

**Base de données en alphabétisation  
des adultes (BDAA) – projet  
d'évaluation**

**Évaluation de gratuits et de  
partagiciels d'apprentissage  
comme ressources efficaces pour  
les programmes  
d'alphabétisation des adultes**

**Rapport final pour le rapport No  
21033**

**Présenté par:**

Charles Ramsey

Directeur général

La Base de données en alphabétisation des adultes  
(BDAA)

Maison Scovil, 703, rue Brunswick

Fredericton (N.-B.)

E3B 1H8

Tél : (506) 457-6900

Télé : (506) 457-6910

## REMERCIEMENTS

Ce projet a été réalisé grâce à l'appui financier du Bureau des technologies d'apprentissage de Ressources humaines et Développement des compétences Canada.

### **Ce rapport a été préparé par :**

Roberta F. Hammett  
Professeure agrégée, Faculté des sciences de l'éducation  
Université Memorial de Terre-Neuve  
St. John's (T.-N.-L.)  
A1B 3X8  
Tél. : (709) 737-3402  
Télec. : (709) 737-4379

Plusieurs parties du document ont été rédigées par la personne le plus intimement liée à l'activité décrite. Cynthia Kirkby était responsable de réviser le rapport. Trevor Price, Earl Letts et Selena Bil ont travaillé à la conception du site Web s'y rattachant.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>SOMMAIRE</b> .....	iii
<b>REMERCIEMENTS</b> .....	iv
1.0 INTRODUCTION .....	1
1.1 BUT DU RAPPORT .....	1
1.2 OBJECTIFS DU PROJET .....	1
1.3 CONTEXTE .....	1
1.4 MEMBRES ET PERSONNES-RESSOURCES AU SEIN DE L'ÉQUIPE DE PROJET .....	2
2.0 DESCRIPTION DU PROGRAMME.....	4
2.1 PLANIFICATION INITIALE.....	4
2.2 PHASE PILOTE.....	5
2.3 ÉVALUATION DE LOGICIELS – PHASE I .....	6
2.4 ÉVALUATION DE LOGICIELS – PHASE II.....	7
2.5 RÉUNION DANS LE CADRE DU PROJET D'ÉVALUATION .....	8
3.0 CENTRES PARTICIPANTS.....	10
3.1 BASE DE DONNÉES EN ALPHABÉTISATION DES ADULTES.....	10
3.2 ABORIGINAL LITERACY CENTRE .....	10
3.3 BROTHER T. I MURPHY CENTRE .....	12
3.4 DELVIEW ADULT CENTRE .....	14
3.5 PROGRAMME COMMUNAUTAIRE DE RÉCUPÉRATION SCOLAIRE DE HAWKINS NEVILLE.....	18
3.6 THE LEARNING CENTRE .....	20
3.7 COLLÈGE RÉGIONAL PARKLAND .....	24
4.0 MÉTHODOLOGIE .....	27
5.0 RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION DES LOGICIELS.....	29
6.0 RÉSULTATS DU PROCESSUS.....	36
6.1 DÉVELOPPEMENT DE L'APPRENANT.....	36
6.2 INITIATION À LA TECHNOLOGIE.....	36
6.3 FIERTÉ DE L'APPRENANT.....	37
6.4 CONFIANCE EN SOI ET AUTO-EFFICACITÉ.....	37
6.5 RELATIONS INTERPERSONNELLES. ....	37
6.6 ENSEIGNANTS-TUTEURS ET FORMATEURS.....	38
6.7 ÉQUIPEMENT ET LOGICIELS.....	38
6.8 RECONNAISSANCE.....	39
6.9 PRÉJUGÉS.....	39
7.0 CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS.....	40
8.0 ANNEXES	
8.1 ANNEXE A : PROJET ÉVALUATION DE LOGICIELS – PLAN DE TRAVAIL	A1
8.2 ANNEXE B : INFORMATION SUR LE PROJET D'ÉVALUATION RÉALISÉ PAR LA SAMARITAN HOUSE	B1
8.3 ANNEXE C : FORMULAIRE D'ÉVALUATION À L'INTENTION DE L'ÉTUDIANT	C1
8.4 ANNEXE D : FORMULAIRE D'ÉVALUATION À L'INTENTION DU FORMATEUR	D1
8.5 ANNEXE E : LETTRE SUR LE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ	E1
8.6 ANNEXE F : SIGNATURE – FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ POUR LA PARTICIPATION AU PROJET	F1
8.7 ANNEXE G : APERÇU SUR L'ORIENTATION DU PROJET PILOTE	G1
8.8 ANNEXE H : RAPPORT SUR LA PHASE PILOTE DU PROJET	H1
8.9 ANNEXE I : LISTE INITIALE DE LOGICIELS	I1
8.10 ANNEXE J : BUDGET	J1

## SOMMAIRE

### **Aperçu du projet**

Cette évaluation formative du projet d'évaluation de logiciels mis en œuvre par la Base de données en alphabétisation des adultes (BDAA), «Évaluation de gratuits et de partagiciels d'apprentissage comme ressources efficaces pour les programmes d'alphabétisation des adultes » (désigné sous le nom de projet Évaluation de logiciels), vise à faire connaître le processus et les résultats du projet d'évaluation des logiciels.

Le projet avait pour objectif d'évaluer un ensemble de gratuits et de logiciels; en règle générale, les logiciels avaient été conçus pour être utilisés en milieu éducatif pour l'alphabétisation, ainsi que l'enseignement de l'informatique et des fonctions de base en mathématique. Charles Ramsey, directeur général de la BDAA, a réuni des représentants de six centres d'alphabétisation des adultes de par le Canada pour planifier et mettre en œuvre un projet d'évaluation des logiciels dans chaque centre participant. Les centres participants étaient situés à Delta en Colombie-Britannique; à Edmonton en Alberta; à Yorkton en Saskatchewan; à St. John's à Terre-Neuve-et-Labrador; à Winnipeg au Manitoba; à Fredericton au Nouveau-Brunswick; et à Riverview au Nouveau-Brunswick.

Le projet visait également à publier par l'entremise de la BDAA les résultats présentés dans le cadre de l'évaluation. Les formateurs en alphabétisation des adultes et les coordonnateurs de programmes n'auront plus à entamer des processus coûteux en temps pour la recherche et l'évaluation des logiciels puisque les logiciels seront archivés à un endroit (c.-à-d. le site Web de la BDAA). Des évaluations effectuées par des pairs seront disponibles sur le site, de même que de l'information relativement au coût. Les logiciels évalués seront également disponibles sur cédérom.

Les apprenants adultes ont reçu des instructions sur les procédures d'évaluation, ont renforcé leurs habiletés en utilisant divers logiciels et ont développé leur estime de soi par leur participation comme évaluateurs à un projet national.

Une valeur clé sous-jacente à ce projet était la collaboration – en développant le matériel pour le projet, en diffusant le logiciel à grande échelle, en participant aux processus d'évaluation et en réalisant toutes les activités au sein du projet. Des copies des formulaires et les descriptions des procédures mises en place durant ce projet sont comprises dans le présent rapport.

### **Résultats du projet**

Dans le cadre du projet, 440 logiciels ont été évalués; les logiciels considérés inefficaces ou inappropriés ont été mis de côté. Les résultats de l'évaluation des 107 logiciels jugés les plus utiles pour les apprenants adultes sont disponibles sur le site Web de la BDAA. Les résultats de l'évaluation, de même que les logiciels jugés utiles et disponibles à peu de frais ou sans frais, seront également distribués sur cédérom.

Les commentaires formulés par les six centres participants nous ont permis de constater que les apprenants ont acquis de nouvelles connaissances, qu'ils étaient fiers de leurs accomplissements, qu'ils se sont familiarisés à la technologie, qu'ils ont développé des compétences en relations humaines et qu'ils ont fait preuve d'efficacité.

# 1,0 INTRODUCTION

## 1.1 But du rapport

Ce rapport et cette évaluation portent sur le projet « Évaluation de logiciels et de logiciels d'apprentissage comme ressources efficaces pour les programmes d'alphabétisation des adultes » (désigné sous le nom de projet Évaluation de logiciels) mis en œuvre par la Base de données en alphabétisation des adultes. Le rapport vise à :

- déterminer l'efficacité du projet Évaluation de logiciels;
- présenter une description exhaustive du processus mis en œuvre dans le cadre du projet Évaluation de logiciels;
- communiquer les résultats du projet Évaluation des logiciels.

## 1.2 Objectifs du projet

Le projet avait pour objectif d'évaluer un groupe de logiciels et de logiciels; en règle générale, les logiciels devaient pouvoir être utilisés en situation d'éducation pour l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, de l'informatique et des mathématiques. Par après, les résultats de l'évaluation seraient diffusés à plus grande échelle auprès des enseignants en alphabétisation et des coordonnateurs de la formation de base des adultes afin de les guider dans l'acquisition de logiciels à des fins éducatives.

Si des logiciels efficaces et à coût abordable étaient disponibles pour les ordinateurs désuets, ces ordinateurs d'occasion pourraient alors être utilisés dans les centres d'éducation des adultes de par le monde. Les utilisateurs n'auraient plus à entamer des processus coûteux en temps pour la recherche et l'évaluation des logiciels puisque les logiciels seraient archivés à un endroit (c.-à-d. le site Web de la BDAA). Des évaluations effectuées par des pairs seraient disponibles sur le site, de même que de l'information relativement au coût. Puisque le téléchargement à partir d'un site Web peut être lent et coûteux, selon la connexion Internet, les logiciels évalués considérés utiles seraient disponibles sur cédérom.

Les logiciels ont été évalués par des participants aux programmes d'alphabétisation des adultes et d'éducation de base pour adultes dans l'ensemble du pays. Une deuxième intention était donc d'apprendre aux participants les processus d'évaluation, de renforcer leurs habiletés à utiliser les différents logiciels et d'améliorer leur estime de soi en encourageant leur participation à l'évaluation et en les traitant comme des spécialistes.

## 1.3 Contexte

Au début des années 1990, nombre de gens ont travaillé vers une plus grande utilisation des logiciels informatiques dans les programmes d'alphabétisation des adultes

offerts au Nouveau-Brunswick. Par exemple, un total de quelque 100 logiciels DOS et Windows 3.1 a été répertorié pour les Collèges communautaires du Nouveau-Brunswick pour servir de ressource à leurs enseignants-tuteurs bénévoles et apprenants. Plusieurs de ces logiciels provenaient de divers sites Internet, mais un nombre important d'excellents logiciels a été fourni par un travailleur bénévole, Billy R. Upson du Literacy Council des Comtés de Bowie et de Miller au Texarkana, Arkansas, États-Unis.

Un nombre restreint de ces logiciels a été évalué par des apprenants adultes qui participaient au projet d'évaluation de logiciels de la Samaritan House. Le directeur général de la BDAA, Charles Ramsey, a présenté des propositions de financement afin d'effectuer une évaluation exhaustive des logiciels recueillis par la BDAA, dans l'intention de les mettre à la disposition des travailleurs en alphabétisation et des apprenants.

Charles Ramsey a mis sur pied une équipe de personnes-ressources de partout au Canada pour concevoir un projet au sein duquel les apprenants adultes participeraient à l'évaluation des divers logiciels répertoriés au fil des années.

La majorité de ces logiciels et logiciels ont été créés pour être utilisés sur les ordinateurs plus désuets. Avec un peu de chance, plusieurs de ces logiciels pourront être utilisés sur les ordinateurs plus récents. Les utilisateurs devront naturellement s'inscrire pour se servir des logiciels.

#### **1.4 MEMBRES ET PERSONNES-RESSOURCES AU SEIN DE L'ÉQUIPE DE PROJET**

Yvonne Chard, coordonnatrice du programme ELSA  
Delview Adult Learning Centre, Delta (C.-B.)

Roberta Hammett, professeure agrégée  
Université Memorial de Terre-Neuve, St. John's (T.-N.-L.)

Roshan Hemani, coordonnatrice de services de soutien à la carrière et aux étudiants  
Parkland Regional College, Yorkton (Sask)



*Équipe de projet, de gauche à droite; Roberta Hammett, Sylvia Provenski, Bill Yerxa, Roshan Hemani, Andrea Pheasey, April Kennedy, Heather McCormick, Ed Lowery, Yvonne Chard, Tim Turner.*

*Absents lors de la prise de photo: Billy R. Upson, Ann McCann, Mary Norton, Charles Ramsey, Yvette Barriault.*

April Kennedy, formatrice  
Hawkins Neville Community Academic Services Program, Fredericton (N.-B.)

Ed Lowery, bénévole au sein de la BDAA/consultant auprès du projet  
Riverview (N.-B.)

Billy R. Upson, coordonnateur  
The Literacy Council des Comtés de Bowie et de Miller, Texarkana, AR/TX, É-U

Ann McCann, directrice de programmes  
Brother T.I. Murphy Learning Resource Centre Inc., St. John's (T.-N.-L.)

Heather McCormick, coordonnatrice de programmes  
Aboriginal Literacy Foundation, Inc., Winnipeg (Man.)

Mary Norton, coordonnatrice  
The Learning Centre Literacy Association, Edmonton (Alb.)

Andrea Pheasey, formatrice  
The Learning Centre Literacy Association, Edmonton (Alb.)

Sylvia Provenski, directrice de l'apprentissage des adultes  
Collège communautaire Assiniboine

Charles Ramsey, directeur général  
Base de données en alphabétisation des adultes, Fredericton (N.-B.)

Tim Turner, directeur de l'administration  
Brother T.I. Murphy Learning Resource Centre Inc., St. John's (T.-N.-L.)

Bill Yerxa, consultant, Yerxa Consulting Services  
Scotch Lake (N.-B.)

Yvette Barriault, secrétaire administrative  
Base de données en alphabétisation des adultes, Fredericton (N.-B.)

## 2.0 DESCRIPTION DU PROGRAMME

### 2.1 Planification initiale

Le calendrier d'exécution du projet Évaluation de logiciels comprenait plusieurs étapes. La phase de planification a consisté en une première réunion, en l'élaboration du formulaire d'évaluation et en une phase d'essai.

Lors de la première réunion des directeurs des centres participants, nombre d'objectifs ont été atteints. Les formateurs qui participaient au projet ont eu l'occasion de se présenter et de discuter la collection de logiciels qui comprenait plus de 400 gratuits et partagiciels recueillis au fil des ans. Un plan de travail a également été élaboré pour assurer le succès du projet, du début à la fin. Le plan de travail figure en Annexe A.

#### **Formulaire d'évaluation**

La réunion initiale visait, entre autres, à élaborer un formulaire d'évaluation normalisé qui pourrait être utilisé dans chaque centre du pays. Roberta Hammett a présenté au groupe plusieurs exemples de formulaires d'évaluation de logiciels. Sylvia Provenski, qui avait mené un projet similaire au Samaritan House Centre, a présenté un court aperçu de ce projet. Chaque participant au projet devait évaluer deux logiciels. Il devenait un expert qui enseignait aux autres comment utiliser le logiciel; puisqu'il allait enseigner l'outil à ses pairs, le participant se sentait concerné et effectuait l'évaluation avec plus de soin. Les enseignants-tuteurs du Samaritan House Centre aidaient les apprenants à déterminer les logiciels qui répondaient à leurs habiletés technologiques et à leurs besoins en matière d'apprentissage. Une courte description du projet de la Samaritan House figure en Annexe B.

D'une façon générale, l'ensemble du groupe reconnaissait l'importance de l'initiation à la technologie. La discussion au sein du groupe a soulevé des points comme la capacité motivante des logiciels, y compris le plaisir visuel, la facilité de produire des textes, le contrôle sur la vitesse d'exécution et sur d'autres aspects, la manipulation (avec les mains), les sentiments de réussite et l'enseignement individuel (tutorat individualisé).

Plusieurs critères d'évaluation ont été discutés. Que le matériel développé dans le cadre du projet soit rédigé en langage simple était une préoccupation importante des membres de l'équipe. Ils tenaient toutefois à ce que les apprenants adultes aient la possibilité d'apprendre le vocabulaire technique. Pour trouver un juste milieu, l'aide d'un formateur était offerte dans chacun des centres et une séance d'orientation a été organisée pour présenter le projet, les formulaires et les autres activités informatiques nécessaires.

Puisqu'il était important que les participants des centres constatent que leur travail comme évaluateurs produisait de bons résultats, les formulaires d'évaluation comprenaient des éléments affectifs et cognitifs. Lors d'une discussion ultérieure,



l'équipe a convenu que les réponses par *oui/non* ou par *est d'accord/n'est pas d'accord* seraient plus efficaces qu'un ensemble d'options. Le formulaire d'évaluation final destiné à l'apprenant figure en Annexe C.

L'équipe a convenu que dans chaque centre les apprenants, les enseignants-tuteurs et les directeurs de projets devaient tous avoir un rôle à jouer dans l'évaluation des logiciels. Le formulaire d'évaluation utilisé par les formateurs, qui comprenait de l'espace pour des commentaires sur l'installation du logiciel ainsi sur sa pertinence probable, figure en Annexe D.

Le projet a été défini comme un projet axé sur les apprenants qui offre des possibilités d'apprentissage et respecte l'horaire et les opinions des apprenants.

### **Éthique**

La discussion a également porté sur les questions éthiques. L'équipe a décidé d'élaborer un formulaire de consentement afin d'assurer que la collaboration des participants est volontaire et de reconnaître leur contribution de façon appropriée. L'anonymat et la confidentialité quant à l'identité et quant aux contributions des apprenants adultes ont également été garantis. Les formulaires figurent en Annexe E (lettre) et en Annexe F (formulaire de consentement à signer).

### **Participation du centre**

Quoiqu'il existe des similarités entre les centres, leur clientèle et leurs programmes, il existe également des différences. Certains centres ont un pourcentage élevé d'apprenants en anglais langue seconde/autre langue; certains offrent des programmes d'une durée de 14 semaines alors que d'autres offrent des programmes d'une année. Un système et un calendrier d'exécution flexibles étaient donc nécessaires et le plan de travail du projet devait en tenir compte.

### **Communication**

Lors de la mise en place d'un processus de collaboration, il est important de planifier un processus de communication efficace. Un groupe de discussion a été mis en place à cette fin.

## **2.2 Phase pilote (mai - juin 2002)**

Une phase pilote a été amorcée afin d'orienter les apprenants, en plus de vérifier et d'améliorer le formulaire d'évaluation. L'équipe de projet a décidé que pour chaque site, un minimum de 3 apprenants et d'un formateur participerait à la phase pilote. Les apprenants devaient posséder des compétences de base en informatique et démontrer un intérêt à participer au projet.

La phase pilote était informelle; le formateur offrait l'orientation sur le projet et les formulaires. Un guide publié dans ce but figure en Annexe G (Aperçu sur l'orientation

du projet pilote). On a estimé à 8 heures le nombre d'heures nécessaires pour le processus.

Les formateurs ont documenté les réactions des apprenants vis-à-vis de l'ensemble du processus et ont fait parvenir les commentaires à Andrea Pheasey, responsable de la rédaction du sommaire. Son rapport figure en Annexe H (Rapport de la phase pilote du projet Évaluation de logiciels).

### **2.3 Évaluation de logiciels – Phase I (septembre 2002 – décembre 2002)**

Le cédérom avec les logiciels répertoriés par Ed Lowery contient 440 fichiers exécutables comprenant une grande sélection de logiciels dans une variété de plateformes. La liste des logiciels figure en Annexe I (Liste initiale de logiciels). Yvonne Chard a accepté la tâche d'assigner les logiciels à être évalués dans les divers centres. Elle a choisi quelques logiciels au hasard pour la phase pilote – essayant de sélectionner certains logiciels dont elle avait entendu parler ou qu'elle avait déjà utilisés – et en a choisi d'autres après les avoir examinés rapidement.

#### **Examen initial**

La tâche première d'Yvonne Chard était d'examiner rapidement chaque logiciel afin de déterminer s'il pouvait potentiellement être utilisé par des adultes. Chaque logiciel devait donc être installé sur un ordinateur avec le système d'exploitation qui convenait (Mac, PC capable de soutenir DOS, un PC avec Windows 3.1 ou Windows 95). Pour terminer cette tâche, Yvonne Chard a emprunté un Mac et a appris, avec l'aide d'un technicien du district scolaire de Delta, comment télécharger, naviguer et déboguer.

Il était facile d'éliminer les logiciels qui étaient visiblement trop enfantins ou dont la fonction technique était inhabituelle, mais tous les logiciels qui méritaient d'être examinés par les participants au programme ont été retenus. Avant ce premier tour d'horizon, on comptait un total de 440 logiciels dont 364 en format DOS et Windows 95 et 76 en format Mac. Yvonne Chard a déterminé que 212 logiciels DOS et Windows 95 et 53 logiciels Mac méritaient une évaluation plus approfondie, pour un total de 264 logiciels à être évalués. De ce total, les 107 logiciels jugés les plus appropriés à l'apprentissage des adultes sont compris dans le présent document.

