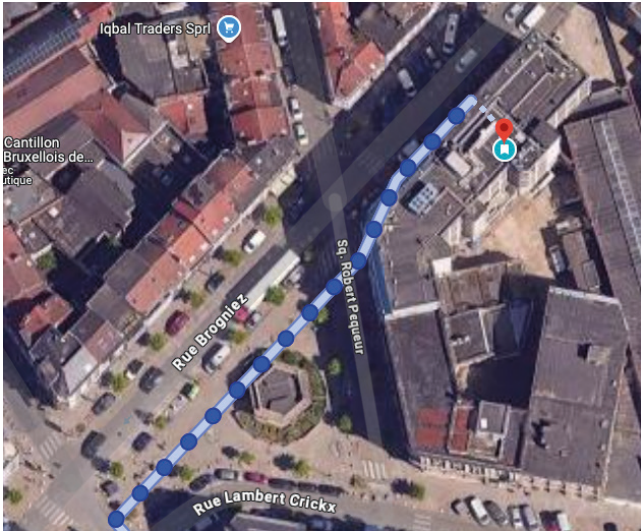
05
COURS 5





JEU DE CARTES

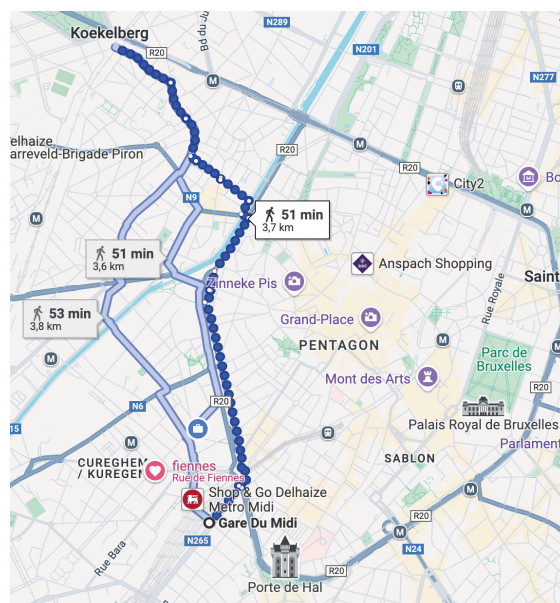
05
COURS 5





JEU DE CARTES

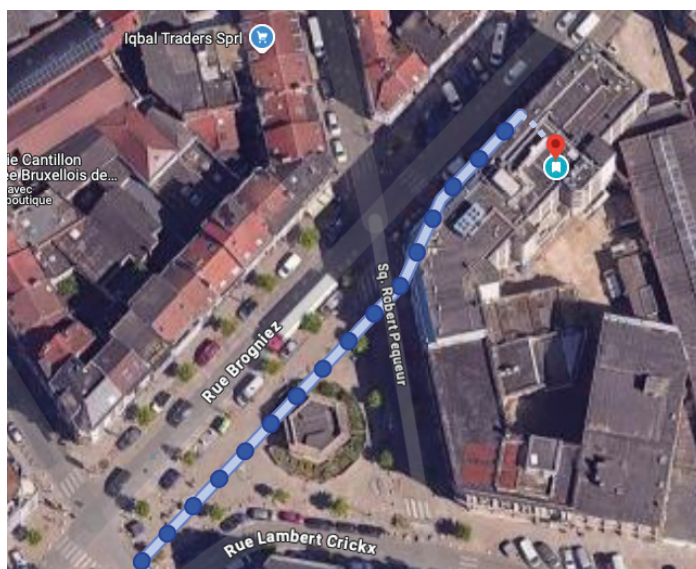
05
COURS 5





JEU DE CARTES

05
COURS 5





JEU DE CARTES

05
COURS 5

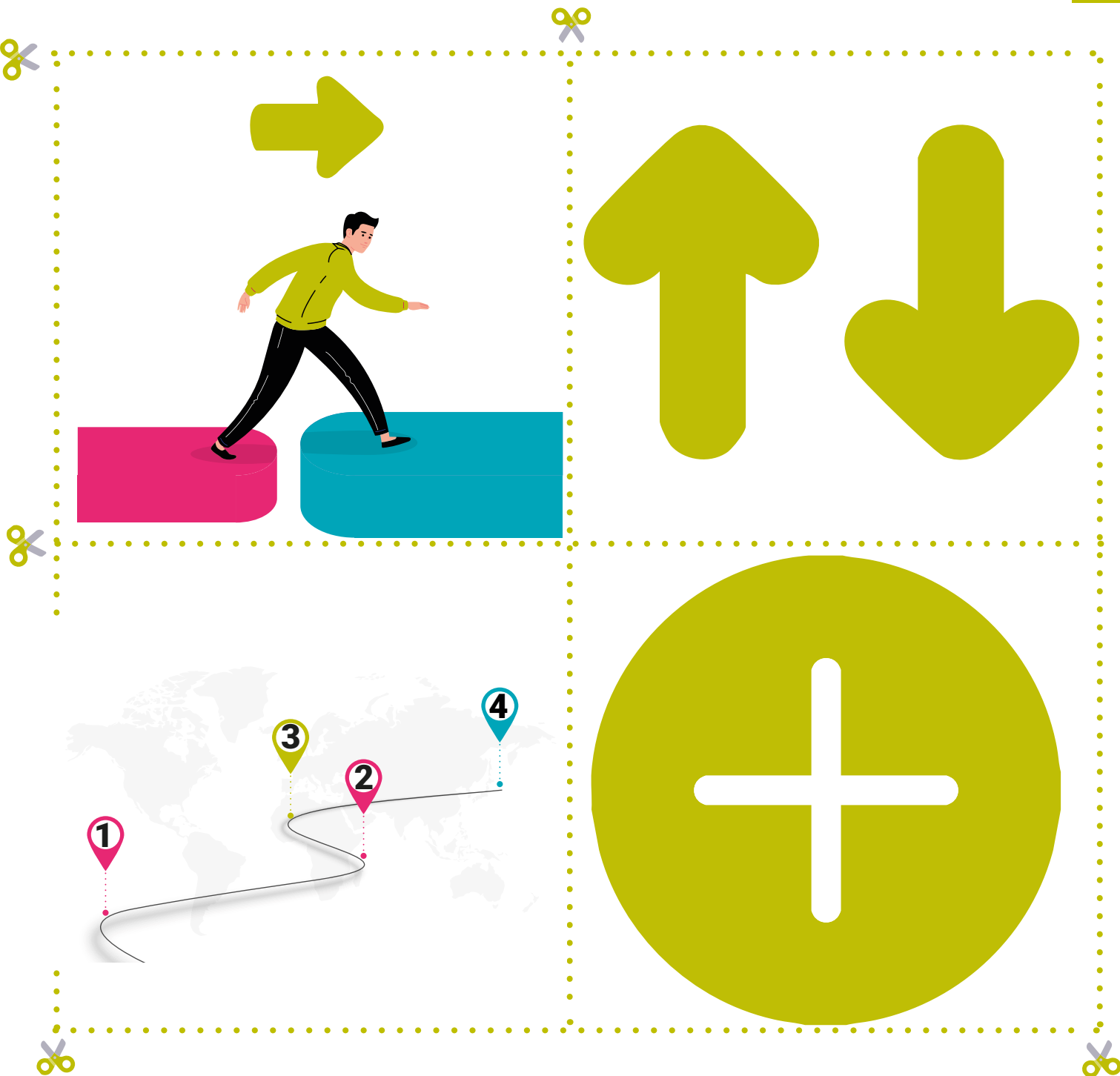




JEU DE CARTES



05
COURS 5

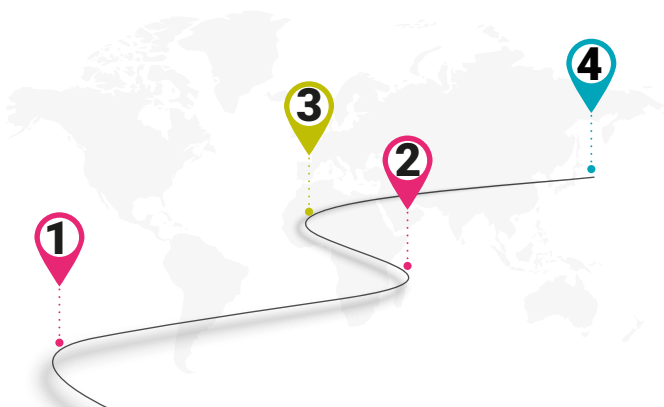




JEU DE CARTES



05
COURS 5

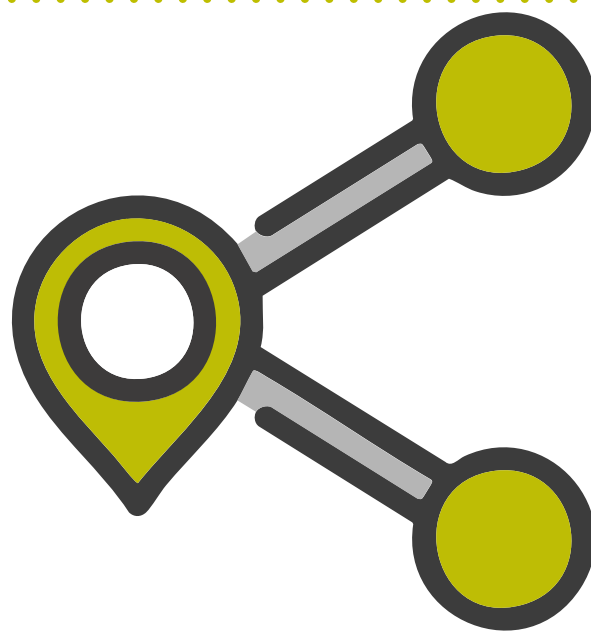




JEU DE CARTES

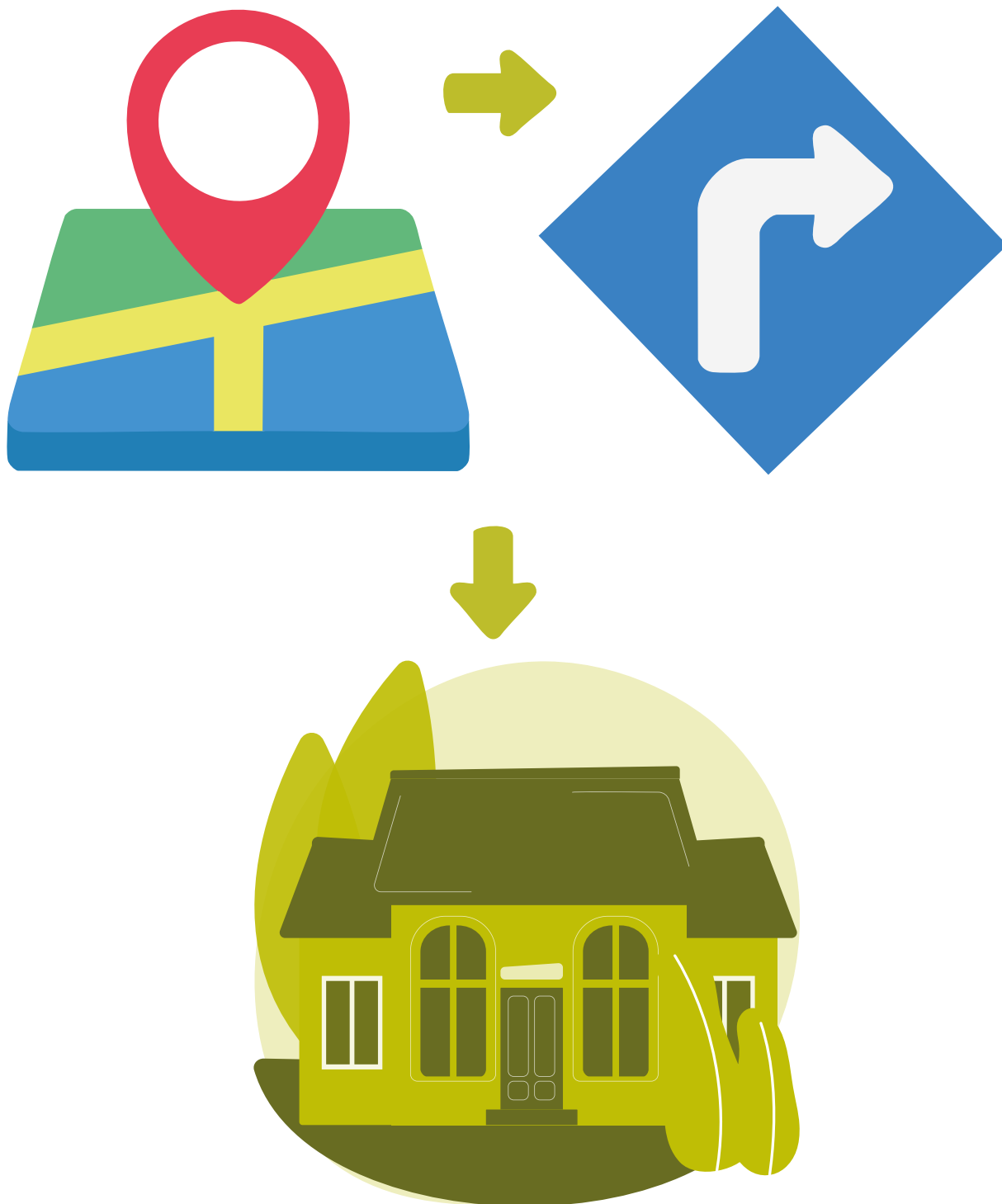


05
COURS 5



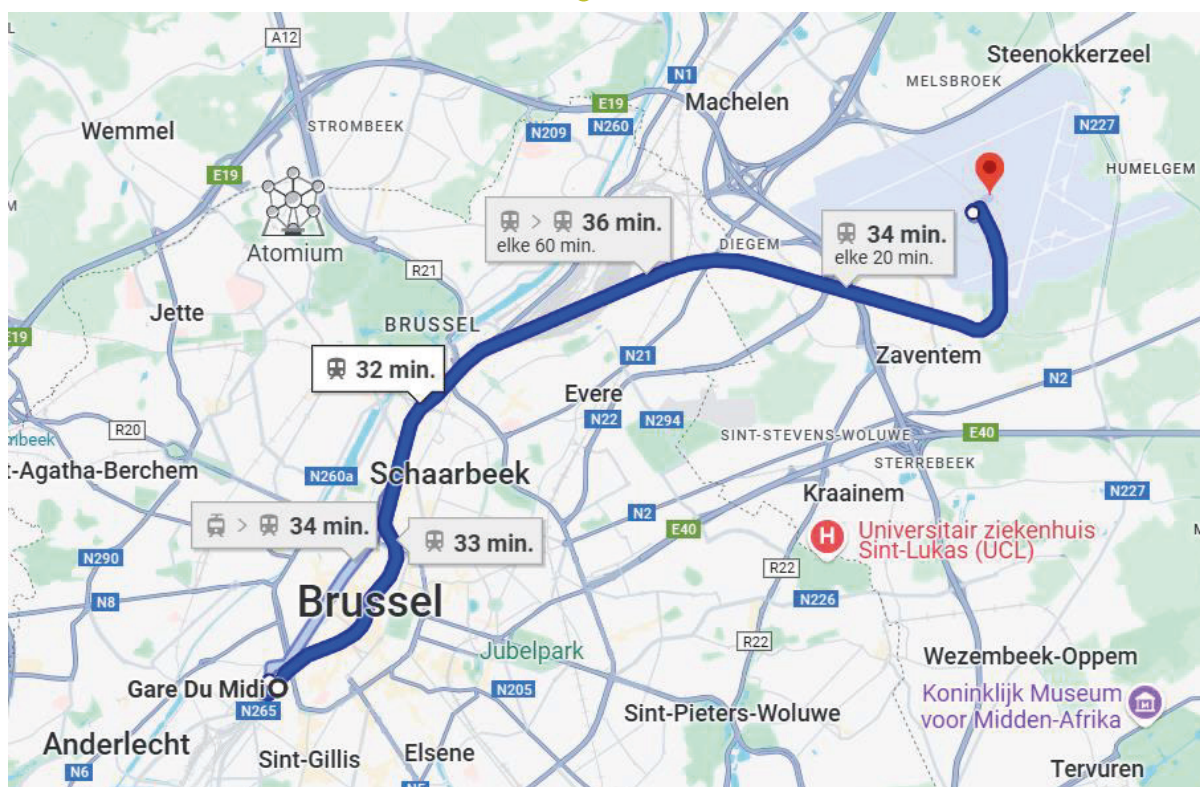
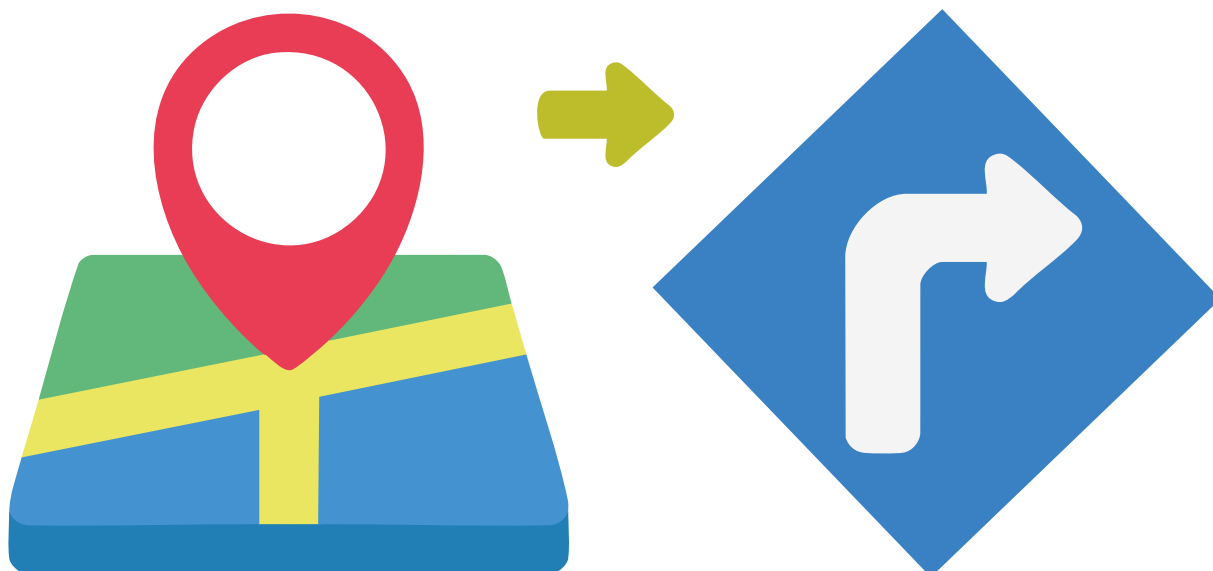
EXERCICE 1

1. Avec Google Maps, comment rentrer chez toi en bus ou métro depuis l'école ?



EXERCICE 2

1. Avec Google Maps sur ton téléphone, combien de temps faut-il pour aller de l'école à ta maison ?





Découverte de Google Maps

05
COURS 5

Exploration de Bruxelles avec Google Maps

Objectif Principal	Développer l'autonomie des apprenants dans l'utilisation de Google Maps pour se déplacer en ville.
