



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# GUIDE DE FORMATION, AXÉ SUR LES BASES DE L'INDUSTRIE TOURISTIQUE, LA LANGUE DES SIGNES INTERNATIONALE ET L'UTILISATION DU JEU TOUR FRIEND

104

# TOUR FRIEND

PROJECT NUMBER:  
2019-3-FR02-KA205-016644

LES APPRIMEURS

**challedu**  
inclusion | games | education



**CITIZENS  
IN POWER**



ENJOY  ITALY®

# LES PARTENAIRES

## LES APPRIMEURS

Les Apprimeurs est une agence digitale spécialisée dans la conception et la production de contenus enrichis. Nous concevons des solutions sur mesure pour répondre aux nouvelles attentes des utilisateurs en termes d'accessibilité, d'interopérabilité et d'interactivité.



Challedu - inclusion | jeux | éducation (Grèce), est une ONG éducative qui ouvre la voie à de nouveaux modèles d'apprentissage, d'inclusion et d'engagement par le biais de méthodes basées sur le jeu.



CIP est une ONG éducative qui répond aux besoins et aux demandes des personnes qui s'engagent dans la vie sociale et civique en leur fournissant simultanément du matériel innovant et des formations gratuites liées à divers domaines, tels que l'entrepreneuriat social.



Logopsycom est un centre d'innovation pédagogique qui crée et, utilise des méthodes ou outils alternatifs (numériques ou non) pour accompagner les organisations éducatives. Il est spécialisé dans les troubles de l'apprentissage, chez les jeunes, notamment les "Dys" (Dyspraxie, Dysphasie, Dyslexie, etc.), et travaille donc toujours sur l'accessibilité des contenus.



Enjoy Italy di Alessandro Gariano est une société d'éducation et de formation dont l'objectif est de favoriser l'innovation et le développement de la communauté éducative européenne et d'animer et de soutenir le développement durable des citoyens, des territoires et des communautés dans toute l'Europe.

# TABLE DES MATIERES

Introduction .....	2
Structure du plan de leçon .....	4
Leçon 1 : Les manières de rendre le tourisme accessible .....	6
Leçon 2: Atelier (amateurs) .....	9
Leçon 3: Atelier (professionnel) .....	11
Leçon 4: Atelier (carrière) .....	13
Leçon 5: Dis moi ton nom .....	15
Leçon 6: Faisons connaissance .....	17
Leçon 7: Sois mon guide .....	20
Leçon 8: Bon séjour ! .....	23
Leçon 9 : Heureux voyageur.....	26
Leçon 10 : Réserver son hôtel.....	29
Leçon 11 : Commander au restaurant.....	32
Leçon 12 : Allons voir un point de vue.....	35
Leçon 13 : D'autres échanges importants.....	38

# INTRODUCTION

Le projet "Friendly Redesign of Inclusive Experiences N' Destinations for Deaf people" (TOUR FR(I)END) vise à favoriser l'inclusion des personnes sourdes et malentendantes et à développer les opportunités de carrière des jeunes en cultivant l'utilisation de la Langue des Signes Internationale dans le domaine du tourisme grâce à une boîte à outils phytitale et un jeu sérieux.

Ce projet part d'un constat : les jeunes (15-24 ans) en Europe peinent à trouver un emploi (15% d'entre eux sont au chômage) . D'autre part, le tourisme est comptabilisé en 2018 pour 12,7 millions de personnes employées. L'une des tentatives les plus significatives dans le tourisme est de créer des produits et des services accessibles. Cependant très peu d'efforts ont été faits en termes d'accessibilité des personnes sourdes. Statista (2015) a estimé que 119 millions de personnes dans l'ensemble de l'Europe étaient sourdes ou malentendantes. Comme le révèle la recherche "Tourism activities of Deaf people" (2013), la plus grande barrière que rencontrent les personnes sourdes est l'absence d'offre en Langue des Signes. La grande majorité des personnes sourdes suggèrent que la possibilité de communiquer en Langue des Signes pendant un voyage améliorera leur accessibilité et leur choix de destination.

TOURFR(I)END propose une méthodologie innovante à travers une boîte à outils phytitale et un jeu sérieux, pour développer les compétences et l'employabilité des jeunes sourds et entendants, ainsi que pour améliorer l'accessibilité du tourisme.

Le projet propose donc :

- Promouvoir l'inclusion sociale des personnes sourdes et le tourisme accessible.
- Soutenir les jeunes sourds et entendants (18-24 ans) dans l'acquisition et le développement de compétences de base et de compétences clés dans le domaine du tourisme accessible.
- Créer une boîte à outils phytitale innovante et un jeu sérieux pour promouvoir l'éducation ouverte et les pratiques innovantes à l'ère numérique.
- Renforcer les formateurs de jeunes, les entraîneurs, les conseillers d'orientation professionnelle et les compétences professionnelles pertinentes.
- Créer une boîte à outils innovante et efficace que les formateurs de jeunes et les professionnels concernés peuvent mettre en œuvre dans leur travail.

Le guide que nous proposons ici a été développé dans le cadre du projet "O4- Guide de formation pour les formateurs, axé sur les bases de l'industrie touristique, la Langue des Signes Internationale et l'utilisation de l'outil de jeu créé" et vous présentera plusieurs plans de cours (13) pour mettre en œuvre le matériel que nous avons développé. Ces plans de cours sont prêts à l'emploi et vous donneront un aperçu de la manière et du matériel pour les organiser.

Ce guide destiné aux personnes et aux professionnels qui souhaitent accueillir ou communiquer avec des personnes sourdes étrangères propose une première découverte de la langue des signes dans les langues du partenariat : français, grec et italien. Une proposition en signes internationaux est également disponible. Cette initiation ne peut remplacer un apprentissage et une formation à la langue des signes, mais vise à participer à une meilleure compréhension des spécificités de ces langues et à un meilleur accueil des touristes sourds et malentendants.

Le guide d'apprentissage O4 est innovant à bien des égards :

- Il s'adresse directement aux formateurs de jeunes pour améliorer leurs compétences en matière de tourisme accessible aux personnes sourdes.
- Il fait des jeunes formateurs des mentors et des ambassadeurs du tourisme accessible pour les personnes sourdes.
- Il implique des approches et des outils qui traitent spécifiquement de l'apprentissage des signes internationaux en rapport avec le tourisme.
- Il s'applique directement au développement des compétences des jeunes qui veulent travailler dans le domaine du tourisme et le rendre accessible.

# STRUCTURE DU PLAN DE LEÇON

Chaque partenaire était chargé de créer plusieurs plans de cours. Un modèle commun a été suivi. Dans cette partie, vous découvrirez la structure suivie pour créer les différents plans de cours.

Chaque leçon suit ce modèle :

## Titre

Le titre est une indication du contenu de la leçon.

## Les objectifs de la leçon

Les objectifs sont les buts que nous voulons atteindre après avoir donné la leçon. Les activités développées dans chaque plan de cours sont conçues pour atteindre ces objectifs.

## Thème de la leçon

Il s'agit de la durée du cours, des thèmes qui seront abordés, du lieu où il doit être organisé (intérieur/extérieur/etc.), de la manière dont il doit être organisé (cours gamifié, cours "classique", etc.) et de l'origine des personnes à impliquer (formateurs, éducateurs, professionnels du tourisme, etc.)

## Nombre de participants suggéré

Ce nombre n'est qu'indicatif. Le nombre que vous trouverez dans les plans de cours est le nombre que nous considérons comme pertinent pour le cours. Il peut également s'agir d'un nombre minimum et/ou maximum de participants. N'hésitez pas à l'adapter en fonction du public que vous avez en face de vous.

## Sélection des participants

Il est important de définir le profil des participants afin de les sélectionner. Chaque leçon s'adresse à des personnes différentes. Cette partie développe comment la procédure de sélection sera organisée (définition du profil des participants, où les trouver, contacter les associations, les écoles, les professionnels, etc.)

## Description des activités

Cette partie développe les différentes activités auxquelles les participants prendront part.

Elle décrit comment le contenu sera mis en œuvre.

Ces activités sont conçues pour atteindre les objectifs fixés dans la partie ci-dessus.

