

KIT DE DÉPLOIEMENT

Étude « Linguistique et compétences numériques de base »

Réseau national Pimms Médiation, La Coop Num & fable-Lab



→ L'ATELIER « *PARLONS NUMÉRIQUE !* »

Ce kit de déploiement est destiné à tout acteur de la médiation numérique et/ou de l'accompagnement linguistique souhaitant animer un atelier de médiation linguistique et numérique.

Objectif

Prendre en compte l'aspect lexical dans les accompagnements et inclure les enjeux de médiation linguistique au sein des ateliers de médiation numérique, par la mise en œuvre de cycles associant :

- Atelier « Parlons numérique » (numérique sans numérique)
- Intégration des ressources interactives

→ L'APPROCHE *MÉTODOLOGIQUE*

Analphabétisme, Français Langue Étrangère, illettrisme, illectronisme ? De quoi parle-t-on ?

→ LA *TYPLOGIE* DE PUBLICS

- ▶ **Analphabétisme** : pour un adulte qui n'a jamais été scolarisé, il s'agit d'apprendre : c'est l'alphabétisation.
- ▶ **Français Langue Étrangère** : pour un nouvel arrivant en France scolarisé dans son pays d'origine : il s'agit d'apprendre le français. C'est le Français Langue Étrangère.
- ▶ **Illettrisme** : personnes qui, après avoir été scolarisées en France, n'ont pas acquis une maîtrise suffisante de la lecture, de l'écriture, du calcul et des compétences de base pour être autonomes dans les situations simples de la vie courante. L'enjeu est alors la maîtrise de ces savoirs de base. (Source ANLCI)
- ▶ **Illectronisme** : selon le [Rapport d'information n° 711 \(2019-2020\)](#) de la Mission d'Information du Sénat « Lutte contre l'illectronisme et inclusion numérique », l'illectronisme est un « néologisme et mot-valise issu de la contraction entre les mots « illettrisme » et « électronique » ».

En 2020, le mot « *illectronisme* » est entré dans le dictionnaire Larousse.

Définition de l'illectronisme, dictionnaire Larousse

« État d'une personne qui ne maîtrise pas les compétences nécessaires à l'utilisation et à la création des ressources numériques ».

Si l'on en croit cette définition, l'illectronisme serait donc le prolongement contemporain de l'illettrisme - en tant qu'incapacité et par manque de compétences - à déchiffrer un langage. Bien qu'éclairante, cette comparaison est cependant réductrice.

Aussi, les *compétences de base* (lecture, écriture, etc.) ne sont donc pas suffisantes pour être *autonome* en territoire numérique.

Si tel était le cas, tous les publics lettrés seraient alors automatiquement à l'aise avec le numérique.

Et à contrario, certains publics en difficulté avec la maîtrise de la langue ou les savoirs de base ont développé des pratiques numériques que n'ont pas des publics lettrés - telles que la traduction en ligne, la lecture ou la dictée vocale, l'aide au repérage spatial - pouvant être un point d'appui et/ou de contournement de certaines fragilités.

L'illectronisme revêt donc des réalités multiples et diverses qui, au-delà des définitions et des typologies de publics, transcendent les codes, les cases et les tentatives de qualifications.

Pour les publics en fragilité, *l'inconnu est insécurisant*. Alors pour s'autoriser à se déplacer en territoire (numérique) inconnu, on a besoin de se sentir rassuré. La façon dont on nomme les problématiques et les typologies de publics témoigne de la considération ou de la place que la société nous accorde et des perspectives que cela peut favoriser ou au contraire, empêcher.

- N'est-il pas temps de changer le logiciel qui nous fait nous définir par « le manque de » ? La « confiance en soi » est indispensable pour s'autoriser à apprendre et pour nous émanciper, nous avons besoin de nous sentir « tous capables ». Quand 31.5 % de la population est éloignée du numérique¹, on perçoit alors les enjeux sociétaux qu'il peut y

¹ Rapport « [La société numérique française : définir et mesurer l'éloignement numérique](#) », publié le 25.04.23, production CREDOC-CREAD-GIS M@RSOIN pour l'ANCT

avoir de passer de la représentation collective d'un « manque de maîtrise », aux perspectives communes du « *développement des capacités* ».

