

IO3 Programme et manuel de formation continue

Principaux résultats d'apprentissage

Contenu d'apprentissage MODULE 2

Fiches d'activité

Université de Séville

Past-Times

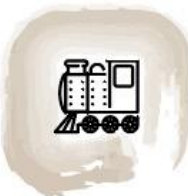


Table des matières

Introduction.....	4
Face-à-face MODULE 2: COMMENT DEVELOPPER DES WEBQUESTS	5
Atelier préparatoire en présentiel.....	5
UNITE 1: Définir une webquest	5
R.M2.U1	5
UNITE 2: Structurer une webquest.....	7
R.M2.U2	7
UNITE 3: Créer une webquest	8
R.M2.U3	8
Face-à-face MODULE 2: Ressources	10
UNITE 1 RESSOURCES: Définir une webquest.....	10
R.M2.U1	10
UNITE 2 RESSOURCES: Structurer une webquest	12
R.M2.U2	12
UNITE 3 RESSOURCES: Créer une webquest.....	15
R.M2.U3	15
Formation en ligne MODULE 2: Comment développer des webquests	17
UNITE 1: Définir une webquest	17
R.M2.U1	17
UNITE 2: Structurer une webquest.....	18
R.M2.U2	18
UNITE 3: Créer une webquest	19
R.M2.U3	20
Apprentissage en ligne MODULE 2: RESSOURCES	21
UNITE 1 RESSOURCES	21
R.M2.U1	21
UNITE 2 RESSOURCES.....	22

R.M2.U2	22
UNITE 3 RESSOURCES	23
R.M2.U3	23
Présentations.....	26
Conclusion	26
Questionnaire d'évaluation	26



Introduction

Le programme de formation continue vise à garantir que les éducateurs d'adultes et les travailleurs sociaux sont formés et préparés en fonction des deux objectifs suivants:

- 1) exploiter le potentiel de l'ensemble des ressources PAST-TIMES pour aider les jeunes migrants à acquérir des compétences transversales essentielles et de grande valeur et soutenir l'intégration des jeunes migrants dans leur nouveau pays d'accueil en renforçant la conscience civique, sociale et culturelle
- 2) soutenir le vieillissement actif des personnes âgées et les aider à développer les compétences et les attributs nécessaires pour soutenir l'intégration des jeunes migrants grâce à un programme d'apprentissage intergénérationnel.

Il comprend un total de 50 heures d'apprentissage, réparties en 3 modules, subdivisés comme suit

- 4 heures d'atelier préparatoire en face à face
- 21 heures, soit un programme de formation en face à face de 3 jours.
- 25 heures d'auto-apprentissage en ligne.



Face-à-face MODULE 2: COMMENT DEVELOPPER DES WEBQUESTS

Atelier préparatoire en présentiel

Ce module 2 comprend un atelier préparatoire lié au développement des unités suivantes sur les Webquests afin d'expliquer ce qu'elles sont et leur structure, selon le modèle ARCS.

Pour commencer, l'éducateur/animateur définira ce que sont les webquests et ses implications pour les apprenants. Vous pouvez consulter cette présentation, [ici](#).

Ensuite, après avoir expliqué clairement les bases des webquests, la structure d'une webquest est développée selon le modèle ARCS tel que créé par John Keller dans les années 80. Vous pouvez consulter cette présentation, [ici](#).

Après cet atelier préparatoire, vous pouvez commencer avec les trois unités.

UNITE 1: Définir une webquest

Module 2	COMMENT DÉVELOPPER DES WEBQUESTS		
Unité 2.1	Définir une webquest	Résultats d'apprentissage	Discuter de ce que sont, pourraient être et ne sont pas les webquests
Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en présentiel
Titre de la ressource	R.M2.U1	Durée	2 heures
Détails de l'activité	L'objectif de cette activité est d'amener les participants à discuter de ce qui est et de ce qui n'est pas une webquest et à dresser une liste de leurs conclusions.		
Instructions	<p>Étape 1 - Les participants doivent être organisés en groupes</p> <p>Étape 2 - Les participants doivent lire le texte disponible sur la feuille d'activité correspondante (3min).</p> <p>Étape 3 - Les participants doivent garder à l'esprit les concepts de la webquest et utiliser la feuille d'activité pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - discuter de ce que sont et ne sont pas les webquests. - dresser la liste de leurs conclusions à ce sujet (22min). <p>Étape 4 - Chaque groupe doit présenter ses résultats aux autres (15min/groupe).</p>		