Ces instructions peuvent permettre une certaine flexibilité et laisser une marge de manœuvre aux instructeurs.

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

Nous déterminons dans cette partie si la leçon que nous développons a besoin d'un matériel spécifique (cartes, powerpoint, vidéos, tableaux, écrans, ordinateurs portables, etc.), comment il sera utilisé et quelle est la valeur ajoutée de ce matériel dans la réalisation des objectifs.

## Fiches d'évaluation

En plus des cours, nous avons créé un formulaire d'évaluation pour les formateurs et un formulaire d'évaluation pour les participants.

Ces fiches d'évaluation sont destinées à améliorer le matériel que nous développerons dans ce guide, cette fiche d'évaluation fournira des informations utiles de la part des participants et des formateurs.

# LEÇON 1: Manières de rendre le tourisme accessible

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de cette leçon seront les suivants

- Avoir une vue d'ensemble du tourisme en Europe
- Comprendre ce qu'est le tourisme accessible
- Suivre l'exemple des bonnes pratiques
- Comprendre et mettre en œuvre ce qui rend le tourisme accessible

## Thème de la leçon

Durée : +/- 1 heure

Méthodologie : Présentation classique (présentation de cas) + tables rondes

Participants : Toutes les personnes qui s'intéressent au tourisme (éducateurs sourds et entendants ou professionnels du tourisme)

Lieu : La formation aura lieu à l'intérieur car nous avons besoin d'une présentation PowerPoint.

Formateur : Instructeur et s'il y a des personnes sourdes et malentendantes dans le public, nous avons également besoin d'interprètes pour nous assurer qu'elles peuvent comprendre la présentation et prendre part aux discussions.

## Nombre de participants suggéré

Comme le cours est une présentation, le nombre de participants peut être très élevé, comme dans un auditorium universitaire. Cependant, pour permettre une discussion sur les bonnes pratiques et les méthodes, nous suggérons que le nombre pertinent de participants se situe entre 10 et 20.

## Sélection des participants

Le groupe cible est "toutes les personnes qui ont un intérêt pour le tourisme".

Cependant, pour mieux réussir la sélection des participants, 2 profils peuvent être définis :

- Les éducateurs (sourds et entendants)
- Professionnels du tourisme (sourds et entendants)

Pour les éducateurs, les "écoles de tourisme" pourraient constituer un réseau pertinent. En Belgique, par exemple, il existe deux possibilités : les écoles secondaires et les écoles supérieures.

Pour les professionnels du tourisme, les associations de tourisme telles que "attractions et tourisme" en Wallonie pourraient être un réseau pertinent car elles rassemblent différents professionnels du tourisme en un seul réseau.

Pour les uns comme pour les autres, les associations de personne sourdes peuvent être des réseaux pertinents, comme la Fédération nationale des sourds en France.

### Description des activités

Les activités seront réparties comme suit :

#### - **Une discussion sur le tourisme européen (+/- 10 minutes)**

Cette discussion prendra la forme d'une table ronde avec la conception du tourisme européen et les connaissances des participants sur le tourisme européen. Différents logiciels peuvent être utilisés pour briser la glace, comme Wooclap. Les idées des participants sont encadrées par des informations "objectives" provenant du guide d'apprentissage IO2 (chapitre 1). Cela permet de cadrer les discussions et de donner la possibilité de réagir à ces informations.

#### - **Présentation de la place du tourisme en Europe (+/-10 minutes)**

Elle présente comment le secteur du tourisme est développé dans l'Union européenne. Elle prend la forme d'une présentation magistrale (ex : PowerPoint) pour introduire les différents aspects du tourisme européen. Cette présentation est un suivi de la première activité. Ces deux activités pourraient être fusionnées en une seule. Les informations disponibles pour cette activité se trouvent dans le guide d'apprentissage IO2 (chapitre 1 et 2).

#### - **Présentation des initiatives de tourisme accessible (pays partenaires et Europe) (+/- 20 minutes)**

La présentation est suivie d'une autre faisant référence aux initiatives de tourisme accessible rassemblées dans le guide d'apprentissage IO2 (chapitre 3). La présentation peut être double en ce qui concerne la structure du chapitre (définition du tourisme accessible et initiatives pour les personnes handicapées dans le tourisme). Cette présentation permettra la discussion des participants dans la dernière partie de cette leçon.

#### - **Une discussion sur la définition du tourisme accessible et comment rendre le tourisme accessible (+/- 20 minutes)**

Table ronde sur les idées des participants sur la façon de rendre le tourisme accessible sur la base des initiatives présentées et sur la définition du tourisme accessible.

### Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

Cette leçon est basée sur le matériel développé dans le guide d'apprentissage IO2 (disponible en ligne). Comme cette leçon contient des présentations, le matériel nécessaire est un ordinateur portable, un écran et une présentation PowerPoint. La leçon est censée être mise en œuvre dans une salle de classe, il est donc nécessaire d'avoir des chaises et des bureaux pour les participants.

## LEÇON 2: Atelier: "Langue des Signes Internationale dans le domaine du tourisme accessible (pour les amateurs)"

### Objectifs de la leçon

Les objectifs seront les suivants :

- Comprendre ce que sont les métiers du tourisme.
- Comprendre le concept de tourisme accessible
- Apprendre les bases du vocabulaire du tourisme
- Apprendre les bases de la Langue des Signes Internationale dans le tourisme
- Comprendre comment rendre le tourisme accessible

### Thème de la leçon

Durée : +/- 2 heures

Méthodologie : Ateliers avec jeux de rôles + présentation classique

Participants : Jeunes qui veulent travailler dans le domaine du tourisme

Lieu : La leçon est censée se dérouler dans une salle de classe, il faut donc prévoir des chaises et des bureaux pour les participants (pour la première partie), la deuxième partie pourrait se dérouler en plein air.

Formateur : Instructeur qui peut présenter aux participants l'alphabet de Langue des Signes Internationale.

### Nombre de participants suggéré

Ce cours est organisé sous forme d'atelier. En tant que tel, le cours n'a pas besoin d'avoir un nombre maximum de participants mais il pourrait être pertinent de faire des petits groupes pour permettre un jeu de rôle. Le nombre de participants que nous suggérons pour ces petits groupes se situe entre 10 et 15.

### Sélection des participants

Le profil des participants est celui de personnes désireuses de travailler dans le domaine du tourisme. Un bon moyen de trouver ce type de profils est donc de consulter les écoles de tourisme et les associations de tourisme.

## Description des activités

Ce cours est organisé en deux parties:

- Une partie théorique (pas besoin d'avoir de petits groupes)
- Une partie didactique (besoin d'avoir de petits groupes)

La première partie comprendra les différentes activités suivantes:

- **Présentation des carrières dans le domaine du tourisme (+/- 15 minutes)**

La présentation commence par les différentes possibilités pour les personnes qui veulent travailler dans le domaine du tourisme. Le guide d'apprentissage IO2 aidera à présenter toutes les possibilités que nous avons rassemblées dans ce projet (chapitre 2) mais l'expérience du formateur peut également être un apport précieux dans cette présentation.

- **Présentation des différentes initiatives rendant le tourisme accessible aux personnes sourdes et malentendantes (+/- 15 minutes)**

La présentation se poursuit par une présentation des initiatives de tourisme accessible rassemblées dans le guide d'apprentissage IO2 (chapitre 3 : définition du tourisme accessible et de l'initiative) et dans le guide méthodologique IO1 partie A (chapitre 5). Cette présentation permettra la discussion des participants dans la dernière partie de cette leçon.

- **Discussion sur ces initiatives (+/- 15 minutes)**

Cette discussion peut prendre la forme de tables rondes au cours desquelles les participants peuvent émettre des avis sur les initiatives présentées et imaginer d'autres initiatives dans le domaine du tourisme en fonction de leur propre expérience ou de leurs idées sur la question.

La seconde partie comprendra les différentes activités suivantes:

- **Présentation d'exemples de dialogues dans le tourisme (+/- 15 minutes)**

Il s'agit de dialogues courants dans des situations touristiques telles que "à l'hôtel", "au restaurant", etc. Ces dialogues se trouvent dans le chapitre 4 du guide d'apprentissage IO2.

