



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

GUIDE PEDAGOGIQUE

Applications éducatives **AFRICATIK**– Maisons Digitales janvier 2023



Application par application

Sommaire

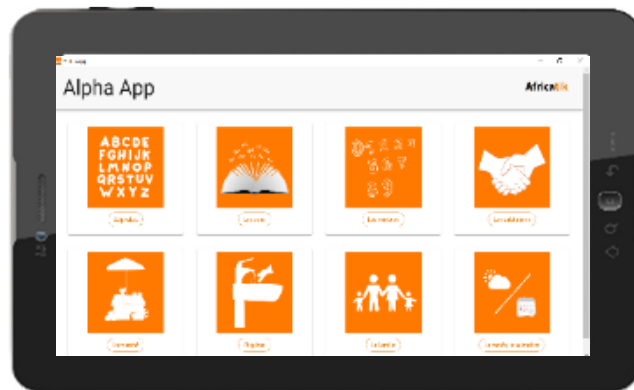
1. Alpha APP – 8 modules
2. Alpha APP Vidéo – 5 modules
3. Inclusion Financière – 6 modules

ALPHA APP : INTRODUCTION

Alpha APP se présente comme un « cahier d'activités » avec 8 modules d'Alphabétisation centralisé dans une application unique. Cette mise en situation concerne à la fois les langues, l'apprentissage de la lecture et la sensibilisation à l'hygiène avec des conseils sur les bons comportements à adopter à la maison. C'est aussi l'occasion d'éduquer au numérique avec le jeu du téléphone.

- 3 modules avec les bases : l'alphabet, les sons, les nombres,
- 5 modules pour découvrir le vocabulaire du quotidien : les salutations, le marché, l'hygiène, le quotidien dans la famille, la météo.

A ce jour, Alpha APP est proposée dans 5 langues : en français, en kikongo, en lingala, en swahili et en tshiluba. D'autres langues et pays seront ajoutées selon les besoins exprimés.



1. Connaître l'alphabet	5. Lire et comprendre des mots et phrases pour le marché
2. Connaître les sons	6. Lire et comprendre des mots et phrases pour l'hygiène
3. Lire les nombres et compter	7. Lire et comprendre des mots et phrases pour le quotidien de la famille
4. Lire et comprendre des mots et phrases pour les salutations	8. Lire et comprendre des mots et phrases pour la météo/le calendrier



ALPHA APP : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Activité	Objectifs de la leçon	Objectifs des exercices
1. Connaître l'alphabet	Connaître le nom et l'écriture majuscule et minuscule des lettres	1. Entendre le nom d'une lettre et retrouver son écriture majuscule ou minuscule
2. Connaître les sons	Connaître le son et l'écriture des lettres (sons simples et complexes)	1. « J'entends » - Entendre un son et retrouver l'écriture correspondante 2. « Je vois » - Voir l'écrit et retrouver le son correspondant 3. « La Maison des sons » - Voir l'image d'un mot et l'associer à un son ⇒ Utilisation d'environ 140 mots et photos illustratives correspondant aux sons étudiés. ⇒ Voir la liste des mots en annexe à présenter aux apprenants.
3. Lire les nombres et compter	Savoir lire les nombres et compter	1. Lire les nombres de 0 à 10 000 et compter 2. « Le jeu du téléphone » - savoir enregistrer un nom et numéro 3. « Makuta » - savoir manipuler des billets, rendre la monnaie
4. Lire et comprendre des mots pour les salutations 5. ... pour le marché 6. ...pour l'hygiène 7. ...pour le quotidien en famille 8. ...pour la météo/ le calendrier	Être capable de comprendre des mots et un court texte lu Être capable de lire des mots et un court texte écrit	1. Compléter un texte à trou 2. Associer une image à un texte 3. Associer un texte à une image ⇒ On a au total 80 dialogues (10 par thème) et 80 photos contextualisées pour faciliter la compréhension.



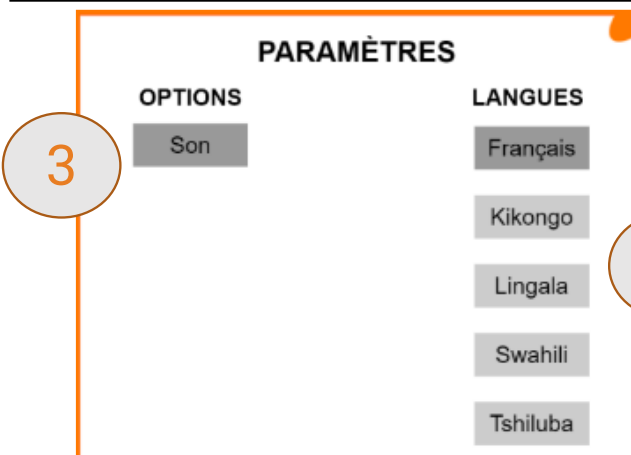
Alpha APP

ALPHA APP : NAVIGATION

	Paramètres : choix des langues Activation ou non du son (son d'ambiance sur les boutons, ou en cas de bonne ou de mauvaise réponse).		Recommencer le même exercice
	Retour à la page d'accueil		Avance
	Accès à la leçon NB. Il faut d'abord apprendre la leçon puis on accède aux exercices.		Retour
	Accès aux exercices		Fermer la fenêtre (paramètres ou exercices)
	Bouton audio pour entendre les : consignes, leçon, exercices ...		Fermer l'activité pour revenir au menu principal des 8 activités