	Soutenez la présentation en modérant le processus, en notant les questions éventuelles et en ouvrant la discussion (10min).	
Feuille d'activité	<p>Qu'est-ce qu'une webquest ?</p> <p>Une webquest est "une activité de recherche dans laquelle une partie ou la totalité des informations avec lesquelles les apprenants interagissent proviennent de ressources sur Internet".</p> <p>Il peut s'agir d'une tâche dirigée au moyen d'une "grande question". Les participants doivent essayer d'y répondre en effectuant des recherches en ligne. Une introduction fournira le sujet de la webquest, avec un scénario ou un point central de la tâche. La cible est les autres participants.</p> <p>Selon M. Dodge, une webquest est conçue pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bien utiliser le temps des apprenants - se concentrer sur l'utilisation de l'information plutôt que sur sa recherche - soutenir la réflexion des apprenants aux niveaux de l'analyse, de la synthèse et de l'évaluation. <p>Les participants doivent prendre position par rapport au problème afin de défendre ou de s'opposer à la réponse choisie. Il faut donc adopter une attitude personnelle qui se reflète dans la manifestation de leurs propres opinions.</p> <p>Sources: http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest, consulté le 30.10.2019 https://webquest.cepedorcera.org/wq/vert/1 (en espagnol)</p> <p>Tâche:</p>	
	Les webquests sont:	Les webquests ne sont pas:
	<ul style="list-style-type: none"> - - - 	<ul style="list-style-type: none"> - - -

Pour aller plus loin:

- Générateur de webquests: <http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>
- Créer une WebQuest | C'est plus facile que vous ne le pensez https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

- Comment faire une webquest <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

UNITE 2: Structurer une webquest

Module 2		COMMENT DÉVELOPPER DES WEBQUESTS	
Unité 2.2	Structurer une webquest	Résultats d'apprentissage	Analyser les six parties critiques d'une webquest
Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en présentiel
Titre de la ressource	R.M2.U2	Durée	5 heures
Détails de l'activité	L'objectif de cette activité est d'amener les participants à analyser un exemple de bonne webquest, en particulier une webquest bien structurée, à discuter de ses points forts et à essayer également d'identifier une amélioration possible.		
Instructions	<p>Étape 1 - Les participants doivent être organisés en groupes (maximum 4 groupes).</p> <p>Étape 2 - Les participants doivent se rendre sur la page de la webquest dont le lien est disponible sur la feuille d'activité correspondante et chaque groupe doit sélectionner une partie de cette webquest à analyser (10min).</p> <p>Étape 3 - Les participants doivent utiliser la feuille d'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser la partie choisie de la webquest. - Discuter des points forts de cette partie et d'une éventuelle amélioration. - Identifier et énumérer ces points forts et cette amélioration (40min). <p>Étape 4 - Chaque groupe doit présenter ses résultats aux autres sur les cinq/six parties de la webquest : l'introduction, la tâche, le processus, l'évaluation et une conclusion.</p>		

	Soutenez la présentation en modérant le processus, en notant les questions possibles et en ouvrant la discussion (20min).
Feuille d'activité	<p>Ressources sur les parties structurales d'une webquest :</p> <p>http://zunal.com</p> <p>http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html</p> <p>Tâche :</p> <p>Partie choisie de la Webquest -</p> <p>Les points forts identifiés -</p> <p>Améliorations suggérées -</p>

UNITE 3: Créer une webquest

Module 2	COMMENT DÉVELOPPER DES WEBQUESTS		
Unité 2.3	Créer une webquest	Résultats d'apprentissage	Concevoir une webquest à l'aide d'une feuille de planification
Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en présentiel
Titre de la ressource	R.M2.U3	Durée	5 heures