- **Présentation de l'alphabet de la Langue des Signes (+/- 30 minutes)**

The presentation follows with the international signs alphabet. This will help to create tourism situations in which this alphabet is needed. The presentation is composed with the chapters A and B in the IO3 training guide (introduction to international Sign and alphabet of international Sign).

- **Jeu de rôles avec les dialogues en Langue des Signes Internationale (+/- 30 minutes)**

Avec toutes les informations présentées ci-dessus (dialogues généraux et alphabet de la Langue des Signes Internationale), des jeux de rôle sont créés pour utiliser cet alphabet dans des situations touristiques. Vous trouverez de plus amples informations dans le guide de formation IO3. Des petits groupes (en fonction des situations) doivent être formés pour répéter les dialogues avant de les présenter devant la "classe". Le but pour les autres groupes est de reconnaître le dialogue que le premier groupe a présenté, comme dans un jeu de "Pictionary". Le groupe qui reconnaît le plus de dialogues "gagne".

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

La leçon est basée sur le matériel développé dans le guide d'apprentissage IO2 et le guide de formation IO3. La première partie de cette leçon étant une présentation, le matériel nécessaire est un ordinateur portable, un écran et une présentation (PowerPoint ou non).

## LEÇON 3: Atelier : "La Langue des Signes Internationale dans le domaine du tourisme accessible (pour les professionnels)"

### Objectifs de la leçon

Cette leçon s'adresse aux jeunes qui travaillent déjà dans le secteur du tourisme. Les objectifs seront donc légèrement différents :

- Comprendre le concept de tourisme accessible
- Apprendre les bases de la Langue des Signes Internationale dans le tourisme
- Comprendre comment rendre le tourisme accessible

### Thème de la leçon

Durée : +/- 2h

Méthodologie : Ateliers avec jeux de rôle + présentation classique

Participants : Jeunes qui travaillent dans le domaine du tourisme

Lieu : La leçon est censée se dérouler dans une salle de classe, il faut donc prévoir des chaises et des bureaux pour les participants (pour la première partie), la seconde partie peut se dérouler en plein air.

Formateur : Instructeur pouvant présenter l'alphabet des signes internationaux.

### Nombre de participants suggéré

Ce cours est organisé sous forme d'atelier. En tant que tel, le cours n'a pas besoin d'avoir un nombre maximum de participants mais nous considérons qu'il pourrait être pertinent de faire des petits groupes pour permettre le jeu de rôles. Le nombre de participants que nous suggérons pour ces petits groupes se situe entre 10 et 15.

### Sélection des participants

Le profil des participants est celui de personnes désireuses de travailler dans le domaine du tourisme. Un bon moyen de trouver ce type de profil est donc de consulter les écoles de tourisme et les associations de tourisme.

## Description des activités

Ce cours est organisé en deux parties:

- Une partie théorique (pas besoin d'avoir de petits groupes)
- Une partie didactique (besoin d'avoir de petits groupes)

La première partie contiendra les activités suivantes:

- **Présentation des différentes initiatives pour rendre le tourisme accessible aux personnes sourdes ou malentendantes (+/- 15 minutes).**

L'exposé se poursuit par une présentation des initiatives de tourisme accessible rassemblées dans le guide d'apprentissage IO2 (chapitre 3) et le guide méthodologique IO1 (chapitre 5). Cette présentation permettra la discussion des participants dans la dernière partie de cette leçon.

- **Discussion sur ces initiatives (+/- 15 minutes)**

Cette discussion peut prendre la forme de tables rondes au cours desquelles les participants peuvent émettre des avis sur les initiatives présentées et imaginer d'autres initiatives dans le domaine du tourisme en fonction de leur propre expérience ou de leurs idées sur la question.

- **Après avoir discuté de ces initiatives, chaque professionnel devra réfléchir à la manière dont il peut rendre accessible le secteur dans lequel il travaille. (+/- 30 minutes)**

Le domaine du tourisme étant très vaste, les participants ne travaillent pas forcément dans le même secteur. Cette discussion est donc organisée pour réfléchir à des initiatives concrètes pour rendre le secteur dans lequel ils travaillent plus accessible aux personnes sourdes ou malentendantes.

La deuxième partie contiendra les activités suivantes:

- **Présentation de l'alphabet de la Langue des Signes Internationale (+/- 30 minutes)**

Cela permettra de créer des situations touristiques dans lesquelles cet alphabet est nécessaire. Il prendra la forme d'une présentation classique par un formateur qui sait comment utiliser cet alphabet.

- **Jeu de rôle avec les dialogues en Langue des Signes Internationale (+/- 30 minutes)**

Avec toutes les informations présentées ci-dessus, des jeux de rôle sont créés pour utiliser l'alphabet des signes dans des situations touristiques. Les participants formeront des groupes de deux pour les jeux de rôle. Chaque groupe aura une situation touristique telle que "à l'hôtel" ou "au restaurant". Le formateur vérifiera si le dialogue gestuel est bien exécuté.

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

La leçon est basée sur le matériel développé dans le guide d'apprentissage IO2 et le guide de formation IO3. Comme la première partie de cette leçon est une présentation, le matériel nécessaire est un ordinateur portable, un écran et une présentation PowerPoint. La leçon est censée être mise en œuvre dans une salle de classe, il est donc nécessaire d'avoir des chaises et des bureaux pour les participants.

## LEÇON 4: Atelier : "Pourquoi pas toi dans une carrière touristique ?" (inciter les personnes sourdes à s'informer sur les carrières dans le tourisme et rendre le tourisme accessible).

### Objectifs de la leçon

Les objectifs sont de :

- Comprendre le concept de tourisme accessible.
- Connaître les possibilités pour les personnes sourdes de travailler dans le domaine du tourisme.
- Avoir une connaissance de bonnes pratiques dans le domaine du tourisme accessible.
- Apprendre les bases du vocabulaire touristique.

### Thème de la leçon

Durée : +/- 2h

Méthodologie : S'agissant plutôt d'une présentation des possibilités, le cours prendra la forme d'un cours classique. Cependant, la partie vocabulaire sera organisée sous forme de jeu de rôle afin de donner un côté didactique au cours.

Participants : Personnes sourdes ou malentendantes qui souhaitent s'engager dans une carrière touristique.

Lieu : Le cours est censé se dérouler dans une salle de classe, il faut donc prévoir des chaises et des bureaux pour les participants (pour la première partie), la seconde partie pourrait se dérouler en plein air.

Formateur : Comme ce cours est organisé pour les personnes sourdes ou malentendantes, nous avons également besoin d'interprètes ou d'éducateurs qui peuvent utiliser le langage des signes pour s'assurer qu'ils peuvent comprendre la présentation et prendre part aux discussions.

### Nombre de participants suggéré

Ce cours est organisé sous forme d'atelier. En tant que tel, le cours ne doit pas avoir un nombre maximum de participants, mais nous considérons qu'il pourrait être pertinent de faire des petits groupes pour permettre les jeux de rôle. Le nombre de participants que nous suggérons pour ces petits groupes se situe entre 10 et 15.

### Sélection des participants

Le profil des participants est celui de personnes sourdes ou malentendantes qui souhaitent travailler dans le domaine du tourisme. Une bonne façon de trouver ce type de profil est donc de consulter les associations de personnes sourdes ou malentendantes.

## Description des activités

Le cours est organisé en deux parties:

- Une partie théorique (pas besoin d'avoir de petits groupes)
- Une partie didactique (besoin d'avoir de petits groupes)

La première partie contiendra les différentes activités suivantes :

### - **Présentation des principales carrières dans le domaine du tourisme (+/- 20 minutes)**

La présentation commence par les différentes possibilités pour les personnes qui veulent travailler dans le domaine du tourisme. Des informations sont disponibles dans le guide d'apprentissage IO2.

### - **Présentation des différentes initiatives pour rendre le tourisme accessible aux personnes sourdes ou malentendantes (+/- 20 minutes)**

La présentation se poursuit par une présentation des initiatives de tourisme accessible rassemblées dans le guide d'apprentissage IO2 (chapitre 3). Cette présentation permettra la discussion des participants dans la dernière partie de cette leçon.