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET

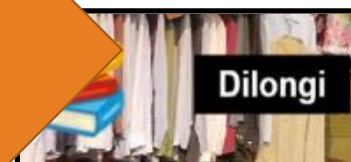


1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (*sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...*)

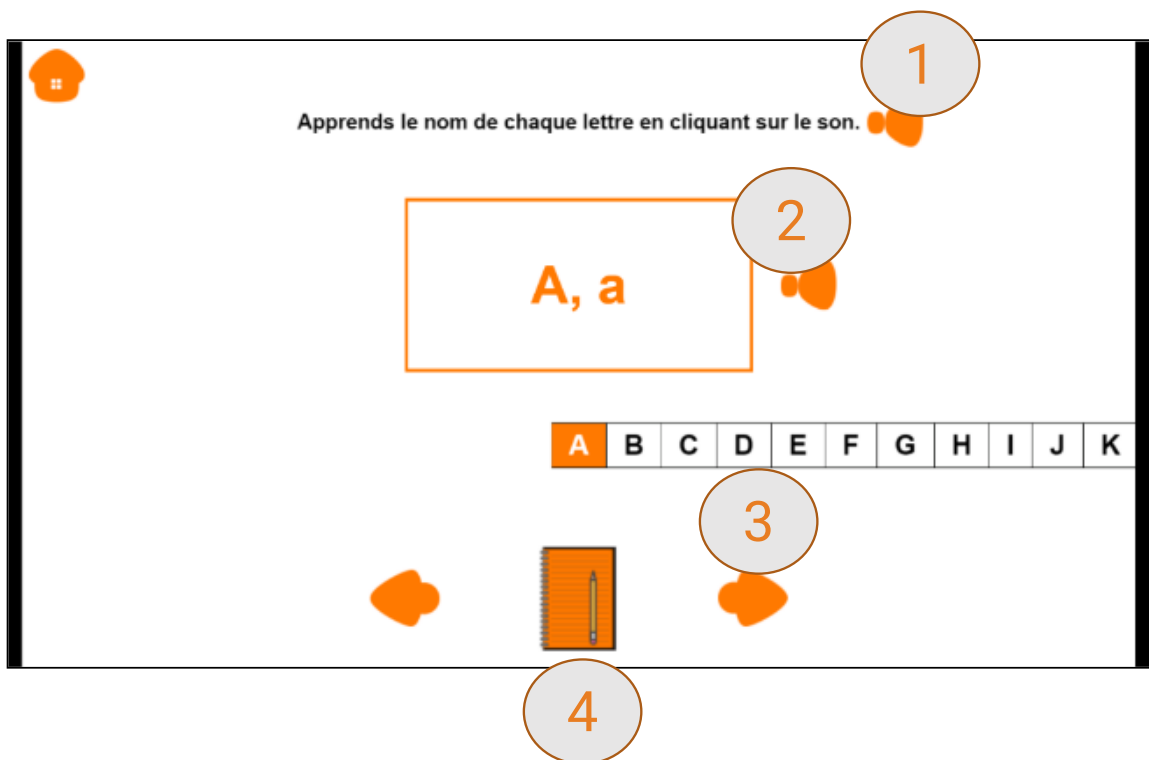
4. Cliquer sur le cahier pour débiter la leçon