#### **Distribution**

Parmi les six centres participants, un seulement possédait des ordinateurs Mac et deux seulement étaient capables d'exécuter une application DOS. À l'exception des logiciels en format Mac, chaque composante des logiciels a été évaluée dans deux centres permettant ainsi d'offrir un échantillonnage représentatif d'évaluations.

Des recommandations ont été formulées aux formateurs des centres relativement aux logiciels à être évalués dans chaque centre par les apprenants, premièrement pour la phase pilote et par après pour la phase I. Des procédures ont été adoptées afin que

chaque composante du logiciel soit évaluée par plus d'un utilisateur. Chaque évaluation devait être documentée sur le formulaire d'évaluation. En plus de cocher les boîtes appropriées, les évaluateurs pouvaient également faire des commentaires anecdotiques.

Quoique tous les fichiers étaient fournis dans le même format exécutable, quelques participants ont tout de même éprouvé des difficultés à ouvrir certains logiciels. Toutes les questions quant aux aspects insolites, aux inquiétudes par rapport à la pertinence de la plateforme, des niveaux de logiciels, etc. étaient retournées à Yvonne Chard. La BDAA a offert du soutien additionnel au centre qui évaluait les logiciels en format Mac. Yvonne Chard a conservé, sur un logiciel de base de données Works, des dossiers sur tous les logiciels distribués ainsi que les résultats d'évaluation. Par après, les listes ont été transférées sur MS Excel pour pouvoir être distribuées par courriel aux autres intervenants.

### **Délivrance de licences**

Puisqu'il était difficile pour les centres participants d'obtenir les licences, l'équipe a convenu que Yvonne Chard obtiendrait cette information pour tous les centres.

L'obtention des licences a été un défi de taille. Certains des fournisseurs originaux n'existaient plus. Plusieurs adresses électroniques étaient périmées. Les lettres étaient souvent retournées sans adresse de suivi. Par contre, certains des partagiciels sont maintenant vendus sur le marché. Nous avons choisi de les inclure dans le sommaire de projet puisqu'au moment de l'étude, il s'agissait de logiciels gratuits.

Bien que le principal défi, la recherche de logiciels, avait été surmonté, d'autres difficultés faisaient souvent surface – l'installation du produit autorisé. Parfois, le logiciel était accompagné d'un cédérom permettant une installation toute simple. À d'autres moments, l'utilisateur devait télécharger la version complète après avoir reçu l'accès au site Internet pour de plus amples directives. En raison de l'arrivée imprévisible des licences, d'une grande variété de moyens de livraison et des divers modes d'installation, l'ensemble du processus entourant la question de la délivrance des licences a été très frustrant.

## **2.4 Évaluation des logiciels – Phase II (janvier – juin 2003)**

### **Évaluation des activités coordonnées dans les centres**

Comme convenu, les apprenants de chaque centre ont été invités à participer au projet. Ils pouvaient choisir les logiciels à évaluer ou évaluer ceux qui leur étaient assignés. Lorsqu'une installation était nécessaire, il s'agissait généralement d'une responsabilité qui relevait des formateurs, quoique les participants prenaient parfois part au processus. Dans la mesure du possible, les participants des centres évaluaient les logiciels qui répondaient à leurs propres objectifs d'apprentissage.

Les participants ouvraient le logiciel et suivaient les directives d'utilisation qui l'accompagnaient. Ils tentaient d'explorer les différentes propriétés et activités de chaque logiciel, en sauvegardant et en retournant au logiciel au besoin pour bien en évaluer les qualités. Ils pouvaient également faire appel à la formatrice du centre.

Généralement, le premier évaluateur informait les utilisateurs et les évaluateurs ultérieurs sur le logiciel. Plus d'un participant a évalué chaque logiciel et les résultats des évaluations étaient rassemblés à chaque centre.

### **Totaliser les évaluations**

Yvonne Chard avait accepté la responsabilité de compiler et de normaliser les rapports d'évaluation. Ces rapports étaient reçus dans divers formats. Les formulaires pour la mise en tableaux et les structures d'entrée des données ont été élaborés de façon ponctuelle. Le nombre total des réponses « Oui », « Non », « Un peu », « Sans objet » a éventuellement été modifié en des pourcentages. Plus de 200 fichiers évalués par les étudiants et un autre 200 évaluations effectuées par les formateurs, avec des commentaires anecdotiques, ont été rassemblés. La liste des logiciels évalués a finalement été réduite à 107 avec l'élimination des logiciels qui ne convenaient pas ou dont le fonctionnement était pauvre.

Puisque la phase pilote a bien fonctionné et que peu de changements étaient nécessaires, les évaluations des logiciels effectuées durant cette période n'ont pas été mises de côté ou le logiciel réévalué. Les formateurs qui collaboraient au projet ont plutôt décidé d'inclure les évaluations effectuées dans la phase pilote aux tableaux finaux d'évaluation. Lors de la dernière étape de l'évaluation, l'équipe a convenu que les formulaires à l'intention de l'étudiant et du formateur devaient être combinés pour produire un pourcentage moyen de leur approbation.

## **2.5 Réunion dans le cadre du projet d'évaluation (juin 2003)**

L'équipe s'est rencontrée pour discuter l'évaluation du projet et la publication des résultats. Le format du rapport de projet et du site Web a été discuté lors de cette réunion.

### **Conception d'un site Web**

Lors de la dernière rencontre de l'équipe, le format utilisé pour la présentation finale sur le site Web a été discuté. Il a été convenu que les logiciels seraient présentés par ordre numérique et par après par ordre alphabétique, dans les différentes catégories. Un système de classement par étoile sera utilisé et affiché sur la page Web. Les utilisateurs du site Web pourront cliquer sur des liens pour voir les pourcentages et lire les commentaires sur chaque logiciel.

### **Commentaires finaux**

L'organisation du projet lui-même s'est avérée difficile. Puisque l'équipe de projet était dispersée à travers le pays, la communication présentait un réel défi. Certains centres partenaires n'avaient pas de connexion Internet haute vitesse, ce qui posait un problème pour télécharger et visionner les gros fichiers. Plusieurs semaines ont été nécessaires pour déterminer quel système de traitement de texte et quel tableur seraient utilisés par chaque centre participant. Malheureusement, même après plusieurs révisions des formulaires d'évaluation, on a découvert que durant la phase I deux versions différentes du formulaire avaient été utilisées par les étudiants, ce qui a présenté des difficultés pour le rassemblement final. Les centres travaillaient trop en situation isolée. Une rencontre au cours du projet aurait permis de remédier à certains de ces problèmes, à renouveler l'enthousiasme et à trouver des suggestions et des solutions.

De plus, plusieurs centres ont utilisé des sommaires de format différent – certains sommaires ont été envoyés sur un tableur, d'autres sur un système de traitement de texte ; ce fut une opération ardue. Durant la phase II, les centres ont tous adopté un modèle uniforme pour la communication des résultats. Malheureusement, ce manque d'homogénéité n'a été découvert que lorsque la phase I était bien entamée. Il a donc été nécessaire d'entrer à nouveau certaines données.

### 3.0 CENTRES PARTICIPANTS

La BDAA a demandé à six centres qui offrent des services d'alphabétisation des adultes de participer au projet Évaluation de logiciels. Afin de faciliter leur participation, des fonds leur ont été octroyés pour du temps d'employé et du soutien technique. La partie qui suit comprend une description des centres participants ainsi que les rapports des processus d'évaluation rédigés par les coordonnateurs du projet.

#### 3.1 Base de données en alphabétisation des adultes – Fredericton, Nouveau-Brunswick – Charles Ramsey et Yvette Barriault

La Base de données en alphabétisation des adultes inc. (BDAA) est un organisme national à but non lucratif qui sert de guichet unique pour des renseignements complets et récents sur les programmes, les ressources et les services d'alphabétisation des adultes au Canada. L'organisme héberge également une vaste collection bilingue comprenant plus de 1 000 documents sur l'alphabétisation. Ces documents peuvent être utilisés à des fins pédagogiques et de recherche.

La BDAA fournit de l'information sur l'alphabétisation des adultes aux intervenants, enseignants, bénévoles, administrateurs de programmes, décideurs et apprenants de par le Canada. Pour transmettre l'information, la BDAA se sert d'un numéro sans frais, de son bulletin de nouvelles et d'Internet, c'est-à-dire son site Web ([www.nald.ca](http://www.nald.ca)). La BDAA conçoit ou héberge également les pages d'accueil pour près de 200 organismes canadiens en alphabétisation ou qui y sont liés, et a des liens avec plus de 2 000 autres ressources Internet.

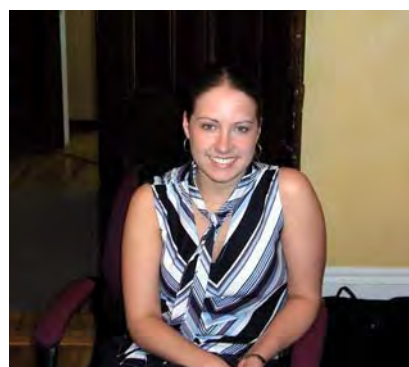
Pour la période du 1er avril 2002 au 31 mars 2003, 3 311 553 visites ont été effectuées sur le site Web avec 15 505 096 pages d'information lues et 1 211 219 documents à texte entier téléchargés (version PDF).

La BDAA assure la coordination globale du projet, y compris les finances et le budget qui figure en Annexe J (Budget).

#### 3.2 Aboriginal Literacy Centre Winnipeg, Manitoba Heather McCormick

##### Description du centre

Le Aboriginal Learning and Literacy Centre (« Centre d'apprentissage et d'alphabétisation des Autochtones ») est un centre d'apprentissage des adultes à but non lucratif conçu pour offrir des programmes intéressants aux adultes autochtones de la collectivité autochtone de Winnipeg. Le centre croit que le développement de



communautés plus fortes se fait en commençant par une famille à la fois. La participation de la collectivité et les activités communautaires sont des composantes importantes de notre programme. Les membres du Conseil d'administration de la fondation sont tous de descendance autochtone. Il s'agit d'un programme de formation générale à temps plein offert du lundi au vendredi de 9 h à 15 h 30.

Le Aboriginal Learning and Literacy Centre offre de l'enseignement en petits groupes et en grands groupes, du tutorat individuel et un apprentissage assisté par ordinateur. Les participants au programme développent des capacités en lecture, en orthographe, en écriture, en calcul, en science et en informatique. Le programme offre également des possibilités de développement communautaire et de bénévolat. Les activités d'appui au programme coordonnées par le centre comprennent les aptitudes à l'emploi; curriculum vitae et techniques de recherche d'emploi, défense des droits et coordination des activités avec les bailleurs de fonds, enseignement et soutien par les pairs. Le centre offre ces programmes de soutien chaque année à plus de 100 membres de communautés autochtones.

Le programme regroupe 55 apprenants adultes et est offert à longueur d'année selon un processus à inscription continue. Le personnel qui œuvre au sein du programme est composé d'une équipe d'environ cinq membres; deux enseignants certifiés, un coordonnateur de programme et deux assistants à l'enseignement. Nous recrutons et encourageons également les membres de la communauté à agir comme bénévoles chaque fois que cela leur est possible. En règle générale, nous avons 3 ou 4 bénévoles affectés pendant l'année scolaire. Nous sommes situés à Winnipeg au Manitoba au 181, avenue Higgins (Winnipeg centre).

L'âge des participants à ce programme varie de 18 à 65 ans. Les besoins, les objectifs et les programmes pédagogiques des participants varient, mais en général, le programme porte sur le perfectionnement académique dans les sujets comme les mathématiques, la langue, les sciences, l'informatique et les sciences sociales. Le temps nécessaire pour compléter le programme varie d'une personne à une autre, en fonction de l'évaluation des besoins éducatifs de chacun lors de leur inscription au programme. La durée de participation au programme peut varier de deux semaines à deux ans, selon le participant et ses antécédents scolaires.

### **Participants au projet**

Les participants au Aboriginal Learning & Literacy Program ainsi que deux enseignants/formateurs (enseignants certifiés) ont pris part au projet Évaluation de logiciels de la BDAA. Ces enseignants possèdent de l'expérience en informatique et dans l'intégration de la technologie dans les cours. Richard assurait une aide quotidienne dans le laboratoire d'informatique pour les étudiants qui éprouvaient de la difficulté. Scott, Dustin, Richard, Jeremy et Arnold du Aboriginal Community Cyber Centre offraient le soutien technique. Environ 40 apprenants étaient associés au projet. Tous les participants étaient responsables de la consignation des résultats durant la

durée de l'évaluation. Les formulaires terminés étaient compilés avant d'effectuer l'entrée des données sur les tableurs prévus à cette fin. Les formateurs et le personnel de soutien technique effectuaient l'entrée de données.

### **Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

L'emplacement utilisé pour l'évaluation des logiciels consistait en un laboratoire avec 15 ordinateurs. Nous nous servions généralement d'un Pentium 133MHz avec 64Mo de Mémoire vive et un lecteur de disque dur de 2Go, des cartes vidéo de 2Mo, un adaptateur de réseau Etherlink 3Com ainsi que des moniteurs SVGA 14 pouces. Les évaluations se sont faites rapidement puisque nous avons accès au laboratoire toute la journée, cinq jours par semaine. Un groupe de participants travaillait en avant-midi et l'autre groupe en après-midi. Le processus a nécessité environ 8 semaines, incluant l'entrée électronique des données/résultats.

Nous avons pu profiter, en raison de notre emplacement, de la collaboration de plusieurs personnes sur tous les aspects du projet. Sans cette aide, il est peu probable que nous aurions été en mesure de terminer le projet dans le présent format, puisqu'il s'agissait d'une tâche coûteuse en temps. Le fait d'effectuer le projet dans une période spécifique a permis d'assurer une permanence chez les participants, puisque ce sont les mêmes participants qui ont pris part au projet, du début à la fin. Puisque le niveau d'habileté différait entre les participants, des apprenants avec divers niveaux de compétences ont évalué les logiciels, ce qui a également contribué au succès du projet.

### **3.3 Brother T. I Murphy Centre St. John's, Terre-Neuve-et-Labrador Tim Turner**

#### **Description du centre**

Le Brother T. I. Murphy Learning Resource Centre Inc. (« Centre d'apprentissage et de ressources Brother T.I. Murphy ») est un établissement communautaire d'apprentissage parallèle à but non lucratif. Le centre a pour mission d'offrir aux apprenants des occasions de cerner et d'atteindre leurs objectifs sur le plan académique et professionnel et en matière d'autonomie fonctionnelle. Le centre offre des services intégrés qui tiennent compte des besoins holistiques de sa clientèle. Depuis sa création, en 1986, le Centre Murphy a desservi plus de 3 000 apprenants dont les antécédents et expériences différaient. Bien qu'il soit difficile de classer par catégorie la clientèle cible du Centre Murphy, le centre fait figure de leader communautaire dans son travail auprès des jeunes adultes qui désirent poursuivre leurs études secondaires (crédits d'études secondaires, formation de base des adultes). Sous la direction d'un Conseil d'administration, le Centre Murphy a pris de l'essor et est toujours prêt à entreprendre de nouvelles initiatives pour mieux répondre aux besoins de ses apprenants.





À l'heure actuelle, le centre compte un personnel de vingt-quatre membres répartis dans trois sites. Le personnel possède un bagage pédagogique diversifié notamment en éducation, en travail social et en orientation professionnelle et compte également deux administrateurs et un employé de soutien.

Le Centre Murphy est situé dans la région métropolitaine de St. John's. Les apprenants qui y sont inscrits proviennent toutefois d'un bout à l'autre de la province de Terre-Neuve-et-Labrador et possèdent un bagage varié. D'une façon générale, les apprenants inscrits au programme de formation générale n'ont pas terminé leurs études secondaires pour une variété de raisons, y compris des troubles d'apprentissage, des problèmes personnels, l'absence de programmes qui répondent aux besoins particuliers de l'apprenant, et dans certains cas, le manque de réceptivité de la part de l'apprenant.

Le Centre Murphy a participé à plusieurs initiatives d'alphabétisation et est bien connu pour ses programmes de formation scolaire pour les apprenants qui se heurtent à des difficultés.

### **Participants au projet**

Plusieurs moniteurs du Centre Murphy ont participé à l'évaluation des logiciels fournis par la BDAA et ont recommandé les apprenants qui participeraient au projet. Dans certains cas, ils ont joué un rôle de mentor auprès de ceux-ci.

Bien que, d'une façon générale, tous les moniteurs ont collaboré au travail d'évaluation des logiciels, le responsable du soutien technique du Centre Murphy assumait le rôle de moniteur principal. Puisque cette personne a offert un excellent soutien, les apprenants n'ont pas éprouvé trop de difficulté. Après s'être familiarisés avec le processus, les apprenants ont travaillé de façon autonome à l'évaluation de logiciels spécifiques. Il faut toutefois mentionner que la majorité des apprenants possédaient une scolarité de niveau secondaire, de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année, et étaient habitués à travailler avec la technologie des ordinateurs.

La tenue des dossiers relevait du moniteur principal. Après avoir révisé le logiciel, les apprenants remplissaient le formulaire d'évaluation approuvé par le comité directeur sur les logiciels de la BDAA. Cette information était consignée en dossier et envoyée à Yvonne Chard, responsable de la compilation des résultats de l'évaluation.

### **Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

Au Centre Murphy, huit ordinateurs Pentium en réseau ont été utilisés pour ce projet. Une formatrice de technologie a offert du soutien au personnel et aux participants. Elle a chargé tous les logiciels et a initié le personnel et les participants à l'utilisation de ceux-ci. Elle était à leur disposition durant toute la durée de l'évaluation. Le chargement de certains logiciels a posé quelques problèmes.

### **Information anecdotique**

Nous n'avons pas recueilli de citations des participants. Nous avons toutefois observé qu'ils avaient acquis une certaine autonomie. Ils ont souligné au personnel leur fierté d'avoir contribué au projet et se sont dits satisfaits des résultats de leur collaboration. Les apprenants étaient heureux que l'on tienne compte de leurs opinions. La plupart d'entre eux étaient enthousiastes à l'idée de contribuer à un tel projet. Ils ont également indiqué être contents de pouvoir se prononcer sur les logiciels qui pourraient devenir des outils futurs qu'ils pourraient être appelés à utiliser.

### **Défis/solutions**

Voici certains des défis à surmonter :

- La technologie en soi a été le défi le plus important; le fonctionnement de certains logiciels a engendré nombre de frustrations.
- Conserver l'intérêt des participants sur la tâche à accomplir lorsqu'ils ne trouvaient pas le logiciel intéressant.
- Certains logiciels n'étaient pas conviviaux, ce qui décourageait quelques participants.
- Puisque notre population étudiante change régulièrement, l'explication du processus devait être répétée pour les nouveaux participants.
- Les problèmes internes d'ordre technique signifient que les courriels ne pouvaient être envoyés aux autres membres de l'équipe ou ne pouvaient être reçus.
- Certains des logiciels évalués étaient désuets.
- Certains logiciels ne convenaient pas à des apprenants adultes.

### **Recommandations du centre**

Nous recommandons :

- qu'un coordonnateur soit directement responsable de la communication entre les sites pour l'ensemble du projet;
- que des logiciels plus récents soient choisis pour l'évaluation.

### **3.4 Delview Adult Centre Delta, Colombie-Britannique Yvonne Chard**

#### **Description du centre**

Le Delview Adult Centre (« Centre pour adultes Delview ») est le centre d'éducation des adultes le plus important de la région Delta School District Continuing Education de la Colombie-Britannique. L'énoncé de mission du Centre Delview stipule que :



Le Delview Adult Centre est un centre d'apprentissage multiculturel qui a pour mission d'habiliter les apprenants adultes pour les aider à atteindre leur plein potentiel intellectuel, social et personnel. Le centre cultive un milieu de travail d'équipe afin que l'apprentissage soit une expérience positive. Nous avons à coeur de nous informer, de nous engager et nous inspirer les uns les autres en participant à nos programmes de CALS, de FBA et HSC.

Le centre compte environ 42 formateurs d'adultes et offre durant la journée et la soirée plusieurs cours d'anglais langue seconde, de cours de formation de base des adultes et de formation générale.

Delta est situé au sud de Vancouver dans une région qui était principalement agricole et pêchante. Delta est un milieu rural tranquille qui offre un accès rapide à tous les avantages que comporte la grande ville. Les nouveaux immigrants sont nombreux à s'installer dans la région. Depuis les dernières années, ces nouveaux venus proviennent majoritairement de l'Inde, de Taiwan, de la Corée avec une hausse d'immigration de l'El Salvador, de la Colombie et de la Somalie. Delta comprend trois régions distinctes avec des populations différentes. Les immigrants européens se trouvent principalement dans la région de Tsawwassen, où l'on note une faible croissance, alors que la région nord de Delta est une région qui connaît une croissance rapide et qui partage une rue commerçante comme frontière avec la municipalité de Surrey.