Détails de l'activité	L'objectif de cette activité est de faire comprendre aux participants qu'une webquest n'implique aucune connaissance technique spécifique. Elle nécessite juste un peu de planification et de créativité.
Instructions	<p>Consultez l'onglet "Ressources" pour plus d'informations sur chaque étape :</p> <p>Étape 1 - Travaillez sur un schéma avec les six étapes. Étape 2 - Processus de conception Étape 3 - Se concentrer sur l'étape 2 : les tâches Étape 4 - Examiner et partager avec les autres.</p>
Feuille d'activité	<p>Tâche :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Le sujet 2.- La tâche 3.- Le processus 4.- Les ressources 5 - L'évaluation 6.- Conclusion

Pour aller plus loin:

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>
- Marzano, R.J. (1992). *A different kind of class: Teaching with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- March, T. (1997). *The Webquest Design Process* - <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Cambridge University Press.

Face-à-face MODULE 2: Ressources

UNITE 1 RESSOURCES: Définir une webquest

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Webquest : ce qui est et ce qui n'est pas
Aperçu		
<p>❖ <i>Objectifs:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Travailler ensemble ○ Penser par soi-même ○ Intégrer la technologie ○ Développer des compétences en matière de résolution de problèmes ○ Prise de parole en public 		
Instructions		
<p>L'animateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. L'animateur encouragera également les participants à former des groupes, puis à lire la feuille de travail et à encourager une discussion sur ce que c'est et ce que ce n'est pas. Chaque groupe tirera des conclusions auxquelles certaines idées seront proposées ci-dessous si elles ne sont pas dites par les participants.</p>		
Détails de l'activité		
<p>L'éducateur peut également tenir compte de ces caractéristiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser un sujet inapproprié. Tous les sujets ne fonctionnent pas avec une WebQuest - c'est aussi simple que cela. Mais même au-delà de cela, vous pouvez constater que le sujet que vous choisissez ne motive pas vos apprenants comme vous l'espérez. C'est pourquoi il est si important de se concentrer sur des questions importantes qui les concernent ou qui reflètent un aspect de leurs intérêts. ○ Attribuer une tâche qui n'est pas unique. Le but d'une WebQuest est de faire participer les apprenants à une tâche qui semble nouvelle, passionnante et intéressante. Si c'est quelque chose qu'ils pourraient tout aussi facilement apprendre en utilisant leur manuel, il y a de fortes chances qu'ils ne soient pas très intéressés. Plus précisément, les WebQuests ne sont pas particulièrement bonnes pour enseigner des procédures aux participants ou les aider à mémoriser des faits, donc le fait d'inclure ces éléments dans leur tâche passe à côté de l'objectif d'un WebQuest. ○ Assigner une tâche qui n'est pas authentique. Les WebQuests sont censées porter sur le monde réel et refléter les choses qui intéressent les gens dans le monde réel et qu'ils ont besoin de connaître. Cela signifie que vous devez vous tenir à l'écart des tâches qui semblent ne "vivre" que dans les écoles, comme par exemple leur demander d'écrire une dissertation. Les tâches 		

doivent plutôt refléter des choses que les personnes du monde réel font ou ont besoin de savoir.

- **Choisir des ressources qui n'ont qu'une seule facette.** Une partie de ce qu'une WebQuest est censée faire est de présenter différents points de vue et de demander aux élèves de se faire leur propre opinion après avoir lu des "faits" qui s'opposent souvent les uns aux autres. Malheureusement, ce n'est pas facile à faire si vous utilisez des ressources qui semblent toutes dire les mêmes choses.

Source: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Evaluation de l'activité

L'animateur/éducateur s'assurera que tout le monde participe à la discussion.
L'animateur/éducateur aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe.

Références/Pour aller plus loin

Dodge, Bernie. "[Some Thoughts About WebQuests.](#)" 1995.

March, Tom. "[Why WebQuests?](#)" 1998.

McGee, Patricia and Claxton, Deborah. [WebQuest Template.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest Exemples.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest in Our Future: The Teacher's Role in Cyberspace.](#)

School.Discovery.com.

