

Isabelle Barrière, Hélène Emile, Frédérique Gella

# Les TIC, des outils pour la classe



# Avant-propos

Cet ouvrage a pour objectif de donner des pistes pratiques pour l'intégration des Technologies de l'information et de la communication (TIC) dans la classe, notamment de français langue étrangère mais pas seulement. Ordinateurs, Internet mais aussi tableaux numériques interactifs (TNI) sont de plus en plus présents dans les classes sans que l'on sache spontanément comment les intégrer. Sans compter les téléphones portables et les lecteurs MP3 quasiment greffés aux mains et oreilles des apprenants. Mais n'y aurait-il pas là de nouveaux outils à intégrer dans l'enseignement ?

Dans cet ouvrage, des pistes pédagogiques seront abordées, des astuces seront proposées afin de dédramatiser au mieux ces TIC. Les fiches d'entraînement donnent aux enseignants les moyens d'acquérir de nouveaux réflexes ou de nouvelles idées (fiches *Enseignant*), elles offrent également des activités à exploiter en classe en les adaptant au public concerné (fiches *Pour la classe*). Les fiches *Pour la classe* proposent des activités prêtes à l'emploi ou des déroulements d'activités. Ces dernières comportent des indications de démarche pédagogique ou d'utilisation de matériel. Ces informations, destinées à l'enseignant, se démarquent du reste de la fiche par un fond quadrillé.

Nul besoin d'être un spécialiste en informatique pour utiliser les TIC dans la classe. Quel que soit le niveau de maîtrise et d'aisance dans le maniement de l'ordinateur, chacun pourra trouver matière à expérimenter. Seuls comptent l'envie d'essayer et le plaisir de découvrir.

Une seule chose est à garder constamment à l'esprit : savoir s'appuyer sur les compétences des apprenants, ceux-ci sont peut-être plus à l'aise avec l'informatique. Le cours se déroulera alors dans un esprit d'échange et de partage des compétences à tous les niveaux, entre apprenants, mais aussi entre l'enseignant qui partage ses compétences linguistiques et les apprenants, qui partagent leurs compétences en TIC.

Avant de se lancer dans l'aventure des TICE (Technologies de l'information et de la communication pour l'éducation), deux éléments sont à prendre en considération.

Premièrement, de nombreuses ressources sont présentes sur Internet et la tentation est grande de vouloir les utiliser, et pourquoi pas, les modifier puis les publier

sur un blog par exemple. Mais, comme toutes ressources, elles sont soumises à des droits d'auteur. Il faut donc vérifier si elles sont libres de droits, c'est-à-dire si l'on peut les utiliser, les modifier, les diffuser.

Ensuite, avant de diffuser toute photo ou vidéo d'une personne, il faut absolument recevoir son autorisation écrite.

Afin de présenter des pistes pédagogiques pour la classe ou des activités d'entraînement pour les enseignants de manière claire, l'ouvrage est organisé en trois parties. La première partie propose de réfléchir à l'intégration d'Internet en classe, tant pour l'enseignement que pour l'apprentissage. Que peut-on faire sur Internet et avec quels outils? Recherches sur Internet, quêtes et rallyes virtuels, Web 2.0 en sont les mots clés. La deuxième partie est consacrée aux laboratoires, laboratoire audio et laboratoire multimédia. Quelles sont les activités possibles, quelles compétences peut-on développer, comment rendre les apprenants actifs? Partage, participation, coopération sont ici les termes phares. Enfin, la dernière partie présente des outils pratiques à intégrer dans la classe : tableaux numériques interactifs, logiciels incontournables (gratuits et de prise en main facile), outils du quotidien tels les lecteurs MP3. Derrière toutes ces idées, tous ces outils, il y a un double objectif : rendre l'enseignement innovant et l'apprentissage motivant.

# PARTIE 1 ■ Sur Internet

## Chapitre 1 : Recherches sur Internet

---

- A. Les méta-moteurs
- B. Quelques moteurs de recherche
- C. Trucs et astuces pour des recherches efficaces

→ Fiche 1

## Chapitre 2 : Rallyes et quêtes virtuels

---

- A. Définitions
- B. Objectifs
- C. Démarches

→ Fiches 2 et 3

## Chapitre 3 : Le Web 2.0

---

- A. Qu'est-ce que le Web 2.0 ?
- B. Les blogs
- C. Les forums
- D. Les wikis
- E. Les sites de partage
- F. Les réseaux sociaux

→ Fiches 4 à 11



# 2 Rallyes et quêtes virtuels

## A. Définitions

### 1) Le rallye virtuel

Le terme désigne le plus souvent une visite virtuelle réalisée par l'apprenant à l'aide d'une liste de questions dont les réponses se trouvent sur une ou plusieurs pages à consulter dans un ordre prédéfini. Cet ensemble de questions sur un sujet permet à l'apprenant d'exploiter, de manière réfléchie et guidée, la masse de ressources disponibles sur Internet.

