

avons consacré 18 semaines à des activités de sensibilisation dans le milieu johannais.

Il apparaît opportun, comme pour la formation, d'évaluer une campagne de sensibilisation et de recrutement. À court terme, on peut affirmer à juste titre que celle-ci a contribué à nous amener des participantes et participants nouveaux. L'objectif de recrutement a donc été atteint. Quant à l'objectif de sensibilisation, sa portée est plus difficile à évaluer. Cet objectif s'inscrit cependant dans une démarche de visibilité et de sollicitation que l'organisme mène depuis déjà quelques années et dont les retombées sont appréciables. La Porte Ouverte bénéficie déjà d'appuis financiers et d'encouragements de la part de partenaires johannais. En nous accueillant, les intervenantes et intervenants du milieu johannais consolident ainsi leur rôle de partenaires vis-à-vis de La Porte Ouverte, qui pourra compter sur une communauté plus large reconnaissant la pertinence de son action. C'est une entreprise de longue haleine que de nouer des liens dans le milieu, mais dans un contexte économique où il semble toujours plus difficile d'assurer la suivie du groupe, cet appui a une grande valeur.

1. Il est à noter que les deux phases ont fait l'objet d'un article publié dans le no2 de la revue *Le Monde alphabétique*, coiffé du titre «*La sensibilisation à repenser*».

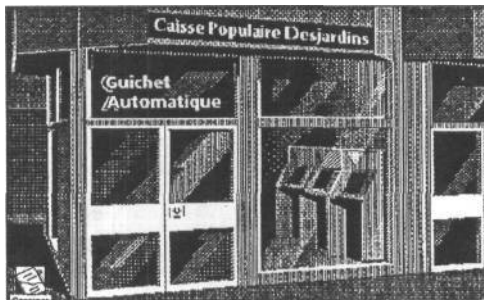
2. Nom donné aux habitants et habitantes de la ville de Saint-Jean.

INFORMATIQUE ET ALPHABÉTISATION:



LOGICIELS DE SIMULATION

Gilles Landry, de Lettres en Main, Montréal



Depuis plusieurs années, le groupe populaire d'alphabétisation Lettres en Main s'intéresse à l'utilisation de la micro-informatique en alphabétisation. Le traitement de texte, par exemple, est rapidement devenu un outil d'apprentissage privilégié dans le cadre de nos ateliers. Toutefois, il nous est vite apparu que ce type de logiciels ne convenait que partiellement à certains participants et participantes (les analphabètes complets surtout). Par conséquent, il nous fallait des logiciels conçus expressément en fonction des besoins réels des adultes analphabètes.

Au début, le problème semblait insoluble. Construire un logiciel entraînait des coûts nettement prohibitifs pour un petit organisme comme le nôtre. Heureusement, les techniques évoluent et l'apparition des programmes d'hypertexte (qui sont en fait de véritables langages de programmation) nous a donné la possibilité de créer nos propres logiciels sans devoir dépenser des fortunes.

Parce que ce type d'approche nous semble répondre véritablement aux besoins des adultes analphabètes, nous avons choisi de concevoir des logiciels qui simulent des situations réelles de vie. Ainsi, nous avons construit deux programmes qui, nous l'espérons, seront les premiers d'une longue série: Situation de vie 1 (le métro et le guichet automatique); Situation de vie 2 (le centre d'emploi).

Ces deux logiciels sont construits sur le même principe. En fait, ils sont formés d'un ensemble de piles de fiches liées les unes aux autres qui forment un scénario qui simule une activité quotidienne plausible. De plus, chacune de ces piles peut être utilisée de façon indépendante comme outil d'apprentissage.

Les scénarios sont très simples. En entrant dans le premier programme, l'utilisateur ou l'utilisatrice se trouve devant un tableau qui lui offre un choix d'activités: aller voir un film, aller au restaurant, acheter un gâteau, etc. À l'aide de la souris, il ou elle choisit une de ces activités et reçoit une consigne: prendre le métro à une station choisie de façon aléatoire, se rendre à une station déterminée par l'animateur, entrer dans un centre commercial, retirer 20 dollars au guichet automatique, trouver le commerce qui convient à l'activité (par exemple, la pâtisserie s'il s'agit d'acheter un gâteau) et y entrer. Évidemment, si la personne fait un mauvais choix à l'une ou l'autre de ces étapes, elle se retrouve devant un message d'erreur.

Pour ce qui est du second logiciel, soit le centre d'emploi, il fonctionne à peu près de la même façon. L'utilisateur ou l'utilisatrice doit tout d'abord choisir un degré de difficulté. Le programme lui propose ensuite de chercher un emploi particulier. La personne doit alors se rendre au centre d'emploi, trouver la fiche correspondant à l'emploi désiré sur

les tableaux d'affichage et remplir le bon formulaire à la fin de l'exercice. En fait, contrairement au premier logiciel, celui-ci permet à l'utilisateur ou l'utilisatrice de travailler son écriture.

Au moment d'écrire ces lignes, seul le premier logiciel a fait l'objet d'une vérification auprès des participants et participantes de Lettres en Main, qui l'ont trouvé attrayant et facile à utiliser; toutefois, il faut dire que ces personnes avaient déjà une certaine expérience de l'informatique, puisque celle-ci fait partie de leur démarche d'alphabétisation à Lettres en Main.