Starr, Linda. "[Meet Bernie Dodge.](#)" Educationworld.com, 2012.



UNITE 2 RESSOURCES: Structurer une webquest

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Analyser les six parties critiques d'une webquest
Aperçu		
<p>❖ <i>Objectifs:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Travailler ensemble ○ Penser par soi-même ○ Intégrer la technologie ○ Développer des compétences en matière de résolution de problèmes ○ Prise de parole en public 		
Instructions		
<p>Le formateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. Chaque WebQuest comporte six parties. Celles-ci comprennent l'introduction, la tâche, le processus, les ressources, l'évaluation et la conclusion :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction. C'est ici que vous définissez le sujet de cette webquest particulière et que vous expliquez au groupe entier quel est son rôle. L'objectif est de faire participer les apprenants et de les motiver à réaliser l'activité. Il est donc souvent judicieux de choisir des sujets qui reflètent leur vie quotidienne ou qui correspondent à leurs intérêts ou à leurs objectifs. - Tâche. Dans la section Tâche, vous détaillerez exactement ce que vous attendez des apprenants à la fin de l'activité. Vous voulez que leur tâche soit quelque chose que vous pensez qu'ils vont trouver agréable, visuellement attrayant et significatif. Certaines WebQuests exigent que les groupes créent des pages web ou d'autres types de présentations multimédia en utilisant la technologie dont ils disposent. D'autres les font travailler avec des professionnels dans le cadre d'une initiative de recherche sur le web. Un bon moyen de susciter l'intérêt de vos élèves pour cette activité est de leur montrer plusieurs exemples de tâches réalisées dans le cadre de WebQuest, afin qu'ils aient une idée de ce qu'ils vont pouvoir créer. - Processus. Voici essentiellement les étapes que vous voulez que les apprenants suivent pour accomplir la tâche. Souvent, cette section leur indique ce que vous vous attendez à trouver lorsqu'ils consulteront les ressources (à venir !) et comment ils doivent utiliser ces informations pour créer quelque chose de nouveau. Vous pouvez également avoir des questions ou des étapes supplémentaires sur la feuille, selon la nature de la WebQuest à laquelle vous les confrontez. - Ressources. Cette section est assez simple. Il s'agit de la liste des ressources acceptables que les apprenants peuvent utiliser. Pour la plupart 		

des WebQuests, il est très important que vous fassiez d'abord vos propres recherches et que vous choisissiez vos ressources avec soin en fonction de ce que vous voulez que les participants retirent de la WebQuest. Les laisser choisir leurs propres ressources peut nuire au résultat en donnant l'impression que l'activité s'apparente davantage à une mission d'enquête qu'à une mission d'interprétation des informations.

- **Évaluation.** Les WebQuests comportent toutes des rubriques que les formateurs doivent utiliser pour évaluer le travail des participants. Lorsque vous créez votre grille d'évaluation, assurez-vous que vous les évaluez en fonction de la tâche spécifique qui leur a été confiée, afin que les notes de chacun soient cohérentes, claires et justes. Les objectifs doivent également être clairement expliqués à votre classe à l'avance, et il est sage de leur montrer des exemples de WebQuests précédentes que vous trouvez médiocres, acceptables et excellentes afin qu'ils aient une idée précise de ce qu'ils doivent s'efforcer à atteindre.
- **Conclusion.** Comme dans le monde de l'entreprise, la conclusion d'une WebQuest est un moment où les participants et le formateur peuvent parler de ce qui a mal tourné, de ce qui a bien tourné, de ce qu'ils ont aimé et n'ont pas aimé, et faire part de leurs suggestions pour modifier la quête afin de la rendre meilleure ou plus attrayante.

Source: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Détails de l'activité

Les participants devront accomplir une tâche dans laquelle ils devront choisir l'une des six parties d'une webquest.

Discutez de leurs points forts identifiés et des améliorations suggérées (certaines idées sont fournies ci-dessous dans la suite de la lecture).

Evaluation de l'activité

L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe.