Le rapport [La société numérique française : définir et mesurer l'éloignement numérique](#), publié le 25.04.2023, production CREDOC-CREAD-GIS M@RSOIN pour l'A.N.C.T., nous éclaire en ce sens et nous invite collectivement à changer de paradigme :

« Sortir d'une vision dichotomique des inégalités numériques » : penser sous l'angle des « *capacités numériques* » comme « ensemble des actions qu'un individu a le pouvoir de mettre en œuvre et l'ensemble des états qu'il peut effectivement atteindre pour accroître son bien-être et favoriser son pouvoir d'agir ». »

C'est dans cette dynamique que nous vous proposons de vous inscrire, en faisant du lexique numérique de base non pas une île mystérieuse à atteindre, mais une exploration partagée en territoire numérique où nous sommes – ou où nous avons été – tous allophones à un instant donné, où l'expérience de chacun compte pour la progression de tous et où le guide peut en être... le public.

→ LES PROBLÉMATIQUES *LINGUISTIQUES*

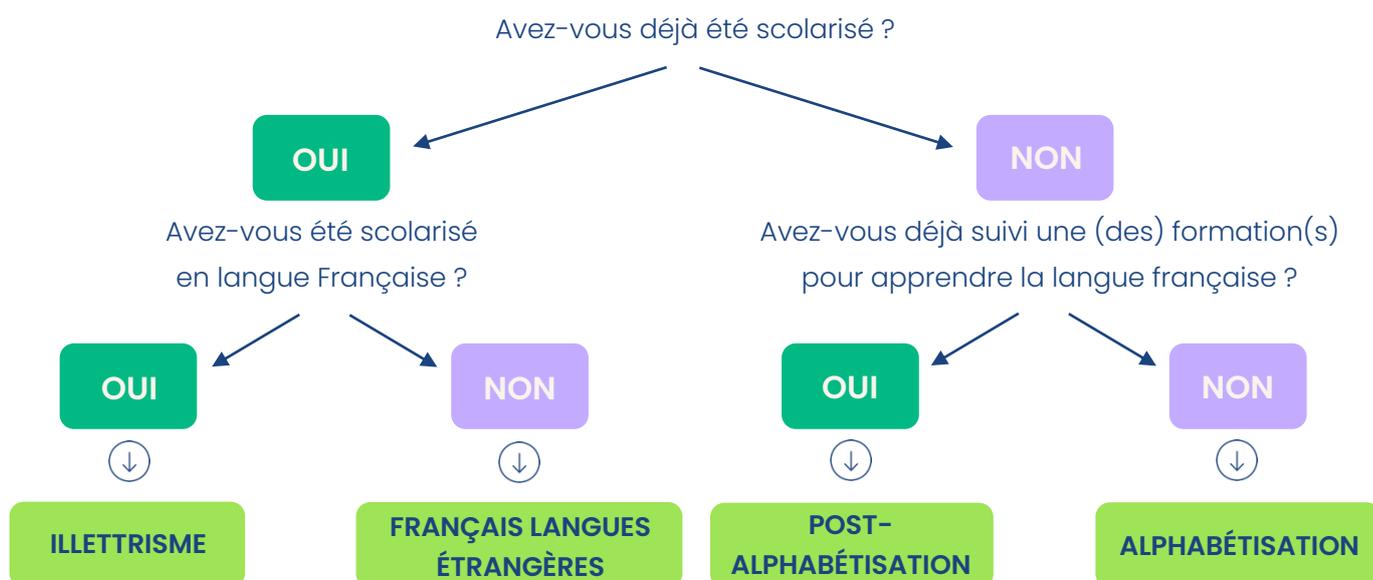
- ▶ **La maîtrise de la langue** concerne les publics allophone (dont la langue d'origine est différente de la langue officielle), c'est-à-dire soit des publics en situation d'analphabétisme (personnes jamais scolarisées), soit de Français Langue Étrangère (personnes scolarisées dans leur langue d'origine).
- ▶ **La maîtrise des savoirs** de base est l'enjeu qui concerne les publics en situation d'illettrisme.