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET

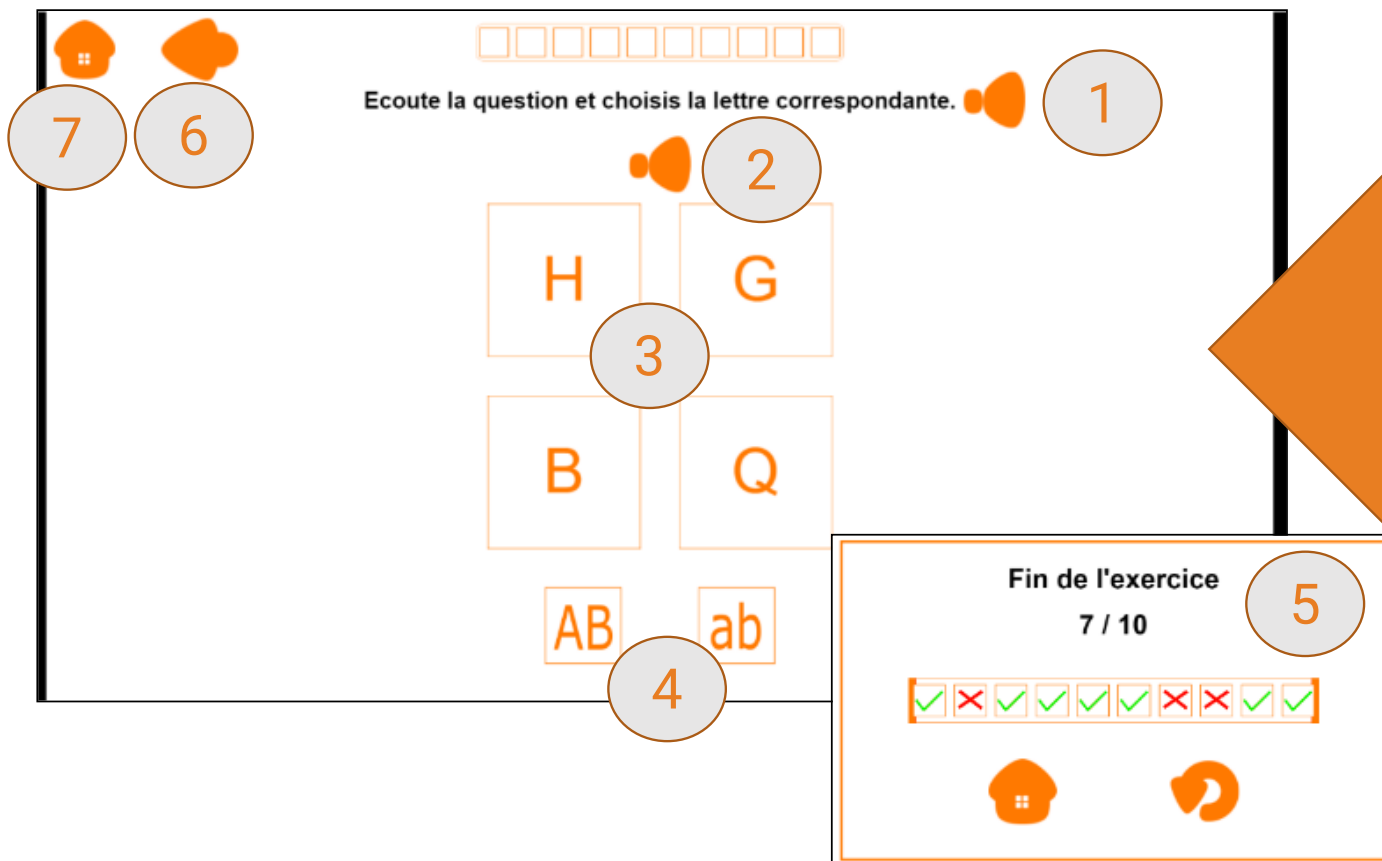
Leçon



1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire les lettres de l'alphabet dans la langue sélectionnée.
3. Avancer ou reculer pour apprendre les lettres non connues.
4. Accéder à l'exercice pour s'entraîner ou s'évaluer.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET EXERCICES



1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecoute la question (lettre demandée).
3. Choisir la réponse (si la réponse est fausse une croix rouge s'affiche mais il faut encore chercher la bonne réponse).
4. On peut choisir de s'exercer avec les majuscules ou minuscules.
5. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice
6. Si on ne termine pas, Retour à la leçon
7. Retour à l'accueil

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS



	Français
1	o i a u e y
2	p l t r s é è-ê v
3	n et f m b j d z
4	k c=k c=s ph ch g g=j
5	ou oi on an en in ain ein g=gu
6	au eau ai ei x eu eur
7	ien ail eil euil oin ier ill gn
8	(crè) pri bre dra grai tron
9	cl-clé gl-gli bl-bleau __l-sel __c-sac
10	er ez ed s=z w=v oeu ti=ci



	Kikongo
1	o i a u e
2	p l t s v
3	n f m b d z
4	k ng nd nt mb mw mp nk ns nz mf



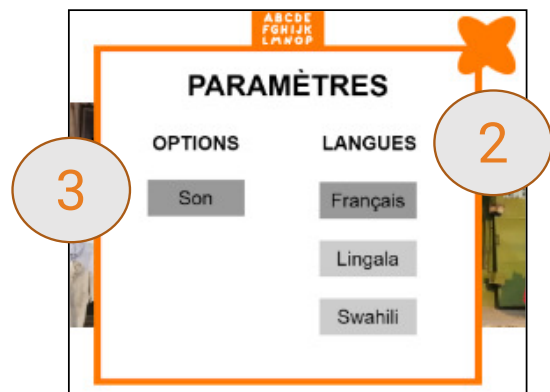
	Swahili
1	o i a u e y aa uu w
2	p l t r s v g
3	n f m b d z k
4	nd m mw mb j sh ch h ng