Références/Pour aller plus loin

Forces et faiblesses des webquests

https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158

Avantages de l'utilisation des webquests en classe

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Avantages et inconvénients des WebQuests :

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-web-quest-1>

Développement de Webquest dans la classe mixte : Que gagnent les élèves ?

https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain

Utilisation du modèle webquest pour améliorer la compréhension de la lecture des élèves

https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION

WebQuest en classe-Analyse de l'impact :

https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact



UNITE 3 RESSOURCES: Créer une webquest

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U3	PPT.F2F.M2.U3	Concevoir une webquest à l'aide d'une feuille de planification
Aperçu		
<p>❖ <i>Objectifs:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Travailler ensemble ○ Penser par soi-même ○ Intégrer la technologie ○ Développer des compétences en matière de résolution de problèmes ○ Prise de parole en public 		
Instructions		
<p>L'animateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe. L'animateur encouragera la collaboration dans chaque groupe qui travaillera sur un schéma fourni dans la feuille de travail.</p>		
Détails de l'activité		
<p>Etape 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'Introduction oriente les apprenants et capte leur intérêt. - La Tâche décrit le produit final de l'activité. - Le Processus explique les stratégies que les élèves doivent utiliser pour accomplir la tâche. - Les Ressources sont les sites Web que les élèves utiliseront pour accomplir la tâche. - L'Evaluation mesure les résultats de l'activité. - La Conclusion résume l'activité et encourage les élèves à réfléchir sur son processus et ses résultats. 		
<p>Etape 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Le sujet. Vous avez peut-être déjà choisi un sujet lié à l'actualité ou à un domaine du programme qui vous intéresse et qui n'est pas suffisamment couvert par les textes disponibles. Cependant, si vous êtes toujours à la recherche d'un sujet, Tom March, qui a développé les premiers WebQuests avec Bernie Dodge, vous suggère de commencer par "où vous en êtes". "Si vous avez un domaine qui est votre spécialité, quelque chose qui vous passionne pour enseigner, que vous connaissez de fond en comble, de haut en bas, commencez par là", dit Tom March. Vous pouvez également explorer la "machine à idées" de March, qui fournit 50 idées pour vous aider à lancer le processus de brainstorming. • La tâche. "La tâche", dit Dodge, "est la partie la plus importante d'une WebQuest". Sa Taskonomie WebQuest : Une taxonomie des tâches fournit onze types de tâches différentes, y compris des tâches journalistiques, de mystère, de persuasion et de jugement. • Le processus. Dans cette section, vous indiquerez les rôles que les élèves devront assumer et les étapes qu'ils devront suivre pour réaliser l'activité. L'édition de mars de Designing for Success propose non seulement une liste de contrôle du concepteur, mais aussi des "conseils d'ami" pour les personnes qui ont un défi créatif à relever ! 		

- **Les ressources.** Identifiez les ressources en ligne disponibles sur votre sujet en réfléchissant à une liste de mots apparentés et en utilisant cette liste pour rechercher des sites pertinents. Au fur et à mesure de vos recherches, créez une liste de sites actuels, précis et adaptés à l'âge de vos élèves, qui les intéresseront.
- **L'évaluation.** Comme le souligne Kenton Letkeman, "les techniques d'évaluation traditionnelles ne sont pas les meilleurs moyens d'évaluer les résultats des WebQuests, car tous les élèves n'apprennent pas forcément le même contenu. Il convient d'élaborer des rubriques d'évaluation individuelles qui suivent les objectifs du programme et qui soient faciles à comprendre pour les élèves". Cette [rubrique d'évaluation des WebQuests](#) fournit également un certain nombre de critères pour évaluer le succès des WebQuests des élèves.

Source: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

Evaluation de l'activité

L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe.