- Discussion sur ces initiatives et leur expérience en tant que touriste (+/- 30 minutes)

Cette discussion permettra aux participants de discuter de leurs propres expériences en tant que touristes et de savoir si celles-ci ont été conçues pour être accessibles aux personnes sourdes ou malentendantes.

La deuxième partie contiendra les différentes activités suivantes:

### - **Présentation d'exemples de dialogues dans le domaine du tourisme (+/- 20 minutes)**

Il s'agit de présenter des dialogues courants dans le domaine du tourisme tels que "à l'hôtel", "au restaurant", etc. Ces dialogues se trouvent dans le chapitre 4 du guide d'apprentissage IO2.

### - **Jeu de rôle avec les dialogues en signes internationaux (+/- 30 minutes)**

Avec toutes les informations présentées ci-dessus, des jeux de rôle sont créés pour utiliser l'alphabet des signes dans des situations touristiques. Des groupes de deux personnes seront formés pour cette activité.

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

La leçon est basée sur le matériel développé dans le guide d'apprentissage IO2 et le guide de formation IO3. Comme la première partie de cette leçon est une présentation, le matériel nécessaire est un ordinateur portable, un écran et une présentation PowerPoint. La leçon est censée être mise en œuvre dans une salle de classe, il est donc nécessaire d'avoir des chaises et des bureaux pour les participants.

# LEÇON 5: Présente-toi!

## Objectifs de la leçon

Après avoir appris l'alphabet de la Langue des Signes Internationale, les objectifs de cette leçon sont les suivants :

- Déterminer la position correcte pour épeler son nom face à quelqu'un.
- Apprendre à épeler les noms propres
- Lire un nom propre signé par son interlocuteur.

## Thème de la leçon

L'objectif principal de cette leçon est de permettre aux élèves d'apprendre l'alphabet gestuel international et la construction des noms propres à travers des activités ludiques.

Durée : +/- 45 minutes

Méthodologie : Apprentissage par le jeu

Participants : Jeunes ou professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le tourisme.

Lieu : Elle peut se dérouler dans une salle de classe ou dans un endroit à l'intérieur d'un bâtiment qui convient aux participants.

Formateur : Interprète international (ou local) en Langue des Signes.

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants se fera selon les étapes suivantes :

Les jeunes formateurs souhaitant améliorer leurs connaissances et leurs compétences en matière de tourisme accessible.

Les étudiants des écoles professionnelles et des universités dans le domaine du tourisme.

Jeunes ou professionnels qui travaillent ou souhaitent travailler dans des entreprises liées à ce secteur (par exemple, transport, hôtels, restaurants, etc.).

Les représentants du tourisme accessible aux personnes sourdes. Toute personne souhaitant apprendre l'alphabet et son orthographe afin de se présenter à une personne sourde ou malentendante.

## Description des activités

### - Accueil-introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les stagiaires oralement et en langue des signes. Le formateur présente le titre, le champ d'application et les objectifs principaux de la leçon. Ces informations sont également notées et projetées sur son ordinateur. Il explique ensuite brièvement les étapes qui vont suivre et les règles à respecter. Cet atelier doit bien sûr se dérouler dans un environnement calme et les participants doivent faire le moins de bruit possible pendant le jeu.

### - Découverte de l'alphabet de la Langue des Signes Internationale (+/- 10 minutes)

Dans le monde de la Langue des Signes, tous les mots ont leurs propres signes à mémoriser. Pour épeler un nom propre, les sourds et malentendants utilisent l'alphabet dactylogique, où chaque lettre correspond à une forme de main. Chaque participant écrira son prénom sur une feuille de papier en lettres capitales. Avec l'alphabet imprimé et distribué par le formateur, ils regarderont les correspondances lettre-signe de chaque lettre de leur prénom et s'entraîneront à l'épeler.

### - Epeler son prénom (+/- 15 minutes)

Le formateur crée des binômes avec les participants à la leçon. Chaque participant épellera lentement son prénom à son partenaire. Ce dernier écrira sur une feuille de papier l'équivalence de chaque lettre, ce qui permettra de vérifier la bonne compréhension du prénom. Chaque binôme s'entraînera à épeler son prénom à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y parvienne. Dès que plusieurs binômes ont réussi, le formateur forme de nouveaux binômes pour continuer à s'entraîner.

### - Se présenter (+/- 7 minutes)

Pour aider à contextualiser le fait de donner son prénom, le formateur apprendra aux élèves à dire "Mon nom est". Les élèves s'entraînent à se signer "Mon nom est" puis leur prénom.

### - Conclusion (+/- 7 minutes)

Le formateur résume les résultats d'apprentissage de la leçon et propose un devoir supplémentaire à faire à la maison. Le devoir suggéré est de s'entraîner à épeler le nom des personnes qui les entourent et de leur apprendre, à leur tour, à le faire.

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

Un exemplaire de l'alphabet de la Langue des Signes Internationale imprimé pour chaque participant.

Un ordinateur pour le formateur avec le plan de la leçon.

# LEÇON 6: Faisons connaissance !

## Objectifs de la leçon

Après avoir appris les grands principes de la Langue des Signes Internationale, les objectifs de cette leçon sont les suivants :

- Apprendre à construire des phrases (syntaxe, utilisation de la représentation spatiale et temporelle dans l'espace, importance de l'expression corporelle).
- Apprendre le vocabulaire général en Langue des Signes Internationale
- Apprendre les expressions courantes en langue des signes internationale

## Thème de la leçon

L'objectif principal de cette leçon est de permettre aux élèves d'apprendre le vocabulaire et les expressions courantes en Langue des Signes Internationale par le biais d'activités ludiques.

Durée : +/- 45 minutes

Méthodologie : Apprentissage par le jeu

Participants : Jeunes ou professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le tourisme.

Lieu : N'importe quelle pièce. Il peut être réalisé dans une salle de classe ou dans un endroit à l'intérieur d'un bâtiment qui convient aux participants.

Formateur : Interprète international (ou local) en Langue des Signes.

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants se fera selon les étapes suivantes :

Les jeunes formateurs souhaitant améliorer leurs connaissances et leurs compétences en matière de tourisme accessible.

Les étudiants des écoles professionnelles et des universités dans le domaine du tourisme.

Jeunes ou professionnels qui travaillent ou souhaitent travailler dans des entreprises liées à ce secteur (par exemple, transport, hôtels, restaurants, etc.).

Les représentants du tourisme accessible aux personnes sourdes. Toute personne souhaitant apprendre l'alphabet et son orthographe afin de se présenter à une personne sourde ou malentendante.

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les stagiaires oralement et en Langue des Signes. Le formateur présente le titre, le champ d'application et les objectifs principaux de la leçon. Ces informations sont également notées et projetées sur son ordinateur. Il explique ensuite brièvement les étapes et les règles à suivre. Cet atelier doit bien sûr se dérouler dans un environnement calme et les participants ne sont pas autorisés à parler ou à émettre des sons en général pendant le jeu. Ils ne doivent pas non plus montrer la vidéo qu'ils ont reçue aux autres participants.

### - Découverte des thèmes (+/- 5 minutes)

Le formateur constituera des groupes de 4 étudiants. Chaque groupe traitera d'un sous-thème (d'où vient une personne, comment elle se porte, etc.) du thème principal. Le formateur enverra aux apprenants une sélection de vidéos TOURFRIEND (en rapport avec le sujet de la leçon). Ces vidéos sont disponibles sur YouTube sur le compte du projet. Chaque apprenant recevra le lien d'une vidéo. Attention : aucun participant ne doit montrer la vidéo qu'il a reçue.

### - Interprétation des vidéos (+/- 15 minutes)

Les participants devront interpréter (signer) la vidéo qu'ils ont reçue et trouver leur binôme dans leur groupe. Par exemple :

"- Comment vas-tu ?

- Je vais bien, merci".

En fonction du niveau de chaque participant, la pratique du signe peut être plus difficile et nécessiter plus de temps. Les participants doivent s'entraîner à signer la phrase plusieurs fois avant de fermer leur ordinateur et de chercher leur binôme.

### - Trouver son binôme (+/- 5 minutes)

Si un couple de participants pense avoir trouvé son binôme, il lève la main et demande au formateur de vérifier que le binôme est correct.