	Lingala
1	o i a u e y
2	p l t r s v g
3	n f m k d z b
4	ng nt nz nd ns nk ny
5	mp mv mw mb mf bw kw

	Tshiluba
1	o i a u e y
2	p l t s v
3	n m b j d k
4	ng nt nd mp mw mb
5	bw sh kw tsh w

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS DEMARRAGE



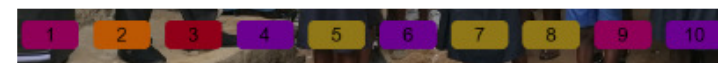
1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (*sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...*)

4. Sélectionner le chapitre étudié

4

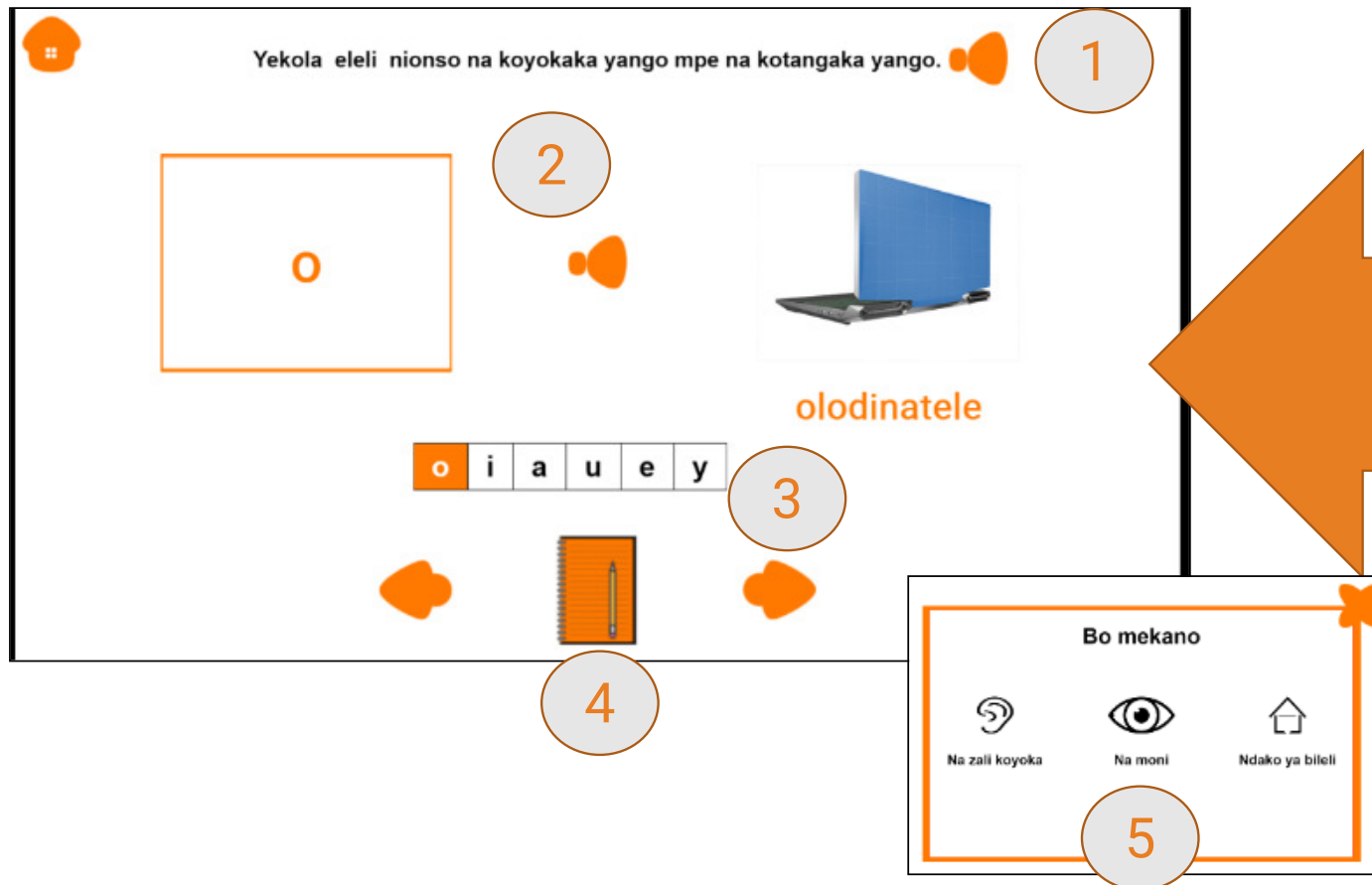


NB. Avant de commencer, fournir l'annexe avec la liste des mots utilisés.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

Leçon



1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Ecouter et lire les sons dans la langue sélectionnée.

3. Avancer ou reculer pour apprendre les sons non connus.

4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.