Aide à l'identification des publics en situation d'illettrisme

Pour distinguer les différentes typologies de publics, vous pouvez vous poser 2 questions :

- Les personnes ont-elles été scolarisées ?
- Si oui, l'ont-elles été en langue française ?

→ L'OUTIL D'IDENTIFICATION DES PUBLICS EN SITUATION D'ILLETTRISME



→ DÉMARCHE ET MISE EN ŒUVRE

« Un de nos postulats est que l'autonomie numérique passe aussi par la connaissance du lexique et des expressions associées. Cette compréhension renforce la capacité à agir sur et avec les outils numériques et ainsi à les maîtriser selon ses besoins et ses envies. »

- ▶ **Partir de groupes hétérogènes** : c'est par l'élaboration des sous-groupes (binômes si possible) et les attentions spécifiques que vous pourrez mettre en œuvre une différenciation pédagogique.
- ▶ **Prendre en compte les trois aspects** : oral, écrit et représentation visuelle. Ceci permettra à tous les publics, quel que soit leur degré ou niveau de compréhension ou de fragilité linguistique et/ou numérique, de pouvoir participer et s'inscrire dans le groupe au sein d'une dynamique collective.
- ▶ **Impliquer les publics en partant de leurs besoins et envies et non pas d'une thématique prédéfinie à l'avance** : de l'informel au formel. Vous participez ainsi à créer le contexte et à réunir les conditions pour la mise en œuvre de ce qui demeure leurs apprentissages, tout en favorisant les interactions, dans une dynamique collective.
- ▶ **Recentrer sur ce qui fait sens commun** : ce qui fait lien, ce qui rassemble les intérêts, les besoins ou les envies personnelles afin de « faire groupe » (de personnes, de dynamiques et de sens). Vous pourrez alors alterner les différents

temps entre « binômes » (permettant une dynamique de pair à pair, évitant de se sentir « isolé » ou « perdu » face à l'inconnu) et « grand groupe ».

- ▶ **Explorer des contenus** : en partant de leur vécu et de leurs pratiques (existantes), de leurs questionnements et de leurs hypothèses (possibles), vous avancez ensemble pour commencer à « faire sens ». Ce que l'on ne sait pas individuellement, on peut le savoir collectivement. Aussi, c'est pour vous plus une question de posture que de compétence.
- ▶ **Accompagner l'apprenance des publics dans une dynamique d'auto-socio-construction des apprentissages** : le médiateur-formateur-etc. n'est pas le centre de l'apprentissage mais accompagne le contexte un contexte apprenant (« ensemble durable de dispositions favorables à l'acte d'apprendre dans toutes les situations », cf. P. Carré). Aussi, dans cette démarche, c'est l'apprenant qui est au cœur de l'apprentissage en interaction avec ses pairs. Le médiateur adopte une posture de facilitateur et non d'expert, qui accompagne la construction des savoirs par les personnes (« auto »), en interaction avec les pairs (« socio ») : faire de l'apprentissage un acte « singulier » dans un contexte « socialisé », en partant de l'idée que tous les publics ont déjà des connaissances qu'il faut valoriser, et sur lesquelles s'appuyer en collectif. Nous devons inviter les personnes à sortir du « je ne sais rien faire » ou « je ne connais rien » afin qu'elles s'impliquent durablement dans leurs apprentissages.
- ▶ **Structurer des connaissances** : dans l'étape finale, la synthèse est à la fois individuelle et collective. Cette étape va permettre pour chacun et pour tous, de valider des hypothèses, vérifier des acquis et les ancrer dans la durée, ou pour d'autres de commencer à faire sens.
- ▶ **Penser sous l'angle des capacités numériques et du pouvoir d'agir** :
« [...] Si l'ensemble des fragilités d'un usager vis-à-vis des technologies numériques décrit sa vulnérabilité socio-numérique, l'ensemble de ses capacités produit sa capacité (Plantard 2021). Il s'agit d'un changement paradigmatique important. Les capacités constituent l'ensemble des actions qu'un individu a le pouvoir de mettre en œuvre et l'ensemble des états qu'il peut effectivement atteindre pour accroître son bien-être et favoriser son pouvoir d'agir. »²