Compétences	- Utiliser Google Maps pour trouver des itinéraires - Comprendre les indications directionnelles - Suivre un itinéraire en temps réel
Durée	4 à 6 heures
Lieu	Bruxelles (départ depuis la Grand-Place)
Matériel	- Smartphones ou tablettes avec Google Maps installé - Connexion Internet - Gilets ou badges de groupe pour identifier les participants



DÉROULEMENT DU COURS



→ 1. Introduction :

Présentation de l'activité et du but de la sortie.

Explication de Google Maps et de ses fonctions de base.

Questions :

Avez-vous déjà utilisé Google Maps?

Comment pouvez-vous l'utiliser pour vous déplacer?

→ 2. Préparation :

Définir l'itinéraire :

Grand-Place => Parc de Bruxelles => Mont des Arts => Gare Centrale.

Montrer aux apprenants comment entrer une destination dans Google Maps.

Questions :

Pouvez-vous entrer «Parc de Bruxelles» dans Google Maps?

→ 3. Départ : Grand-Place

Départ de la Grand-Place vers le Parc de Bruxelles.

Les apprenants utilisent Google Maps pour suivre l'itinéraire.

Questions :

Quelle est la direction indiquée par Google Maps?

Combien de temps faut-il pour arriver?

→ 4. Arrivée au Parc de Bruxelles :

Pause au Parc de Bruxelles pour observer les alentours.

Discussion sur le trajet parcouru..

Questions : Quel chemin avons-nous suivi pour arriver ici?

Que voyez-vous autour de vous?

→ 5. Prochain arrêt : Mont des Arts :

Les apprenants entrent «Mont des Arts» dans Google Maps et suivent l'itinéraire.

Questions : Quelle est la distance jusqu'au Mont des Arts?

Pouvez-vous trouver un raccourci?



DÉROULEMENT DU COURS (SUITE)

05
COURS 5

→ 6. Arrivée au Mont des Arts:

Exploration des jardins du Mont des Arts.

Observation des monuments.

Questions :

Comment le Mont des Arts est-il différent du Parc de Bruxelles?

Qu'est-ce qui vous plaît ici?

→ 7. Retour : Gare Centrale

Entrer «Gare Centrale» dans Google Maps pour revenir au point de départ.

Retour guidé en utilisant l'application.