5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE J'ENTENDS

Yoka motuna mpe pona nkoma ezali kobembanisa.

Na zali koyoka

ng_ba

o u

e y

Fin de l'exercice
7 / 10

✓ ✗ ✓ ✓ ✓ ✓ ✗ ✗ ✓ ✓

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecoute la question (son demandé).
3. Choisir la réponse (si la réponse est fausse une croix rouge s'affiche mais il faut encore chercher la bonne réponse).
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE JE VOIS

Tanga motuna, mpe pona eleli ezali kobembanisa.

Na moni

O

OK OK OK OK

Fin de l'exercice
7 / 10

✓ ✗ ✓ ✓ ✓ ✓ ✗ ✗ ✓ ✓

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Voir la question (son écrit et mot associé).

3. Choisir la réponse (écouter les 4 audios et cliquer sur OK quand le son correspond).

4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE LA MAISON DES SONS




Longola na ndaku, bakombo oyo kati na yango ozali koyoka eleli emonisami.

1

2

[u]





3




Fin de l'exercice
7 / 10

4

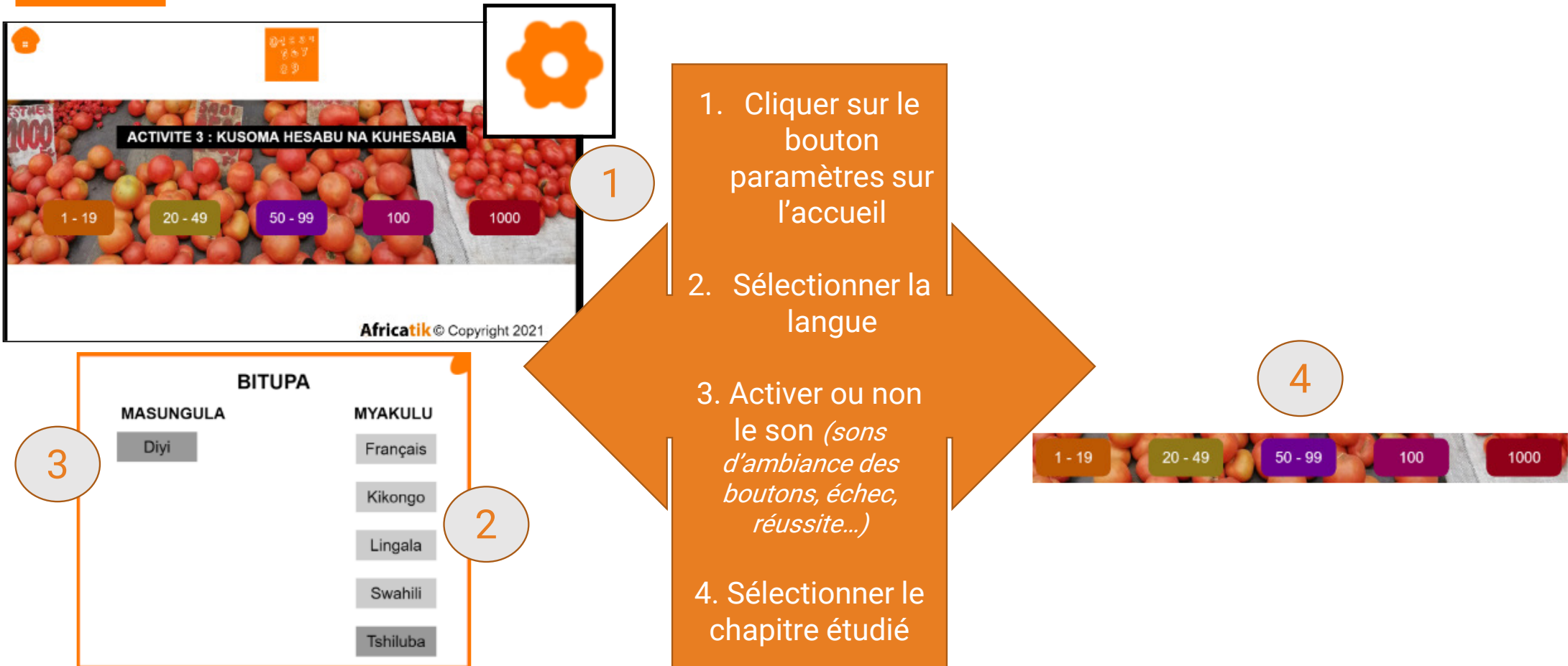
✓ ✗ ✓ ✓ ✓ ✓ ✗ ✗ ✓ ✓




1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter la question (son demandé).
3. Choisir l'image du mot qui comprend ce son.
6. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

DEMARRAGE



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

Leçon

Jifunza mahesabu kwa kusikiliza, kwa kusoma na kuhesabu.