### **Participants au projet**

Les étudiants inscrits aux cours d'ALS et de FBA ont participé au projet. Certains de ces étudiants sont des immigrants et d'autres n'ont pas satisfait aux exigences de la C.-B. pour l'obtention du diplôme secondaire ou désirent améliorer les notes obtenues. Les étudiants peuvent également suivre des cours d'anglais et de mathématiques de base.

Yvonne Chard, coordonnatrice du programme, possède de vastes connaissances et une grande expertise sur le plan technique et au niveau des logiciels. Elle n'a pas suivi de cours formels dans ce secteur; ses connaissances sont le fruit de son intérêt, de sa persévérance et de l'aide d'amis.

Durant le projet Évaluation de logiciels, un membre de la communauté a offert environ 42 heures d'aide bénévole. Plusieurs membres du personnel ont agi comme formateurs pour informer les étudiants et effectuer certaines évaluations. Des enseignants ont également effectué des évaluations. Le soutien technique a été assuré par le département d'entretien informatique du district scolaire.

Les apprenants/évaluateurs étaient souvent des étudiants inscrits au cours d'ALS. Durant la phase pilote du projet, deux étudiants de la 10<sup>e</sup> année ont offert du leadership et ont effectué la tenue des dossiers. Durant le projet, la tenue des dossiers était toutefois assurée par un membre du personnel administratif du district. Les dossiers étaient consignés sur le logiciel MS Excel. Les rapports d'étape avec les heures

et les logiciels évalués étaient conservés dans un babillard spécial que l'étudiant pouvait consulter.

### **Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

Des ordinateurs de tout genre sont utilisés au Centre Delview; à partir des PC sur microprocesseur 286 avec système d'exploitation DOS à la toute dernière technologie. La majorité des évaluations ont été effectuées sur des 486. Durant la dernière partie du projet, ces PC ont été liés en réseau.

Lorsqu'il était impossible pour la coordonnatrice du programme de résoudre un problème technique, le projet faisait appel au personnel du district scolaire qui a également installé le réseau. Plusieurs difficultés techniques se sont présentées – certains logiciels ne fonctionnaient pas sur des ordinateurs rapides et d'autres logiciels étaient difficiles à installer. Le réseautage au niveau local a posé des problèmes pour les logiciels programmés pour être installés sur le lecteur de disque dur C. Le réseautage a toutefois bien fonctionné pour les logiciels DOS installés sur les PC sur microprocesseur 486.

### **Information anecdotique**

Un des logiciels, Word Gallery, est utilisé depuis environ 9 ans à Delview pour les étudiants inscrits au cours de base d'ALS.

Lubimir, un étudiant, s'est tout particulièrement intéressé aux logiciels de mathématiques pour vérifier lesquels demandaient à l'utilisateur d'écrire les réponses de gauche à droite, ce qu'il trouve très agaçant.

### **Défis/solutions**

À Delview, la phase pilote a été une composante très stimulante où un groupe connu sous le nom « l'équipe » a travaillé nombre d'heures. Lorsque le projet comme tel a été mis en œuvre, il y a eu une certaine perte d'initiative. La majorité du temps, nous avons fait appel à un groupe de classe ou à des particuliers pour évaluer les logiciels. Comme mesure incitative, le Centre Delview donnait des lettres de recommandation aux personnes qui avaient effectué plus de 20 heures de travail bénévole. Helen s'est servie de cette lettre pour l'emploi qu'elle a obtenu.

Il était difficile de maintenir l'intérêt des participants en raison de changements fréquents chez les étudiants qui participaient au projet. Il existe de nombreux sites Web intéressants qui offrent des cours en anglais et en mathématiques. Delview possède 20 ordinateurs qui offrent un accès Internet continu, alors la compétition pour l'utilisation des logiciels durant les temps de loisir et les périodes d'enseignement est énorme.

Nous avons constaté que les étudiants étaient plus motivés que le personnel enseignant. Ces derniers ont toutefois fait preuve de coopération en permettant que leur temps d'enseignement soit parfois utilisé comme séance d'évaluation. Plusieurs

membres du personnel étaient encore un peu hésitants relativement à l'utilisation de la technologie. Ils n'étaient pas tellement enthousiasmés d'avoir à évaluer beaucoup de logiciels avec différentes caractéristiques d'entrées et de sorties. Des logiciels nécessitaient une certaine capacité d'improvisation dans leur utilisation.

Delview offre trois séances par année et la population étudiante inscrite aux cours d'ALS change fréquemment. Puisque les étudiants inscrits aux cours d'ALS semblent être fluctuants, il était difficile d'assurer une évaluation rigoureuse.

Certains des apprenants anglophones éprouvaient de la difficulté à évaluer les logiciels où les notions mathématiques présentaient une plus grande difficulté. Des apprenants anglophones qui suivaient des cours de langue d'un niveau plus élevé trouvaient que certaines des directives en anglais étaient trop fondamentales, alors que les étudiants inscrits au cours d'ALS de base ont réellement aimé ce même logiciel.

### **Recommandations du centre**

Les participants au projet de Delview ont plusieurs expériences et apprentissages à partager :

- Le fait d'avoir un membre rémunéré pour effectuer le travail de bureau et la tenue des dossiers a été très profitable.
- Un calendrier d'exécution plus court pour l'ensemble du projet aurait contribué à maintenir l'intérêt des participants. Séparer les logiciels de mathématiques et d'anglais, ou d'autres groupes, pourrait améliorer le processus d'évaluation.
- Certains logiciels sont sur des environnements différents, p. ex. DOS ou Windows 95. Il est plus facile et plus rapide d'utiliser le niveau de plateforme le plus élevé.
- Dans les premières phases du projet, notamment, l'intérêt et la fierté de l'apprenant quant à l'activité ont été maintenus par l'utilisation d'un babillard qui présentait un graphique de la participation de chaque apprenant et en indiquant « l'équipe ».
- Il était fréquent que les étudiants ne partagent pas l'opinion des moniteurs sur les divers logiciels. Certains logiciels bien cotés par les moniteurs étaient qualifiés comme ennuyeux par les étudiants et vice versa. Il faut admettre toutes les possibilités lorsque vient le temps de décider ce qui sera utile et plaira aux centres et aux étudiants.

**3.5 Programme communautaire de récupération scolaire de Hawkins Neville  
Fredericton, Nouveau-Brunswick  
April Kennedy**

**Description du centre**

Le Programme communautaire de récupération scolaire (PCRS) est un programme provincial de perfectionnement académique à l'intention des adultes de 19 ans et plus. Les PCRS travaillent en partenariat avec les Collèges communautaires du Nouveau-Brunswick et Alphabétisation Nouveau-Brunswick et sont situés dans des environnements communautaires. Ils sont gérés par un comité de bénévoles.



Le PCRS de Hawkins Neville est situé dans le centre communautaire Hawkins Neville localisé dans une communauté de logements publics à Fredericton. Environ soixante familles à faible revenu profitent des divers services offerts par le centre communautaire. Ces services visent à améliorer la qualité de vie des familles de la région.

Le PCRS offre gratuitement des programmes de recyclage scolaire en anglais, en mathématiques, en informatique, en ALS ainsi que la préparation au test du GED. Les programmes sont ouverts aux membres de la communauté d'habitation ainsi qu'à la communauté du Grand Fredericton. Le programme utilise les services d'un formateur à temps plein qui enseigne à huit étudiants à temps plein et trois à temps partiel. Il vise à répondre aux besoins en matière d'apprentissage de chaque participant en offrant des plans de leçon et de l'enseignement individualisés.

**Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

De septembre 2002 à juin 2003, le personnel et les étudiants du PCRS de Hawkins Neville ont évalué un total de 67 logiciels sous format Win 3.1 ou Win 95.

Ce PCRS partage ses locaux avec un Centre d'accès communautaire géré par un comité semblable et par Connect NB Branché. Ce partenariat entre les deux programmes permet au PCRS d'avoir accès à six PC avec Win 3.1/Win 95 ou à plus grande capacité, aux connexions Internet et au soutien technique.

**Participants au projet**

Le nombre limité de personnes disponibles a nécessité un certain chevauchement des rôles. Les participants au projet comprenaient la formatrice du PCRS à titre de coordonnatrice de projet, le directeur du Centre d'accès pour assurer le soutien

technique et huit étudiants bénévoles pour l'évaluation des logiciels (six à temps plein et deux à temps partiel).

La coordonnatrice de projet faisait partie de l'équipe de planification du projet composée de représentants de chaque site et de la BDAA. La phase initiale comprenait : recruter les étudiants bénévoles, initier les participants, préparer un manuel de projet pour les participants, exécuter les tâches administratives et la tenue des dossiers, répondre à 67 évaluations à l'intention des formateurs, coordonner les évaluations faites par les étudiants et offrir un soutien continu à d'autres participants au projet.

Le technicien attaché au projet a installé les logiciels, a offert de l'information détaillée sur les exigences techniques pour chaque logiciel et a fourni du soutien technique tout au long du projet.

Les étudiants qui effectuaient l'évaluation ont participé à l'initiation, rempli l'évaluation de compétence informatique en plus de 10 à 15 évaluations chacun. Ils ont offert du soutien à des pairs ainsi que de la rétroaction sur le projet.

### **Défis/solutions**

Durant le projet, le site a surmonté deux grandes difficultés. La première difficulté s'est présentée par un changement de personnel avec le technicien attaché au projet. Durant la première phase du projet, la moitié des logiciels seulement avait été installée et il y avait un manque d'information en ce qui a trait aux exigences techniques. Tout s'est toutefois bien déroulé durant la deuxième phase puisque le nouveau technicien a doublé d'efforts pour rattraper le temps perdu. Nous avons donc réussi à terminer avec succès cette phase du projet.

La deuxième difficulté a été de maintenir l'enthousiasme et l'engagement des étudiants participants. Conscients du temps et des efforts que les étudiants bénévoles consacraient au projet, nous avons constamment essayé de leur démontrer notre reconnaissance. Nous avons tenté de répondre aux évaluations en groupe autour d'un lunch et offrir ainsi une occasion de socialiser. Cette initiative a semblé fonctionner pour certains participants, alors que d'autres préféraient répondre aux évaluations par eux-mêmes. En décembre, à mi-chemin du projet, nous avons offert un chèque-cadeau à chaque participant pour leur témoigner notre reconnaissance. Les étudiants ont apprécié ce geste, puisque les Fêtes approchaient et que nombre d'entre eux éprouvaient des difficultés financières. Pendant la durée du projet, nous avons insisté sur l'importance du développement des compétences transférables. Les étudiants étaient fiers de participer à un projet national et étaient conscients de l'importance de leur travail. Ils ont reconnu leur progrès en informatique et plusieurs d'entre eux ont indiqué leur désir de continuer à renforcer ces habiletés.

Tout au long des évaluations, plusieurs logiciels se sont avérés très utiles en salle de classe. La majorité des logiciels de mathématiques évalués sont plus efficaces comme

outils de pratique que pour l'acquisition de nouvelles connaissances. Bien qu'efficaces, ces logiciels n'étaient pas aussi profitables que certains logiciels axés sur l'apprentissage de l'anglais. Voici une liste des logiciels que nous avons évalués et qui semblent avoir renforcé les connaissances de ceux qui les ont utilisés.

ACCU Reading

Paragraph Punch

ALS Demons

Word Search Factory (outil pédagogique)

Choices (outil pédagogique)

Ray's Spelling

Le projet a été une excellente occasion d'apprentissage à la fois pour les étudiants et le personnel du PCRS de Hawkins Neville.

### **3.6 The Learning Centre Edmonton, Alberta Andrea Pheasey**

#### **Description du centre**

Le Learning Centre (« Centre d'apprentissage ») est situé au centre-ville d'Edmonton, mais il dessert les apprenants adultes de toute la région. Un conseil d'administration voit au bon fonctionnement et aux politiques du Centre. Les coordonnateurs assurent les activités opérationnelles quotidiennes; la programmation et l'évaluation des étudiants sont la responsabilité de l'un des coordonnateurs alors que le deuxième s'occupe des questions financières et de la gestion des bénévoles. Outre ces derniers, le centre compte trois enseignants à temps partiel et une personne de soutien également à temps partiel. À l'heure actuelle, environ 40 étudiants à temps partiel sont inscrits au Centre.



#### **Participants au projet**

Au départ, huit étudiants ont offert une aide bénévole pour l'évaluation des logiciels. Ce nombre a chuté à quatre membres actifs et réguliers. Les compétences de lecture des étudiants qui ont participé à l'ensemble du projet étaient représentatives de tous les niveaux offerts au Centre. Cette diversité nous a permis d'obtenir une description des logiciels à partir de plusieurs points de vue différents.

Notre spécialiste en information et en communication, Laval, a également été très actif au sein du groupe. Dès le début du projet, nous avons éprouvé des difficultés avec nos ordinateurs et avec l'installation des logiciels. Les ordinateurs, qui avaient été donnés au Centre, étaient désuets; tous semblaient avoir été beaucoup utilisés.

Les apprenants ont appris à ouvrir les logiciels et à lire, s'ils le pouvaient, les directives d'utilisation. J'ai aidé les participants dont les capacités de lecture étaient limitées et j'ai également aidé certains apprenants à se familiariser avec les formulaires d'évaluation.



Les lecteurs plus avancés travaillaient de façon autonome et remplissaient eux-mêmes les évaluations. Du soutien technique leur était fourni au besoin.

### **Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

Une des raisons pour laquelle le Centre a été choisi pour participer à ce projet tient du fait que nous possédons des ordinateurs Mac. Ces ordinateurs nous ont été donnés par des entreprises et des particuliers de la région. Nous avons utilisé trois ordinateurs que partageaient cinq participants bénévoles.

Les ordinateurs sont tous de vieux modèles et ne sont pas connectés en réseau. Laval, qui a consacré nombre d'heures pour assurer leur bon fonctionnement, assurait le soutien technique pour les apprenants. Toutefois, le groupe a persévéré et est devenu compétent pour démarrer les ordinateurs, ouvrir les logiciels et comprendre les particularités de chaque ordinateur.

### **Information anecdotique**

Toutes les informations anecdotiques présentées ci-dessous ont été tirées de la section « Commentaires » sur les formulaires d'évaluation ou de conversations que j'ai eues, en tant que coordonnatrice de projet, avec les étudiants. Puisque tous ont coché « Utiliser mon vrai nom » sur les formulaires d'évaluation, j'ai accompagné chaque commentaire du prénom du participant.

Puisque je cherche à démontrer que le niveau de confiance des participants par rapport à la technologie et à eux-mêmes s'est accru, les commentaires ci-dessous sont présentés de façon chronologique, des premiers aux derniers formulaires d'évaluation ou conversations.

#### **Holly**

« J'ai eu de l'aide avec les mots compliqués. »

« La santé est très importante pour les gens; vous devez être un bon lecteur pour faire ce travail. »

« J'ai aimé ce logiciel sauf que la souris ne permettait pas assez de fonctions... c'est difficile de bien viser. »

« Ce logiciel aurait été bon s'il y avait eu un bouton Aide. »

« Je ne le recommande pas, car la seule manière de recommencer est de débrancher l'ordinateur. »

« Je n'aime pas ce logiciel! »

« Je ne le trouve pas intéressant et il n'est pas très utile pour moi. Il y a trop de texte à lire . »

« La voix était terrible. »

### **Barb**

Au début, Barb ne faisait aucun commentaire sur les logiciels puisqu'elle n'avait rien à dire. Ce n'est qu'en octobre 2002 qu'elle a commencé à faire connaître son point de vue.

« J'ai aimé ça. »

« C'était excellent, j'aimerais jouer plus souvent. »

« C'est très utile... J'ai bien aimé le hibou qui parle. »

« J'ai aimé les effets sonores...il nous faut plus d'outils comme cela. »

« Le niveau I était bien. L'annuaire de téléphone et le dictionnaire étaient bons.»

« J'ai aimé lorsque l'enseignant a donné des mots d'ortho. J'aime la partie où il faut gager. »

« C'était trop facile, je ne crois pas que ça plaira aux adultes. »

### **Helen**

« Eh bien, ce serait bon pour les étudiants, s'ils veulent le faire. »

« C'est très bon pour les étudiants qui veulent apprendre le système métrique. »

« Ce n'est bon pour personne. Je ne peux pas comprendre; c'est mêlant. »

« C'est difficile de trouver le bouton SORTIE. »

« Il y a trop de bruit. »

### **Ivan**

Ivan a également trouvé très difficile de faire des commentaires critiques. Il essayait toujours de trouver des points positifs et soulignait ces points au lieu de faire une évaluation globale.

« Certains logiciels sont compliqués, mais je dois continuer à les utiliser. »

« Le système métrique est général. »

« C'était intéressant et stimulant. »

« L'histoire aide à définir l'apprentissage. »

« Le format nécessite plus d'information, mais c'est peu important. »

### **Défis/Solutions**

Garder les bénévoles – Nous avons commencé avec sept participants, mais ce nombre a chuté à quatre étudiants qui étaient toutefois fidèles au poste. Le départ des participants s'explique principalement en raison d'autres engagements ou d'une diminution d'intérêt relativement au projet.

Encourager les étudiants et maintenir leur intérêt – Certaines mesures incitatives pour maintenir l'intérêt des étudiants comprenaient des dîners, une reconnaissance dans notre bulletin d'information et un pique-nique à la fin du projet pour les remercier d'avoir collaboré du début à la fin. Lorsque Charles Ramsey est venu nous visiter, j'ai pris une photo de groupe que nous avons laminée sur des tasses à café. Les membres de l'équipe repartaient donc avec un trophée pratique pour les remercier de leur travail. L'intérêt des étudiants était maintenu par le renforcement de leurs compétences en

informatique. Ils ont souvent mentionné que le projet a contribué à développer leur culture informatique.

Jumeler apprenants et logiciels – Tous les étudiants étaient encouragés à essayer le logiciel de leur choix. J'ai constaté qu'au début ils choisissaient des logiciels qui répondaient à leur capacité de lecture, mais que par après ils essayaient tous ceux qui les intéressaient. Les étudiants plus capables ont retiré une grande satisfaction à enseigner le logiciel à leurs pairs.

Attitude envers la technologie – Puisqu'il s'agissait de vieux modèles qui nécessitaient beaucoup d'entretien, certains étudiants craignaient d'endommager les ordinateurs. Lorsqu'ils ont réalisé que Laval (notre spécialiste en TI) et moi ne faisons pas de cas sur l'état des machines ils ont commencé à se détendre et à vraiment jouer avec les logiciels.

Collaboration à l'échelle du pays – J'ai trouvé que le processus de communication par groupe de discussion fonctionnait bien, c'était pratique et efficace. J'ai tout particulièrement aimé participer aux diverses conversations (même la discussion sur la location de voiture qui a eu lieu au début de l'été), cela me permettait de rester à jour même si je n'étais pas directement impliquée. Un plus grand nombre de rencontres face-à-face aurait permis de mieux nous connaître, mais le coût aurait été élevé et cet éloignement de notre travail aurait eu des répercussions sur la gestion de nos centres.

### **Recommandations du centre**

Le montant de personnel était parfait compte tenu du nombre d'ordinateurs et de participants. Nous avons tenu des séances de deux heures, deux fois par semaine, ce qui était bien.

Les formulaires d'évaluation posaient un problème de taille pour nos étudiants; premièrement parce que certains ne pouvaient les lire et deuxièmement parce que la formulation n'était pas claire. Par exemple, « Le logiciel offre suffisamment de pratique ». Certains étudiants voulaient savoir ce que signifiait « suffisamment de pratique ». Un autre exemple : les énoncés « Le logiciel ne contient pas de préjugés de genre » et « Le logiciel ne contient pas de préjugés ethniques et raciaux » auraient dû être formulés de manière positive pour aider les étudiants à savoir quoi répondre. J'aurais préféré qu'on ait accordé plus d'importance à la section commentaire du formulaire. Les étudiants auraient pu décrire davantage le logiciel (ce qui était bon et moins bon) dans leurs propres mots.

La composante la plus importante du projet Évaluation de logiciels a été la participation de l'apprenant. Le changement positif chez les apprenants, non seulement dans leurs compétences informatiques, mais également leur contribution dans l'apprentissage de leurs pairs, était merveilleux.

### **3.7 Collège régional Parkland Yorkton, Saskatchewan Roshan Hemani**

#### **Description du centre**

Le Collège régional Parkland, géré par un conseil d'administration, est administré par un président-directeur général. Le collège emploie 105 personnes qui totalisent 59,87 années-personnes. En plus du personnel de bureau, administratif et du personnel de garde, le collège compte 46 enseignants, un spécialiste en apprentissage et six conseillers.



Le Collège régional Parkland est un établissement d'enseignement rural proactif qui donne accès à des possibilités d'apprentissage permanent qui répondent aux besoins de notre population adulte. Des programmes et des services sont offerts dans cinq emplacements différents de la région desservie par le collège.