Références/Pour aller plus loin

Ressources: <http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html>

Taskonomie WebQuest : Une taxonomie des tâches

<http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Créer une WebQuest | C'est plus facile que vous ne le pensez !

https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml



Formation en ligne MODULE 2: Comment développer des webquests

UNITE 1: Définir une webquest

Module 2	Comment développer des webquests		
Unit 2.1	Définir une webquest	Résultats d'apprentissage	Juger les webquests sur la base de critères d'évaluation
Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en ligne
Titre de la ressource	R.M2.U1	Durée	2,5 heures
Détails de l'activité	Dans cette activité, vous devez préparer les participants à juger une webquest. Deux ou trois webquests seront choisies sur Internet et jugées selon les critères, disponibles sur la feuille de travail, en faisant une liste de contrôle.		
Instructions	<p>Étape 1 - Lisez les critères disponibles sur la feuille de travail correspondante.</p> <p>Étape 2 - Choisissez les webquests sur Internet. Voir les ressources pour quelques exemples.</p> <p>Étape 3 - Créez une liste de contrôle avec les critères disponibles dans ces webquests. Comparez-les.</p> <p>Étape 4 - Évaluez les webquests choisies, en vérifiant si ces critères sont remplis ou non dans ces webquests spécifiques. S'il n'y a pas de critères, signalez-le comme "<i>Sans objet</i>".</p>		
Feuille de travail	<p>Quelques critères qu'une webquest doit remplir :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. S'aligner sur les normes de votre pays dans un ou plusieurs domaines, y compris la technologie 2. Démontrer des capacités de réflexion d'ordre supérieur, notamment en matière d'analyse, de synthèse et d'évaluation 3. Être multidisciplinaire (y compris en matière de technologie) 4. Permettre les tâches de collaboration et le travail individuel. Cela peut inclure l'échange de courrier électronique avec des experts dans le domaine d'étude 5. Prévoir un résultat démontrable 6. Avoir une activité culminante 7. Démontrer l'utilisation de diverses technologies de bas et haut niveau 		

	<p>8. Utiliser plus d'un logiciel avec une courte session d'apprentissage au cas où les apprenants ne l'auraient pas utilisé auparavant</p> <p>9. Faire participer l'apprenant à travers différents rôles qui peuvent être joués</p> <p>10. Proposer une variété d'activités pour les apprenants ayant des intelligences multiples</p> <p>11. Offrir une variété d'activités pour s'adapter aux différents styles d'apprentissage</p> <p>12. Donner des orientations claires</p> <p>13. Être visuellement attrayante ; intégrer des graphiques et des sons</p> <p>14. Être exempte de tout préjugé culturel et sexiste</p> <p>15. Assumer le rôle de facilitateur ; il doit laisser les apprenants "faire"</p> <p>16. Faire appel au sens de la curiosité naturelle de l'apprenant</p> <p>17. Permettre l'extension à d'autres contextes afin que d'autres personnes puissent s'impliquer</p> <p>18. Permettre l'adaptation et l'extension des activités pour mettre les apprenants au défi.</p> <p><i>Source:</i> https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests, Consulté le 30.10.2019</p>
--	--

UNITE 2: Structurer une webquest

Module 2	Comment développer des webquests		
Unité 2.2	Structurer une webquest	Résultats d'apprentissage	Décider quand utiliser une webquest
Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en ligne
Titre de la ressource	R.M2.U2	Durée	5 heures
Détails de l'activité	<p>Webquest : quand peut-on l'utiliser ?</p> <p>Dans cette activité, vous devez rechercher de bons exemples de webquests utilisées dans certaines situations ou contextes et, après les avoir analysées et en avoir identifié les raisons pour lesquelles cet outil fonctionne, créer une carte pour résumer vos conclusions.</p> <p>La carte doit être considérée comme un outil que vous pouvez utiliser par la suite, une sorte de meilleure pratique et un guide.</p>		