Cependant, deux problèmes se sont présentés: l'utilisation de la souris et la lecture du plan du métro. Le premier s'est résorbé très rapidement lorsque les participantes et participants se sont rendu compte que, pour passer d'un écran à l'autre, il ne s'agissait pas de cliquer dans des icônes, mais simplement dans des champs invisibles. Le second problème n'a pas été aussi facile à résoudre pour tout le monde. En fait, plusieurs participants et participantes ont encore de la difficulté à lire des plans. Toutefois, comme l'un des buts du

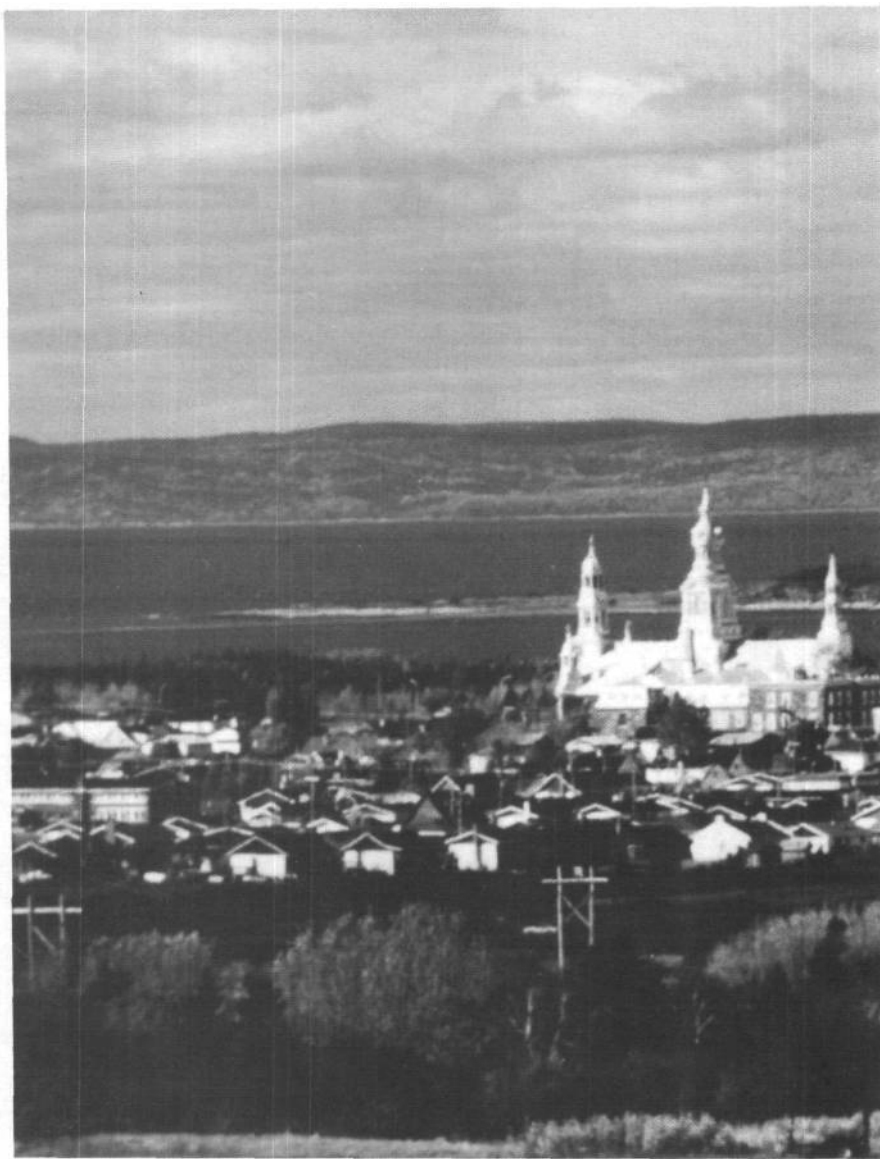
logiciel est justement de travailler sur ce type de problèmes, il n'y a là rien de tragique. Au contraire!

Finalement, le seul élément inconnu quant à la pertinence de ce logiciel reste sa capacité de susciter un véritable transfert des acquis, et il est encore trop tôt pour l'évaluer correctement.

Les scénarios proposés peuvent cependant devenir répétitifs. Toutefois, la structure même des programmes de ce type nous permet de les étoffer et de les rendre éventuellement plus complexes. Il suffit de créer de nouvelles piles de fiches pour activer d'autres stations de métro ou d'autres lieux publics. En définitive, ce n'est qu'une question de temps, d'énergie et de moyens financiers.

Pour ce qui est du matériel requis pour faire fonctionner ces deux logiciels, il faut disposer d'un ordinateur Macintosh (Macintosh Plus, Macintosh SE, Macintosh Classique, Macintosh Portable ou appareil de la famille Macintosh II) avec un minimum de deux mégaoctets de mémoire vive. Il serait également souhaitable, mais pas obligatoire, de disposer d'un disque rigide. Enfin, il faut disposer d'une version du programme HyperCard 2.0.

À vous de jouer!



Par opposition aux institutions, à Ludorette, nous faisons de l'«éducation douce», c'est-à-dire que nous utilisons des approches et des méthodes qui tiennent compte de la réalité de chaque participante et participant en respectant son rythme, son environ-

nement, sa façon d'apprendre, ses contraintes personnelles, économiques et sociales.

Depuis leur fondation, les groupes d'alphabétisation populaire ont lutté afin de faire reconnaître cette spécificité. Mais les groupes d'alphabétisation populaire en milieu