Le collège est situé dans la région centre est de la Saskatchewan, limitée à l'est par la frontière du Manitoba et au sud par la rivière Qu'Appelle. Les limites municipales définissent les limites nord et ouest de la région. On estime à 72 178 la population adulte desservie par le collège. Cette clientèle est répartie sur une région approximative de 10 605 milles carrés.

Les étudiants inscrits au collège ont le choix de divers programmes et services, notamment l'alphabétisation de base, des cours de recyclage de la 10<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année, le test du GED, la formation axée sur des compétences techniques, y compris des compétences industrielles/communautaires ainsi qu'une variété de cours offerts par l'Université de Regina et l'Université de la Saskatchewan.

#### **Rôles des participants**

Trois membres du personnel – Kathy McDonald, Gerry Yacishyn et Carol McCullough – ont participé à l'évaluation des logiciels. Kathy est enseignante au Programme de formation de base des adultes offert à Fort Qu'Appelle. Elle possède un certain niveau de connaissances techniques. Une fois les logiciels installés par notre opérateur de système informatique, elle était totalement autonome. Gerry enseigne aux apprenants en alphabétisation inscrits au Computer Assisted Learning Centre (« Centre d'apprentissage assisté par ordinateur ») situé à Yorkton. Elle possède une certaine expertise technique et elle s'est occupée des évaluations. Carol occupe le poste de coordonnatrice du programme d'alphabétisation. Son rôle était de faciliter le projet de la BDAA en plus d'effectuer le tiers des évaluations à l'intention des enseignants pour les logiciels destinés à notre centre. Quoique son expertise technique soit limitée, cela n'a présenté aucun problème puisque du soutien technique était disponible sur demande.

Les quelques quarante apprenants qui ont participé au projet représentaient un groupe diversifié. Les évaluateurs de la population étudiante comprenaient des étudiants à temps plein au programme de formation de base des adultes, des étudiants à temps partiel au programme d'alphabétisation et les apprenants inscrits aux cours d'ALS. Environ 70 % des participants étaient d'origine autochtone. Nombre d'apprenants comptent sur l'aide financière d'agences extérieures et n'ont accès aux ordinateurs que par le biais du collège et de la bibliothèque publique.

Chaque évaluateur a rempli les formulaires d'évaluation durant l'essai des logiciels. Une fois remplis, les formulaires étaient envoyés à la formatrice qui en faisait la compilation et rédigeait un sommaire des résultats. La formatrice offrait également du soutien continu aux étudiants.

### **Disponibilité du matériel, du logiciel et du soutien technique**

Les logiciels à être évalués ont été divisés en trois blocs et installés sur six ordinateurs; deux à Fort Qu'Appelle et quatre à Yorkton. Puisque notre centre devait évaluer les logiciels DOS, nous avons utilisé de plus vieux ordinateurs qui sont plus lents. Notre spécialiste en soutien technique a procédé à l'installation des logiciels et était disponible sur demande.

Les principales difficultés qui se sont présentées étaient occasionnées par l'âge des ordinateurs et des logiciels. Certains logiciels étaient impossibles à installer et d'autres impossibles à ouvrir. Ces frustrations, en plus d'avoir à travailler avec des logiciels plus lents que ceux auxquels les étudiants et les enseignants étaient habitués à utiliser au collège, ont résulté en un manque d'enthousiasme chez les évaluateurs.

### **Information anecdotique**

L'information anecdotique a été tirée de la section « commentaires » sur les formulaires d'évaluation ou de commentaires verbaux.

Mary, une étudiante au programme d'alphabétisation, a tellement aimé le logiciel « Bingo Mathness » qu'elle a demandé à son enseignante de pouvoir continuer à jouer plutôt que participer à la séance de tutorat en mathématiques. Elle a joué tout l'après-midi et retournait jouer durant ses temps libres.

Les étudiants au programme de FBA offert à Fort Qu'Appelle ont aimé « Word Games at Camelot » au point de passer leurs heures de dîner à feuilleter le dictionnaire et à jouer à tour de rôle.

Victoria, une étudiante au programme d'ALS, a passé environ une heure à évaluer le logiciel « Snowman » (Bonhomme pendu). Elle dit avoir appris à épeler tellement de nouveaux mots et avait plaisir à voir le bonhomme de neige fondre avec chaque mauvaise réponse. Elle a trouvé ce jeu très stimulant.

### **Défis/solutions**

Notre défi majeur a été le manque de collaboration de l'un de nos enseignants; obtenir la participation des étudiants de ce groupe était par conséquent difficile. Le formateur du projet a répondu aux évaluations de l'enseignant et une étudiante a accepté de remplir les évaluations de ses collègues durant son heure de dîner, pourvu qu'un lunch lui soit fourni.

Le projet n'a pas tellement provoqué l'enthousiasme des étudiants en raison de l'âge des logiciels et des ordinateurs utilisés. Certains étudiants habitués à utiliser une technologie plus récente s'opposaient à utiliser des ordinateurs plus vieux et plus lents. L'enthousiasme des enseignants se reflétait sur celui des étudiants.

L'obtention des licences pour les logiciels a été un défi de taille, principalement en raison de l'âge des logiciels évalués par notre centre.

Le roulement du personnel et des étudiants a également posé des difficultés. Puisque la phase pilote du projet a eu lieu au printemps, la majorité des étudiants qui ont évalué les logiciels de la Phase I n'avaient pas participé à la phase pilote. Les Phases I et II s'étendant sur deux trimestres différents, il y a également eu un roulement d'étudiants entre ces deux phases. Puisque l'inscription à notre centre est continue, cela a également contribué au manque de continuité chez les évaluateurs. En raison d'un changement de personnel entre le printemps 2002 et l'automne 2003, l'animateur du projet n'était pas le même pour la phase pilote et les phases I et II.

Les formulaires d'évaluation à l'intention des étudiants et des enseignants étaient appropriés. Toutefois, le sommaire de l'information présentée aurait été plus cohérent si un formulaire similaire avait été conçu à cette fin. Tous les centres auraient résumé l'information en fonction des mêmes critères. Il aurait été profitable d'avoir un format prédéterminé pour le rapport final. Cela aurait permis aux formateurs de savoir à l'avance quelles informations ils devaient recueillir pour le rapport. Une plus grande communication entre les coordonnateurs, peut-être par le biais de conférences téléphoniques, aurait pu offrir une solution peu coûteuse à certains des problèmes mentionnés ci-dessous.

Des certificats de participation ont été décernés aux participants pour leur portfolio d'étudiants. Nous avons également remercié les participants publiquement dans *Literacy Newsletter*, notre bulletin trimestriel.

### **Recommandations du centre**

Le projet aurait été beaucoup plus facile à administrer s'il s'était étendu sur une année scolaire seulement (de septembre à juin). Il est important de susciter l'enthousiasme du personnel et des étudiants participants bien avant le début du projet en faisant connaître les bienfaits et les avantages d'un travail bien fait.

Le soutien technique est absolument essentiel, et la participation des apprenants est capitale.

Une des forces du projet provient du mélange de « types » d'organisations, puisqu'un groupe représentatif de la population du pays a participé au projet. Les logiciels qui peuvent profiter à un type d'organisme peuvent ne pas convenir à un autre groupe.

Dans l'ensemble, le projet a été une expérience d'apprentissage positive et nous espérons voir bientôt des logiciels d'apprentissage sur le site Web de la BDAA!



*Coordonnateurs des centres, de gauche à droite : Roshan Hemani, Andrea Pheasey, April Kennedy, Heather McCormick, Yvonne Chard et Tim Turner.*

## 4.0 MÉTHODOLOGIE

Les données contenues dans ce rapport ont été recueillies par divers moyens auprès d'une variété de sources. Pour préparer leurs rapports respectifs, les équipes des centres participants utilisaient les formulaires d'évaluation, les notes et les consultations.

Les pages «d'évaluation » et de « notes » sur les logiciels ont fourni un ensemble de données pour le site Web sur le projet et le présent rapport. Un sommaire est présenté à la section 5,0 de ce rapport. Les évaluations et les notes intégrales sont postées sur le site Web de la BDAA et sont disponibles sur cédérom. Les logiciels eux-mêmes sont postés sur le site Web et peuvent être téléchargés.

Puisque les options dans les catégories « contenu » et « niveau de compétence » n'étaient pas définies à l'avance, les enseignants et les apprenants ont répondu en fonction de leur compréhension respective. Les niveaux de compétence correspondaient aux niveaux scolaires; ce n'est néanmoins pas toujours la manière adéquate ou désirable de décrire les niveaux d'alphabétisation des adultes. Le présent rapport et le site Web sur le projet reconnaissent que les logiciels sont efficaces pour les niveaux de

la maternelle à la 12e année, de même que pour les centres d'alphabétisation des adultes. Dans leur description des logiciels, la majorité des formateurs ont également mentionné des résultats d'apprentissage non intentionnels (par exemple, les compétences utilisées ou apprises), de même que les résultats d'apprentissage visés (compétences enseignées). Par exemple, la plupart des logiciels étaient destinés à l'enseignement de compétences informatiques puisque les utilisateurs acquéraient des connaissances techniques ou renforçaient leurs habiletés tout en utilisant le logiciel pour apprendre ou améliorer d'autres habiletés, que ce soit ou non un des objectifs du logiciel.

Puisque l'évaluation de projet est axée sur la poursuite du processus, les communications électroniques (courriel) entre les membres de l'équipe ont été archivées tout au long du processus. La deuxième réunion a pris la forme de groupe de discussion; une discussion générale a permis de dégager et de documenter la signification du processus et d'en comprendre l'importance. Les catégories se sont définies lors du processus d'analyse et des exemples explicatifs ont été choisis pour le présent rapport. Ces résultats sont présentés ci-dessous comme résultats du processus (section 6,0).

Lors de la deuxième réunion, le présent rapport a été structuré et décrit en détail. Bill Yerxa, formateur pour la rencontre, a utilisé un ordinateur portable ainsi qu'un projecteur d'image-écran pour taper et réviser les points apportés par les membres de l'équipe. Les points projetés à l'écran étaient lus et relus par tous les membres de l'équipe et étaient modifiés jusqu'à ce qu'il y ait consensus sur chaque point ainsi que sur sa formulation. La recherche et l'ajout de statistiques et d'autres données servant à étoffer le rapport ont été reportés à une date ultérieure; des languettes indiquaient l'endroit où serait insérée l'information.

Durant cette même réunion, des titres ont été formulés au moyen d'un processus de collaboration. Cette initiative visait à avancer la préparation des rapports de chaque centre.

Lorsque les grandes lignes du présent rapport ont été terminées de façon satisfaisante, une copie sur papier a été envoyée pour révision à tous les membres de l'équipe.



## 5.0 RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION DES LOGICIELS

	<b>Titre (nom de fichier)</b>	<b>Système d'exploitation</b>	<b>Contenu</b>	<b>Niveau de compétence</b>	<b>Coût</b>	<b>Éval. %</b>
1	1st class gradebook (1st65q.exe)	Win 3.1	Tenue des dossiers	Multiniveau	69,99 US	★★★ 50
2	ABCs alphabetical order (CALL-ABCs.sea)	Mac	Orthographe	Multiniveau	Gratuit	★★★★★ 88
3	ACCU Reading (accurd20.exe)	Win 3.1	Lecture Vocabulaire	Multiniveau ALS	24	★★★★★ 92
4	Ace Reader (Ace Reader.sea, acerd30.exe)	Win 95, Mac	Lecture	Multiniveau ALS	24,95	★★★★★ 100
5	Addition Drill (CALL-Addition Drill.sea)	Mac	Mathématiques	Niveaux 1-4	Gratuit	★★★★ 71
6	Alpha-Bet (AlphaBET.sea)	Mac	Lecture Écriture	Niveaux 1-4 et 5-8	12	★★★★ 72
7	Arithmeticus (Arithmeticus.sea)	Mac	Mathématiques	Multiniveau	50	★★★★★ 88
8	Basic Math (wbasic.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	15US	★★★★★ 88
9	Be Fruitful and Multiply (Be Fruitful & Multiply.sea)	Mac	Mathématiques	Niveaux 1-4	Gratuit	★★★★ 75
10	Big Math Attack (bigma250.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	9,95	★★★ 58
11	Bingo Mathness (bingmath.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	19,95	★★★★ 83
12	Blast Words (blstwrds.exe)	DOS	Lecture Orthographe Vocabulaire	Multiniveau	18,95	★★★ 67
13	Break the Wall (swal32d1.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Niveaux 1-4	12	★★★ 62
14	Camping Story (Camping Story.sea)	Mac	Lecture	Niveaux 1-4 ALS	2	★★★★★ 72
15	Capital Idea (CALL-Capital idea.sea)	Mac	Grammaire	Niveaux 1-4 ALS	Gratuit	★★★★ 83
16	Chalkboard Math (cmat15.exe)	Win 3.1	Lecture Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	16	★★★★★ 90
17	Choices (choice11.exe)	Win 3.1	Lecture	Multiniveau ALS	Gratuit	★★★★ 83

18	Clozemaker (cloze11.exe)	Win 3.1	Lecture Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	Gratuit	★★★★★ 100
19	Create a Quiz (quiz400.exe)	Win 3.1	Ce qu'on y écrit - Anglais, Sciences humaines...	Multiniveau	34,95 + 150	★★★★★ 100
20	Developing Critical Thinking (dcts1x20.exe)	Win 3.1	Lecture Vocabulaire	Niveaux 5-8 et 9-10	27	★★★★★ 94
21	Diagnostic Grammar (dpg10.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1- 4, 5-8 et 9- 10, ALS	154 US	★★★★★ 100
22	Diagnostic Reading (dpread20.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Vocabulaire	Multiniveau	154 US	★★★★★ 84
23	Division Dozer (CALL: Division Dozer.sea)	Mac	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	Gratuit	★★★★★ 100
24	Edwin Add/Subtract (edam03.exe)	Win 3.1	Mathématiques Lecture	Niveaux 1-4	Gratuit	★★★★★ 100
25	English 201 - Homonyms (engh95.exe)	Win 95	Lecture Orthographe Grammaire Vocabulaire	Niveaux 5-8 et 9-10	15	★★★★★ 73
26	English 202 - Antonyms (enga95.exe)	Win 3.1	Orthographe Lecture Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 88
27	English 203 - Synonyms (ensy95.exe)	Win 3.1	Orthographe Lecture Grammaire Vocabulaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 63
28	English 207 - Possessives (enpo95.exe)	Win 95	Orthographe Lecture Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 94
29	English 210 - Types of Sentences (engz95.exe)	Win 95	Orthographe Lecture Écriture Vocabulaire Grammaire	Multiniveau	15	★★★★★ 100
30	English 211 - Simple and Compound Sentence (ensc95.exe)	Win 95	Lecture Écriture Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8 ALD	15	★★★★★ 88
31	English 213 - Punctuation (enps95.exe)	Win 95	Grammaire Écriture Lecture	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 75

32	English 215 - Nouns (engn95.exe)	Win 95	Écriture Orthographe Grammaire Lecture Vocabulaire	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	15	★★★★ 83
33	English 217 - Pronouns (enpn95.exe)	Win 95	Vocabulaire Lecture Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★ 65
34	English 218 - Verbs (engvrb.exe)	Win 95	Lecture Écriture Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 91
35	English 222 - Conjunctions (engcnj.exe)	Win 95	Lecture Écriture Orthographe Vocabulaire Grammaire	Multiniveau	15	★★★★★ 96
36	English 223 - Interjections (engitj.exe)	Win 95	Lecture Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★ 50
37	ALS Demons/ALS Fitness (ALSdml20.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Vocabulaire Grammaire	Niveaux 5- 8, ALS	36	★★★★★ 96
38	Europe (eurwin22.exe)	Win 3.1, Mac	Géographie	Niveaux 5- 8, ALS	10	★★★★★ 90
39	Evidences (ngame14.exe)	DOS	Lecture Autre	Niveaux 9- 10	Gratuit	★★★ 63
40	E-Z Spell (easysp.exe)	Win 95	Orthographe	Niveaux 1- 4, ALS	24,99	★★★★ 77
41	Fastype (fastyp52.exe)	Win 95	Dactylo	Multiniveau	25	★★★★★ 92
42	Flash Cards - Math (flshcrdm.exe)	DOS	Lecture Mathématiques	Niveaux 1-4	15US	★★★★★ 88
43	Focus on New Brunswick (CALL- Focus on NB.sea)	Mac	Lecture Vocabulaire	Multiniveau	Gratuit	★★★★★ 100
44	Grammar Demons / Grammar Fitness (gdemon.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Orthographe Grammaire	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	27 \$	★★★★★ 100
45	Grammar Games (CALL-Grammar Games.sea)	Mac	Écriture Grammaire	Niveaux 1- 4, 5-8 et 9- 10, ALS	Gratuit	★★★★ 75
46	Hang 'em (hangem12.exe)	Win 95	Orthographe Vocabulaire	Niveaux 1-4 et 5-8	25	★★★★ 71

47	Intro to Basic Math (nmath07.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 5-8 et 9-10	15US	★★★★ 75
48	Jumble (jumble.exe)	Win 3.1	Orthographe Grammaire Autre	Niveaux 9-10 et 10-12	Gratuit	★★★★★ 100
49	Jurassic Spelling (nspell02.exe)	DOS	Orthographe	Multiniveau	34	★★★★ 80
50	Kid Math (kidsmath.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	Gratuit	★★★★★ 86
51	Letter Sounds (lsndnald.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Orthographe	Multiniveau Niveaux 1-4, ALS	Gratuit	★★★ 57
52	MacEmatics (mac-ematics-215.hqx)	Mac	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	15US	★★★★ 73
53	Mad Minute Math (madmath.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	13US	★★★★ 84
54	Magic of Metric (CALL-Magic of Metric.sea)	Mac	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	Gratuit	★★★★ 83
55	Master spell (Master Spell.sea)	Mac	Orthographe	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 88
56	Math bee (addbee10.exe)	Win 95	Mathématiques	Niveau 1-4	14,95	★★★★★ 100
57	Math Card (mathcard.exe)	Win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	8	★★★★★ 96
58	Math Counts (nmath11.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 1-4	29,95 US	★★★★★ 100
59	Math Flight (mthflw31.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	9,95 US	★★★★ 75
60	Math Go (MathGo.sea)	Mac	Mathématiques	Multiniveau	21 US	★★★★ 75
61	Math Skill Builder (mthskllb.exe)	Win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	34,95 US	★★★ 66
62	Math Tutor (mathtut2.exe)	Win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	10US	★★★ 52
63	Math You (nmath18.exe)	DOS	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	25US	★★★★ 82
64	Memotest (memotest.exe)	Win 3.1	Mémoire	Multiniveau	Gratuit	★★★ 68
65	Multi-Fun Math (mtfun2.exe)	Win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	10	★★★★ 76
66	My Spelling Bee (mspell.exe)	Win 3.1	Lecture Orthographe Langage	Multiniveau	US 19,95	★★★ 50

67	Number Target (Number Target.sea)	Mac	Mathématiques	Multiniveau	US30	★★★★★ 88
68	Paragraph Punch (parnum32.exe)	Win 95	Lecture Écriture Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4, 5-8 et 9-10	179	★★★★★ 94
69	Parts of Speech (Parts of Speech.sea)	Mac	Lecture Écriture Grammaire Vocabulaire	Niveaux 9-10	Gratuit	★★★★★ 88
70	PC Fast Type (nmisc19.exe)	DOS	Dactylo	Multiniveau ALS	30US	★★★★ 75
71	PC Dictionary (dic32.exe)	Win 3.1	Vocabulaire Orthographe	Multiniveau	16	★★★★★ 88
72	Perfect Typing (nmisc39.exe)	DOS	Dactylo	Multiniveau	Gratuit	★★★★ 75
73	Planet Math (planet45.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Multiniveau	19US	★★★★ 71
74	Practice Your English (PYS Practice Your English.sea)	Mac	Grammaire Lecture	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	Gratuit	★★★★ 75
75	Primary Learning (primlg31.exe)	Win 95	Mathématiques Orthographe Vocabulaire Autre	Multiniveau	14,95	★★★★★ 100
76	Prime Time Math (pinetime.exe)	win 95	Mathématiques	Niveaux 5-8, 9-10 et 10-12	19,99 US	★★★★ 83
77	Puzzle (puzzle.exe)	Win 95	Lecture Vocabulaire	Niveaux 1-4, ALS	16US	★★★ 59
78	Ray's Number Games (numgam11.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Multiniveau	18 US	★★★ 68
79	Ray's Spelling and Word Games (rayssple.exe)	Win 95	Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4, ALS	20US	★★★★ 84
80	Real World Reading Skills (realwrld.exe)	win 95	Vocabulaire Lecture Écriture Orthographe Grammaire	Niveaux 9-10	99	★★★★★ 100
81	Roxie's Reading Fish (rreaafb20.exe)	win 95	Lecture Écriture Écoute Orthographe Grammaire	Niveaux 1-4, ALS	24,95	★★★ 54