Questions :

Quel chemin devons-nous prendre pour retourner à la Gare Centrale?

Quelle sortie prendre à la Gare?

→ 8. Conclusion

Débriefing de l'activité. Discussion sur ce qu'ils ont appris à propos de l'utilisation de Google Maps.

Questions :

Qu'est-ce que vous avez trouvé facile ou difficile?

Où aimeriez-vous aller la prochaine fois en utilisant Google Maps?





06

UTILISER SON SMARTPHONE EN TOUTE SÉCURITÉ



Durée : 18 à 20 heures



Jeu de cartes

Utiliser son smartphone en toute sécurité

06 COURS 6

Tableau pédagogique : Jeu de cartes - Association symbole/image

Objectif pédagogique	- Développer la reconnaissance des symboles et leur signification à travers un jeu d'association image-symbole - Reconnaissance des situation sécuritaire en ligne.
Public cible	Personnes avec déficience mentale faible à modérée
Matériel	Jeu de cartes contenant des symboles et des images correspondantes
Durée	30 à 45 minutes
Compétences travaillées	- Identification et interprétation des symboles - Amélioration de la concentration et de la rétention d'informations - Exercices de dextérité à travers la manipulation des cartes - Stimulation des échanges verbaux et gestuels - Reconnaissance des situations sécuritaires
Déroulement de l'activité	1. Introduction au jeu Présenter l'objectif : relier chaque symbole à l'image correspondante. Illustrer l'exercice à l'aide d'exemples concrets. 2. Manipulation des cartes Distribuer les cartes et laisser les participants les manipuler librement. Les inviter à retrouver les paires correspondantes. Stimuler l'expression orale avec des questions telles que : « Que vois-tu sur cette image ? » ou « As-tu déjà rencontré ce symbole quelque part ? ». 3. Validation des réponses Examiner les associations réalisées en groupe. Valoriser les réussites et corriger les éventuelles erreurs avec bienveillance



Jeu de cartes

Utiliser son smartphone en toute sécurité

06
COURS 6

Tableau pédagogique : Jeu de cartes - Association symbole/image (suite)

Adaptations possibles	- Réduire la complexité du jeu en commençant avec un nombre restreint de cartes. - Intégrer un support visuel avec des mots écrits pour faciliter l'apprentissage. - Encourager le travail en duo afin de stimuler la coopération - Reconnaissance des situation sécuritaire en ligne.
Évaluation	- Analyse du degré d'autonomie lors de l'association des cartes. - Aptitude à justifier certaines correspondances. - Progression en vitesse et en précision des réponses au cours des séances.



JEU DE CARTES

06 COURS 6





JEU DE CARTES



06
COURS 6





JEU DE CARTES

06
COURS 6





JEU DE CARTES



06
COURS 6





JEU DE CARTES

06
COURS 6





DÉROULEMENT DU COURS

06 COURS 6

→ 1. Reconnaître les dangers

Identifier les dangers sur Internet (sites frauduleux, faux messages, applications suspectes)

Questions :

Quiz sur les bonnes et mauvaises questions de sécurité.

Comment savoir si un site est dangereux?

Qu'est-ce qu'un faux message ?

Solutions /Recommandations :

Utiliser des exemples visuels de faux e-mails ou sites.

Expliquer que si quelque chose semble étrange ou trop beau pour être vrai, il vaut mieux ne pas cliquer.

Les apprenants répondent par V/F en cochant les emoji correspondants (www.wooclap.com)

→ 2. Créer un mot de passe sécurisé

Expliquer l'importance d'avoir un mot de passe fort.

Questions :

Pourquoi faut-il un mot de passe ?

Comment créer un bon mot de passe ?

Solutions /Recommandations :

Conseiller de mélanger des lettres, des chiffres et des symboles. Utiliser des exemples simples pour créer des mots de passe (ex: choisir des mots faciles à retenir mais difficiles à deviner).

→ 3. Protéger les informations personnelles

Apprendre à ne pas partager ses données personnelles.

Questions :

Quelles informations sont privées ?

Qui peut demander mes informations ?

Solutions /Recommandations :

Ne jamais partager son adresse, numéro de téléphone ou mot de passe, sauf avec des personnes de confiance.

Utiliser des exemples concrets (ex: «ne donne pas ton numéro à quelqu'un que tu ne connais pas»).



→ 4. Mettre à jour son téléphone et ses applications

Apprendre pourquoi il est important de faire des mises à jour régulières.

Questions :

Pourquoi faut-il mettre à jour son téléphone ?

Comment savoir si une application a besoin d'être mise à jour ?

Solutions /Recommandations :

Expliquer que les mises à jour aident à protéger le téléphone contre les virus.

Montrer où se trouvent les notifications de mise à jour.

→ 5. Utiliser un antivirus

Introduire le concept d'antivirus pour smartphone.

Questions :

Qu'est-ce qu'un virus ?

Comment se protéger des virus ?

Solutions /Recommandations :

Installer un antivirus recommandé et montrer comment il fonctionne. Expliquer que l'antivirus aide à repérer les dangers.

→ 6. Télécharger des applications de sources sûres

Apprendre à télécharger des applications uniquement depuis des sources sûres (Google Play, Apple Store).

Questions :

Où puis-je trouver des applications ?

Comment savoir si une application est sûre ?

Solutions /Recommandations :

Toujours utiliser les magasins d'applications officiels.

Expliquer comment lire les avis et vérifier les notes des applications

→ 7. Utiliser le Wi-Fi en toute sécurité

Expliquer les risques liés à l'utilisation des réseaux Wi-Fi publics.

Questions :

Est-ce que je peux me connecter à n'importe quel Wi-Fi ?

Quels sont les risques ?

Solutions /Recommandations :

Ne pas utiliser de réseaux Wi-Fi publics pour des informations sensibles (ex: achats en ligne).

Utiliser les données mobiles ou un réseau Wi-Fi sécurisé à la maison.

→ 8. Reconnaître les spams et arnaques

Apprendre à identifier les spams et les arnaques

Questions :

Comment savoir si un message est une arnaque ?

Que faire si je reçois un spam ?

Solutions /Recommandations :

Ne jamais cliquer sur des liens ou répondre à des messages suspects.

Supprimer les emails ou messages non sollicités.

→ 9. Demander de l'aide si besoin

Savoir à qui demander de l'aide en cas de doute.

Questions :

Que faire si je ne suis pas sûr ?

À qui puis-je demander de l'aide ?

Solutions /Recommandations :

Encourager à demander de l'aide à une personne de confiance (famille, éducateur, ami).

Expliquer que demander de l'aide est toujours une bonne idée.

Quiz sur les mesures de sécurité considérées inefficaces et efficaces

→ <https://app.wooclap.com/events/JXOJHQ/0...>

1. Question de sécurité inefficace

- Quelle est votre date de naissance ?
Cette information est facile à deviner et n'est pas confidentielle.
- Comment s'appelait votre instituteur préféré ?
Les informations liées à l'enfance sont souvent trop lointaines pour qu'on se les remémore.
- Quel est votre film préféré ?
Il est probable que la réponse changera au fil du temps
- Quelle était votre première voiture ?
Le niveau de détail de la réponse est ambigu.
- Quel est votre signe astrologique ?
**Le nombre de réponses possibles est limité.
Cette information est facile à deviner ou à trouver.**
- Dans quelle ville êtes-vous né(e) ?
En règle générale, cette information est moins connue, ce qui la rend plus difficile à deviner.
- Quel est le deuxième prénom de l'aîné(e) de votre fratrie ?
En règle générale, cette information n'est connue que par les membres de la fratrie ou les parents et est difficile à deviner.
- Quel est le premier concert auquel vous avez assisté ?
La réponse ne changera pas.
- Quels étaient le fabricant et le modèle de votre première voiture ?
La question demande des informations précises et spécifiques.
- Dans quelle ville vos parents se sont-ils rencontrés ?
Cette information est personnelle. Étant donné qu'il existe de nombreuses réponses possibles, elle est plus difficile à deviner.