### - Découverte d'un autre sujet (+/- 10 minutes)

Le formateur envoie de nouveaux liens vidéo à chaque groupe qui devra à nouveau trouver son binôme. En fonction du temps imparti pour la leçon, cela peut se poursuivre pendant plusieurs tours.

### - Interpréter des mots et des phrases de base (+/- 5 minutes)

Après ce jeu, le formateur interprétera quelques mots ou phrases de base concernant d'autres situations de rencontre. Pendant ce temps, le formateur peut également expliquer plus en détail la structure de la phrase ou les raisons du mouvement du vocabulaire. Il peut également signaler toute question importante concernant l'interprétation correcte des phrases.

### - Conclusion (+/- 5 minutes)

Le formateur résume les résultats d'apprentissage de la leçon et propose un devoir supplémentaire à faire à la maison. Le devoir suggéré est de regarder toutes les vidéos sur le "bris de glace" réalisées par TOURFRIEND et d'apprendre à les interpréter !

### Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

Smartphone ou tablettes pour les stagiaires.

Lien pour la chaîne YouTube de TOURFRIEND et connexion Internet.

Ordinateur pour le formateur avec le plan de la leçon.

# LEÇON 7: "Deviens mon Tourfriend!"

## Objectifs de la leçon

Après avoir appris à construire des phrases, les objectifs de cette leçon sont les suivants :

- Apprendre le vocabulaire du tourisme
- Appliquer ce vocabulaire à la Langue des Signes Internationale
- Comprendre comment faire des phrases de base concernant le secteur et les activités du tourisme

## Thème de la leçon

L'objectif principal de cette leçon est de permettre aux participants d'apprendre le vocabulaire et les expressions de base du tourisme par le biais d'activités ludiques.

Durée du cours : +/- 1h

Méthodologie : Apprentissage par le jeu

Participants : Jeunes ou professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le tourisme.

Lieu : la formation peut être mise en œuvre dans une salle de classe ou dans un lieu à l'intérieur d'un bâtiment qui convient aux participants.

Formateur : Interprète international (ou local) en langue des signes

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants se fera selon les étapes suivantes :

- Communication avec les écoles et les universités de tourisme, les entreprises du secteur du tourisme (hôtels, transports, restaurants, etc.) pour la présentation de la leçon.
- Formulaire ouvert (numérique ou physique) pour l'inscription à la leçon des jeunes ou des professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le domaine du tourisme.
- Constitution de groupes de participants autour de 10-20 stagiaires en fonction de leur parcours. Il est proposé que les jeunes (par exemple, les étudiants des écoles ou des universités dans le domaine du tourisme) soient dans un autre groupe que les professionnels travaillant déjà dans l'industrie.

Il n'y a pas de conditions préalables pour les participants (il n'est pas nécessaire d'avoir une expérience préalable de la signature).

## Description des activités

### **-Accueil - introduction (+/- 5 minutes)**

Le formateur accueille les stagiaires en langue des signes et leur présente les principaux objectifs de la leçon oralement (et par écrit projeté sur un écran depuis un ordinateur portable).

### **-Distribution des cartes (+/- 5 minutes)**

Le formateur demande aux stagiaires de former 2 lignes parallèles l'une à l'autre. S'il y a un participant supplémentaire, il se trouvera au début des deux lignes. Les participants doivent regarder d'un côté de la salle tandis que la première personne de chaque ligne doit regarder de l'autre côté (s'il y a une personne supplémentaire, elle sera la seule à regarder de l'autre côté). Le formateur distribue aux deux premières personnes de chaque ligne les cartes des différents lieux touristiques (par exemple, restaurant, hôtel, etc.) du jeu "Tourfriend" (en signes internationaux ou en langue des signes locale). Si la première personne est une personne supplémentaire, le formateur lui donne 2 cartes afin qu'elle les distribue à chaque ligne après avoir donné la première bonne réponse au jeu.

### **-Début du jeu (+/- 10 minutes)**

Le formateur explique aux participants les règles du jeu. Il explique qu'au début, la première personne de chaque ligne va donner un coup de poing à la personne suivante dans la ligne. Elle reviendra vers elle pour qu'elle se voie. Ensuite, la première personne imitera un des mots de la carte en se basant sur l'image qu'elle voit tandis que l'autre personne devra essayer de comprendre le mot et de le crier en regardant l'interprétation et la carte. Lorsque cela se produit (correctement), la première personne donne la carte à la deuxième personne et elle frappe la personne suivante dans la file et lui donne une des deux cartes. Il/elle choisira également un autre mot à mimer pendant que l'autre personne essaiera de le comprendre en se basant sur la carte.

### **-Fin du jeu (+/- 10 minutes)**

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les participants aient interprété un mot. Le groupe qui gagne le jeu est celui qui termine en premier. En fonction du temps écoulé, le formateur peut demander aux participants de rejouer une ou deux fois de plus.

### **-Des mots à traduire (+/- 5 minutes)**

Après ce jeu, le formateur interprétera quelques mots (parmi ceux de la carte) et les participants devront d'abord reconnaître ce qu'il/elle interprète sans regarder la carte. Cela permettra d'évaluer les connaissances acquises par les participants.

### - Traduire quelques phrases (+/- 10 minutes)

Il suivra une méthode plus structurée pour permettre aux participants d'apprendre 10 phrases principales :

Comment puis-je me rendre à.... (ex. l'hôtel) ?

-Où se trouve la....(ex. salle de bain) ?

-Vous allez tout droit

-Vous tournez à gauche/à droite

-A la X rue

-Alors...

-Quand est le... (ex. déjeuner)

-C'est à (ex. 10:00)

Combien cela coûte-t-il ?

-Il coûte par exemple 10 euros

-Le formateur peut soit interpréter les phrases, soit montrer des vidéos du projet Tourfriend aux participants.

### - Jouer au jeu Tourfriend (+/- 10 minutes)

Le formateur demandera aux participants de former 2 équipes et de jouer au jeu de plateau Tourfriend. Il n'est pas nécessaire de terminer le jeu. Il s'agit plutôt d'un entraînement.

### -Conclusion (+/ 5 minutes)

Le formateur résume les résultats d'apprentissage de la leçon et propose un travail supplémentaire à faire à la maison. Le travail proposé pour la maison est de jouer le jeu avec un ami !

### Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement du jeu

-Fichiers imprimés du jeu de table Tourfriend.

-4 copies des cartes avec les images d'interprétation du jeu (surtout celles avec les lieux touristiques).

-Un ordinateur portable ou une tablette pour montrer les vidéos développées dans le projet Tourfriend avec les 10 phrases principales (si nécessaire).

# LEÇON 8: "Bon séjour !"

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de cette leçon sont les suivants :

- Apprendre le vocabulaire de base à utiliser dans un hôtel
- Appliquer ce vocabulaire à la Langue des Signes Internationale
- Comprendre comment faire des phrases de base dans le contexte hôtelier

## Thème de la leçon

L'objectif principal de cette leçon est de permettre aux stagiaires d'apprendre le vocabulaire et les phrases de base à utiliser dans le contexte hôtelier par le biais d'activités ludiques.

Durée du cours : 45 minutes

Méthodologie : Apprentissage par le jeu

Participants : Jeunes ou professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le tourisme.

Lieu : il peut être mis en œuvre dans une salle de classe ou dans un lieu à l'intérieur d'un bâtiment qui convient aux participants.

Formateur : Interprète international (ou local) en Langue des Signes

## Nombre de participants suggéré

minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants se fera au cours des étapes suivantes :

1. Communication avec les écoles et les universités de tourisme, les entreprises du secteur du tourisme (par exemple, les hôtels, les transports, les restaurants, etc.
2. Formulaire ouvert (numérique ou physique) pour l'inscription à la leçon des jeunes ou des professionnels qui travaillent déjà ou veulent travailler dans le domaine du tourisme.
3. Constitution de groupes de participants autour de 10-20 participants en fonction de leur parcours. Il est proposé que les jeunes (par exemple, les étudiants des écoles ou des universités dans le domaine du tourisme) soient dans un autre groupe que les professionnels travaillant déjà dans le secteur.