82	School Mom Plus (nmisc30.exe)	DOS	Mathématiques Orthographe Grammaire Lecture Vocabulaire Autre	Multiniveau et ALS	10	★★★★ 71
83	Show and Spell (nspell06.exe)	DOS	Orthographe	Niveaux 1-4, ALS	11,95 US	★★★★★ 91
84	Skill Abilities (nread10.exe)	DOS	Lecture Orthographe Vocabulaire	Multiniveau	Gratuit	★★★ 56
85	Snowman (snowmn20.exe)	Win 3.1	Orthographe Vocabulaire	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	20	★★★★ 71
86	Spelling Beez (spebee10.exe)	Win 3.1	Lecture Écoute Orthographe	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	Gratuit	★★★★ 76
87	Spelling Games (splgam40.exe)	win 95	Orthographe	Niveaux 1-4 et 5-8	14,95 US	★★★★★ 90
88	Spiko and the Math Masters (spiko01.exe)	win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	20US	★★★★★ 100
89	Tablewiz (tw32v2.exe)	win 95	Mathématiques	Niveaux 1-4	19,95 US	★★★★★ 100
90	Take a Break (CALL- Take A Break.sea)	Mac	Orthographe	Niveaux 1-4, ALS	Gratuit	★★★ 67
91	Touch Typing (tchtyp.exe)	win 95	Dactylo	Multiniveau ALS	39US	★★★★★ 100
92	Weekly Speller (WSpell13.exe) (WS32_17.exe)	win 3.1	Lecture Écriture Écoute Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 1-4, 5-8 et 9-10	9,95U S	★★★★ 81
93	Winmath (wnmzth11.exe)	Win 3.1	Mathématiques	Niveaux 1-4 et 5-8	15	★★★★★ 85
94	Word Blast (wdblst10.exe)	win 95	Lecture Orthographe Vocabulaire	Niveaux 1-4 et 5-8, ALS	10	★★★★★ 100
95	Word Demons (wrddem.exe, nread11.exe)	DOS	Orthographe Lecture Grammaire	Multiniveau ALS	134	★★★★ 75
96	Word Find (wordfind.exe)	Win95, Mac	Orthographe Vocabulaire	Multiniveau ALS	10US	★★★★★ 100
97	Word Gallery (nmisc46.exe)	DOS	Orthographe Vocabulaire	Niveaux 1-4, ALS	15	★★★★ 83

98	Word Search Factory (wsfl100.exe)	win 95	Lecture Orthographe Grammaire Vocabulaire	Multiniveau ALS	Gratuit	★★★★★ 88
99	Word Search for Windows (mypwr.exe)	Win 3.1	Orthographe Vocabulaire	Niveaux 5- 8, 9-10 et 10-12, ALS	24,95	★★★ 50
100	Word Search Rampage (wwsrch30.exe, wws9530.exe)	Win 3.1	Lecture Orthographe Vocabulaire	Niveaux 5- 8, 9-10 et 10-12, ALS	21	★★★★★ 88
101	Word Wrestle (wrw9511.exe, wordw110.exe)	Win 3.1	Orthographe Vocabulaire Grammaire	Niveaux 5- 8, Multiniveau	15US	★★★ 54
102	Word-A-Day (word95.exe)	win 95	Vocabulaire	Multiniveau	25	★★★★★ 97
103	Write all about it (writeall.exe)	Win 3.1	Écriture	Niveaux 5- 8, 9-10 et 10-12	19,95	★★★★★ 87
104	Write it Right (wirreg20.exe)	Win 3.1	Écriture Lecture Grammaire	Multiniveau ALS	79	★★★ 50
105	Writing About Reading (wrtrd812.exe)	win 95	Lecture Écriture Grammaire	Niveaux 5- 8, 9-10 et 10-12	129	★★★★ 80
106	Writing Demons (wtgdem.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Vocabulaire Grammaire	Niveaux 5-8 et 9-10 ALS	84	★★★★ 80
107	Writing Style Demons (wrsdem.exe)	Win 3.1	Lecture Écriture Vocabulaire	Niveaux 5-8 et 9-10, ALS	27	★★★★ 75

## **6.0 RÉSULTATS DU PROCESSUS**

Tout au long du processus d'évaluation des logiciels qui s'est déroulé dans les divers centres, les apprenants ont acquis une variété d'habiletés, notamment des capacités de lecture et d'écriture, des compétences en relations interpersonnelles et d'autres habiletés personnelles.

### **6.1 Développement de l'apprenant**

Outre la formation en évaluation de matériel didactique, les participants au projet ont acquis nombre de connaissances à partir des logiciels qu'ils ont évalués; ils se sont développés à la fois au niveau cognitif et métacognitif. Les participants ont appris à faire la critique des ressources qu'ils utilisaient et à surmonter leur hésitation initiale à formuler des commentaires négatifs. Cet acquis de connaissance par les évaluateurs et leur développement métacognitif ont été reconnus comme extrêmement important par tous ceux qui ont participé au projet.

Certains apprenants qui éprouvaient de la difficulté avec les activités qui nécessitent l'utilisation d'un crayon ou d'un stylo ont trouvé que les activités sur ordinateur ont grandement facilité leur apprentissage. La technologie a contribué à surmonter des incapacités physiques et a offert une occasion d'apprentissage aux apprenants atteints de dyslexie. Certains épisodes d'apprentissage et souvenirs d'école négatifs étaient remplacés par des expériences beaucoup plus positives.

Durant le projet, les apprenants d'Anglais langue seconde ou d'une autre langue ont amélioré leurs capacités à parler l'anglais par le biais des logiciels et du processus d'évaluation des logiciels, en remplissant les formulaires d'évaluation et en communiquant avec les autres évaluateurs et les formateurs.

Les participants au projet ont amélioré leurs aptitudes à résoudre un problème par le biais d'activités d'évaluation, par l'utilisation de logiciels et le dépannage, en jouant et en gagnant les jeux qui forment souvent une composante des logiciels d'apprentissage.

La tenue de dossiers a été une autre habileté acquise par les participants.

### **6.2 Initiation à la technologie**

L'initiation à la technologie a été un apprentissage important pour tous les évaluateurs de logiciels. Ils ont appris comment installer et utiliser une variété de logiciels, faire le diagnostic de pannes et s'adapter à plusieurs applications différentes. Certains étudiants ont grandement amélioré leur vitesse d'entrée au clavier.

Les participants au projet ont également appris les termes du monde de l'informatique et le jargon technologique; on constatait un discours différent et plus spécialisé.



### **6.3 Fierté de l'apprenant**

Le processus d'évaluation des logiciels était reconnu comme un processus d'habilitation pour les apprenants. Ils se sentaient importants et épanouis en raison de leur rôle au sein du projet, particulièrement durant la phase pilote du projet. Certains participants ont trouvé l'évaluation en soi plus ennuyeuse et moins stimulante. D'autres sont toutefois restés très motivés par ces tâches et sont demeurés enthousiastes face au projet. Nombre de participants ont acquis un sentiment d'importance en raison de la portée nationale du projet; ils étaient conscients de la confiance et de l'importance implicite d'être le seul centre provincial et un de six centres nationaux.

Les participants étaient fiers d'être des utilisateurs et des apprenants des technologies plutôt que des apprenants en alphabétisation des adultes, ces derniers ayant une connotation négative qui n'est pas rattachée à l'apprentissage de technologies.

### **6.4 Confiance en soi et auto-efficacité**

En participant au processus d'évaluation des logiciels, les apprenants ont développé davantage de confiance en soi. Ils ont travaillé avec beaucoup d'assurance et faisaient l'évaluation des logiciels de façon consciencieuse. Ils ont assumé la responsabilité du projet et ont de plus en plus fait preuve d'autonomie. Les participants devaient devenir des spécialistes et par après des enseignants puisqu'ils apprenaient à leurs pairs comment utiliser les logiciels qu'ils avaient évalués. Ils recommandaient les logiciels qui convenaient aux autres apprenants et aux enfants. Ils ont fait la démonstration des logiciels devant certains commanditaires, des membres de la famille et autres.

Le projet a permis de rétablir ou d'encourager le sentiment de confiance en soi de certains apprenants. Un apprenant qui maîtrise peu l'anglais, mais qui était un enseignant respecté dans un autre pays est un bon exemple d'une personne qui a profité du projet.

### **6.5 Relations interpersonnelles**

Par leur travail d'équipe au sein du projet d'évaluation, les apprenants sont devenus conscients de leurs responsabilités face aux autres apprenants; ils se sont rendus compte que leurs décisions seraient ajoutées à celles d'évaluateurs de centres de partout au pays. Ils devaient donc faire preuve de diligence et être justes dans leurs évaluations. Ils ont également compris que leurs évaluations pouvaient être utilisées par des apprenants de partout au pays pour décider quel matériel d'apprentissage ils utiliseraient. Ils ont tenté de faire une critique aussi honnête possible.

Les participants ont également appris à travailler en équipe; ils coordonnaient leurs propres activités, partageaient les logiciels et les ordinateurs et participaient à des activités de tutorat par les pairs. Les partenaires des écoles participantes se sont rencontrés et certains ont établi des relations professionnelles ou personnelles.

## **6.6 Enseignants-tuteurs et formateurs**

Les formateurs qui ont participé au projet comptaient une variété d'expériences et de dispositions. Les enseignants-tuteurs devaient modifier leurs routines et activités habituelles. Leurs charges de travail et leurs horaires de classe ont été perturbés. Ils étaient obligés d'accepter différents rôles qui comprenaient souvent la compilation des données (réponses aux feuilles d'évaluation) et d'autres tâches moins intéressantes.

Puisque les enseignants-tuteurs devaient souvent régler des problèmes techniques, ils devaient posséder un certain montant de connaissances techniques pour pouvoir contribuer au projet. Tous les enseignants-tuteurs ne possédaient pas les compétences requises.

## **6.7 Équipement et logiciels**

Les centres d'apprentissage des adultes n'ont souvent accès qu'à des ordinateurs d'occasion dont font don les entreprises lorsqu'elles achètent du nouvel équipement. De même, les logiciels évalués dans le cadre du présent projet n'étaient pas de la dernière technologie; ils étaient donc relativement lents à installer et à répondre. Les participants ont éprouvé nombre de sentiments de frustration notamment en raison de logiciels qui ne fermaient pas automatiquement et de logiciels présentés sur CD alors que l'ordinateur n'acceptait que les disquettes.

Il est important de mentionner que tous les logiciels n'ont pas été sujets à des critiques négatives; les apprenants ont aimé plusieurs des logiciels évalués et reconnaissaient qu'ils offraient des expériences d'apprentissage de qualité. Certains logiciels étiquetés comme « enfantins » par les enseignants-tuteurs étaient appréciés des adultes. Les participants étaient souvent engagés et enthousiastes.

Les enseignants-tuteurs et les apprenants ne partageaient pas toujours les mêmes opinions sur l'utilité ou la pertinence des logiciels. Il est donc important de se rappeler que les apprenants, tout particulièrement les adultes, peuvent porter un jugement sur les ressources qui leur sont destinées.

Le présent projet fait mieux saisir la nature dynamique et éphémère de l'Internet et des logiciels informatiques. Des logiciels deviennent parfois passés de mode alors que d'autres gratuits ou partagiciels sont développés en des produits commerciaux qui connaissent un énorme succès. À l'occasion, lorsque la version originale n'était pas disponible, seulement la version de démonstration était évaluée. Il était fréquent que les auteurs des logiciels aient changé d'adresse, de serveur de courrier électronique ou étaient tout simplement disparus. Localiser les licences présentait tout un défi; plusieurs logiciels n'ont pu être inclus dans le CD puisqu'il a été impossible d'obtenir les licences. Si un autre projet similaire devait voir le jour, la recherche de licences devrait probablement être la première étape de l'ensemble du processus.

## 6.8 Reconnaissance

Les contributions des participants ont été reconnus de diverses manières. Certains centres ont distribué des certificats; d'autres ont donné des lettres de recommandations expliquant leur niveau de participation. Quelques-uns ont célébré leurs accomplissements en offrant de la pizza et d'autres marques d'appréciation.

D'autres professionnels (par exemple, du personnel des services sociaux et des employeurs) ont reconnu l'expertise acquise par les participants. Un apprenant adulte a obtenu un emploi à la suite de sa participation au projet.

## 6.9 Préjugés

La question du formulaire d'évaluation (Annexe C) portant sur les « préjugés » jetait la confusion dans l'esprit des évaluateurs. Les énoncés se lisaient comme suit : « Le logiciel ne contient pas de préjugés de genre » et « Le logiciel ne contient pas de préjugés ethniques et raciaux ». Les évaluateurs ne savaient s'ils devaient répondre par « Oui », confirmant qu'il n'existait aucun préjugé, ou par « Non », certifiant qu'il n'existait aucun préjugé. Quoique ces questions étaient difficiles à répondre, elles ont toutefois sensibilisé les apprenants sur la présence de tels préjugés dans certains logiciels. Les évaluateurs avaient tendance à faire des commentaires lorsque des images négatives apparaissaient à l'écran. Par exemple, un logiciel qui lâchait une bombe pour indiquer une mauvaise réponse provoquait comme commentaires qu'il s'agissait d'une glorification inappropriée de la guerre ou de la violence. De même, le logiciel *Snowman* était considéré comme une variante non violente au jeu *Hangman* (*Bonhomme pendu*); pour gagner, les utilisateurs choisissaient entre faire fondre un bonhomme de neige ou faire tomber des pommes d'un pommier.

## 7.0 CONCLUSIONS ET RECOMMANDATIONS

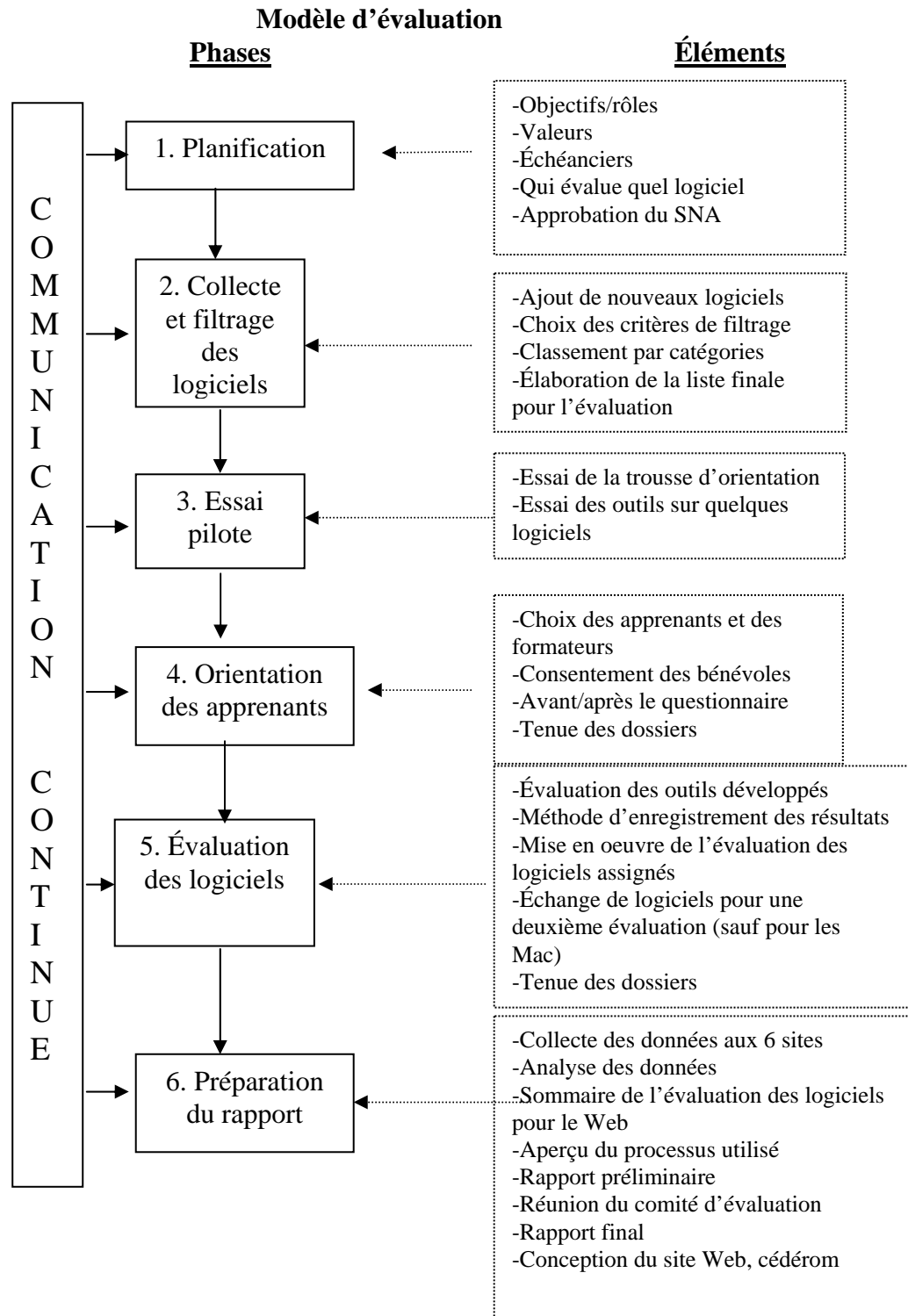
En s'appuyant sur cette expérience, il est possible de tirer les conclusions suivantes :

1. Il existe d'excellents gratuits et partagiciels qui peuvent être utilisés par les adultes et les apprenants de la maternelle à la 12<sup>e</sup> année.
2. La participation des apprenants adultes à l'évaluation des logiciels présente de nombreux avantages.

Les recommandations suivantes peuvent être émises pour des projets futurs similaires :

1. S'assurer que le temps consacré par les évaluateurs est réservé aux évaluations et non à des tâches périphériques comme l'obtention des licences ou le rassemblement de l'information.
2. Planifier, dès le début et en détail, des procédures d'interclassement, de même que des protocoles régissant les noms-de-fichiers et les autres protocoles.
3. N'évaluer que les logiciels suffisamment récents afin que la valeur éducative ne soit pas compromise en raison de problèmes d'installation et de navigation.
4. Faire participer une grande variété d'apprenants au processus d'évaluation.
5. Prévoir un système de reconnaissance pour l'évaluateur, y compris des facteurs de motivation intrinsèques et extrinsèques. La fierté de l'apprenant était souvent aussi efficace qu'un repas de pizza; les témoignages publics peuvent être aussi valorisants qu'un chèque-cadeau.
6. Organiser, au début du processus, une réunion pour évaluer les processus utilisés dans le cadre du projet, revitaliser l'enthousiasme des coordonnateurs, confirmer et uniformiser les procédures d'évaluation et offrir des repères pour de meilleures observations et collectes de données.
7. Pour s'assurer que les participants ont accès aux ordinateurs et amplement de temps pour terminer le projet, adapter l'échéancier du projet au cycle de cours des apprenants et au plan de leçon de l'enseignant.

**PROJET ÉVALUATION DE LOGICIELS - PLAN DE TRAVAIL**



## ANNEXE A

### Plan de travail pour le comité

TÂCHES À ACCOMPLIR	PAR QUI	ÉCHÉANCIER
1. Envoyer toutes les ébauches de formulaires d'évaluation aux membres du comité	Charles	Terminé
2. Finaliser la révision des questionnaires à l'intention des étudiants	Yvonne	10 mai 2002
3. Finaliser les questionnaires à l'intention des formateurs	Yvonne	10 mai 2002
4. Finaliser la formulation de la trousse d'information	Charles	10 mai 2002
5. Finaliser les pré/post-tests	Sylvia	10 mai 2002
6. Rétroaction à Andrea sur les essais pilotes dans les 6 centres	Tous les centres	14 juin 2002
7. Modification du matériel en fonction de la rétroaction	Andrea	21 juin 2002
8. Ajouts à l'orientation des apprenants en fonction des essais pilotes et de la rétroaction	Andrea	31 juillet 2002
9. Préparer le format de la collecte de données pour la BDAA	Charles	31 juillet 2002
10. Finaliser le formulaire de consentement (avec un aperçu préliminaire pour les essais pilotes qui auront lieu en juin 2002)	Roberta	31 août 2002
11. Aviser Yvonne des logiciels qui seront utilisés pour les essais pilotes	Tous les centres	30 juin 2002
12. Préparer un formulaire d'évaluation pour les logiciels enseignants	April	18 mai 2002

### Graphique Gantt

Événements marquants	2002				2003			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1. Planification		→						
2. Collecte et filtrage des logiciels		→						
3. Essai pilote		→						
4. Orientation des apprenants		→						
5. Évaluation des logiciels # 1				→				
# 2						→		
6. Préparation du rapport							→	
7. Rencontres du comité		-						-

## **ANNEXE B**

### **INFORMATION SUR LE PROJET D'ÉVALUATION RÉALISÉ PAR LA SAMARITAN HOUSE**

Comme nombre de programmes d'alphabétisation, le Samaritan House Training Centre (SHTC) travaille avec des apprenants dont le niveau d'alphabétisation varie d'un étudiant à un autre. Trouver un outil qui pose un défi significatif pour tous les niveaux peut être difficile, mais il existe dans la technologie un certain élément magique qui permet souvent de répondre à ce défi.