Quiz 2 : Sécurité en ligne

➔ <https://app.wooclap.com/events/HBAIOQ/votes>

Question + image à côté.

1. Je veux mettre une photo sexy de moi sur Facebook ou TikTok, mais je veux la supprimer tout de suite après. Est-ce que cela peut être dangereux ?
 - Oui + Emoji.
 - Non + Emoji
 - Je ne sais pas + Emoji
2. Si je possède des mots de passe différents sur tous mes comptes. Est-ce dangereux ?
 - Oui + Emoji.
 - Non + Emoji
 - Je ne sais pas + Emoji
3. Comment choisir un bon mot de passe pour protéger mon compte contre les pirates informatiques ? Plusieurs réponses.
 - 1234
 - minou
 - J'adore les fleurs rose de mon jardin 2025i
 - abcd.
 - 2005Martin@Sophie.
4. J'ai reçu un message d'arnaque. Je dois le supprimer tout de suite. Est-ce que cela peut être dangereux ?
 - Oui + Emoji.
 - Non + Emoji
 - Je ne sais pas + Emoji
5. J'ai reçu un message que je ne suis pas sûr. Dois-je demander de l'aide à une personne de confiance (famille, éducateur, ami) ?
 - Oui + Emoji.
 - Non + Emoji
 - Je ne sais pas + Emoji

CONNEXION WI-FI, VIRUS ET LES MISES À JOUR.

06 COURS 6

→ 1. Connexion à un réseau Wi-Fi

Aller dans les paramètres => Wi-Fi => Sélectionner un réseau.
Expliquer la nécessité de connaître le mot de passe du réseau.

Image :

Menu «Wi-Fi» dans les paramètres d'un téléphone.

Exercice :

Se connecter à un réseau Wi-Fi en entrant un mot de passe ou scanner le QR code **Wi-Fi public : Non Sécurisé => Vulnérable aux virus.**

→ 2. Comprendre et éviter les virus

Expliquer qu'un **virus est un programme dangereux**. Il peut endommager le téléphone ou voler des informations. Utiliser des antivirus aident à protéger.

Image :

Icône d'un antivirus en surbrillance.

Exercice :

Télécharger et installer une application antivirus gratuite.

→ 3. Mettre à jour le smartphone

Expliquer qu'il est important de mettre à jour le téléphone pour éviter les problèmes de sécurité. Les mises à jour rendent le téléphone plus sécurisé.

Image :

Image : Icône de mise à jour.

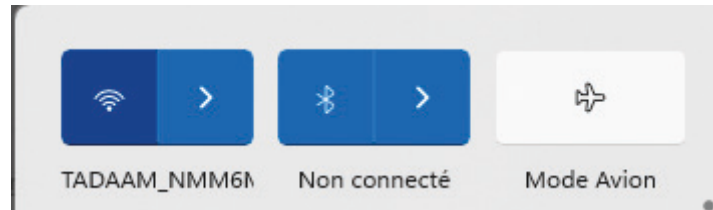
Exercice :

Aller dans «Paramètres» => «Mises à jour» et vérifier s'il y a une mise à jour à faire.

CONNEXION WI-FI, VIRUS ET LES MISES À JOUR.

06 COURS 6

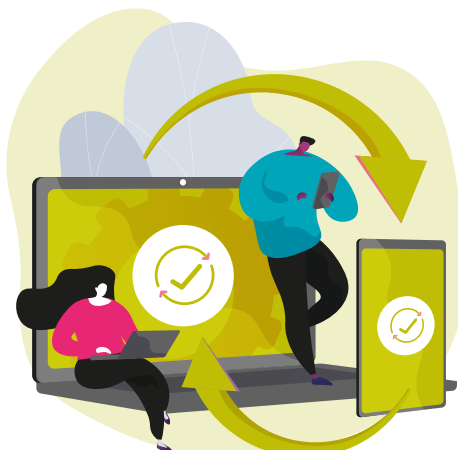
➔ *Wi-Fi => Activé*



➔ *Virus*



➔ *Paramètre => Mise à jour du logiciel*





CONNEXION WI-FI, VIRUS ET LES MISES À JOUR.



06 COURS 6

→ Exercices simples

1. Connexion à Wi-Fi

Demander aux apprenants de se connecter à un réseau Wi-Fi en suivant les étapes expliquées.

2. Installation d'une application antivirus

Télécharger une application antivirus, la lancer, et faire une analyse du téléphone.

3. Désinstallation de l'anti-virus si le smartphone en possède déjà.

(Play store => Profil => Gérer=> Désinstaller / Supprimer.)

4. Faire une mise à jour

Vérifier si des mises à jour sont disponibles et les installer si nécessaire.(Paramètre => Mise à jour du logiciel)



SÉCURITÉ SUR WHATSAPP POUR LES PERSONNES À DÉFICIENCE MENTALE

06 COURS 6

Objectif : Apprendre les bases de la sécurité sur WhatsApp pour communiquer en toute sécurité avec des amis ou de la famille.

→ 1. Présentation de WhatsApp

WhatsApp est une application de messagerie gratuite pour communiquer avec les proches.

Image :



→ 2. S'inscrire sur WhatsApp

Télécharger l'application depuis Google Play ou App Store et s'inscrire avec un numéro de téléphone.

Image :



→ 3. Éviter les messages inconnus

Ne jamais répondre aux messages d'inconnus.
Bloquer les personnes que vous ne connaissez pas.

Image :



SÉCURITÉ SUR WHATSAPP POUR LES PERSONNES À DÉFICIENCE MENTALE

06 COURS 6

→ 4. Activer la vérification en deux étapes

Aller dans les paramètres de sécurité et activer la vérification en deux étapes pour protéger votre compte.

Explication

Paramètre => Compte => Vérification en deux étapes => Activer => Définir votre code => Confirmer.

→ 5. Sécuriser les discussions

Utilisez le chiffrement de bout en bout (déjà activé par défaut) pour protéger vos messages.

Explication

Paramètre => Confidentialité & sécurité => Paramètre avancé => protéger l'adresse IP lors des appels.

→ 6. Ne pas partager d'informations personnelles

Ne pas partager d'informations comme l'adresse, les cartes bancaires, etc.

Image :



SÉCURITÉ SUR WHATSAPP POUR LES PERSONNES À DÉFICIENCE MENTALE

06 COURS 6

→ 7. Bien gérer les groupes

Faire attention à qui vous ajoutez dans un groupe. Vous pouvez quitter les groupes que vous ne souhaitez pas rejoindre.

Image :



→ 8. Mise à jour régulière

Toujours mettre à jour WhatsApp pour rester protégé avec les dernières fonctionnalités de sécurité.