Vous accompagnerez ainsi les publics en partant de l'implication individuelle à la dynamique collective, passant de l'exploration de contenus à la structuration des connaissances tout en prenant appui sur la somme des capacités déjà présentes, en vous inscrivant dans cette approche :

*le dire pour le penser,
le penser pour le comprendre,
le comprendre pour le reproduire.*

² [La société numérique française : définir et mesurer l'éloignement numérique](#), rapport commandé par l'ANCT, réalisé par CREDOC-CREAD-GIS M@RSOIN, avril 2023, p. 23

ATELIER PARLONS NUMÉRIQUE

Introduction et brise-glace : l'*animal* numérique

Modalité : en collectif

Durée : 30 minutes

Objectif

- Construire une liste de mots qui posent question
- Avoir une discussion collective autour du numérique et de ses pratiques
- Se poser la question des mots du numérique

Déroulé :

- ▶ Demandez leurs prénoms aux participants et participantes et posez-leur cette question : « Si le numérique était un *animal*, ce serait quoi et pourquoi ? ».
- Cette question permet de se présenter et de présenter son rapport au numérique de façon détournée. En tant qu'animateur ou animatrice vous pouvez être la première personne à vous prêter à l'exercice !
- ▶ Poursuivez les échanges en demandant au groupe : « Quelle est la dernière action/chose que vous avez fait avec le numérique ? Qu'est-ce que vous aimeriez *apprendre* à faire avec le numérique ? ».
- Au fil des réponses, notez sur une feuille les mots liés au numérique que vous entendez (par exemple : « mail », « commander », « déclaration CAF en ligne », « podcast », « clavier », « Google »). Vous pouvez aussi, à partir des besoins et envies exprimés par le groupe, aller chercher les « mots du numérique » qui sont derrière (par exemple « Je parle avec ma petite fille en Allemagne » => « visio. ») Points d'attention : Vous n'apportez pas de réponses ici, vous interrogez les pratiques, les besoins et envies des personnes.
- ▶ Restituez à l'oral la liste de mots que vous avez noté, cela permet de conclure cette introduction et de faire la transition vers l'activité suivante.

Activité principale

Tisser sa *Toile*

Modalités : en collectif, en sous-groupe, en individuel

Durée : 1h30

Objectifs

- Travailler en profondeur 2 à 5 mots liés au numérique
- Poursuivre la discussion collective sur la culture numérique
- Comprendre l'importance de lier pratique, théorie et sémantique
- Développer des connaissances par la partage, l'échange et l'entraide

L'outil :

La Toile est un dispositif simple d'utilisation, un support de discussion qui permet de donner du sens à un mot en lui apportant du contexte et de multiples « portes d'entrées » (la langue, le lexique, la symbolique).

À partir d'un mot, il est possible de remplir différentes cases :

- ▶ Un autre mot (qui nous fait penser à ce mot)
- ▶ Un antonyme (ce que le mot n'est pas)
- ▶ Le mot dans une ou plusieurs autres langues
- ▶ Un exemple du quotidien (pour expliquer ce mot)
- ▶ Un dessin ou un symbole (qui représente le mot)

Dans le kit, vous trouverez :

- ▶ Une **Toile vierge papier en format A5** (pour le groupe - à coller dans un cahier par exemple), A4 (pour le groupe - à glisser dans une pochette, un classeur) et A3 (pour vous - à utiliser comme support d'atelier)
- ▶ Des **exemples de Toile préremplies** : une avec le mot « Soleil » (un mot facile pour comprendre avec le groupe le fonctionnement de la Toile) et une avec le mot « Moteur de recherche ».
- ▶ **La Toile en ligne**

Déroulé :

- ▶ Expliquez l'intention de cette activité et présentez l'outil : « Maintenant, nous allons travailler sur quelques mots de la liste que je viens de vous partager grâce à un outils qui s'appelle *La Toile* ».