4. Il est important que les participants connaissent quelques signes simples pour pouvoir participer (il est conseillé d'avoir participé aux leçons précédentes de ce guide).

### Description des activités

#### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les participants en langue des signes. Il leur présente les principaux objectifs de la leçon à l'oral (et à l'écrit par une projection sur un écran à partir d'un ordinateur).

#### - Regarder les vidéos (+/- 5 minutes)

Le formateur envoie un lien aux participants un mail (ou via une messagerie). Ce lien est le même pour deux participants. S'il y a une personne en plus, 3 personnes recevront le même lien (exception). Chaque lien mène à des vidéos qui montrent des phrases interprétées en langue des signes internationale (ou locale) sur une situation pouvant arriver dans un hôtel.

#### - Commencer à jouer (+/- 15 minutes)

Le formateur explique aux participants les règles du jeu. Il indique qu'aucun participant ne doit montrer à un autre, la vidéo qu'il a reçue. Chaque participant va devoir interpréter (mimer) la vidéo aux autres participants, et il va devoir retrouver sa paire qui est le participant avec la même vidéo.

Note : Tous les participants signent en même temps, pas un par un. Ils sont libres de marcher dans la salle de classe et de parler en langue des signes avec tout autre participant.

Pendant le jeu, les participants ne doivent pas parler ou émettre des sons en général. Si deux participants pensent qu'ils forment une paire, ils lèvent leurs mains et le formateur vérifie si leur supposition est correcte. La première paire valide gagne 5 points, la seconde 4, ensuite 3, puis 2 et la cinquième paire gagne 1 point.

Le formateur peut envoyer de nouveaux liens aux participants un fois que la plupart des paires se soient formées (ou au moins les 5 premières). Le jeu peut continuer sur plusieurs tours (vérifier le temps disponible pour l'ensemble de la leçon). Le ou les personnes ayant le plus de points gagnent.

#### - Traduire quelques phrases (+/- 10 minutes)

Après ce jeu, le formateur va signer quelques mots et phrases simple sur des situations pouvant arriver dans un hôtel. En même temps, le formateur peut aussi expliquer plus en détails la structure des phrases ou les raisons d'un mouvement d'un mot de vocabulaire. Il peut aussi souligner n'importe quel point important sur la manière correcte de signer les phrases.

### - **Conclusion (+/- 5 minutes)**

Le formateur résume ce qui a été appris pendant cette leçon et propose des devoirs à faire à la maison. Cela peut être de regarder toutes les vidéos concernant l'hôtel et d'apprendre à les interpréter !

### **Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité**

- Un lien vers la chaîne YouTube de Tourfriend (et en particulier la section sur les hôtels)
- Les téléphones (smartphones) des participants ou des tablettes
- Un ordinateur pour le formateur
- Une connexion internet

25

# LEÇON 9 : "Heureux voyageur !"

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon sont :

- D'apprendre le vocabulaire basique à utiliser dans les transports
- D'utiliser ce vocabulaire en langue des signes internationale (ou locale)
- De comprendre comment construire des phrases simples à propos des transports

## Thème de la leçon

Le thème principal de la leçon est l'apprentissage de vocabulaire basique et de phrases simples à utiliser dans les transports, par le biais d'activités ludiques.

Durée : 45 min

Méthode : Apprentissage par le jeu

Participants : Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme

Lieu : La leçon peut se dérouler dans une salle de classe ou toute pièce adaptée aux participants.

Formateur : Interprète en langue des signes internationale (ou locale)

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants suit ces étapes :

1. Communication avec les universités et les écoles de tourisme, les entreprises du secteur du tourisme (hôtels, transports, restaurants...) pour présenter la leçon.
2. Formulaire ouvert (numérique ou physique) pour les inscription à la leçon, des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme.
3. Constitution de groupes de participants, entre 10 et 20, en fonction de leur parcours. Il est suggéré que les jeunes (étudiants en école ou à l'université dans le domaine du tourisme) soient dans un autre groupe que les professionnels qui travaillent déjà dans le tourisme.

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les participants en langue des signes. Il leur présente les principaux objectifs de la leçon à l'oral (et à l'écrit par une projection sur un écran à partir d'un ordinateur).

### - Découverte de l'application (+/- 7 minutes)

Le formateur demande aux participants de se mettre par binômes et de télécharger l'application numérique du jeu Tourfriend sur un téléphone (seulement sur un car ils ne joueront que sur un téléphone). S'il y a une personne en plus, il peut rejoindre un binôme et former un groupe de 3. Le formateur demande aussi aux participants de sélectionner les bons paramètres en fonction de leur langue et de la langue des signes qu'ils apprennent (internationale ou locale). Enfin, il demande aux participants de passer les premières étapes jusqu'à l'écran avec les différents lieux, ensuite de choisir soit "Taxi", soit "Gare", soit "Aéroport", puis passer les étapes suivantes avec les indications et autres (en donnant la bonne réponse ou en cliquant sur suivant sans signer) et d'atteindre l'étape des dialogues supplémentaires.

### - Commencer à jouer (+/- 15 minutes)

Le formateur explique aux participants les règles du jeu. Il explique qu'une personne du binôme sera le touriste et que l'autre sera le tourfriend, le guide touristique. Donc, le touriste devra signer une phrase, en s'aidant des vidéos sur l'écran du téléphone, et le tourfriend devra trouver ce qu'il a dit. Puis, si c'est correct, le tourfriend devra signer une réponse pertinente que son binôme devra comprendre.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les binômes aient réussi à construire un échange correct. Si, à un moment, ils perdent le fil, ils doivent choisir un autre lieu parmi les 3 ("Taxi", "Gare", "Aéroport) et tenter un nouvel échange. Si un binôme a "gagné" plus rapidement que les autres, ils peuvent commencer un nouvel échange et noter leur score. Au final, le binôme avec le plus de points gagne.

Note : La même activités peut être faite avec les vidéos du projet Tourfriend, sur la chaîne YouTube du projet. Cela peut être plus simple pour les participants ayant déjà YouTube sur leur ordinateur ou leur téléphone. Dans ce cas, le formateur devra indiquer la section qui comprend les dialogues et le vocabulaire autour des transports. Cependant, si les participants utilisent l'application Tourfriend, ils auront leur score indiqué à la fin.

**- Traduire des phrases supplémentaires (+/- 15 minutes)**

Une fois le jeu terminé, le formateur va signer quelques mots ou phrases et les participants devront les reconnaître sans regarder les vidéos ou l'application. En même temps, le formateur peut aussi expliquer plus en détails la structure des phrases ou les raisons d'un mouvement d'un mot de vocabulaire. Il peut aussi souligner n'importe quel point important sur la manière correcte de signer les phrases.

**- Conclusion (+/- 5 minutes)**

Le formateur résume ce qui a été appris pendant cette leçon et propose des devoirs à faire à la maison. Cela peut être de réaliser le même exercice que le jeu avec un ami.

**Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité**

- Un lien vers l'application numérique de Tourfriend
- Un lien vers la chaîne YouTube de Tourfriend (et en particulier la section sur les transports)
- Les téléphones (smartphones) des participants ou tablettes ou ordinateurs pour chaque binôme
- Une connection internet

# LEÇON 10 : "Réserver son hôtel !"

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon sont :

- D'apprendre le vocabulaire basique du tourisme dans un cas où il faut effectuer une réservation
- De comprendre l'alphabet de la langue des signes internationale
- D'utiliser cet alphabet pour construire des phrases et une discussion afin de créer un atelier de jeu de rôle

## Thème de la leçon

Le thème principal de la leçon est l'apprentissage de vocabulaire basique et de phrases simples à utiliser pour réserver un hôtel, par le biais d'activités ludiques.

Durée : 45 min

Méthode : Apprentissage par le jeu

Participants : Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme

Lieu : La leçon peut se dérouler dans n'importe quelle pièce, de préférence un endroit fermé.

Formateur : Interprète en langue des signes internationale (ou locale)

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 24

## Sélection des participants

La sélection des participants suit ces étapes :

1. N'importe quel formateur pour les jeunes qui veut améliorer ses compétences en matière de tourisme accessible aux personnes sourdes.
2. Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme
3. Des parrains et ambassadeurs du tourisme accessible aux personnes sourdes.
4. Des étudiants de centre de formation professionnelle ou à l'université dans le domaine du tourisme
5. Il est important que les participants connaissent quelques signes simples pour pouvoir participer (il est conseillé d'avoir participé aux leçons précédentes 5, 6, 7 de ce guide).