Explication

Activer les mises à jour automatique sur le paramètre de votre smartphone.

Méthodes pédagogiques lors cette activité

1. Pas à pas avec images :
Chaque étape est expliquée avec des mots simples et des illustrations.
2. Exercices pratiques :
Les apprenants font eux-mêmes (avec aide si besoin) chaque action.
3. Jeu-questionnaire (QCM) :
Des questions simples pour vérifier ce qu'ils ont compris.
4. Mise en situation réelle :
Une sortie de 3h pour utiliser WhatsApp dans la vie réelle.
5. Répétition guidée :
On refait plusieurs fois les gestes pour bien les retenir.
6. Utilisation de symboles :
Icônes (cadenas, téléphone, etc.) pour aider à mieux comprendre.



EXERCICES PRATIQUES



06 COURS 6

→ **Faites les exercices suivants.**

1. Télécharger et Installer WhatsApp

- Demandez aux apprenants de télécharger l'application WhatsApp et de l'installer
- Avec assistance si nécessaire.
- **Objectif** : Savoir installer une application.

2. Envoyer un message / ou une photo sécurisée :

- Créez une conversation avec un membre de la famille ou un ami.
- Vérifiez ensemble que le petit cadenas de sécurité (chiffrement) est bien activé en haut de la conversation.
- **Objectif** : Savoir que les messages sont chiffrés.

3. Activer la vérification en deux étapes :

- Dans les paramètres de sécurité, activez la vérification en deux étapes en suivant les instructions.
- **Objectif** : Améliorer la sécurité de son compte WhatsApp.

4. Bloquer un contact inconnu :

- Simulez un message d'une personne inconnue et montrez comment bloquer ce contact.
- **Objectif** : Savoir bloquer un contact suspect.

5. Organisation d'une sortie de 3 heures pendant laquelle les apprenants utilisent uniquement les fonctionnalités de WhatsApp telles que :

- Passer un appel à un proche
- Envoyer un message écrit à un proche et vérifier si c'est sécurisé avec le cadenas.
- Transférer des messages à des proches
- Envoyer des messages vocaux avec ou sans image
- Envoyer des messages avec ou sans pièces jointes (via la galerie, etc.)
- Afficher un contact sur WhatsApp et activer / ou désactiver les messages éphémères.
- Activer le message à vue unique pour le(s) images envoyée(s).
Sélectionner une image dans galerie => Partager => Choisir le contact => Activer le bouton et envoyer un message avec une image via galerie



Bouton d'activation pour le message à vue unique.



QUIZ POUR UNE RÉCAPITULATION DES CONNAISSANCES DU WHATSAPP

→ Lien : <https://app.wooclap.com/events/MAKBMO/votes>

1. Qu'est-ce que WhatsApp ?
 - a. Un jeu vidéo
 - b. Une application pour envoyer des messages.
 - c. Un site internet pour regarder les films.

2. Que pouvez-vous faire avec WhatsApp ?
 - a. Envoyer des messages
 - b. Regarder des dessins animés.
 - c. Lire des livres.

3. Quelle icône représente WhatsApp ?



4. Comment envoyer un message à un ami ?
 - a. Appeler l'ami avec le téléphone ?
 - b. Ouvrir le WhatsApp et taper le message
 - c. Envoyer une lettre
5. Que faire si vous recevez un message méchant ?
 - a. Répondre méchamment
 - b. En parler à une personne de confiance.
 - c. Ignorer le message
6. Que faites-vous pour appeler quelqu'un sur WhatsApp ?
 - a. Appuyer sur l'icône de l'appareil photo
 - b. Appuyer sur l'icône de téléphone
 - c. Appuyer sur l'icône des messages.

7. Comment envoyer une photo sur WhatsApp ?

- a. Appuyer sur l'icône appareil photo ou trombone
- b. Envoyer un email
- c. Ouvrir un autre site Internet

8. Quel symbole appuyer pour envoyer un message vocal ?



9. Que devez-vous faire si quelqu'un que vous ne connaissez pas vous envoie un message ?

- a. Ne pas répondre et en parler à un adulte de confiance
- b. Lui répondre tout de suite

10. Comment savoir si quelqu'un a lu votre message sur WhatsApp ?

- a. Il y a une photo d'eux
- b. Il y a deux coches bleues à côté du message
- c. Il n'y a aucun moyen de savoir

11. Que signifie un seul trait gris à côté d'un message envoyé ?

- a. Le message est en cours d'envoi
- b. Le message a été reçu
- c. Le message a été lu.

12. Comment bloquer quelqu'un sur WhatsApp ?

- a. Aller dans les paramètres de discussion et sélectionner «Bloquer»
- b. Supprimer l'application
- c. Ne pas utiliser son téléphone

13. Est-il possible de passer des appels vidéo avec WhatsApp ?

- a. Oui
- b. Non



FACEBOOK EN TOUTE SÉCURITÉ.



Objectifs et méthodes pédagogiques sont les mêmes que le cours précédents (Whatsapp)

06
COURS 6

→ 1. Facebook

Questions :

Qu'est-ce que Facebook ?

Réponses

Facebook est un site et une application qui permet de rester en contact avec ses amis et sa famille

Sécurité.

Utilise Facebook uniquement pour communiquer avec des personnes que tu connais. Ne parle pas à des inconnus. 2. Créer un mot de passe sécurisé

→ 2. Créer un compte Facebook

Questions :

Comment créer un compte Facebook ?

Réponses

Va sur www.facebook.com ou l'application, entre ton nom, ton e-mail ou numéro de téléphone, et un mot de passe.

Sécurité.

Utilise un mot de passe difficile à deviner. Ne le partage avec personne, sauf une personne de confiance qui t'aide à le créer

→ 3. Ajouter des amis.

Questions :

Comment ajouter des amis sur Facebook ?

Réponses

Clique sur «Ajouter un ami» sur le profil de quelqu'un que tu connais.

Sécurité.

N'accepte que les demandes d'amis de personnes que tu connais dans la vraie vie.

Méfie-toi des demandes d'inconnus.



→ 4. Publier sur Facebook

Questions :

Comment publier un message ou une photo sur Facebook ?

Réponses

Clique sur «Quoi de neuf ?» et écris ton message ou ajoute une photo, puis clique sur «Publier».

Sécurité.

Fais attention à ce que tu partages. Ne publie pas des informations personnelles comme ton adresse ou numéro de téléphone.

→ 5. Paramètres de confidentialité

Questions :

Comment protéger mon compte Facebook ?

Réponses

Va dans les paramètres, puis dans «Confidentialité» pour choisir qui peut voir tes publications.

Sécurité.

Assure-toi que seules tes amis peuvent voir tes publications.
Évite de rendre ton profil public.

→ 6. Messenger (messages privés).

Questions :

Comment envoyer un message privé ?

Réponses

Utilise l'application Messenger ou clique sur «Message» sur le profil de ton ami.

Sécurité.

N'envoie pas de messages à des inconnus. Si quelqu'un te demande des informations personnelles, parle-en à un adulte ou à une personne de confiance.

→ 7. Réagir aux publications.

Questions :

Comment aimer ou commenter une publication ?

Réponses

Clique sur «J'aime» pour montrer que tu aimes une publication.
Tu peux aussi écrire un commentaire

Sécurité.