67

2

3

4

5

Mazoezi

Kusoma hesabu

Kupelika sauti

kuza - kumua

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Ecouter le nombre dans la langue sélectionnée et visualiser la quantité correspondante.

3. Avancer ou reculer pour apprendre les nombres non connus.

4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.

5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

EXERCICE 1

Sikiliza ulizo kisha chagua andiko yenye ina stahili.

82 80

69 81

Fin de l'exercice
7 / 10

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecoute la question (nombre demandé) / On peut aussi commencer par compter, puis écouter le nombre.
3. Choisir la réponse (le nombre écrit).
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

DEMARRAGE

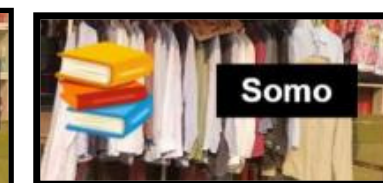
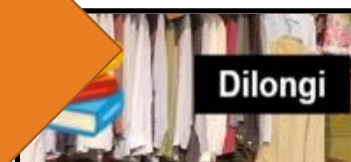


1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (*sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...*)

4. Cliquer sur leçon



ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

Leçon

The screenshot shows the ALPHA APP interface for a lesson. At the top left is a home icon. The main text says "Ecoute et lis le texte proposé." followed by a speaker icon and a circled number 1. Below this is a photo of a woman in a red patterned dress talking to three children in school uniforms outside a grey building. To the right of the photo is a text box with a circled number 2, containing a dialogue: "- Maman, nous sommes rentrés de l'école!" and "- Allez vous changer et déposez les uniformes dans la bassine." Below the photo is a progress bar with a circled number 3 and a speaker icon. At the bottom left is a notebook icon with a circled number 4. At the bottom right is an "Exercices" menu with three options: "TEXTE A TROUVER" (Exercise 1), "TEXTE" (Exercise 2), and "TEXTE A TROUVER" (Exercise 3), with a circled number 5 below it.

Ecoute et lis le texte proposé. 1

2

- Maman, nous sommes rentrés de l'école!

- Allez vous changer et déposez les uniformes dans la bassine.

3

4

Exercices

TEXTE A TROUVER Exercice 1

TEXTE Exercice 2

TEXTE A TROUVER Exercice 3

5

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire le texte du dialogue illustré par une photo.
3. Avancer pour découvrir l'ensemble des 10 dialogues. Reculer pour réécouter.
4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.
5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

EXERCICE 1 texte à trou



Complète le texte avec les mots correspondants.

1

2

3

plein d'exercices

suis fatigué

mal au ventre

Fin de l'exercice
7 / 10

4

✓ ✗ ✓ ✓ ✓ ✓ ✗ ✗ ✓ ✓

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire le texte pour retrouver les mots manquants.
3. Choisir la réponse.
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.

ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

EXERCICE 2 : associer une image à un texte




☒
☒
☒
☐
☐

Lis le texte et choisis l'image correspondante.

1

2

- Tantine, tu peux finir la vaisselle s'il te plaît. Il reste les casseroles et les boîtes.

- Oui, maman, mais je crois qu'il y a aussi la poêle et les cuillères.

3

4

Fin de l'exercice

7 / 10

☒
☒
☒
☒
☒
☒
☒
☒
☒
☒




1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire le texte pour comprendre.
3. Choisir l'image illustrant le texte.
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.

ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

EXERCICE 2 : associer un texte à une image

Choisis le texte qui correspond à l'image.

1

2

3

4

Fin de l'exercice
7 / 10

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Lire les textes.

3. Choisir le texte qui correspond à la photo.

4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.



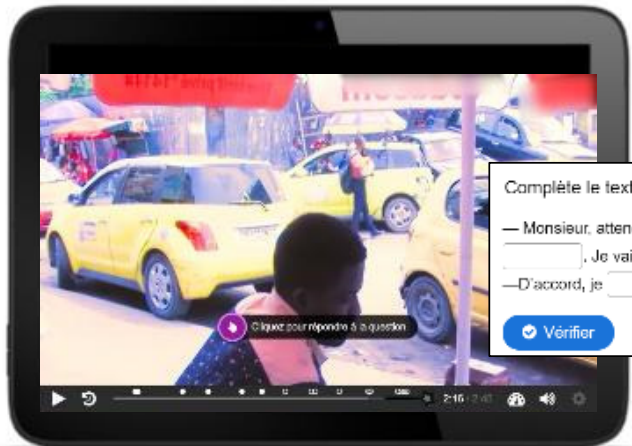
ALPHA APP VIDEO : ACTIVITES 4 à 8 :

Thèmes du quotidien en vidéos interactives



— Ça va, ...
D'accord, Ça fait 8400 FC.

✖



Complète le texte avec les mots correspondants

— Monsieur, attendez un peu, la vendeuse s'est
_____. Je vais la chercher.

— D'accord, je _____.