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les participants en langue des signe. Il leur présente le titre, le thème et les principaux objectifs de la leçon à l'oral (et à l'écrit - à partir des objectifs mentionnés ci-dessus ou modifiés). Il peut les comparer avec les précédentes leçons de ce guide (si elles ont été suivies). Le formateur explique les étapes à suivre à l'oral ainsi que certaines règles, comme : les participants ne doivent pas parler ou émettre des sons en général pendant le jeu. Ils ne doivent pas non plus montrer la vidéo qu'ils ont reçue aux autres participants.

### - Regarder les vidéos (+/- 5 minutes)

Le formateur envoie aux participants un lien avec une vidéo pertinente, créée par Tourfriend et mise en ligne sur YouTube, à propos de la réservation en langue des signes internationale (ou locale), si cela n'a pas été abordé dans les leçon précédentes. Le lien est identique pour 3 personnes s'il y a plus de 21 participants, ou le même pour 2 personnes, s'il y a moins de 20 participants. Il peut aussi dépendre du niveau en langue des signes des participants. Plus il est élevé, moins de personnes auront le même lien. Moins les connaissances en langue des signes sont élevées, plus il y aura de personnes ayant le même lien.

### - Commencer à jouer (+/- 15 minutes)

Les règles sont les suivantes : aucun participant ne doit montrer la vidéo qu'il a reçue à un autre participant. Chaque participant va devoir interpréter (mimer) la vidéo aux autres participants pour trouver sa paire : celui qui a la même vidéo et donc qui signe de la même façon. En fonction du niveau des participants, ils auront besoin de plus ou moins de temps pour s'entraîner à signer, fermer la vidéo et commencer à marcher en signant pour essayer de trouver leur paire.

Note : Tous les participants signent en même temps, pas un par un. Ils sont libres de se déplacer dans la salle de classe et de signer avec n'importe quel autre participant. Si deux participants pensent qu'ils forment une paire, ils lèvent leurs mains et le formateur vérifie si leur supposition est correcte. La première paire valide gagne 5 points, la seconde 4, ensuite 3, puis 2 et la cinquième paire gagne 1 point. S'il y a plus d'équipes, les autres paires reçoivent 0,5 points lorsqu'elles se trouvent.

### - Continuer le jeu (+/- 15 minutes)

Le formateur peut envoyer de nouveaux liens aux participants après que la plupart des paires se soient formées (ou au moins les 5 premières). Le jeu peut continuer sur plusieurs tours (vérifier le temps disponible pour l'ensemble de la leçon). Le ou les personnes ayant le plus de points gagnent.

### - Traduire quelques mots (+/- 10 minutes)

Après ce jeu, le formateur va signer quelques mots et phrases simple sur d'autres situations où l'on doit effectuer une réservation. En même temps, le formateur peut aussi expliquer plus en détails la structure des phrases ou les raisons d'un mouvement d'un mot de vocabulaire. Il peut aussi souligner n'importe quel point important sur la manière correcte de signer les phrases.

### - Conclusion (+/- 5 minutes)

Le formateur résume ce qui a été appris pendant cette leçon et propose des devoirs à faire à la maison. Cela peut être de regarder toutes les vidéos concernant les réservations et d'apprendre à les interpréter !

### Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

- Un lien vers la chaîne YouTube de Tourfriend (et en particulier la section sur les réservations)
- Les téléphones (smartphones) des participants ou des tablettes
- Un ordinateur pour le formateur
- Une connexion internet

# LEÇON 11 : "Commander au restaurant !"

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon sont :

- D'apprendre le vocabulaire basique du tourisme au restaurant
- D'utiliser ce vocabulaire en langue des signes internationale (ou locale)
- De comprendre comment faire des phrases simples sur les transports

## Thème de la leçon

Le thème principal de la leçon est l'apprentissage de vocabulaire basique et de phrases simples à utiliser au restaurant, par le biais d'activités basées sur un jeu numérique.

Durée : 45 min

Méthode : Apprentissage par le jeu numérique

Participants : Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme

Lieu : La leçon peut se dérouler dans n'importe quelle pièce dépourvue de distraction extérieure, comme le bruit. De préférence une pièce avec des ordinateurs.

Formateur : Interprète en langue des signes internationale (ou locale)

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 20

## Sélection des participants

La sélection des participants suit ces étapes :

1. N'importe quel formateur pour les jeunes qui veut améliorer ses compétences en matière de tourisme accessible aux personnes sourdes.
2. Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme
3. Des parrains et ambassadeurs du tourisme accessible aux personnes sourdes.
4. Des étudiants de centre de formation professionnelle ou à l'université dans le domaine du tourisme
5. Il est important que les participants connaissent quelques signes simples pour pouvoir participer (il est conseillé d'avoir participé aux leçons précédentes 5, 6, 7 de ce guide).

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les participants en langue des signes. Il leur présente les principaux objectifs de la leçon à l'oral (et à l'écrit par une projection sur un écran à partir d'un ordinateur portable).

### - Télécharger l'application (+/- 5 minutes)

Le formateur demande aux participants de se mettre par binômes et de télécharger l'application numérique du jeu Tourfriend sur un des deux téléphones. S'il y a une personne en plus, il peut rejoindre un binôme et former un groupe de 3. Le formateur demande aussi aux participants de sélectionner les bons paramètres en fonction de leur langue et de la langue des signes qu'ils apprennent. Enfin, il demande aux participants de passer les premières étapes, de passer les étapes suivantes avec les indications et autres (en donnant la bonne réponse ou en cliquant sur suivant sans signer) et d'atteindre l'étape des dialogues à propos des restaurants.

### - Commencer à jouer (+/- 15 minutes)

Le formateur explique aux participants les règles du jeu. Il explique qu'une personne du binôme sera le touriste sourd ou malentendant et que l'autre sera le tourfriend, le guide touristique. Donc, le touriste devra signer une phrase, en s'aidant des vidéos sur l'écran du téléphone, et le tourfriend devra trouver ce qu'il a dit. Puis, si c'est correct, le tourfriend devra signer une réponse pertinente que son binôme devra comprendre. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les binômes aient réussi à construire un échange correct. Si, à un moment, ils perdent le fil, ils peuvent tenter un nouvel échange dans la même section. Si un binôme a "gagné" plus rapidement que les autres, ils peuvent commencer un nouvel échange et noter leur score. Au final, le binôme avec le plus de points gagne.

Note : La même activités peut être faite avec les vidéos du projet Tourfriend, sur la chaîne YouTube du projet. Cela peut être plus simple pour les participants ayant déjà YouTube sur leur ordinateur ou leur téléphone. Dans ce cas, le formateur devra indiquer la section qui comprend les dialogues et le vocabulaire autour des restaurants. Cependant, si les participants utilisent l'application Tourfriend, ils auront leur score indiqué à la fin.

### - Traduire quelques phrases importantes (+/- 10 minutes)

Après ce jeu, le formateur va signer quelques mots et phrases que les participants devront comprendre ce qu'il signe sans regarder les vidéos ou le jeu. En même temps, le formateur peut aussi expliquer plus en détails la structure des phrases ou les raisons d'un mouvement d'un mot de vocabulaire. Il peut aussi souligner n'importe quel point important sur la manière correcte de signer les phrases.

### - **Conclusion (+/- 5 minutes)**

Le formateur résume ce qui a été appris pendant cette leçon et propose des devoirs à faire à la maison. Cela peut être de réaliser le même exercice que le jeu avec un ami.

### **Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité**

- Un lien vers l'application numérique de Tourfriend
- Un lien vers la chaîne YouTube de Tourfriend (et en particulier la section sur les restaurants)
- Les téléphones (smartphones) des participants ou tablettes ou ordinateurs pour chaque binôme
- Une connexion internet

# LEÇON 12 : "Allons voir un point de vue !"

35

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon sont :

- D'apprendre le vocabulaire basique du tourisme dans un point de vue
- De comprendre l'alphabet de la langue des signes internationale
- D'utiliser cet alphabet pour construire des phrases et une discussion afin de créer un atelier de jeu de rôle

## Thème de la leçon

Le thème principal de la leçon est l'apprentissage de vocabulaire basique et de phrases simples à utiliser dans un point de vue, par le biais d'activités ludiques.