N'écris rien de méchant ou de blessant. Respecte les autres, même si tu n'es pas d'accord avec eux.

→ 8. Partager une publication

Questions :

Comment partager une publication sur mon profil ?

Réponses

Clique sur «Partager» sous une publication pour la publier sur ton propre profil.

Sécurité.

Ne partage que des publications que tu comprends et avec lesquelles tu es à l'aise. Ne partage pas de fausses informations ou de rumeurs.

→ 9. Se déconnecter de Facebook

Questions :

Comment me déconnecter de Facebook ?

Réponses

Clique sur ta photo de profil en haut à droite, puis sur «Déconnexion».

Sécurité.

Toujours te déconnecter après avoir utilisé Facebook, surtout si tu utilises un ordinateur ou un téléphone partagé avec d'autres personnes.

→ 10. Signaler un problème

Questions :

Que faire si je vois quelque chose de bizarre ou méchant sur Facebook ?

Réponses

Clique sur les trois petits points à côté de la publication, puis sur «Signaler».

Sécurité.

Si quelqu'un t'embête ou te harcèle sur Facebook, signale-le immédiatement et parle-en à un adulte ou à une personne de confiance.

→ 11. Reconnaître les arnaques

Questions :

Comment reconnaître une arnaque sur Facebook ?

Réponses

Si quelqu'un te promet de l'argent ou des cadeaux, c'est sûrement une arnaque. Ignore et signale.

Sécurité.

Ne clique jamais sur des liens ou offres qui semblent trop beaux pour être vrais. Ne donne jamais d'argent ou d'informations personnelles à des inconnus sur Facebook.

→ 12. Mises à jour et notifications

Questions :

Pourquoi je reçois des notifications de Facebook ?

Réponses

Facebook t'envoie des notifications pour te dire ce qui se passe, comme des amis qui publient ou t'écrivent.

Sécurité.

Vérifie toujours les notifications dans l'application Facebook et fais attention aux faux messages qui pourraient venir d'autres sources.



Quiz sur Facebook

→ Lien : <https://app.wooclap.com/events/CNNJUI/votes>

06
COURS 6

Questions + images à l'appui.

1. Qu'est-ce que Facebook ?

- a. Un site de contact avec ses amis et sa famille.
- b. Un site de photos et vidéos
- c. Un site de voyage.

2. Comment créer un compte Facebook ?

- a. Va sur www.google.be
- b. Va sur www.facebook.com
- c. Va sur www.microsoft.com

3. Comment ajouter des amis sur Facebook ?

- a. Clique sur le profil
- b. Clique sur signaler
- c. Clique sur ajouter un ami

4. Comment publier un message ou une photo sur Facebook ?

- a. Clique sur « Quoi de neuf » ?
- b. Clique sur signaler
- c. Clique sur ta photo de profil

5. Comment protéger mon compte Facebook ?

- a. Va dans les paramètres, puis dans «Confidentialité»
- b. Va dans les paramètres, puis dans «Discussions»
- c. Va dans les paramètres, puis dans «Notification»

6. Comment envoyer un message privé ?

- a. Clique sur publication
- b. Clique les paramètres puis confidentialité
- c. Clique sur «Message» sur le profil de ton ami.

7. Comment aimer ou commenter une publication ?

- a. Clique sur la publication
- b. Clique sur «J'aime» puis commenter.
- c. Clique sur le profil de la personne

8. Comment partager une publication sur mon profil ?

- a. Ne rien faire, car la publication est partagée automatique
- b. Clique sur «Partager» sous une publication
- c. Copier et coller la publication sur mon profil





QUIZ SUR FACEBOOK (suite)

➔ Lien : <https://app.wooclap.com/events/CNNJUI/votes>

06
COURS 6

Questions + images à l'appui.

9. Comment me déconnecter de Facebook de la bonne manière ?

- a. Clique sur la croix (X) de l'écran en haut à droite
- b. Fermer tout l'ordinateur sur le menu démarrer.
- c. Clique sur ta photo de profil en haut à droite, puis sur «Déconnexion»

10. Que faire si je vois quelque chose de bizarre ou méchant sur Facebook ?

- a. Clique sur les trois petits points (...) à côté de la publication, puis sur «Signaler».
- b. Clique sur Paramètre, puis notification
- c. Appelle le nr. 0032103 contre le cyberattaque

11. Comment reconnaître une arnaque sur Facebook ?

- a. Si quelqu'un te fait souvent de petit coucou.
- b. Si quelqu'un te promet de l'argent ou des cadeaux
- c. Si quelque te parle souvent du sport et de la politique.

12. Pourquoi Facebook m'envoie des notifications ?

- a. Pour voir si tu es actif sur Facebook
- b. Pour contrôler ton compte Facebook
- c. Pour t'informer quand tes amis publient ou t'envoient des messages.





07

ITSME ET LES SERVICES EN LIGNE



Durée : 6 à 8 heures





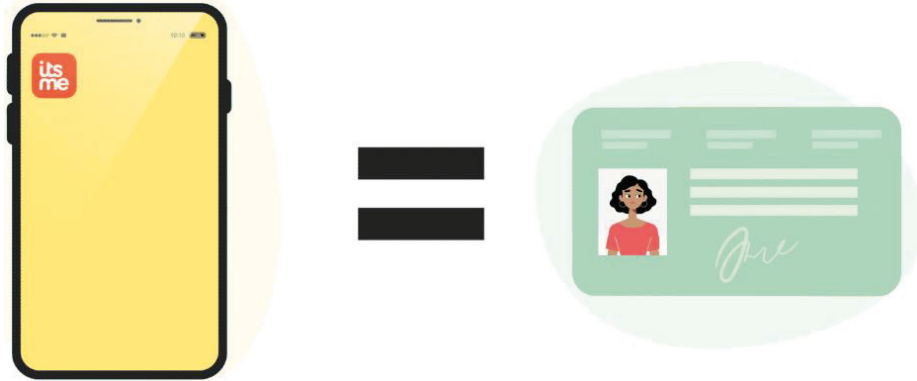
Fiche pédagogique : Itsme et les services en ligne

Public cible	Personnes avec une déficience mentale légère à modérée
Durée de l'activité	6 à 8 heures
Objectif général	Comprendre et utiliser l'application Itsme pour accéder aux services en ligne.
Objectifs spécifiques	- Savoir ce qu'est Itsme - Créer un compte Itsme - Se connecter à des sites administratifs - Signer un document en ligne
Contenus du cours	- Identité numérique (eID) - Création de compte Itsme (eID ou carte bancaire) - Accès à IRISbox / MyBelgium - Quiz final de vérification. www.123digit.be.
Méthodes pédagogiques	- Explications pas à pas avec images - Démonstration par le formateur - Exercices pratiques - Répétitions guidées - Quiz avec images - Utilisation de pictogrammes - Travail individuel avec accompagnement
Activités proposées	- Créer son compte Itsme avec aide - Se connecter à IRISbox via Itsme - Se connecter à MyBelgium sur GSM - Quiz interactif avec images www.wooclap.com - Signer un document en ligne
Matériel	- Smartphones / ordinateurs - Lecteurs de carte eID / cartes bancaires- - Connexion internet - Fiches visuelles étape par étape - Pictogrammes imprimés - Vidéoprojecteur (facultatif)
Évaluation	- Observation pendant les exercices - Participation active - Quiz final en ligne avec images simples



« ITSME », C'EST QUOI ?