- Vous pouvez présenter sur un imprimé A3, sur un grand écran ou via un vidéoprojecteur *La Toile* vierge et ses différentes cases. Ensuite, faites travailler le groupe, à l'oral et en collectif, sur le remplissage d'une Toile autour du mot « Soleil ».
- Pour vérifier que chaque personne a compris le fonctionnement, distribuez une Toile vierge à chaque personne et demandez-leur de la remplir autour du mot « Moteur de recherche ». Observez votre groupe et repassez à l'oral et en collectif dès que vous percevez des difficultés. Demandez au groupe de partager leurs propositions pour chaque case et notez les réponses du groupe au fur et à mesure dans une Toile que vous leur présenterez ensuite.
- ▶ Remplissez *la Toile* à partir de mots choisis ensemble. Vous pouvez partir d'un mot de la liste issue de la première activité ou demander au groupe s'il y a un premier mot sur lequel ils et elles voudraient travailler.
- Quels mots peuvent-être travaillés dans La Toile ? C'est simple, les mots que les participantes et les participants veulent aborder. C'est un outil d'appropriation de l'univers du numérique au sens large, l'idée est d'éclaircir les mots et les concepts dans l'esprit du plus grand nombre.

Certaines personnes voudront mieux comprendre des mots liés à un à un aspect matériel (souris), logiciel (application), des mots liés à des démarches administratives (déclaration trimestrielle), des mots de culture numérique (protection des données). Mais aussi des mots liés à un usage du numérique auquel vous ne pensez pas, par exemple « minuscule » ou « majuscule », des mots souvent utilisés dans les actions de médiation numérique liées au clavier ou au mot de passe par exemple. Certaines personnes voudront travailler des mots que vous ne considéreriez même pas comme des mots, tels que « http » ou « www ».

→ Travailler le remplissage de *La Toile*

La Toile peut être utilisée en collectif ou en individuel, en version papier ou numérique, en entier ou seulement certaines cases... L'outil ne fait pas la démarche : adaptez-là à (avec !) votre groupe, votre réalité, vos objectifs et votre contexte.

Quelques modalités possibles :

- ▶ Une Toile autour d'un mot pour l'ensemble du groupe et travail en collectif.
- ▶ Une Toile autour d'un mot pour l'ensemble du groupe et travail en binôme, puis retours-synthèse en collectif.
- ▶ Une Toile avec un mot différent pour chaque binôme, puis partage de chaque binôme à l'ensemble du groupe.
- ▶ Une Toile avec un mot différent pour chaque personne, puis partage de chaque binôme à l'ensemble du groupe.

Points d'attention :

- Les binômes permettent une dynamique andragogique plus équilibrée qu'un trio, mais libre à vous de choisir la taille des sous-groupes !

- ⌚ Selon les mots ou les personnes, certaines cases ne seront pas évidentes à remplir : ce n'est pas grave, il n'y a pas d'obligation à tout remplir !

▶ Pour chaque Toile, prenez un temps de restitution en collectif et en individuel.

La restitution collective de chaque Toile et chaque mot est un moment clé pour accompagner le passage de l'exploration à la structuration des connaissances de chacun et chacune. Cela permet également un repositionnement du groupe autour de chaque mot, avec l'élaboration collective de la synthèse.

Mais l'objectif principal de cet atelier est la compréhension et l'appropriation de chaque mot, par chaque personne, pour cela, les fiches vocabulaires sont l'occasion d'une synthèse individuelle et personnalisée des éléments explorés.

Les Toiles et les fiches vocabulaire peuvent être conservées et compilées par les participants et participantes, par exemple dans un cahier d'activité

Point d'attention : ne cherchez pas à travailler trop de mots dans un atelier, prenez plutôt le temps de bien explorer chaque mot, de tisser des liens avec des échanges plus large sur la culture numérique et de vérifier que chaque personne a compris davantage chaque mot travaillé.

Conclusion de l'atelier (15 min.)