En 1996, grâce à un appui financier du Secrétariat national à l'alphabétisation, le SHTC a entrepris la mise en œuvre d'un projet d'évaluation de logiciels. Ce projet comprenait la participation d'apprenants adultes dans le rôle de principaux chercheurs. Les apprenants ont évalué les gratuits et les partagiciels pour déterminer leur efficacité dans un environnement d'apprentissage des adultes. Ce projet a été pour tous les apprenants, quelles que soient leurs capacités en lecture et en écriture, une occasion stimulante d'apprendre, d'améliorer leurs habiletés en résolution de problèmes, de développer leur pensée critique, d'améliorer leurs aptitudes à la lecture, leurs compétences en informatique et autres. Les détails du projet sont postés à l'adresse [www.nald.ca/shouse/sam.htm](http://www.nald.ca/shouse/sam.htm).

Charles Ramsey, directeur général de la Base de données en alphabétisation des adultes, a offert de l'aide pour surmonter les nombreuses difficultés techniques que rencontrait le projet. Charles a également mis le SHTC en contact avec Ed Lowery qui possédait une longue liste de gratuits et de partagiciels. Ces logiciels avaient déjà été classés par catégorie et sélectionnés pour leur capacité à être installés sur de vieux ordinateurs, mais n'avaient jamais été évalués par les apprenants eux-mêmes.

Les partagiciels sont des logiciels mis à la disposition du public pour que les utilisateurs en fassent gratuitement l'essai. Les partagiciels ne sont toutefois pas gratuits. Si vous aimez leur produit, les auteurs vous demandent un droit d'inscription. Les gratuits, par contre, sont gratuits. Ces deux types de logiciels sont aisément disponibles sur différents sites Internet, mais l'utilisateur doit se heurter à nombre d'obstacles avant de pouvoir exécuter le programme. Un des principaux obstacles est le montant de temps à investir pour qu'un logiciel d'un fichier téléchargé fonctionne avec succès sur un ordinateur. En raison d'incompatibilités techniques ou autres, certains logiciels n'ont jamais franchi le cap pour la phase pilote. La liste fournie par Ed Lowery était de très grande valeur puisqu'elle a permis d'économiser des centaines d'heures de travail.

En vue d'effectuer l'évaluation des logiciels, les apprenants devaient premièrement se familiariser avec les habiletés de base en informatique, de même qu'avec les applications de traitement de texte et les tableurs électroniques. Pour évaluer les logiciels, les apprenants devaient être capables de lire et de suivre les directives. Lorsque les compétences de lecture et d'écriture des apprenants étaient limitées, les moniteurs lisaient et expliquaient les directives. Les apprenants ont évalué chaque logiciel à deux reprises et ont fait une démonstration du logiciel à leurs collègues de classe. La possibilité d'inverser le rôle traditionnel en salle de classe – de l'étudiant comme apprenant et la personne évaluée à l'étudiant comme évaluateur et enseignant – a été très gratifiante et a grandement renforcé l'estime de soi de l'apprenant.

L'ensemble du processus de recherche a été très coûteux en temps, particulièrement pour développer les habiletés informatiques nécessaires chez les participants (apprenants). En raison d'un manque de temps, un peu plus de 100 seulement ont pu être évalués parmi les logiciels répertoriés par la recherche ou fournis par Ed Lowery. Heureusement, Charles Ramsey a reconnu la valeur du processus et a travaillé à élargir le projet – d'où la naissance du projet « Évaluation de gratuits et de partagiciels d'apprentissage comme ressources efficaces pour les programmes d'alphabétisation des adultes ».

## ANNEXE C

### FORMULAIRE D'ÉVALUATION À L'INTENTION DE L'ÉTUDIANT

Nom : \_\_\_\_\_

Nom du logiciel : \_\_\_\_\_

C'est la  1<sup>e</sup>  2<sup>e</sup>  3<sup>e</sup> fois que j'évalue ce logiciel.

**Oui      Non      Un peu      S/O**

#### **PRÉSENTATION**

1. Les graphiques (photos) sont utiles.
2. L'écran est facile à comprendre.
3. Les couleurs contribuent à l'apprentissage.
4. Les sons contribuent à l'apprentissage.
5. Je peux modifier le son.
6. Je peux suivre le menu.
7. Je peux facilement naviguer sur le logiciel.
8. Les boutons AIDE sont faciles à trouver et à utiliser.
9. Le logiciel fonctionne à une vitesse agréable.

#### **FACILITÉ D'UTILISATION**

1. Le logiciel est facile à ouvrir.
2. Le logiciel est facile à utiliser.
3. Le texte est facile à lire.
4. Les directives sont faciles à suivre.
5. Je peux facilement contrôler la vitesse du logiciel.
6. Je peux facilement retourner à l'endroit où je m'étais arrêté.
7. Je peux facilement fermer le logiciel.

#### **APPRENTISSAGE**

1. Le contenu est intéressant.
2. Le contenu m'aide à apprendre de nouvelles choses.
3. Le contenu m'encourage à continuer à apprendre.
4. Le logiciel évalue mes apprentissages.
5. Le logiciel offre différents niveaux de difficulté (faciles et difficiles).
6. Le logiciel conserve un dossier de mes progrès.
7. Les apprentissages acquis sont faciles à comprendre.
8. Le logiciel offre suffisamment de pratique.
9. L'information en retour est présentée de façon positive et respectueuse.
10. Le logiciel m'aide à corriger les mauvaises réponses.
11. Le logiciel me laisse écrire dans mes propres mots.

#### **CONTENU**

1. Le logiciel ne contient pas de préjugés de genre.
2. Le logiciel ne contient pas de préjugés ethniques ou raciaux.

#### **RECOMMANDATIONS DE L'ÉTUDIANT**

1. Le logiciel est efficace pour les apprenants adultes.
2. Je recommanderais ce logiciel à d'autres adultes.

Commentaires :



## ANNEXE D

### FORMULAIRE D'ÉVALUATION À L'INTENTION DU FORMATEUR

Nom : \_\_\_\_\_ Logiciel : \_\_\_\_\_

	Oui	Un peu	Non
<b>Commentaires du formateur</b>			
Le logiciel s'installe automatiquement			
Le logiciel s'installe facilement			
L'installation nécessite des fichiers additionnels ou des ajustements à l'ordinateur			
Un enseignement minimal est suffisant pour les utilisateurs du logiciel.			
L'utilisateur peut modifier le logiciel (ajouter des éléments)			
Le logiciel convient aux adultes			
Le contenu est juste			
Le contenu est exempt de préjugés			
Le logiciel motive les participants			
Les enseignants trouvent le logiciel valable			
Ce logiciel met l'accent sur l'apprentissage			

#### Compétences appropriées au niveau

Niveaux 1-4		Niveaux 10-12	
Niveaux 5-8		Multiniveau	
Niveaux 9-10		ALS	

#### Contenu - Le logiciel comprend des apprentissages en :

- Lecture       Écriture       Langue       Écoute       Orthographe  
 Dactylo       Grammaire       Mathématiques       Phonétique       Vocabulaire  
 Compétences informatiques       Autre \_\_\_\_\_

#### Configuration nécessaire (encercler ou remplir)

Type de moniteur nécessaire	VGA couleur, monochrome, EGA/CGA		
MV - minimum requis			
Système d'exploitation	DOS    Windows 3.1    Windows 95+		
Capacité de disque dur nécessaire	Petit	Moyen	Gros
Processeur	286	386	486    Pentium
Carte son requise	Oui	Non	
Carte vidéo requise	Oui	Non	
Gratuitiel	Oui	Non	
Partagiel	Oui	Non	

Commentaires :

## ANNEXE E

### LETTRE SUR LE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ

Chers évaluateurs de logiciel :

Merci d'avoir accepté de participer à notre projet d'évaluation de logiciels. Dans le cadre de cette initiative, le centre \_\_\_\_\_ travaille en partenariat avec d'autres centres de par le Canada ainsi qu'avec la Base de données en alphabétisation des adultes (BDAA).

Les objectifs visés sont :

1. Évaluer les logiciels existants (gratuits, partagés et ressources Internet) en fonction du point de vue de l'apprenant.
2. Publier les évaluations sur le site Web de la BDAA pour utilisation ultérieure.

Le projet nous permet de recueillir de l'information sur vos impressions par rapport au logiciel que vous utilisez. Votre évaluation, que vous pouvez faire sur le formulaire fourni à cette fin et accompagner de commentaires écrits, sera postée sur Internet au même titre que les commentaires des autres évaluateurs. Il n'y aura aucun frais pour ce service (ou aucun profit ne sera fait à partir de ce projet).

Vous pouvez choisir que votre nom réel accompagne vos commentaires postés sur Internet, ou vous pouvez refuser que votre nom réel soit publié et choisir un nom fictif.

Vous pouvez modifier votre évaluation ou vos commentaires en tout temps en avisant le coordonnateur du projet, \_\_\_\_\_. Vous pouvez vous retirer du projet en tout temps (et continuer à utiliser les ordinateurs et faire partie des autres projets du Centre). De plus, vous pouvez refuser de répondre à l'une ou l'autre des questions qui se trouvent sur le formulaire.

Votre autorisation écrite est essentielle afin de pouvoir participer comme évaluateur au présent projet. Veuillez signer le formulaire de consentement qui se trouve en page 2 et le remettre à \_\_\_\_\_. Veuillez conserver cette lettre pour vous souvenir des termes de notre entente.

En vous remerciant d'être des nôtres au sein de ce projet, recevez, chers évaluateurs de logiciel, mes salutations distinguées.

---

Directeur du centre

---

Autre

---

Date

## ANNEXE F

### **SIGNATURE - FORMULAIRE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ POUR LA PARTICIPATION AU PROJET**

#### **Projet Évaluation de logiciels**

**Facilitateurs du projet :** \_\_\_\_\_ **et** \_\_\_\_\_

Je consens à participer au projet Évaluation de logiciels. Je suis conscient que les formulaires d'évaluation que j'aurai remplis de même que mes commentaires sur le logiciel seront affichés sur l'Internet. Je suis conscient que je peux modifier mon évaluation et mes commentaires si je le désire.

Sur Internet, vous pouvez utiliser :

- mon nom réel.
- le nom fictif suivant \_\_\_\_\_.
- inventer un nom fictif pour moi.

Les détails du projet et de la recherche m'ont été expliqués et j'ai eu la possibilité de poser des questions. Toutes les questions ont été répondues à ma satisfaction.

En apposant ma signature ci-dessous, j'accepte de participer au projet Évaluation de logiciels tel qu'il m'a été décrit ci-haut.

Date \_\_\_\_\_ Signature du participant \_\_\_\_\_

## **ANNEXE G**

### **APERÇU SUR L'ORIENTATION DU PROJET PILOTE**

#### **Objectifs :**

Essai et rétroaction

- Formulaires d'évaluation
- Processus d'orientation

#### **Participants**

Minimum de 2 à 3 apprenants et d'un formateur par site

Antécédents suggérés

- compétences de base en informatique
- intérêt pour le projet
- possibilité de participer au projet

#### **Ressources**

Trousse d'orientation

Questions pour la rétroaction pour le processus d'orientation

Logiciel \*

Formulaire de collecte d'informations (formulaire d'évaluation)

Questions pour la rétroaction pour le formulaire de collecte d'informations

\* Utiliser un gratuiciel court et complet de la collection de la BDAA. Conserver les informations recueillies lors de l'évaluation pour les inclure dans la collecte d'informations.

#### **Aperçu**

La phase pilote sera faite de façon officieuse. Le formateur offrira une orientation en s'appuyant sur le processus d'orientation élaboré pour le projet et apprendra aux participants comment utiliser le logiciel. Chaque apprenant effectuera un essai des formulaires de collecte d'informations avec un logiciel. Le formateur documentera les réponses des apprenants sur le processus d'orientation et sur les formulaires de collecte d'informations. Le formateur fera un sommaire des réponses aux questions de rétroaction. Les sommaires seront envoyés à Andrea Pheasey avant le 21 juin. L'adresse électronique d'Andréa est : [andrea\\_pheasey@aal.ab.ca](mailto:andrea_pheasey@aal.ab.ca)

#### **Échéancier**

Orientation (préparation et présentation)	2 heures
Orientation au logiciel	1 heure
Utilisation du logiciel	1-2 heures par participant
Utilisation du formulaire de collecte d'informations/logiciel	0,5 heure par participant
Rapport	2 heures
Total	8 heures

## **ANNEXE G**

### **Rétroaction aux questions lors de l'orientation**

Veillez vous référer au processus d'orientation qui vous a été fourni.

Indiquez quelles parties de l'orientation vous avez utilisées.

Indiquez les ajouts ou les changements que vous avez apportés.

Indiquez les réponses du participant durant l'orientation :

- Quelles parties ont été comprises par le participant?
- Quelles parties avez-vous dû clarifier davantage?
- Quels sujets ou questions qui n'étaient pas abordés dans l'orientation ont été soulevés?

Combien de temps l'orientation a-t-elle nécessité?

### **Formulaire d'évaluation – rétroaction aux questions**

#### **Formulaire de l'apprenant**

Après avoir utilisé le logiciel, l'apprenant devra remplir un formulaire d'évaluation. Le facilitateur observera et discutera avec l'apprenant. Utilisez ces questions comme guide pour noter les réponses de l'apprenant concernant le formulaire d'évaluation.

#### ***Disposition/ apparence***

Notez toute difficulté relative à la grandeur d'impression, police de caractère, format/vitesse.

#### ***Directives sur l'utilisation des formulaires***

L'apprenant a-t-il compris les directives? Notez toutes les questions qui n'étaient pas claires et suggérez une nouvelle formulation.

#### ***Énoncés ou questions contenus dans le formulaire***

L'apprenant a-t-il compris les énoncés/questions? Notez tous les énoncés qui n'étaient pas clairs et suggérez une nouvelle formulation.

Notez tous les énoncés ou les questions redondants ou non pertinents.

#### ***Vocabulaire***

Le vocabulaire non technique était-il approprié, bien connu des participants? Notez tous les mots inconnus et suggérez une nouvelle formulation.

Notez tous les termes techniques qui ont nécessité une explication.

#### ***Durée***

Il a fallu combien de temps à l'apprenant pour remplir le formulaire de collecte d'informations?

#### ***Engagement***

Quel était le niveau d'engagement de l'apprenant lorsqu'il répondait au questionnaire?

(L'activité peut-elle maintenir l'intérêt de l'apprenant et le garder motivé?)

Notez tous les commentaires d'évaluation faits par l'apprenant (concernant le formulaire ou le logiciel) qui n'étaient pas abordés dans le formulaire de collecte d'informations.

#### **Commentaires additionnels**

## ANNEXE H

### RAPPORT SUR LA PHASE PILOTE DU PROJET

#### **Préambule**

La phase pilote de ce projet visait à mettre à l'essai avec un logiciel le processus d'orientation ainsi que les formulaires de collecte d'informations élaborés pour le projet. Le formateur devait enregistrer les réponses de l'apprenant en ce qui concerne l'orientation et les formulaires. Un sommaire des réponses m'était envoyé et je devais rédiger un rapport final dans lequel j'indiquais les changements nécessaires à apporter au processus et aux formulaires.

Je diviserai les réponses en quatre sous-titres :

1. Réponse de l'apprenant au formulaire d'évaluation.
2. Rétroaction de l'apprenant au projet en général. Cela comprendra le processus d'orientation.
3. Rétroaction du formateur au formulaire d'évaluation.
4. Rétroaction du formateur au processus d'orientation.

#### **1. Réponse de l'apprenant relativement au formulaire d'évaluation à l'intention de l'apprenant**

##### **Changements précis à apporter :**

- Reformuler la première ligne pour qu'elle se lise « Nombre de fois que j'ai évalué ce logiciel ».
- Ajout de couleur aux titres sur la page (c.-à-d. PRÉSENTATION, FACILITÉ D'UTILISATION, etc.)
- Plus d'espace sur la page.
- Polices de caractères plus grosses.
- Pour éviter la confusion, mettre de l'ombrage dans les boîtes plutôt que des cases à cocher.
- Sous le titre « **APPRENTISSAGE** »
  - a. Point 2; « a aidé » doit être « aide »
  - b. Point 3; remplacer « me motive » à « m'encourage »
  - c. Enlever le point 9
  - d. Point 10; remplacer le mot « avec dignité » par « respectueuse »
  - e. Point 12; remplacer « mettre » par « écrire »
- Sous le titre « **RECOMMANDATIONS DE L'ÉTUDIANT** »
  - a. Point 1; reformuler à « Le logiciel est efficace pour les apprenants adultes ».
  - b. Point 2; reformuler à « Je recommanderais ce logiciel à d'autres adultes ».

##### **Remarques générales sur le formulaire d'évaluation :**

- La longueur du formulaire est adéquate.
- La formulation posait un défi de taille pour les lecteurs débutants.
- Les utilisateurs qui en étaient à une première tentative avec l'informatique ne comprenaient pas en quoi consistait le bouton « Aide ».
- Certains apprenants ne comprenaient pas bien le concept « genre et ethnique ou préjugés raciaux ».
- Le mot « graphiques » était difficile à comprendre pour les lecteurs débutants.
- En général, les apprenants étaient heureux d'avoir un espace pour faire des commentaires personnels sur les logiciels qu'ils avaient évalués.

## ANNEXE H

### **2. Rétroaction de l'apprenant au projet en général.**

- Les apprenants voulaient que l'orientation comprenne une introduction aux compétences informatiques.
- Les apprenants ont apprécié la possibilité d'accroître leurs connaissances en informatique et de travailler sur des ordinateurs.
- Certains apprenants ont exprimé leurs inquiétudes sur le montant de temps que prendrait le projet Évaluation de logiciels. Ils étaient inquiets du montant de travail.
- Les apprenants désirent choisir les logiciels qu'ils vont évaluer.
- Les apprenants ont prédit que leurs compétences informatiques s'amélioreraient.
- Les apprenants étaient intéressés au projet et à utiliser la technologie en salle de classe.
- Les apprenants avaient de la difficulté à ouvrir de façon autonome le logiciel. Un facilitateur leur a fait parvenir des directives détaillées sur l'installation du logiciel.

### **3. Rétroaction du formateur au formulaire d'évaluation à l'intention du facilitateur.**

- Offrir plus d'espace sur les formulaires pour en faciliter la lecture.
- Ombrage dans les lignes d'en-tête pour que le répondant ne coche pas au mauvais endroit.
- À l'énoncé « Les instructeurs trouvent le logiciel valable » ajouter « pour les exercices et la pratique/présentation de nouveaux concepts ».
- Définition plus complète sur la signification de « Niveau ». Est-ce que niveau signifie « année »?

### **4. Rétroaction du formateur au processus d'orientation et remarques générales.**

- « Une trousse d'orientation sera très utile pour clarifier les questions/inquiétudes de l'apprenant et pour mieux expliquer l'ensemble du projet. Ces trousse amélioreront l'image globale du projet et assureront aux apprenants qu'ils participent à un projet utile et important. »
- « Je crois que le temps initial à consacrer auprès de chaque étudiant sera un peu plus long que prévu. »
- Les apprenants étaient impatients de participer et les facilitateurs étaient contents du résultat.
- La majorité des formateurs ont indiqué leur inquiétude concernant les difficultés à ouvrir et lancer les logiciels.
- Durant la phase pilote, le site d'Edmonton a évalué les logiciels Windows et DOS parce que nous ne pouvions ouvrir les logiciels en format Mac.
- Les formateurs ne mentionnent pas quelles parties du processus d'orientation ils ont utilisées, mais d'une façon générale les répondants étaient satisfaits de l'orientation.

En juin, Bobbi Hammett a demandé « si les sommaires et les commentaires seraient affichés sur le Web », soit de façon anonyme ou avec le nom réel des participants. Je ne vois aucun problème à le faire outre un manque de temps.

Les formateurs qui ont participé à cette phase pilote ont souligné des changements nécessaires à apporter au formulaire d'évaluation à l'intention de l'étudiant. Cela ne pose aucun problème et cela peut se faire à chaque site. En ce qui concerne le processus d'orientation, tout ce qu'il nous faut ce sont les « trousse » et nous pouvons aller de l'avant (conformément à notre échéancier) en septembre.