Durée : 1h

Méthode : Apprentissage par le jeu

Participants : Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme

Lieu : Une salle de classe

Formateur : Interprète en langue des signes internationale (ou locale)

## Nombre de participants suggéré

Minimum 2, maximum 24

## Sélection des participants

La sélection des participants suit ces étapes :

1. N'importe quel formateur pour les jeunes qui veut améliorer ses compétences en matière de tourisme accessible aux personnes sourdes.
2. Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme
3. Des parrains et ambassadeurs du tourisme accessible aux personnes sourdes.
4. Des étudiants de centre de formation professionnelle ou à l'université dans le domaine du tourisme
5. Il est important que les participants connaissent quelques signes simples pour pouvoir participer (il est conseillé d'avoir participé aux leçons précédentes 5, 6, 7 de ce guide).

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 5 minutes)

Le formateur accueille les participants en langue des signes. Il leur présente le titre, le thème et les principaux objectifs de la leçon à l'oral (et à l'écrit - à partir des objectifs mentionnés ci-dessus ou modifiés). Il peut les comparer avec les précédentes leçons de ce guide (si elles ont été suivies). Le formateur explique les étapes à suivre à l'oral.

### - Regarder les vidéos (+/- 20 minutes)

Le formateur répartit la classe en 4 ou 5 groupes égaux (en fonction du nombre de participants). Il envoie à tous les groupes le même lien avec une sélection de 5 à 10 vidéos pertinentes, créées par Tourfriend et mise en ligne sur YouTube, sur les points de vue en langue des signes. Selon le niveau des participants en langue des signes, nous vous suggérons de n'envoyer que le nombre minimum de vidéos aux débutants. Par groupe, ils doivent s'entraîner avec les vidéos et être sûrs de toutes les connaître parfaitement bien.

### - Commencer à jouer (+/- 15 minutes)

Une fois que les groupes sont prêts, un membre du groupe, le chef, se met face à la classe et commence à signer. Le formateur va faire un pendu au tableau (tableau noir ou blanc). À chaque fois que le chef signe, le formateur choisit une personne de son équipe qui doit trouver le signe. Si la personne a faux, le formateur continue le pendu, une autre personne est choisie pour trouver le signe, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée. On répète ce procédé pour toutes les phrases, en utilisant le même pendu. Le but étant de ne pas être pendu avant d'avoir trouvé toutes les phrases. Les autres groupes doivent rester silencieux, il est même conseillé qu'ils soient dos au groupe qui joue, pour qu'ils n'aient pas un avantage (ce conseil n'est à appliquer qu'aux groupes qui ne sont pas passés).

### - Traduire quelques phrases importantes (+/- 10 minutes)

Après ce jeu, le formateur va signer quelques mots et phrases simple sur d'autres points de vue. En même temps, le formateur peut aussi expliquer plus en détails la structure des phrases ou les raisons d'un mouvement d'un mot de vocabulaire. Il peut aussi souligner n'importe quel point important sur la manière correcte de signer les phrases.

### - Conclusion (+/- 5 minutes)

Le formateur résume ce qui a été appris pendant cette leçon et propose des devoirs à faire à la maison. Cela peut être de regarder toutes les vidéos concernant les points de vue et d'apprendre à les signer !

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

- Un lien vers la chaîne YouTube de Tourfriend (et en particulier la section sur les lieux touristiques)
- Les téléphones (smartphones) des participants ou des tablettes
- Un ordinateur pour le formateur
- Une connexion internet
- Un tableau noir ou blanc
- Des feutres ou des craies

# LEÇON 13 : D'autres échanges importants

## Objectifs de la leçon

Les objectifs de la leçon sont :

- D'apprendre le vocabulaire basique du tourisme dans certaines situations pertinentes, différentes des situations vues dans les précédentes leçons (musée, magasin...)
- De comprendre l'alphabet signé et la langue des signes nationale
- D'utiliser ce vocabulaire pour construire des phrases et une discussion afin de créer un atelier de jeu de rôle

## Thème de la leçon

Durée : +/- 60 minutes

Méthode : Cours magistral et jeu de rôle

Lieu : En intérieur, dans une salle de classe

Participants : Des jeunes ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme

Formateur : Interprète en langue des signes nationale

## Nombre de participants suggéré

Entre 8 et 16

## Sélection des participants

La sélection des participants suit ces étapes :

1. N'importe quel formateur pour les jeunes qui veut améliorer ses compétences en matière de tourisme accessible aux personnes sourdes.
2. Des jeunes ou des professionnels ayant déjà travaillé ou qui aimeraient travailler dans le tourisme
3. Des parrains et ambassadeurs du tourisme accessible aux personnes sourdes.
4. Des étudiants de centre de formation professionnelle ou à l'université dans le domaine du tourisme
5. Il est important que les participants connaissent quelques signes simples pour pouvoir participer (il est conseillé d'avoir participé aux leçons précédentes 5, 6, 7 de ce guide).

## Description des activités

### - Accueil - introduction (+/- 10 minutes)

Le formateur présente des échanges pertinent, selon IO2 et IO3. Ces échanges forment la base d'autres dialogues autour du tourisme qu'il est possible de créer comme : dans un musée, demander son chemin, dans un magasin, dans un bâtiment historique...

### - Faire des binômes (+/- 20 minutes)

Le formateur répartit le groupe en binômes. Il donne à chaque binôme un échange spécifique et les invite à observer et étudier les différentes situations touristiques.

### - Signer la situation (+/- 30 minutes)

Ensuite, chaque binôme va réaliser son échange en langue des signes. Le formateur va aider les participants pendant tout le processus pour qu'ils puissent utiliser correctement la langue des signes.

## Matériel spécifique nécessaire au bon déroulement de l'activité

Les guides IO2 et IO3 et leurs vidéos, la langue des signes nationale, l'alphabet en langue des signes, des téléphones (smartphones) ou des tablettes connectés à internet.

# FICHE D'ÉVALUATION

Cette fiche d'évaluation (pour les formateurs et pour les participants) a été développée pour être utilisée comme un outil d'auto-évaluation. L'objectif pour vous est d'adapter le contenu développé dans ce guide à votre public selon votre propre évaluation (pour les formateurs) et l'évaluation de vos participants.

40

## Fiche d'évaluation pour les formateurs

Ces questions ont été conçues pour mieux réfléchir au contenu ainsi qu'à la structure du plan de cours et les adapter (si nécessaire) par la suite.

- La leçon a-t-elle atteint ses objectifs d'apprentissage ?
- La méthodologie employée était-elle adaptée au thème de la leçon ?
- Pensez-vous que les participants ont apprécié la leçon ?
- Avez-vous trouvé qu'il était facile de suivre la structure de la leçon ?
- Quels sont les 3 principaux points positifs de la leçon ?
- Quels sont les 3 principaux points négatifs de la leçon ?
- Le temps proposé était-il suffisant ?
- Le matériel proposé était-il suffisant ?
- Qu'auriez-vous changé ?
- Avez-vous d'autres commentaires à ajouter ?

## Fiche d'évaluation pour les participants

Ces questions ont été conçues pour permettre à vos participants de mieux réfléchir au contenu ainsi qu'à la structure du plan de cours et permettre au formateur de les adapter (si nécessaire) par la suite.

- Avez-vous apprécié la leçon ?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur la Langue des Signes ?
- Avez-vous trouvé les activités de la leçon intéressantes et adaptées aux objectifs énoncés au début de la session ?
- Quels sont les 3 principaux points positifs de la leçon ?
- Quels sont les 3 principaux points négatifs de la leçon ?
- Avez-vous d'autres commentaires ?
- Quel était, selon vous, l'aspect le plus important et pourquoi ?
- Quel a été, selon vous, le concept le plus surprenant et pourquoi ?
- Quelle a été, selon vous, la partie la plus difficile et pourquoi ?