- ⌚ Faire un tour de table des impressions et ressentis.
- ⌚ Conclure en rappelant la démarche :
Maîtriser une compétence numérique, ce n'est pas seulement répéter un geste, c'est aussi comprendre les actions impliquées par son geste pour pouvoir le reproduire.

Pour comprendre son geste, il s'agit d'abord d'appivoiser les mots qui y sont associés et rendre ces mots concrets.

Et finalement, parler des mots mène à aborder des notions plus larges de culture numérique, et ainsi, à décrypter cet univers pour agir avec et sur lui.

BRIQUE LINGUISTIQUE

Les outils de médiation *linguistique* à disposition

Prendre le temps de travailler sur la **compréhension des mots et concepts du numérique** abordés en parallèle d'une **mise en pratique de compétences numériques** permet aux participants et participantes de *donner du sens* à leurs gestes, de les ancrer et ainsi de développer leur autonomie numérique.

Les outils de médiation linguistique à votre disposition pour aborder la question des mots et de leur appropriation pendant les ateliers collectifs de médiation numérique sont :

- ▶ Les 3 exercices LexiNum
- ▶ La Toile et la fiche vocabulaire

→ LexiNum // 1. Découvrir le *lexique numérique* de base

Modalités : en individuel, sur la petite école du numérique

Objectif : découvrir les mots essentiels du numérique

L'outil : c'est un lexique en ligne illustré et dont les mots défilent les uns à la suite des autres. À chaque mot est associé :

- ▶ Une illustration
- ▶ Une définition d'usage
- ▶ Une question d'auto-évaluation « Je connais ce mot » ou « Je ne connais pas ce mot »

Une dizaine de mots est proposée pour chaque thématique : reconnaître les outils numériques, naviguer sur internet, gérer une adresse électronique et réaliser ses démarches.

Déroulé : proposer cette activité en début d'atelier et en fonction des thématiques à aborder dans l'atelier permet aux participants et participantes de découvrir les concepts et les mots qui seront ensuite mobilisés dans les exercices pratiques.

→ LexiNum // 2. S'approprier le *lexique numérique* de base

Modalités : en individuel, sur la petite école du numérique

Objectif : s'approprier les mots essentiels du numérique

Les outils : il s'agit de deux types d'exercices interactifs :

- ▶ Parmi 3 propositions, choisir la bonne image qui correspond au mot et à sa définition.
- ▶ Parmi trois propositions, choisir le bon mot qui correspond à l'image et à sa définition.

Déroulé : proposer cette activité à la fin de l'atelier de prise en main des outils numérique permet aux participants et participantes de revenir sur les compétences et les outils numériques manipulés pendant l'atelier, et ainsi, d'ancrer les concepts dans leur esprit.

La Toile

Modalités : en collectif, en sous-groupe, en individuel

Objectifs

- Retravailler 1 à 3 mots abordés pendant les exercices de mise en pratique
- Comprendre l'importance de lier pratique, théorie et sémantique
- Développer des connaissances par la partage, l'échange et l'entraide

L'outil :

La Toile est un dispositif simple d'utilisation, un **support de discussion** qui permet de *donner du sens* à un mot en lui apportant du contexte et de multiples « portes d'entrées » (la langue, le lexique, la symbolique).

À partir d'un *mot*, il est possible de remplir différentes cases :

- ▶ Un autre mot (qui nous fait penser à ce mot)
- ▶ Un antonyme (ce que le mot n'est pas)
- ▶ Le mot dans une ou plusieurs autres langues
- ▶ Un exemple du quotidien (pour expliquer ce mot)
- ▶ Un dessin ou un symbole (qui représente le mot)

Dans le kit, vous trouverez :

- ▶ Une *Toile* vierge papier en format A5 (pour le groupe - à coller dans un cahier par exemple), A4 (pour le groupe - à glisser dans une pochette, un classeur) et A3 (pour vous - à utiliser comme support d'atelier)
- ▶ Des exemples de Toile préremplies : une avec le mot « Soleil » (un mot facile pour comprendre avec le groupe le fonctionnement de la Toile) et une avec le mot « Moteur de recherche ».
- ▶ La Toile en ligne

Déroulé :

Profitez des moments collectifs en début et en fin d'atelier pour aborder la question des *mots du numérique* et de leur sens.