Il est possible de donner au rallye virtuel un aspect ludique en y intégrant des devinettes, des énigmes, des mots croisés... L'apprenant est alors placé devant un défi à relever mieux et plus rapidement que les autres. Il exige de lui qu'il surmonte des obstacles, évite des pièges dans un temps et un espace limités.

Comme le rallye s'assimile avant tout à un jeu, il est aisé de lui trouver des points communs avec le jeu de piste ou la course au trésor. En effet, il est structuré de la même façon, à la seule différence que le rallye n'est pas pédestre mais virtuel. Le rallye virtuel peut être proposé à des apprenants de tous niveaux puisqu'il exige essentiellement les aptitudes suivantes :

- savoir utiliser un ordinateur ;
- savoir naviguer sur Internet ;
- faire preuve d'autonomie ;
- comprendre des consignes écrites.

### 2) La quête virtuelle

Il existe diverses dénominations de la quête virtuelle : cyberquête, cyberbalade, mission virtuelle, *webquest* pour les Anglophones. Il s'agit d'un type particulier de scénario pédagogique où les apprenants cherchent des informations essentiellement sur la Toile, à partir de questions mais aussi d'indices, puis les traitent en vue de réaliser une tâche finale spécifique. Beaucoup plus complexe que le rallye virtuel, la quête virtuelle permet aux apprenants de s'engager dans un apprentissage coopératif et collaboratif. L'enseignant, lui, va pouvoir aborder un thème particulier. Comme il propose une activité qui engage et responsabilise chaque apprenant dans

son propre apprentissage et qu'il offre une situation d'apprentissage authentique ancrée dans la réalité, il crée un contexte d'apprentissage motivant. Les apprenants pourront ainsi développer des compétences d'autonomie, de travail de groupe, de recherche d'informations spécifiques, etc.

La quête virtuelle se prête donc parfaitement à la mise en place d'un projet pédagogique de plus ou moins longue haleine. Enfin, contrairement au rallye, la quête virtuelle permet d'intégrer des apprentissages d'autres programmes disciplinaires, par exemple un thème en sciences, en géographie...

## B. Objectifs

### 1) Objectifs généraux

Dans les deux types d'activités, le recours aux TIC favorise la mise en place d'un travail stimulant où l'apprenant doit relever un défi (être autonome, travailler en équipe, surmonter ses difficultés pour réaliser l'activité, terminer la mission confiée). De plus, cette recherche guidée aboutit à une véritable communication entre l'enseignant et les apprenants, sous forme d'échanges. Enfin, elle permet de mettre en place de fréquentes interactions entre apprenants : en effet, comme ils travaillent en groupe, il y a nécessité pour eux de coopérer, d'échanger, de s'entraider, de s'écouter...

### 2) Objectifs pédagogiques

Les rallyes virtuels, comme les quêtes virtuelles, présentent de très nombreux avantages pédagogiques ; ils sont habituellement conçus pour permettre aux apprenants de travailler en autonomie, par exemple dans un centre de ressources ou chez eux. Mais le plus souvent, ce type de travail s'effectue dans un laboratoire multimédia.

Les rallyes virtuels permettent à l'enseignant de proposer une exploitation de documents en petits groupes. Chaque participant se voit attribuer un rôle à l'intérieur de son groupe de travail : pilote, maître du temps, secrétaire...

De plus, l'enseignant peut aisément tirer profit du travail effectué au laboratoire multimédia de différentes façons, par exemple :

- il s'assure que les apprenants ont bien visité les pages en leur demandant de répondre à des questions ;
- il met en place des activités de réinvestissement des informations trouvées sous la forme de jeux de rôles, de discussions, de productions écrites, d'exposés oraux...

Les quêtes virtuelles sont aussi d'excellents outils pédagogiques qui permettent de développer des stratégies de lecture, d'améliorer la réception orale et écrite, de découvrir des aspects de langue et de culture, d'exposer les apprenants à des documents authentiques à un degré encore plus important que les rallyes virtuels.