## ANNEXE I

### LISTE INITIALE DE LOGICIELS

1	123 Talk	DOS	Les enfants apprennent les chiffres, à compter
2	123Learn	Win 3.1	Un outil d'apprentissage amusant, rien de plus
3	123-TALK	Win 3.1	Logiciel d'enseignement parlant
4	<b>1st Class GradeBook</b>	Win 3.1	Grade Book – trousse de l'enseignant
5	20-20 Word Processor	DOS	Traitement de texte en gros caractères
6	A2Z Hangman	Win 95	Hangman: écrire des mots, jouer et apprendre
7	A2Z Hangman	Win 3.1	Améliorer le vocabulaire et l'orthographe
8	Abacus	Win 3.1	Module tutoriel en mathématiques
9	ABC Fun Keys	DOS	Jeux éducatifs et musique pour le préscolaire
10	ABC Talk	DOS	Apprendre aux enfants à parler/lire/alphabet/orthographe
11	Able Series	DOS	Able: Série de neuf logiciels éducatifs
12	<b>ACCU-Reading</b>	Win 3.1	Encourage la maîtrise d'une lecture précise.
13	<b>AceReader</b>	Win 95	Programme d'auto-amélioration de la lecture rapide
14	<b>AceReader</b>	Mac	Apprendre à lire plus rapidement sur l'ordinateur et dans les autres médiums
15	Acrostix	DOS	Citations – à compléter
16	Action Education - Vol II	DOS	Jeu de mathématiques éducatif pour l'enseignement des tables de multiplication
17	Add A Lot	DOS	Jeux de mathématiques éducatifs pour les 6 à 12 ans
18	Adobe Acrobat Reader	Win 3.1	Gratuitiel permettant la lecture des fichiers de format PDF
19	Adobe Acrobat Reader	Mac	Lecteur pour fichiers en format PDF
20	AECT Tutor	Win 3.1	Enseignement de l'anglais (niveau supérieur)
21	<b>Alphabet</b>	Mac	Apprentissage de l'alphabet par le jeu
22	AlphaTalk	Mac	Enseignement de l'alphabet
23	Animal Math	DOS	Jeux de nombre pour les enfants
24	Animated Addition & Sub.	DOS	Addition et soustraction; 1 <sup>ère</sup> – 4 <sup>e</sup> année; 1 <sup>ère</sup> partie
25	Animated Alphabet	DOS	Texte animé - préscolaire et 1 <sup>ère</sup> année
26	Animated Beginning Typing	Win 3.1	Technique pour apprendre à dactylographier (débutants de tout âge)
27	Animated Clock	DOS	L'heure enseignée aux enfants
28	Animated Math	DOS	Compter/addition/soustraction
29	Animated Memory Game	DOS	Jeux de mémoire
30	Animated Multiplication & Division	DOS	Jeux de multiplication et de division
31	Animated Phonics	Win 3.1	Sons phonétiques pour les lettres et les mots
32	Animated 'Subtraction	DOS	Addition et soustraction – 1 <sup>ère</sup> à 4 <sup>e</sup> année; Partie 2
33	Animated Words	DOS	Jeu éducatif pour enfants
34	Arith-M-Attack	Win 3.1	Pratiquer les fonctions mathématiques par le jeu
35	ArithmeTick-Tack-Toe	Win 3.1	Jeu de mathématiques éducatif
36	<b>Arithmeticus</b>	Mac	Calcul mental; pour étudiants et enseignants
37	Auto-Flash-Card	Win 3.1	Carte éclair – outil d'apprentissage de base [gratuitiel]
38	Babble	DOS	Outil de création littéraire/studio de mixage de texte
39	Bad-Libs	DOS	Composer trois histoires amusantes
40	Bardusa	Win 95	Résoudre les problèmes avec les lettres (animé)
41	<b>Basic Math for Windows</b>	Win 3.1	Cours d'initiation aux mathématiques pour tous les autres cours de mathématiques
42	BasicFacts Maker II 3.2	Mac	Génère des feuilles de calcul pour les étudiants
43	<b>Be Fruitful &amp; Multiply 1.5.1</b>	Mac	Illustration et exercices - tables de multiplication
44	Beat the Bomb	DOS	Jeu de mathématiques animé (gratuitiel)
45	<b>Big Math Attack</b>	Win 3.1	Jeu d'arcade pour vérifier les habiletés en mathématiques, orthographe et dactylographie



## ANNEXE J

### BUDGET

Évaluation de gratuits et de partagiciels d'apprentissage  
comme ressources efficaces pour les programmes d'alphabétisation des adultes

File Number: 21033

1 avril 2002 au 31 mars 2004

Dépenses (Description)	Contribution de la Commission Amendement # 1	Dépenses totales du projet	Solde
Salaires et bénéfices	106,000	106,476	-476
Frais de consultation	5,000	5,000	0
Délivrance de licences pour les gratuits et partagiciels	13,500	3,470	10,030
Évaluation	7,500	5,993	1,507
Autres :			
Réunions	30,000	31,031	-1,031
Soutien technique	5,000	5,000	0
<hr/>			
TOTAL	167,000	156,970	10,030

## ANNEXE I

46	<b>Big Math Attack</b>	DOS	Jeu d'arcade pour vérifier les habiletés en mathématiques, orthographe et dactylographie
47	Billy Bear - Day Dreams	DOS	Livre d'histoire interactif pour enfants
48	Binders	Win 95	Logiciel éducatif pour enfants
49	Bingo Maker	Win 95	Génère des cartes de pratique - démo seulement
50	<b>Bingo Mathness</b>	Win 3.1	Pratique les habiletés en mathématiques
51	Blackboard Typing Tutor	Win 95	Dactilogiciel
52	Blaster Maths	DOS	Exercices de mathématiques simples
53	<b>Blastwords</b>	Win 95	Apprentissage rapide des mots – mémorisation
54	Bogest	Win 3.1	Création de mots à l'aide de groupes de lettres (Boggle)
55	Book	DOS	Aider les étudiants dans la rédaction de rapports de livre
56	Brain Builder - Math Edition	Win 95	Mathématiques et résolution de problèmes
57	Break the Wall	Win 95	Jeu amusant pour développer des habiletés de base en mathématiques (avec graphique d'avancement)
58	<b>Break the Wall</b>	Win 3.1	Pratique des habiletés de base en mathématiques
59	CalcuMemory	Win 3.1	Jeu de mémoire sur des notions de mathématiques de base
60	<b>CALL:ABC's</b>	Mac	Apprendre comment classer des mots par ordre alphabétique et utiliser un guide de mots
61	<b>CALL:Addition Drill</b>	Mac	Aider les apprenants adultes à apprendre les additions de base et avancées
62	CALL:Budgeting Your Bucks	Mac	Information de base sur la gestion de l'argent
63	<b>CALL:Capital Idea</b>	Mac	Apprendre le bon emploi des majuscules
64	CALL:Clip Art Organizer	Mac	Aide à utiliser les nombreux fichiers clip art
65	CALL:Cloze Encounters	Mac	Outil pour la création d'exercices de « cloze » personnalisés
66	<b>CALL:Division Dozer</b>	Mac	Apprendre comment solutionner de longs problèmes de division
67	<b>CALL:Focus on New Brunswick</b>	Mac	Apprentissage des concepts de base sur le monde dans lequel nous vivons
68	<b>CALL:Grammar Games</b>	Mac	Apprendre ce que sont les sujets et les prédicats dans une phrase
69	CALL:Health Quest	Mac	Information nutritionnelle à l'intention des étudiants adultes
70	<b>CALL:Magic of Metric</b>	Mac	Aide les étudiants adultes à maîtriser le système métrique
71	CALL:Mighty Map	Mac	Acquisition de connaissances de base sur les cartes géographiques
72	CALL:Path to Perfect Punctuation	Mac	Apprendre le bon emploi des divers signes de ponctuation
73	<b>CALL:Take a Break</b>	Mac	Apprendre les dix règles de base de la syllabation
74	CALL:The Great N.B.Chase	Mac	Renforcer les connaissances sur les cartes géographiques et mieux connaître le Nouveau-Brunswick
75	CALL:The Percent Event	Mac	Apprendre comment résoudre les problèmes avec des pourcentages
76	CALL:Worksheet Wizard	Mac	Créer des feuilles de travail et des tests pour tous les sujets
77	CALL:Yearbook	Mac	Concevoir un annuaire de classe informatisé
78	<b>Camping Story</b>	Mac	Nouvelles interactives et personnalisées pour les jeunes lecteurs
79	Capital Skills	DOS	13 cours sur la capitalisation
80	<b>Chalkboard Math</b>	Win 3.1	Tuteur en mathématiques
81	<b>Choices</b>	Win 3.1	Préparer des tests de choix multiple
82	Clown Spell	Win 3.1	Logiciel orthographique pour les enfants et les adultes
83	<b>Clozemaker</b>	Win 3.1	Préparer des exercices à compléter
84	Copy Exercise	Win 3.1	Enseignement des quatre types de phrases de base
85	<b>Create A Quiz</b>	Win 3.1	Concevoir des tests interactifs sur écran
86	Cross	Win 3.1	Générer des programmes de recherche de mots

## ANNEXE I

87	Crossword Challenge	DOS	Améliorer son vocabulaire
88	Crossword Express	Win 3.1	Créer/résoudre des mots croisés
89	Crossword Power	DOS	Créer des mots croisés
90	Cultural Awareness	DOS	Jeu éducation sur la littérature culturelle
91	Dad's Choice	DOS	Enseigner les mathématiques de manière non intimidante
92	<b>Developing Critical Thinking</b>	Win 3.1	Formation sur l'usage linguistique
93	<b>Diagnostic Grammar</b>	Win 3.1	Démo - diagnostic/leçons choisies
94	<b>Diagnostic Reading</b>	Win 3.1	Démo - diagnostic/leçons choisies
95	Dino Match	Win 3.1	Jeu animé pour développer la mémoire
96	Dino Numbers	Win 3.1	Jeu animé pour l'acquisition de notions arithmétiques
97	Dino Spell	Win 3.1	Jeu animé pour l'apprentissage de l'orthographe
98	Drill 12	Mac	Exercices d'automatisation pour l'acquisition du langage
99	Early Learning	Win 3.1	Dix programmes éducatifs pour les enfants de 3 à 7 ans
100	Easy Math	Win 3.1	Outil pour l'acquisition d'habiletés en mathématiques Système de tests à choix multiples (comprend des exemples de test)
101	Educatabase	DOS	Développe les habiletés de base en mathématiques et en orthographe
102	Edu-Drill	DOS	orthographe
103	<b>Edwin Educational Software</b>	Win 3.1	Additions et soustractions de base
104	Elephant's Memory	Mac	Système électronique pour développer sa mémoire
105	<b>English 201 - Homonyms</b>	Win 95	Enseignement des homonymes
106	<b>English 201 - Homonyms</b>	Win 3.1	Module tutoriel – homonymes
107	<b>English 202 - Antonyms</b>	Win 95	Définitions et utilisation des antonymes
108	<b>English 202 - Antonyms</b>	Win 3.1	Module tutoriel – antonymes
109	<b>English 203 - Synonyms</b>	Win 95	Définitions et utilisation des synonymes dans une phrase
110	<b>English 203 - Synonyms</b>	Win 3.1	Module tutoriel - synonymes
111	English 204 - Syllables	Win 95	Enseignement des syllabes
112	English 204 - Syllables	Win 3.1	Module tutoriel – syllabes
113	English 205 - Prefix & Suffix	Win 95	Enseignement des préfixes et des suffixes
114	English 205 - Prefix & Suffix	Win 3.1	Module tutoriel - préfixes et suffixes
115	English 206 - Contractions	Win 95	Définitions et utilisation des contractions
116	English 206 - Contractions	Win 3.1	Module tutoriel – contractions
117	<b>English 207 - Possessives</b>	Win 95	Enseignement des adjectifs possessifs
118	<b>English 207 - Possessives</b>	Win 3.1	Module tutoriel – adjectifs possessifs
119	English 208 - Subject & Predicate	Win 3.1	Module tutoriel - sujet et prédicat – 1 <sup>ère</sup> partie
120	English 209 - Subject & Predicate	Win 95	Enseignement des sujets et prédicats
121	English 209 - Subject & Predicate	Win 3.1	Module tutoriel - sujet et prédicat – 2 <sup>e</sup> partie
122	<b>English 210 - Sentences</b>	Win 95	Enseignement des quatre types de phrases de base
123	<b>English 211 - Sentences</b>	Win 95	Phrases simples et composées
124	<b>English 213 - Punctuation</b>	Win 95	Utilisation de la ponctuation dans les phrases
125	English 214 - Quotation Marks	Win 95	Utilisation des guillemets
126	<b>English 215 - Nouns</b>	Win 95	Définitions et utilisation des noms dans une phrase
127	<b>English 217 - Pronouns</b>	Win 95	Enseignement des pronoms
128	<b>English 218 - Verbs</b>	Win 95	Enseignement des verbes
129	English 220 - Adjectives	Win 95	Définitions et utilisation des adjectifs
130	<b>English 222 -Conjunctions</b>	Win 95	Enseignement des conjonctions
131	<b>English 223 - Interjections</b>	Win 95	Enseignement des interjections
132	English 224 - Prepositions English 225 - Vowels &	Win 95	Enseignement des prépositions
133	Consonants	Win 95	Enseignement des voyelles et des consonnes
134	English Language	DOS	Module tutoriel avancé pour l'apprentissage de l'anglais

## ANNEXE I

135	<b>ESL Demons (Demo)</b>	Win 3.1	ALS – grammaire anglaise, orthographe
136	<b>Europe!</b>	Win 3.1	Jeu sur la géographie
137	<b>Evidences</b>	DOS	Test éducatif avec correcteur
138	Examiner for Windows	Win 3.1	Générer des examens à choix multiples
139	<b>EZSpell</b>	Win 3.1	Enseigner l'orthographe aux débutants
140	<b>FasType</b>	Win 3.1	Dactilogiciel Apprendre les définitions de mots et de phrases par un jeu-questionnaire
141	Fat Art's Quizzer	DOS	
142	FishCard	Mac	Cartes éclair électroniques
143	FishCards	DOS	Révision au moyen de cartes éclair
144	Flash Card 3.0	Win 95	Créer des listes de questions/réponses et des cartes éclair
145	Flash Card Manager	Win 95	Organiser des cartes éclair pour toutes les catégories
146	Flash Cards	Win 3.1	Outil pour la mémorisation du vocabulaire
147	<b>Flash Cards - Math</b>	Win 3.1	Programme de mathématiques pour le primaire
148	Flashcard Maker	Mac	Enseignement de la lecture, du vocabulaire et la phonétique
149	Flashquiz	DOS	Jeux et apprentissage
150	Flexi-Tutor Weekly Speller	DOS	Listes d'orthographe (exercices à compléter)
151	Fractions Made Easy	Win 95	Pratiquer les fractions
152	Fun with Letters and Words	DOS	Jeu éducatif pour les 2 à 6 ans
153	Fun With Phonics - Level 1	Win 3.1	Premières et dernières lettres; voyelles et lettres
154	Funnels	DOS	Jeu de mathématiques
155	<b>Grammar Demons</b>	Win 3.1	Aide avec des questions de grammaire difficiles
156	Grammar Slammer	Win 3.1	Module tutoriel – révision de la grammaire anglaise
157	<b>Hang-em</b>	Win 95	Jeu du Bonhomme pendu avec plus de 1 000 mots Jeu du Bonhomme pendu avec un bonhomme pendu inhabituel
158	Hangman	Win 95	
159	Hangman for Students	DOS	Listes de mots divisées par année scolaire
160	Hangman Junior	Win 3.1	Vise les 5 à 9 ans
161	Hiding	Mac	Aide à reconnaître les lettres, les chiffres et les mots
162	HyperCard Player	Mac	Programme qui vous permet de voir et d'utiliser Hypercard
163	IECT Tutor	Win 3.1	Enseignement de l'anglais (niveau intermédiaire)
164	<b>Introduction To Basic Math</b>	DOS	Pratiquer les quatre opérations de mathématiques Apprendre à dactylographier en s'amusant - pour VGA (sans lettres tombantes)
165	JAWS - Keyboard Tutor	DOS	
166	<b>Jumble</b>	Win 3.1	Débrouiller des slogans connus
167	<b>Jurassic Spelling</b>	DOS	Enseignement de l'orthographe et d'autres sujets
168	Kiddy Maths	Win 95	Programme de mathématiques pour enfants
169	<b>Kids Math</b>	Win 95	Module tutoriel sur la multiplication et la division
170	Know Your Stuff	DOS	Étudier le sujet de son choix Jeu graphique sur l'orthographe avec trois niveaux d'habiletés
171	Krysten Learns to Spell	Win 3.1	
172	Larry's Learning Letters	Win 3.1	Apprentissage de l'alphabet et des chiffres
173	Larry's Learning Math Machine	Win 3.1	Outil d'apprentissage pour les mathématiques
174	Lectra	Win 3.1	Développer la lecture, la mémoire et le vocabulaire Jeu de vocabulaire semblable au Bonhomme pendu, mais avec un avion
175	Letter Drop	DOS	
176	<b>Letter Sounds</b>	Win 3.1	Faire la connexion entre les lettres et les sons
177	Letterfall	DOS	Jeu de lettres tombantes, dactilogiciel pour les enfants Nombre pratiquement illimité de problèmes de mathématiques
178	Licence Plate Math	Win 95	
179	LiltMath	DOS	Exercices de mathématiques sous forme de jeu pour les jeunes de 6 à 12 ans

## ANNEXE I

180	Little Fingers Autoplayer	Mac	Logiciel nécessaire pour faire fonctionner les séries Little Fingers Classroom
181	Mac Libs 1.1	Mac	Aide à l'apprentissage de la grammaire anglaise
182	MAC Typing Tutor	Mac	Dactilogiciel complet; cinq différents modules d'apprentissage
183	<b>MacEmatics 2.1.5</b>	Mac	Logiciel d'orthographe complet avec voix
184	MacGrammar Tutor	Mac	Exercices de mathématiques
185	<b>Mad Minute Math</b>	Win 3.1	Pratiquer les fonctions de base en mathématiques
186	Make 24	Win 95	Jeu de mathématiques complexe pour les 8 ans et +
187	<b>Master Spell 4.1.3</b>	Mac	Addition et soustraction pour les apprenants à besoins spéciaux
188	MasterMind Typing	Win 3.1	Dactilogiciel
189	Mastery Learning Grammar	Win 95	Enseignement et exercices de grammaire anglaise
190	Mastery Learning: Grammar	DOS	Enseignement et exercices de grammaire anglaise
191	Math and Science	Win 3.1	Dix programmes de la 1 <sup>ère</sup> année au secondaire
192	Math Assault I	DOS	Jeu de mathématiques multimédia
193	Math Basics for Windows	Win 3.1	Dix logiciels pour la 1 <sup>ère</sup> à la 6 <sup>e</sup> année (enseignement des notions de base)
194	<b>Math Bee</b>	Win 95	MathBee pour Windows 95
195	Math Bingo	Win 95	Bingo de mathématiques Penny Penguin
196	Math Boat	DOS	Jeu de mathématiques du domaine public : additions et soustractions
197	Math Bomber	Mac	Jeu de mathématiques pour les enfants (comprend des sons, des couleurs et des photos)
198	Math Castle	DOS	Jeu d'aventure axé sur les mathématiques
199	Math Challenge	DOS	Apprentissage des tables de mathématiques
200	<b>Math Counts</b>	DOS	Module tutoriel de mathématiques – 3 <sup>e</sup> et 4 <sup>e</sup> année
201	Math Dash	Win 3.1	Enseignement des mathématiques - style Pac-Man (large-8.1Mgs)
202	Math Dittos	Win 3.1	Multiplication pour les apprenants à besoins spéciaux
203	Math Dittos 2	Win 3.1	Addition et soustraction pour les apprenants à besoins spéciaux
204	Math Dittos II	Mac	Exercices de mathématiques pour être utilisés avec HyperCard
205	Math Flash Cards	Win 95	Tests de mathématiques
206	<b>Math Flight</b>	Win 95	Pratiquer l'arithmétique de base
207	<b>Math Flight</b>	Win 3.1	Pratiquer l'arithmétique de base – sept niveaux
208	Math Fun	DOS	Enseigner les concepts de mathématiques de base aux enfants
209	Math Made Easy	DOS	Module tutoriel de mathématiques, additions, soustractions, division. EGA
210	Math Market	Mac	Pratiquer les fonctions mathématiques de manière stimulante
211	Math Play	Win 3.1	Pratiquer les quatre fonctions de mathématiques – Démo
212	Math Practice	DOS	Pratiquer les opérations mathématiques (+-*/) - 1 <sup>ère</sup> à 4 <sup>e</sup> année
213	Math Programs	DOS	Révision des concepts mathématiques (secondaire)
214	Math Shop 1	DOS	Générateur de feuilles de calcul
215	<b>Math Skill Builders</b>	Win 95	Pratiquer les nombres entiers
216	Math Snatchers	DOS	Jeu de mathématiques multimédia
217	Math Stacks	Mac	Quatre jeux de mathématiques avec cinq niveaux
218	Math Stars 4.0	Mac	Pratiquer les tables de multiplication et le calcul mental
219	Math Strategies	Win 95	Enseignement des mathématiques de base au moyen d'un jeu d'arcade