→ C'est ta carte d'identité en ligne



→ Comment créer son compte Itsme ?

- Il y a deux options pour créer son compte Itsme :
- Créer son compte sur ordinateur avec sa carte eID et un lecteur de carte.
- Créer son compte avec votre carte bancaire et son lecteur de carte.

Votre identité numérique



- Tes informations personnelles sont dans la puce de ta carte d'identité électronique (eID).
- Le gouvernement et d'autres services doivent demander ces informations pour savoir qui tu es.

CRÉER VOTRE COMPTE ITSME VIA EID



- 1 **Téléchargez** gratuitement l'application itsme® sur votre smartphone

Rendez-vous sur l'ordinateur



- 2 Surfez sur notre **site Web** : <https://my.itsme.be/fr/register>

- 3 Saisissez votre **numéro de GSM** et **adresse e-mail**.
Confirmez vos données

- 4 Placez votre **carte eID** dans le **lecteur de carte**.
Synchronisez vos données d'identité.

- 5 **Signez** le contrat itsme® avec votre eID en introduisant votre **code PIN**

- 6 Votre **token d'identification** (6 caractères) apparaît sur l'écran.

Revenez au smartphone



- 7 **Acceptez** les conditions générales

- 8 Saisissez votre **numéro de GSM**

- 9 Introduisez votre **token d'identification** (6 caractères)

- 10 Introduisez le code à 5 chiffres que vous avez reçu par SMS

- 11 Choisissez votre **code PIN** à 5 chiffres et **confirmez**



LES SERVICES ADMINISTRATIFS EN LIGNE



→ Lien : www.123digit.be

C'est quoi les services administratifs en ligne ?



TAX_{on}WEB

Masanté

→ ***CSAM** = Point d'identification centrale pour tous les services en ligne de l'administration

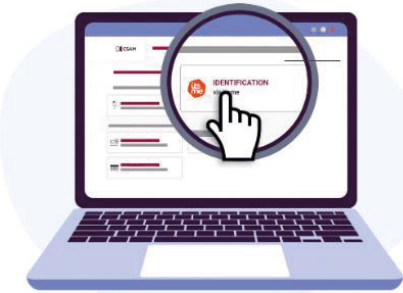
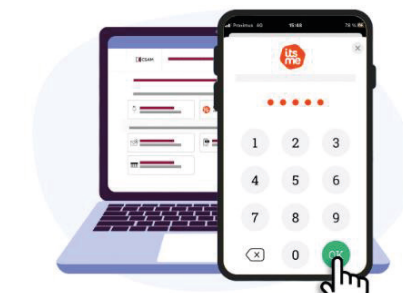
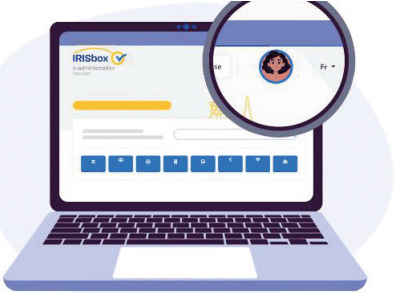


Comment se connecter aux services administratifs en ligne ?

Exercice 1

Entrez en contact avec votre commune via IRISBOX pour obtenir une composition de ménage et une attestation de résidence via votre compte « Itsme »

Consigne : Suivez les étapes comme mentionnées ci-dessous.

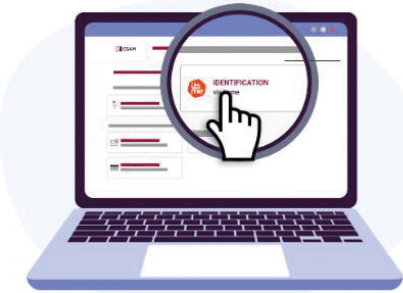
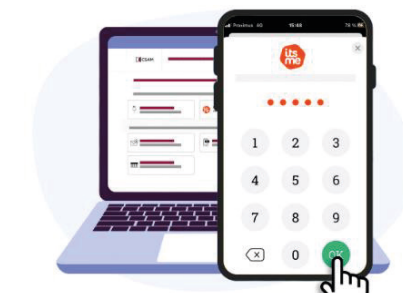
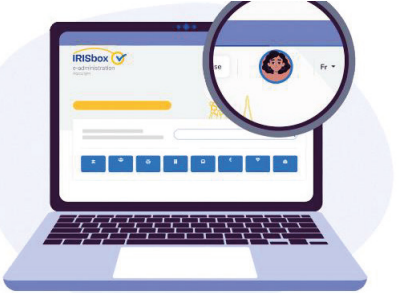
	Sur la page d'accueil du site internet, je clique sur le bouton «Se connecter»
	Choisir «Identification via Itsme» pour vérifier votre identité.
	Ouvrez l'application et entrez votre code de sécurité.
	Vous êtes connecté, le site affiche vos informations personnelles ou vous permet de faire des actions comme retirer une composition de ménage et attestation de résidence.

Comment se connecter aux services administratifs en ligne ?

Exercice 2

Utilisez le GSM / Smartphone pour vous connectez à MyBelgium via Itsme en utilisant votre code de sécurité à 5 chiffres.

Consigne : Les étapes sont les mêmes comme précédemment sauf qu'ici vous utilisez juste votre Gsm.

	Sur la page d'accueil du site internet, je clique sur le bouton «Se connecter»
	Choisir «Identification via Itsme» pour vérifier votre identité.
	Ouvrez l'application et entrez votre code de sécurité.
	Vous êtes connecté, le site affiche vos informations personnelles ou vous permet de faire des actions comme retirer une composition de ménage et attestation de résidence.



Quiz sur Itsme

→ Lien : <https://app.wooclap.com/events/NKXXPF/votes>

07
COURS 7

Questions + images à l'appui.

1. L'application itsme c'est comme...
 - a. Une carte bancaire en ligne
 - b. Une carte d'identité en ligne
 - c. Une carte postale en ligne
2. Vrai ou Faux ? Avec l'application Itsme je peux ouvrir la porte de mon appartement.
 - a. Vrai / Oui
 - b. Faux / Non
3. Vrai ou Faux ? Avec l'application Itsme je peux allumer mon ordinateur.
 - a. Vrai / Oui
 - b. Faux / Non
4. Vrai ou Faux ? Avec l'application Itsme je peux me connecter à des sites internet.
 - a. Vrai / Oui
 - b. Faux / Non
5. Vrai ou Faux ? L'application Itsme est payante.
 - a. Vrai / Oui
 - b. Faux / Non
6. Comment signer un document via votre compte itsme ?
 - a. En tapant votre code à 5 chiffres.
 - b. En tapant votre nom et prénom
 - c. En tapant votre email adresse.
7. En plus de pouvoir me connecter aux sites de l'administration, avec l'application itsme je peux (plusieurs réponse) :
 - a. Créer un compte sur un site internet
 - b. Démarrer ma voiture
 - c. Valider une action en ligne (paiement, virement, etc...)
 - d. Signer un document
8. Vrai ou Faux : Pour confirmer une action avec itsme (dire qu'on est d'accord), je dois toujours taper mon code de sécurité dans l'application.
 - a. Vrai / Oui
 - b. Faux / Non