On pourra également demander aux apprenants de comparer des informations, d'élaborer des documents, de synthétiser et d'émettre des hypothèses afin d'enrichir leurs connaissances et de pratiquer la langue cible.

## C. Démarches

L'enseignant débutant dans l'utilisation des TIC en classe de langue aura intérêt à commencer par un rallye avant de passer aux quêtes virtuelles qui exigent une démarche plus précise au niveau de la conception.

Concrètement, l'essentiel du travail de l'enseignant consiste à repérer des sites francophones et à conserver les plus attrayants grâce à des méta-moteurs (cf. p. 6). Parmi les critères de choix de sites, citons ceux qui sont primordiaux :

- des données riches, complémentaires, pertinentes et reliées par une thématique commune ;
- des supports variés : photos, vidéos, *podcast*, textes, etc. ;
- des sujets essentiellement culturels.

L'enseignant va définir un thème en lien avec le contenu du manuel, avec le programme linguistique des apprenants et surtout avec les centres d'intérêt de ces derniers (exemple : découverte d'une région, d'une ville ou d'un pays francophone, enquête sur un chanteur francophone, comparaison des traditions festives...). Il prendra aussi en compte l'âge et le niveau linguistique des participants.

Des questions du type « Par où commencer ? Dans quel ordre ? Comment l'apprenant va-t-il transmettre et/ou réemployer le résultat de ses recherches ? Quel temps maximal allouer ? Comment éviter que certains apprenants rencontrent trop de difficultés ou à l'inverse esquivent les difficultés (en copiant sur les autres, par exemple dans le cas d'un rallye) ? » pourront l'aider dans la conception.

Au terme de ces étapes, l'enseignant élaborera une sorte de « feuille de route », c'est-à-dire un questionnaire s'il s'agit d'un rallye ou un parcours pour la quête virtuelle.

Sur le plan pratique, dans les deux cas, la fiche *Apprenant* sera imprimée et distribuée aux apprenants ou prendra la forme d'une page avec des liens hypertextes qui sera consultée à partir d'un serveur.

Une vérification régulière des liens et de l'existence des sites est nécessaire, d'autant plus si un certain laps de temps s'est écoulé entre la conception du rallye ou de la quête et sa réalisation en classe. La trousse de secours de l'enseignant devra alors comporter des sites supplémentaires pour pallier toute disparition.

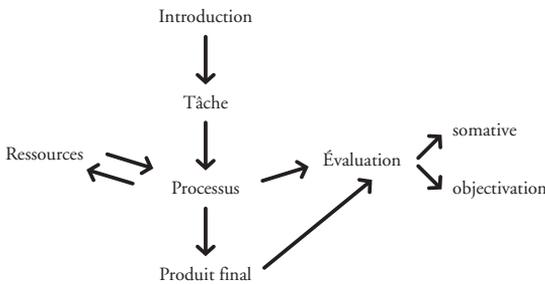
## 1) Le questionnaire du rallye virtuel

Pour le niveau A2, les apprenants répondront à des questions qui induiront des activités de repérage pur (date, lieu, nombre...). Pour éviter que les apprenants ne se perdent ou ne se dispersent, l'enseignant indiquera directement l'adresse URL (adresse du site commençant par http://) de la page à visiter.

Même si l'enseignant garde un contrôle complet de l'activité, les apprenants peuvent faire preuve d'autonomie en recherchant des informations complémentaires. À des niveaux plus avancés, l'enseignant proposera des activités où les apprenants devront interpréter, reformuler, faire des inférences.

→ Voir fiche 2

## 2) Le parcours de la quête virtuelle



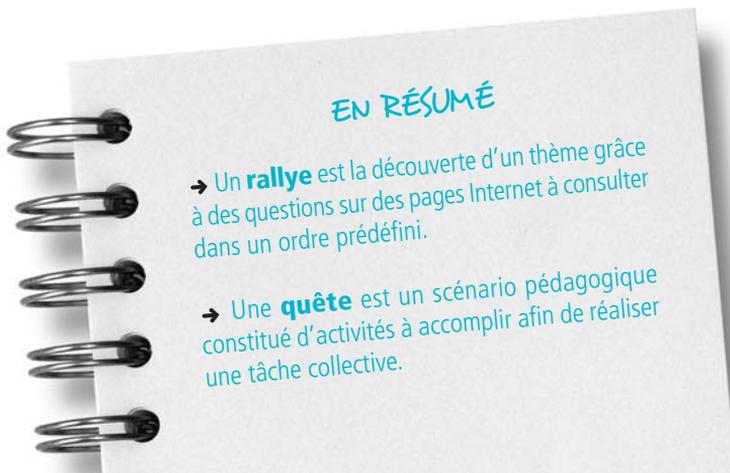
Un parcours est constitué de plusieurs étapes.