- ▶ **En début d'atelier :** demandez aux participants et participantes d'être attentifs aux mots qu'ils vont entendre de votre part, aux noms des outils qu'ils vont utiliser, aux concepts qu'ils ne sont pas sûrs de comprendre. Expliquez-leur qu'il est possible de noter tous ces mots quelque part (sur un papier, sur leur téléphone, leur ordinateur)
- ▶ **À la fin de l'atelier :** prenez entre 10 et 20 minutes pour travailler sur La Toile quelques mots choisis par les participants et participantes. Vous pouvez demander

au groupe s'il y a un mot entendu pendant l'atelier sur lequel ils et elles voudraient revenir.

- ▶ **Présentez ensuite La Toile** vierge et ses différentes cases sur un imprimé A3, sur un grand écran ou via un vidéoprojecteur. Commencez par faire travailler le groupe, à l'oral et en collectif, sur le remplissage d'une Toile autour du mot « Soleil ».
- ▶ Passez ensuite au **mot choisi par le groupe** et commencez par le travailler à l'oral, en collectif.
 - ⊖ Vous pouvez également faire travailler La Toile en individuel, à l'écrit. Dans ce cas, observez votre groupe et repassez à l'oral et en collectif dès que vous percevez des difficultés.
- ▶ Demandez au groupe de partager leurs propositions pour chaque case et notez les réponses du groupe au fur et à mesure dans une Toile que vous leur présenterez ensuite.
 - ⊖ La restitution collective est un moment clé pour accompagner le passage de l'exploration à la *structuration* des connaissances de chacun et chacune.

Mais l'objectif principal de cet outil reste la **compréhension et l'appropriation de chaque mot**, par chaque personne, pour cela, les fiches vocabulaires sont l'occasion d'une synthèse individuelle et personnalisée des éléments explorés.

Les Toiles et les fiches vocabulaire peuvent être conservées et compilées par les participants et participantes, par exemple dans un cahier d'activité.

→ Quels mots peuvent être travaillés dans *La Toile* ?

C'est simple, **les mots que les participantes et les participants veulent aborder**. C'est un outil d'*appropriation* de l'univers du numérique au sens large, l'idée est d'éclaircir les mots et les concepts dans l'esprit du plus grand nombre.

Certaines personnes voudront mieux comprendre des mots liés à un à un aspect matériel (souris), logiciel (application), des mots liés à des démarches administratives (déclaration trimestrielle), des mots de culture numérique (protection des données). Mais aussi des mots liés à un usage du numérique auquel vous ne pensez pas, par exemple "minuscule" ou "majuscule", des mots souvent utilisés dans les actions de médiation numérique liées au clavier ou au mot de passe par exemple. Certaines personnes voudront travailler des mots que vous ne considéreriez même pas comme des mots, tels que "http" ou "www".

→ CONCLUSION DU *KIT*

Ce kit de déploiement vous a présenté une **approche méthodologique**, une **démarche de mise en œuvre** et des **supports et trames d'animations** possibles sur la base des outils élaborés et des enseignements de la Recherche-Action sur lesquels nous nous sommes appuyés.

Si l'objectif est de pouvoir prendre en compte l'aspect lexical dans les accompagnements et inclure les enjeux de médiation linguistique au sein des ateliers de médiation numérique, l'animation des ateliers "Parlons numérique" et l'utilisation des outils doit pouvoir se faire de façon tout à fait libre et adaptée. Ce n'est pas une recette, mais des ingrédients à votre disposition afin que vous puissiez élaborer la recette pédagogique à (avec) vos publics, leurs besoins et envies.

L'important, c'est que vous ayez à l'esprit le fil conducteur des ateliers :

Dire le numérique pour le *penser*,
penser le numérique pour le *comprendre*,
comprendre le numérique pour le *reproduire*.

Si vous souhaitez être accompagné pour aller plus loin dans la démarche et la contextualisation des ressources, nous vous proposons de la formation sur mesure.



→ **Contacts :**

contact@linguistique-numerique.fr