## ANNEXE I

220	Math Test	DOS	Pratiquer la résolution de problèmes de mathématiques de base et avancés par le jeu
221	Math Tower	DOS	Jeu sur les habiletés de mathématiques de base
222	<b>Math Tutor</b>	DOS	Module tutoriel de mathématiques pour la 1 <sup>ère</sup> à la 6 <sup>e</sup> année
223	Math Wizard	Mac	Test de mémoire (14 niveaux différents)
224	Math Workout	DOS	Exercices d'arithmétique pour tous les âges Equations de mathématiques simples dans un jeu de concentration
225	<b>Mathcard</b>	Win 95	
226	Mathematics Worksheet Factory	Win 95	Feuilles de calcul imprimables pour la 1 <sup>ère</sup> à 7 <sup>e</sup> année
227	Mather	DOS	Jeu éducatif de mathématiques
228	MathFlash	Win 95	Exercices sur les fonctions mathématiques
229	<b>MathGo 1.1</b>	Mac	Logiciel de carte éclair à utiliser avec HyperCard
230	MathTutr	Win 95	Enseignement des habiletés de base en mathématiques
231	MathWiz	DOS	Logiciel de pratique en mathématiques
232	<b>MathYou</b>	DOS	Quatre fonctions de base; douze niveaux de difficulté
233	Mega Mind Maze	DOS	Jeu de vocabulaire
234	Memory 2	Win 3.1	Quatre jeux pour améliorer la mémoire
235	Memory Master	DOS	Améliorer sa mémoire avec ce logiciel éducatif
236	Memory Measure	Mac	Pratiquer les fonctions mathématiques de base par le jeu
237	Memory with Words	Win 95	Traduction de mots en tournant des cartes
238	Memory Wizard	Win 95	Aide à développer la mémoire - démo seulement
239	<b>Memotest</b>	Win 3.1	Test de mémoire
240	Merlin's Math	DOS	Enseignement de la multiplication et de la division
241	Mini-Computer	DOS	Module tutoriel de mathématiques de base pour les enfants
242	MiniMan	Win 95	Outil logiciel éducatif et de productivité pour les enfants
243	Missile Math	Win 95	Exercices de mathématiques sous forme de jeu d'arcade
244	MMI Trainer	Win 95	Apprentissage du vocabulaire et des termes grammaticaux
245	Monster Math	Win 3.1	Jeu pour améliorer vos habiletés en mathématiques
246	Monster Math (32 Bit)	Win 95	Jeu pour améliorer vos habiletés en mathématiques
247	Monthly Vocabulary Builder	DOS	Module tutoriel pour développer le vocabulaire
248	Mouse Math	Win 3.1	Logiciel d'entraînement verbal sur les mathématiques Démo: imprime des feuilles de calcul de mathématiques incluant les clés de correction
249	MSB: Talking Arithmetic Tutor	Mac	
250	MSB: Whole Number Arithmetic	Mac	Logiciel pour étudier la grammaire en s'amusant Enseignement des habiletés de base en mathématiques (maternelle – 6 <sup>e</sup> année)
251	MSB: Worksheet Generator	Mac	
252	<b>Multi-Fun</b>	Win 3.1	Pratiquer les mathématiques en s'amusant
253	Multimedia Spelling Bee	Win 3.1	Jeu d'orthographe avec parole et graphiques Conseils sur l'utilisation de la grammaire et des autres problèmes de langue
254	Multiplication Stack	Mac	
255	Multi-Trainer	Win 3.1	Logiciel exerciceur sur les connaissances générales
256	<b>My Spelling Bee</b>	Win 3.1	Enregistrer et pratiquer ses lacunes en orthographe
257	Mysto the Mindreader	Win 95	Jeu de vocabulaire éducatif programmable
258	No Frills KidsMath	Win 95	Pratiquer les mathématiques; logiciel simple
259	Nothin' But The Facts	Win 3.1	Maîtriser les habiletés d'arithmétique de base
260	<b>Number Target 1.12</b>	Mac	Jeu pour développer ses habiletés en lecture
261	Online English Handbook	Mac	Génère, administre et archive les tests Module tutoriel de rédaction – apprendre à rédiger des paragraphes de façon efficace
262	<b>Paragraph Punch</b>	Win 95	
263	<b>PC Dictionary</b>	Win 3.1	Maîtriser le vocabulaire à l'aide de parties de mots
264	PC-CAI	DOS	Concevoir des logiciels ou des jeux éducatifs
265	<b>PC-Fastype</b>	DOS	Dactilogiciel

## ANNEXE I

266	Penny Penguin's Math Bingo	Win 3.1	Multimédia – enseignement des mathématiques aux enfants
267	<b>Perfect Typing</b>	DOS	Dactilogiciel Enseignement de la lecture au son et des méthodes orthographiques
268	Phonics 123	DOS	
269	<b>Planet Math</b>	Win 3.1	Module tutoriel de mathématiques pour les 6 à 16 ans
270	Power Typing Light	Win 3.1	Module tutoriel pour les débutants et les experts
271	Practice	DOS	Module tutoriel conçu par l'utilisateur
272	Practicing Math	DOS	Pratiquer divers concepts de mathématiques
273	<b>Primary Learning</b>	Win 3.1	Dix exercices éducatifs; 6 à 14 ans
274	<b>Prime Time Math</b>	Win 95	Jeu de problèmes sous forme d'énoncés – 7 <sup>e</sup> à 12 <sup>e</sup> année
275	Professor Phonics	Mac	Faire et compléter des passages (technique de closure)
276	Punctuation Fundamentals	DOS	Règles de base de la ponctuation – référence
277	<b>Puzzle</b>	Win 95	Traduction de mots (casse-tête)
278	Puzzler	DOS	Créer des mots croisés, recherche de mots, casse-têtes
279	PYS:Choose The Best	Mac	Choix multiples (exercices ou test)
280	<b>PYS:Practice Your English</b>	Mac	Pratiquer les styles de phrases courants
281	PYS:Practice Your Jumble	Mac	Mettre en ordre les mots des phrases
282	PYS:Practice Your Spelling	Mac	Pratiquer l'orthographe des mots dans votre propre texte
283	PYS:Practice Your Verbs	Mac	Exercices de verbes irréguliers
284	Quictype	DOS	Jeu pour améliorer sa vitesse de frappe
285	Quiz Buster	DOS	Générer des tests de mathématiques – pour les enseignants
286	QuizMaker Pro	Mac	Module de leçon pour les séries Little Fingers Classroom
287	Quiz-Master	Win 3.1	Générateur de tests à choix multiples
288	Quizzia	DOS	Jeu questionnaire sur la nutrition Module tutoriel de mathématiques multimédia; plusieurs niveaux de difficulté
289	<b>Ray's Numbers Game</b>	Win 3.1	
290	Ray's Spelling	Win 95	Exercices ou tests, comprend enregistrement de la parole Apprentissage de l'orthographe, améliorer sa lecture et son vocabulaire
291	<b>Ray's Spelling &amp; Word Games</b>	Win 3.1	Améliorer sa vitesse de lecture et être plus efficace dans sa lecture
292	ReadFast	DOS	
293	ReadFlex	Win 95	Lecture rapide pour débutants et experts
294	ReadFlex	DOS	Lecture rapide pour débutants et experts
295	Reading Acceleration Program	Win 95	Lire des fichiers-textes à différentes vitesses
296	ReadRunner	Win 95	Logiciel pour améliorer sa vitesse de lecture Améliorer sa capacité de lecture et son niveau de compréhension
297	<b>Real World Reading Skills</b>	Win 95	
298	Resume Best	DOS	Comment rédiger son curriculum vitae
299	Resume Professional	DOS	Préparer un curriculum vitae
300	Riddle Balloon	DOS	Devinettes/orthographe
301	Roxie's Math Fish	Win 95	Jeu de mathématiques pour enfants
302	Roxie's Math Fish	Win 3.1	Jeu de mathématiques pour enfants
303	<b>Roxie's Reading Fish</b>	Win 95	Apprendre à lire en jouant à « Go Fish »
304	Saragram	DOS	Dactilogiciel pour enfants
305	School Crazy	Win 3.1	Pratiquer et renforcer ses habiletés
306	<b>School Mom Plus</b>	DOS	Niveaux multiples d'apprentissage pour différents sujets
307	School-Mom	DOS	Jeu éducatif – musique, art, anglais, mathématiques
308	Scrambled Words	DOS	Jeu éducatif
309	Screen Cloze	Mac	Lecture, vocabulaire et phonétique
310	Senari Division	DOS	Module tutoriel sur les longues divisions
311	Senari Multiplication	DOS	Mathématiques : exercices sur la multiplication

## ANNEXE I

312	<b>Show 'N Spell</b>	DOS	Spelling Bee et Module tutoriel
313	<b>SKILLAB2</b>	DOS	Renforcement des compétences en anglais
314	Snakes & Ladders	DOS	Jeu de mathématiques simple
315	<b>Snowman</b>	Win 3.1	Jeu de vocabulaire pour enfants
316	Snowman (32 Bit)	Win 95	Jeu semblable au Bonhomme pendu pour l'enrichissement du vocabulaire
317	Sounds Like	Mac	Définitions, exemples et tests Apprendre à dactylographier en s'amusant – améliorer sa vitesse
318	Speed	DOS	
319	Spell Tutor	Mac	Rythme de lecture avec des textes électroniques
320	Spell-Bot	Win 95	Jeu similaire au Bonhomme pendu
321	Spelling Bee	Win 95	Spelling Bee pour Windows 95
322	<b>Spelling Beez</b>	DOS	Logiciel visuel et oral pour l'apprentissage de l'orthographe
323	<b>Spelling Games</b>	Win 3.1	Huit jeux d'orthographe
324	Spelling Gremlins	DOS	Cartes éclair pour les mots généralement mal orthographiés
325	Spell-Well	DOS	Apprendre à écrire et à orthographier (capacité de son)
326	<b>Spiko and the Math Masters</b>	Win 95	Logiciel de mathématiques
327	SSP Math Trainers	Win 95	Version Windows du logiciel de mathématiques DOS
328	Storymaker	DOS	Créer et lire des livres d'histoire
329	Study	Win 95	Cartes éclair pour se préparer pour les tests et examens
330	StudyMaster Flash Cards	Win 3.1	Développer ses capacités de mémorisation
331	Super Memo	DOS	Outil d'apprentissage; étude répétitive informatisée
332	<b>Tablewiz</b>	Win 95	Aide les étudiants à apprendre les tables de multiplication Logiciel amusant pour développer ses capacités de lecture et d'écriture
333	Talking Community Signs	DOS	
334	Talking English	Win 3.1	Enseignement des structures de phrase de base
335	Talking Spelling	Win 3.1	Logiciel pour l'apprentissage de l'orthographe (enfants) Enseignement de l'alphabet, de la lecture, de l'orthographe, etc.
336	Talking Teacher	Win 3.1	
337	Talking Teacher	DOS	Alphabet/lecture/orthographe
338	Talking Time Tutor	DOS	Quatre activités pour apprendre à l'enfant à lire l'heure
339	Talking Times Table	Win 3.1	Enseignement des tables de multiplication (jusqu'à 12) Générateur de problèmes de mathématiques sous forme d'énoncés
340	Teach Mathematics	DOS	
341	Teach Reading	Win 3.1	Pratiquer ses habiletés de balayage et de concentration
342	Teach Your Children	Win 3.1	Aide à l'enseignement des questions qui posent problème
343	Test and Study	DOS	Test et étude : vérification des connaissances
344	The Jumbler	Win 3.1	Jeu de lettres
345	The Math Tutor	DOS	Générateur de problèmes de mathématiques de base Divers niveaux de difficulté pour les quatre fonctions mathématiques
346	The Numbers Game	DOS	Logiciel de synthèse vocale pour la lecture de tous les fichiers textes
347	<b>The Parts of Speech</b>	Mac	
348	The Reading Machine	Mac	Jeu de lettres
349	The Reading Mouse	Mac	Dactilogiciel pour les jeunes lecteurs (son) Module tutoriel d'orthographe : Insérez votre liste de mots pour l'étudier
350	The Spelling Tutor	DOS	
351	The Spelling Voice	Win 3.1	Utiliser des listes de mots créées avec sa propre voix
352	The Tester	Win 3.1	Création de cartes éclair électroniques
353	The Words	Win 95	Logiciel pour l'apprentissage du vocabulaire (langues)
354	The Words	Win 3.1	Logiciel d'apprentissage du vocabulaire facile à utiliser
355	TipTap Lite	Win 3.1	Enseignement de la phonétique, de la grammaire, de la



## ANNEXE I

			dactylographie et de l'écriture courante
356	Tommy's Math Tooter	DOS	Démo – faire des équations à partir des nombres et des symboles
357	Tongue Twisters	Mac	Enseignement des lettres et des mots – débrouiller les mots
358	Total Recall	Win 3.1	Logiciel d'étude facile à utiliser
359	Total Recall	DOS	Version partagiciel du logiciel éducatif Total Recall
360	<b>Touch Typing</b>	Win 95	Enseignement de la dactylographie avec doigté
361	Track Words	Win 95	Jeu similaire à Boggle
362	Treasure Hunt Math	DOS	Mathématiques de base (1 <sup>ère</sup> à 6 <sup>e</sup> année) – sous forme de jeu d'arcade
363	True Multiple Choice	Win 3.1	Écrire, réviser, module tutoriel et test à cinq niveaux
364	Type & Speak 0.55	Mac	Démo: module tutoriel animé avec visuel et son
365	Type Games	DOS	Dactilogiciel - phrases
366	TypeDrill	DOS	TypeDrill : améliorer sa vitesse de frappe
367	TypeMate	DOS	Dactilogiciel à base de menus
368	Typing Master	DOS	Module tutoriel sur la dactylographie avec doigté Module tutoriel sur la dactylographie avec doigté sur plusieurs claviers
369	Typing Tutor International	DOS	Apprendre à dactylographier par le jeu
370	Typing World	DOS	Dactilogiciel pour enfants (avec un ou deux mains)
371	Unicorn Quest	DOS	Démo : diagnostic, module tutoriel et pratiquer les fonctions mathématiques
372	Unscramble 1.2	Mac	Apprendre la syntaxe et la morphologie des verbes anglais
373	Verbalist	DOS	Créer des livres ou des magazines électroniques
374	Visual Text Publisher	DOS	Carte éclair de format question/réponse
375	Vocabulary Blaster	DOS	Le joueur tire sur des objets pour jumeler les mots
376	Vocabulary Builder - Eng 2	Win 3.1	Créer des jeux de recherche de mots, bingo et carte éclair, etc.
377	Vocabulary Power	DOS	Pour apprendre de nouveaux mots de vocabulaire populaires
378	Vocabulary Trainer	Win 95	L'utilisateur crée des fichiers de cartes éclair
379	VT	DOS	Pratiquer des listes de mots à épeler
380	<b>Weekly Speller</b>	Win 3.1	Listes de mots à épeler – enregistre les sons
381	<b>Weekly Speller (Ver 1.7)</b>	Win 95	Enseignement des concepts de base de DOS, Windows, etc.
382	What's In That Box	DOS	Jeu de mathématiques simple
383	Which Number	Mac	Création de questionnaires multimédias
384	WinAsks Professional	Win 3.1	Module tutoriel de mathématiques sous forme de jeu
385	Wind-O-Math	Win 3.1	Enseignement de l'orthographe pour les enfants et les apprenants adultes
386	Windows Spell-B	Win 3.1	Cartes éclair
387	WinFlash	Win 3.1	Cartes éclair – logiciel d'apprentissage et tests
388	WinFlash Educator	Win 95	Pratiquer les habiletés de mathématiques de base
389	<b>WinMath</b>	Win 3.1	Créer des exercices sur le vocabulaire – pour enseignants
390	Wisco Word Power	Win 3.1	Jeu d'épellation sous la forme de mots croisés
391	Wonder Word	DOS	Jeu similaire au Bonhomme pendu pour l'enrichissement du vocabulaire
392	<b>Word Blast</b>	Win 95	Jeu de lettres Windows assez simple
393	Word Boxing	Win 3.1	Jeu de lettres éducatif
394	Word Challenge	DOS	Comment reconnaître les mots généralement mal utilisés
395	<b>Word Demons</b>	Win 3.1	Mots généralement mal utilisés
396	<b>Word Demons</b>	DOS	S'amuser et apprendre à l'aide d'un jeu de recherche de lettres
397	<b>Word Find</b>	Win 95	Jumeler les mots aux images, enfants de 4 à 7 ans
398	<b>Word Gallery</b>	DOS	

## ANNEXE I

399	Word Games at Camelot	DOS	Jeu d'action qui vise l'enseignement de plus de 3 300 mots (8 ans à adulte)
400	Word Hound	Win 3.1	Jeu de recherche de mots
401	Word Juggler	Mac	Pratiquer les capacités de raisonnement et d'orthographe
402	Word List Maker	Mac	Différentes listes de mots triées de fichiers textes
403	Word Math Challenge	DOS	Mathématiques sous forme d'énoncés, 3 <sup>e</sup> à 6 <sup>e</sup> année
404	Word Mix	Mac	Jeu simple où il faut démêler des phrases brouillées
405	Word of Fortune	Win 3.1	Jeu de vocabulaire
406	Word Problem Work-Up (1)	Win 3.1	Maîtriser des problèmes sous forme d'énoncés - mathématiques (4 <sup>e</sup> à 8 <sup>e</sup> année)
407	Word Problem Work-Up (2)	Win 3.1	Maîtriser des problèmes sous forme d'énoncés – fractions
408	Word Puzzler	Win 95	Mots croisés et jeux de recherche de mots à partir de listes
409	Word Rescue	DOS	Trois épisodes différents avec des mots uniques
410	Word Scramble	Win 3.1	Créer de jeux de vocabulaire
411	Word Search	DOS	Générer des jeux de mots brouillés
412	Word Search 2.6.0	Mac	Créer des jeux de vocabulaire de diverses formes et grosseurs
413	Word Search Construction Kit	Win 3.1	Créer des jeux de vocabulaire dans des formes amusantes
414	<b>Word Search for Windows</b>	Win 3.1	Jeu multimédia sur la recherche de lettres
415	Word Search Puzzle Maker	DOS	Jeu de vocabulaire
416	Word Search Rampage	Win 95	Jeu sur la recherche de lettres
417	<b>Word Search Rampage</b>	Win 3.1	Jeu multimédia sur la recherche de lettres
418	Word Wrestle	Win 95	Jeu de vocabulaire similaire à Boggle
419	<b>Word Wrestle</b>	Win 3.1	Jeu de vocabulaire similaire à Boggle(tm)
420	<b>Word-A-Day</b>	Win 95	Développer son vocabulaire – apprendre un nouveau mot par jour
421	WordMaker	Mac	Améliorer les capacités de lecture par la formation de mots à l'aide de lettres
422	WordMonger	DOS	Créer des anagrammes, des jeux Bonhomme pendu et des outils pour la recherche de mots
423	Words	Win 95	Jeu de vocabulaire similaire à Tetris
424	Words for Windows	Win 3.1	Jeu de vocabulaire stimulant
425	<b>WordSearch Factory</b>	Win 95	Créer rapidement et facilement des casse-têtes de recherche de lettres
426	WordSpell 1.6	Mac	Déplacer les lettres pour former un mot; peut inclure le son
427	WordWhiz	DOS	Tests de connaissance sur l'anglais
428	Work Sheets	Win 3.1	Production de feuilles de calcul pour la résolution de problèmes de mathématiques
429	<b>Write All About It</b>	Win 3.1	Aider dans la préparation des écrits des étudiants pour publication
430	<b>Write It Right (Skill Level 6-8)</b>	Win 3.1	Corriger les problèmes courants en écriture
431	<b>Write It Right (Skill Level 9-11)</b>	Win 3.1	Corriger les problèmes courants en écriture
432	Writer's Dream	DOS	Production de livres électroniques sur disquettes
433	Writing About Reading	Win 95	Logiciel d'écriture – apprendre à rédiger des paragraphes
434	<b>Writing About Reading</b>	Win 3.1	Logiciel d'écriture (version Windows 3.1)
435	Writing Demons	Win 3.1	Problèmes fréquents en écriture (5 <sup>e</sup> à 8 <sup>e</sup> année)
436	<b>Writing Style Demons</b>	Win 3.1	Erreurs fréquentes dans les styles d'écriture (7 <sup>e</sup> à 10 <sup>e</sup> année)
437	Xross Word	Win 3.1	Casse-tête éducatif
438	Zpeller	DOS	Logiciel sur l'orthographe et le vocabulaire