La fiche *Apprenant* sera constituée d'activités motivantes et de directives claires qui guideront les apprenants dans la réalisation de la mission.

Les éléments constitutifs du parcours sont les suivants :

Dans l'**introduction**, le contexte, le plus motivant possible, de la mission virtuelle est présenté aux apprenants qui se voient confier une **tâche**. La mission proprement dite est définie, le produit final attendu est expliqué. Ensuite, les activités sont réalisées par les apprenants, ce qui constitue le **processus** ou déroulement. L'**évaluation** sommative se fait à l'aide de grilles. Grâce à l'**objectivation**, les apprenants évaluent leurs nouvelles connaissances et prennent conscience de la manière dont ils les ont acquises.

→ Voir fiche 3



## Où se cache la nouvelle star ? (quête virtuelle)

Les étapes de la quête virtuelle sont réalisées au laboratoire multimédia et nécessitent de savoir naviguer sur Internet et créer des textes sur Word.

### Étape 1

Présentez aux apprenants leur mission. Invitez-les à former des groupes. Expliquez-leur que l'activité permet d'entrer plus facilement dans la thématique de la quête virtuelle (voir Fiche *Pour la classe*). Les apprenants s'informent et partagent leurs connaissances sur cet événement culturel français majeur, la Fête de la musique, célébrée aussi à l'étranger. À la fin de l'étape, les groupes d'apprenants vont à tour de rôle proposer des questions et inviter leurs camarades à répondre.

### Étape 2

Formez des tandems. L'objectif de cette étape est de localiser le lieu extérieur idéal où l'artiste va se produire. Invitez, si possible, les apprenants à sortir du cadre habituel de la classe pour découvrir leur environnement proche. Les apprenants négocient au sein de chaque groupe pour ne garder qu'un seul lieu sur les trois préalablement retenus. Chaque groupe présente ensuite oralement son site au reste de la classe. À la suite des présentations, procédez au vote pour élire le lieu idéal. Faites réaliser en grand groupe une fiche descriptive de cet endroit, illustrée d'une photo. Ce travail pourra rester exposé dans la classe.

### Étape 3

Travail en tandems sur les goûts musicaux des jeunes Français. À l'aide d'un logiciel de traitement de texte, chaque tandem rédige un article pour la presse écrite à l'aide des informations recueillies.

### Étapes 4 et 5

Les apprenants réalisent une présélection des artistes.

Guidez la rédaction de la fiche de présentation des deux artistes arrivés en tête. Veillez à ce que le même artiste n'ait pas été choisi par d'autres groupes.

Réalisez une simulation : des experts en musique (journalistes dans un magazine pour la rubrique musique, directeurs de programmation de radios pour jeunes, directeurs d'un label, responsables du rayon musique d'un grand magasin...) sont réunis. Lors de la réunion, vous pouvez jouer le rôle de médiateur et de régulateur des tours de parole.

Rassemblez tous les documents élaborés pendant les différentes étapes pour constituer un dossier. En prolongement, les étudiants vont pouvoir proposer un courrier à l'adjoint à la culture de leur ville. Cette lettre devra informer l'artiste sélectionné(e) et l'inviter à participer à cet événement musical. Si le temps le permet, des activités complémentaires peuvent être proposées : suggestions pour faire connaître l'événement, réalisation d'affiches...

→ Retrouvez cette fiche directement utilisable sur un ordinateur sur le site Internet des PUG ([www.pug.fr](http://www.pug.fr), page de l'ouvrage, rubrique Compléments).

# Fiche 3 bis

Pour la  
classe

BI et +

## Où se cache la nouvelle star ? (quête virtuelle)

### Introduction

Dans le cadre de la journée de la musique, le **21 juin**, votre ville souhaite attirer un grand nombre de personnes et montrer en particulier son intérêt pour les goûts musicaux des jeunes de sa région. Cet événement permettra aussi de dynamiser plusieurs sites de la ville.