Objectifs pédagogiques

Alpha App Vidéo reprend les 5 modules thématiques d'alphabétisation de Alpha APP mais les thèmes sont intégrés dans des vidéos interactives : soit 50 scènes filmées du quotidien avec des quizz, des textes à trou.

Cette mise en situation permet :

- L'apprentissage de la lecture,
- L'apprentissage des langues (50 petits dialogues).
- La compréhension du quotidien contextualisé à l'Afrique en particulier à la RD Congo : le marché, le quotidien dans la famille, la météo.
- C'est aussi l'occasion d'éduquer au numérique : savoir utiliser une tablette, un téléphone.....

Langues : français, kikongo, lingala, swahili, tshiluba

Autres langues à venir



INCLUSION FINANCIERE : INTRODUCTION

L'application Inclusion Financière est destinée à des adultes souhaitant développer une activité économique (aussi appelée « Activité Génératrice de Revenus »).

A ce jour, Inclusion Financière comprend 6 modules thématiques avec des leçons et des exercices. Tous ces contenus sont proposés dans 6 langues : en anglais, en français, en kikongo, en lingala, en swahili et en tshiluba. D'autres langues sont en cours.



1. Gérer son argent personnel

2. Epargner

3. Demander un crédit

4. Créer une activité économique

5. Gérer son activité

6. Cas pratiques

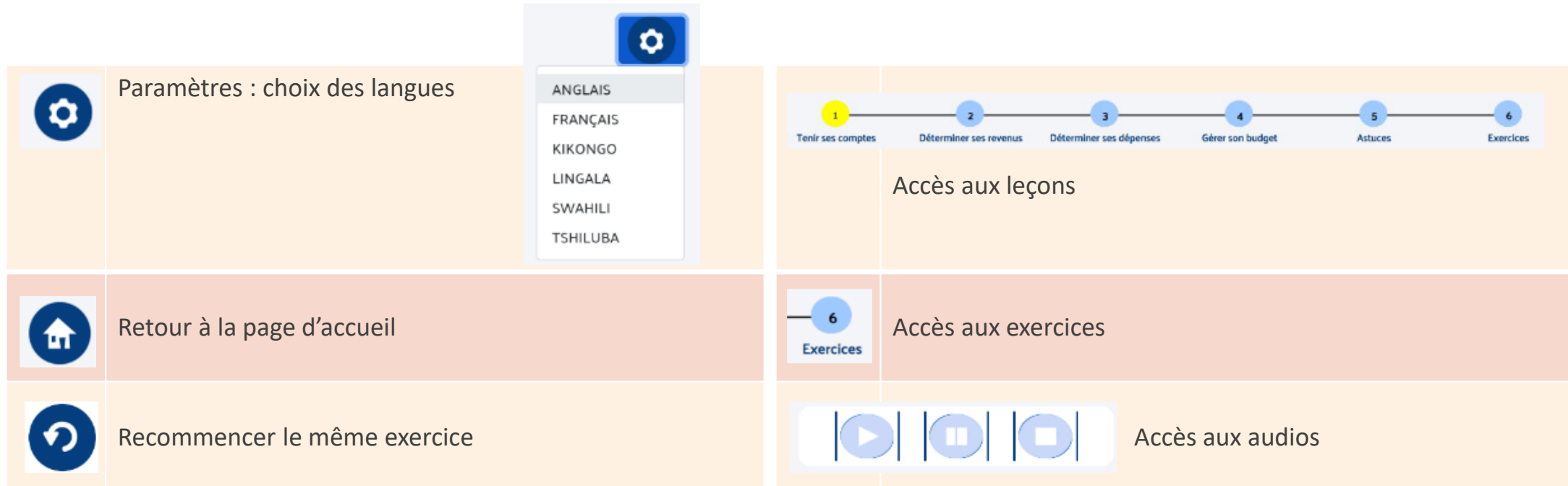


INCLUSION FINANCIERE : SYNTHESE DES CHAPITRES

Modules	Liste des leçons	
1. Gérer son argent personnel	1.1 Tenir ses comptes 1.2 Déterminer ses revenus 1.3 Déterminer ses dépenses	1.4 Gérer son budget 1.5 Astuces 1.6 Exercices : Quizz /Etape par étape / Image & texte
2. Epargner	2.1 Pourquoi épargner ? 2.2 Epargner dans une AVEC 2.3 Epargner avec une tontine	2.4 Epargner avec un porte-monnaie électronique 2.5 Epargner dans une banque 2.6 Exercices : Quizz /Etape par étape / Image & texte
3. Demander un crédit	3.1 C'est quoi un crédit ? 3.2 Demander un crédit 3.3 Rembourser un crédit	3.4 Choisir sa banque 3.5 Ouvrir un compte 3.6 Exercices : Quizz /Etape par étape / Image & texte
4. Créer une activité économique	4.1 Se lancer 4.2 Définir son projet 4.3 Identifier sa clientèle	4.4 Améliorer la rentabilité 4.5 Choisir son statut 4.6 Exercices : Quizz /Etape par étape / Image & texte
5. Gérer son activité	5.1 Organiser son temps 5.2 Planifier ses comptes 5.3 Gérer ses fournisseurs	5.4 Gérer sa clientèle 5.5 Recruter et gérer ses employés 5.6 Exercices : Quizz /Etape par étape / Image & texte
6. Cas pratiques	6.1 Artisanat 6.2 Petit commerce 6.3 Vente de produits frais et transformés	6.4 L'agriculture et l'élevage à petite échelle 6.5 Une famille 6.6 Exercices : Quizz / Image & texte