Pour cela, elle a pensé inviter un(e) jeune artiste de la nouvelle scène française.

L'artiste invité(e) devra répondre au moins à trois des critères suivants :

- avoir été nommé, mais pas récompensé aux Victoires de la musique,
- être un artiste engagé sur des sujets contemporains (environnement, sida...),
- posséder un site officiel ; plaie au jeune public,
- avoir chanté dans une comédie musicale,
- s'accompagner d'un instrument de musique ou faire partie de l'affiche des Francofolies.

### Votre mission

Étudiants, vous avez été choisis pour conseiller l'adjoint(e) au maire responsable de la culture et des manifestations artistiques de la mairie de votre ville et l'aider à choisir parmi les artistes auxquels il/elle pense. À l'issue d'une recherche dans la ville et sur Internet, vous allez lui présenter votre projet sous la forme d'un dossier de plusieurs pages. Celui-ci comprendra des propositions d'emplacement dans la ville, la sélection des meilleurs profils d'artistes, un article de presse, des fiches de présentation des artistes, des suggestions pour faire connaître l'événement dans la région et réaliser l'affiche qui annoncera l'événement.

### Les étapes à suivre

Pour réussir au mieux votre mission, vous allez :

- devoir vous informer sur la Fête de la musique,
- aller dans la ville et choisir un site pour accueillir l'artiste,
- rechercher les goûts des jeunes Français et les présenter sous forme d'un résumé,
- découvrir des événements musicaux annuels incontournables : les Victoires de la musique et le festival Les Francofolies,
- réaliser une première sélection d'artistes,
- rédiger une fiche de présentation des artistes,
- voter pour les cinq meilleurs profils d'artistes.

### Les objectifs à atteindre

En réalisant le parcours composé de cinq étapes, vous serez capable de parler en oral continu d'un événement musical important en France, de présenter un jeune artiste de la nouvelle scène francophone, de prendre position et de conseiller quelqu'un.

### Étape 1

En groupes. Allez tout d'abord découvrir la Fête de la musique en consultant les ressources des sites suivants.

- Regardez la vidéo disponible sur le site de l'INA :

<http://www.ina.fr/art-et-culture/musique/video/3652900001003/fete-de-la-musique-ambiance-entre-vincennes-et-paris.fr.html>

et répondez aux questions :

- Qu'apprend-on sur cet événement ?
- Que pensent les personnes interrogées de cette fête ?
- Pour compléter vos informations, allez sur le site officiel de la Fête de la musique : <http://www.fetedelamusique.culture.fr/site-2010/> et réalisez une suite au quiz proposé ci-dessous. Pour cela, rédigez trois questions que vous allez ensuite proposer en classe.

### Quiz : Fête de la musique

Le 21 juin, faites tous de la musique pour la Fête de la musique qui se déroule partout en France... et ailleurs aussi, mais bon... là n'est pas la question !

1. En quelle année a eu lieu la première Fête de la musique en France ?

1982

1992

2002

2. Quel ministre de la Culture en est le créateur ?

Christine Albanel

Philippe Douste Blazy

Jack Lang

3. ...

Enfin, terminez par un petit instant de récréation avant de quitter le laboratoire. Testez vos connaissances sur la chanson et écoutez les extraits qui sont proposés. Amusez-vous !  
[http://www.lehall.com/evenement/fete\\_musique\\_2009/quiz/quiz.htm](http://www.lehall.com/evenement/fete_musique_2009/quiz/quiz.htm)

## Étape 2

### 1. À deux

Consultez le site <http://maps.google.fr/> pour réaliser une première sélection de trois lieux susceptibles d'accueillir l'événement dans votre ville.

### 2. Après les cours

- Profitez de votre temps libre pour aller en ville.
- Prenez un plan de votre ville, un appareil photo ou votre téléphone portable pour photographier les trois lieux présélectionnés, sinon dessinez les lieux que vous allez visiter.
- Tracez votre itinéraire sur le plan. Observez chaque lieu. Notez le nom de la rue où il se trouve ou d'autres points de repères comme les bâtiments ou monuments qui se trouvent autour. Repérez les avantages et les inconvénients pour accueillir du public (largeur de la rue, parties abritées, distance par rapport au centre-ville, lieux ou mobiliers urbains pour s'asseoir...)

### 3. De retour en classe

- Mettez-vous d'accord pour sélectionner un lieu parmi les trois repérés.
- Présentez-le oralement à la classe.

### Étape 3 / à deux

Vous allez maintenant vous intéresser aux goûts des jeunes Français en matière de musique et à leurs achats musicaux. Allez sur les trois sites proposés ci-dessous. Prenez des notes. En classe, regroupez vos informations sous la forme d'une production écrite.

- Lisez et observez les graphiques des pages 4 à 7 sur le document suivant : [http://ses-paris.scola.ac-paris.fr/IMG/doc/Tri\\_a\\_plat\\_word.doc](http://ses-paris.scola.ac-paris.fr/IMG/doc/Tri_a_plat_word.doc)
- Intéressez-vous plus particulièrement à la neuvième et à la dixième question de la conférence sur les musiques actuelles : <http://www.univ-paris1.fr/index.php?id=222495>
- Repérez quels sont les artistes qui vendent le plus d'albums et de *singles* ou qui sont les plus téléchargés sur le site qui propose un classement des meilleures ventes de disques : <http://www.chartsinfrance.net/charts/albums.php>

C'est aussi un bon indicateur de la tendance musicale actuelle en France.

### Étape 4 / en petits groupes

Cette étape est décisive puisque vous allez devoir maintenant concentrer votre attention sur un nombre réduit d'artistes et faire une présélection de ceux qui remplissent au moins trois des critères présentés dans l'introduction.

- Consultez le palmarès, mais n'oubliez pas de bien distinguer les nommés des lauréats : <http://www.lesvictoires.com/varietes/laureats.htm>
- Choisissez un artiste. Cliquez sur son nom pour accéder à la vidéo et sa biographie. Faites la même chose pour quatre autres artistes. Ensuite, classez chanteurs et chansons par ordre de préférence : <http://www.francofolies.fr/festival/programmation/artistes.html>
- Explorez les ressources qui vous sont proposées sur le site de TV5MONDE : <http://www.tv5.org/TV5Site/musique/francophone.php>

### Étape 5 / en petits groupes

Rassemblez tous les documents élaborés pendant les précédentes étapes pour constituer un dossier.

### Étape 6

- Pour aller plus loin, vous allez avoir la possibilité de proposer à l'adjoint à la culture un modèle de lettre pour informer l'artiste sélectionné(e) et l'inviter à participer à cet événement musical dans votre ville. Le service de communication de la mairie sera également très intéressé par vos suggestions pour faire connaître l'événement et réaliser l'affiche qui l'annoncera.
- Pour vous aider dans la réalisation de votre présélection, remplissez la fiche suivante à l'aide des informations que vous trouverez sur chaque site visité.

Nom de l'artiste : .....

Description physique : .....

Auteur

Compositeur

Interprète

Titre de son dernier album : .....

Style musical : .....

Adresse de son site officiel : .....

Ses débuts : .....

Événements importants dans sa carrière : .....

.....

.....

# Grilles d'évaluation, d'autoévaluation des fiches 2 et 3

## Notre professeur...

	--	-	+	++
nous a guidés quand c'était nécessaire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a géré correctement les problèmes techniques.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a favorisé l'interaction et les échanges entre les groupes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a fait preuve de disponibilité.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a réparti le temps de parole entre nous.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
s'est assuré(e) de notre compréhension des activités.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nous a encouragés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a rappelé avant chaque séance au laboratoire multimédia ce qu'il fallait faire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Mon attitude

J'ai saisi toutes les occasions de communiquer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai pris l'habitude de travailler en groupe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai accepté l'idée de ne pas tout comprendre des documents.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai aimé travailler en groupe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai utilisé spontanément le français pour faire les activités.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai accepté facilement les idées des autres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Les activités

Les objectifs et les consignes étaient clairs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les activités étaient adaptées à notre niveau.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les activités étaient intéressantes/concrètes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les activités permettaient de travailler l'écrit et l'oral.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les activités permettaient d'utiliser les connaissances antérieures.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les explications étaient données par les étudiants et complétées si nécessaire par le professeur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'autocorrection a été encouragée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### **Objectivation**

Qu'ai-je appris en faisant cette quête virtuelle ? Sur moi ? Sur ma manière d'apprendre ?  
 Quelles sont les difficultés que j'ai rencontrées ?  
 À quoi ces difficultés sont-elles dues selon moi ?  
 Comment ai-je surmonté ces difficultés ?  
 En quoi les travaux de groupe m'ont-ils aidé(e) ?