INCLUSION FINANCIERE : PRINCIPE DE NAVIGATION





INCLUSION FINANCIERE : leçon

GÉRER SON ARGENT PERSONNEL

1 2 3 4 5 6

Tenir ses comptes Déterminer ses revenus Déterminer ses dépenses Gérer son budget Astuces Exercices

1

3

2

4

Un budget est une prévision des revenus et des dépenses attendues pour une période à venir (le mois, l'année, etc.)

- $\text{TOTAL REVENUS} - \text{TOTAL DEPENSES} =$

Si la différence est positive, on met de l'argent de côté.

- $\text{TOTAL REVENUS} - \text{TOTAL DEPENSES} =$

Si la différence égale à zéro, les dépenses et les revenus s'équilibrent. Il n'y a ni dette mais on ne peut pas mettre d'argent de côté.

- $\text{TOTAL REVENUS} - \text{TOTAL DEPENSES} =$

Si le résultat est négatif, cela signifie que les dépenses sont supérieures aux revenus.

SITUATION A L'EQUILIBRE	
REVENUS	DEPENSES
TOTAL 1 000 000 FC	TOTAL 1 000 000 FC
1 000 000 - 1 000 000 FC	
TOTAL 0 FC	

SITUATION DE DETTE	
REVENUS	DEPENSES
TOTAL 1 000 000 FC	TOTAL 1 100 000 FC
1 000 000 - 1 100 000 FC	
TOTAL -100 000 FC	

1. Se repérer dans les leçons par les titres et le chemin de fer numéroté

2. Lire la leçon

3. Découvrir l'illustration et zoomer si besoin (avec la molette ou l'écran tactile)

4. Ecouter le texte lu si besoin.

INCLUSION FINANCIERE :

EXERCICE QUIZZ



GÉRER SON ARGENT PERSONNEL



Choisis la bonne réponse. 1

Un autre moyen de diminuer certaines dépenses est ... 2

vendre en gros

de ne plus acheter.

d'acheter en gros

3

Fin de la partie



4

Africatik

Applications éducatives pour l'Afrique

1. Lire la consigne.

2. Lire la question.

3. Choisir la bonne réponse.

4. La réponse est surlignée en vert si c'est juste et en rouge si c'est faux.

La barre des points se met à jour.

5. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice



Quiz



INCLUSION FINANCIERE : EXERCICE ETAPE PAR ETAPE

GÉRER SON ARBRE PERSONNEL

Mets les étapes dans le bon ordre.

1. On détermine quel est le revenu mensuel, c'est -à-dire ce que l'on gagne chaque mois.
2. On ne tient pas compte des revenus les plus élevés.
3. On liste les dépenses.
4. Il s'agit ensuite de soustraire les dépenses des revenus.

Fin de la partie

Applications éducatives pour l'Afrique





1. Lire la consigne.
2. Lire les différentes étapes pour les remettre dans l'ordre.
Cliquer sur le texte pour le sélectionner.
3. cliquer sur le numéro d'étape correspondant.
Le texte se déplace en face du numéro correspondant si c'est juste.
4. La barre des points se met à jour.
5. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice



INCLUSION FINANCIERE :

EXERCICE : ASSOCIER UNE IMAGE A UN TEXTE

 GÉRER SON / **4** PERSONNEL


Associes un texte à une image. **1**

2

[Situation 1] 1 SALAIRE
MARS
REVENUS (ENTRÉE)
- SALAIRE: 600 000 FC (OU 300 USD)




3

Un autre moyen de diminuer certaines dépenses est d'acheter en gros, l'alimentation notamment.


Quand on a plusieurs activités ou revenus, on suit la même démarche en ajoutant les différents revenus.

5

Fin de la partie

Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique


Associer un texte à une image

1. Lire la consigne.
2. Observer l'illustration.
3. Choisir le texte (extrait de la leçon) qui correspond.

La réponse est surlignée en vert si c'est juste et en rouge si c'est faux.

4. La barre des points se met à jour.

5. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique



Pour en savoir plus

www.africatik.com

contact@africatik.com

Contact

KANIEBA INTERACTIVE

5 Rue de Turbigo

75001 Paris, France

contact@kanieba.com