Instructions	<p>En gardant à l'esprit les situations ou les contextes dans lesquels les webquests peuvent être utilisées, que vous trouverez dans la feuille de travail, vous devriez :</p> <p>Étape 1 - Sélectionnez quatre situations ou contextes spécifiques dans la liste de la feuille de travail.</p> <p>Étape 2 - Cherchez sur Internet des webquests qui sont de bons exemples des situations ou contextes choisis.</p> <p>Étape 3 - Analyser ces webquests, à savoir leurs points forts ; pourquoi l'utilisation d'une webquest dans cette situation était une bonne option ; ce qui pourrait être amélioré ; le cas échéant, d'autres circonstances dans lesquelles une webquest pourrait également être utilisé de la même manière.</p> <p>Étape 4 - Créez une carte mentale, pour résumer toutes vos conclusions.</p>
Feuille de travail	<p>Les webquests peuvent être utilisées dans des situations ou des contextes tels que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début des sessions de travail - Classe inversée - Étude de cas - Différencier l'apprentissage - Brainstorming - Micro-apprentissage - Ensemble d'instructions - Chasse au trésor <p>Source: https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom, Consulté le 30.10.2019</p> <p>Situation ou contexte choisi :</p> <p>1^a –</p> <p>2^a –</p> <p>3^a –</p> <p>4^a –</p> <p>Créez une carte mentale, comme décrit dans les instructions (ou suivez le titre de la ressource).</p>

UNITE 3: Créer une webquest

Module 2	Comment développer des webquests		
Unité 2.3	Créer une webquest	Résultats d'apprentissage	Créer une webquest en utilisant Google Sites

Ressource d'apprentissage	Feuille d'activité	Méthode d'apprentissage	Formation en ligne
Titre de la ressource	R.M2.U3	Durée	5 heures
Détails de l'activité	Les débutants peuvent avoir besoin de travailler préalablement avec une ébauche de la webquest sur un papier ou un poster et ensuite, ils travailleront plus facilement sur la création du produit en ligne ; vous pouvez sauter ces étapes si les apprenants sont déjà bons sur ce point.		
Instructions	<p>Nous allons réaliser une webquest en utilisant Google Sites :</p> <p>Étape 1 - Se créer un compte Google et entrer https://sites.google.com/new</p> <p>Étape 2 - Remplissez les données demandées, choisissez un style pour votre page et créez votre site web. Pour en savoir plus, allez à l'onglet "Ressources".</p> <p>Étape 3 - Réfléchissez à la structure de la webquest ; décidez de la conception de la page en fonction de la conception de la webquest.</p> <p>Étape 4 - Choisissez un sujet, un titre, une durée et un niveau.</p> <p>Étape 5 - Effectuez une première recherche d'informations sur Internet. Enregistrer les adresses et les images</p>		
Exemples	<p>Jetez un coup d'œil à ces exemples :</p> <p>En anglais: https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</p>		

Apprentissage en ligne MODULE 2: RESSOURCES

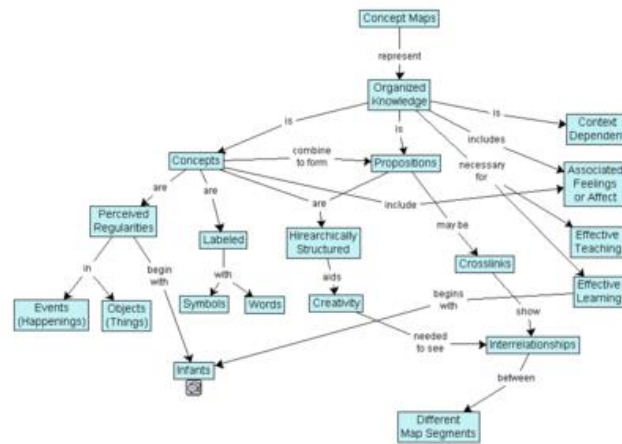
UNITE 1 RESSOURCES

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Définir une webquest
Aperçu		
<p>❖ <i>Objectif:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir prendre des décisions - Comprendre l'importance de faire une recherche avant de prendre des décisions - Comprendre l'importance de faire des comparaisons avant de prendre des décisions 		
Instructions		
<p>L'animateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. Dans cette activité, vous devez préparer les participants à juger une webquest. Deux ou trois webquests seront choisies sur Internet et jugées en fonction des critères, disponibles sur la feuille de travail, en faisant une liste de contrôle.</p> <p>Il est important de se rappeler que, bien qu'il y ait des critères d'évaluation, comme dans le cas d'une webquest, dans certains cas, il peut y avoir différentes perspectives et pas exactement une bonne réponse.</p>		
Détails de l'activité		
<p>Étape 1 - Les participants peuvent encore avoir des doutes sur les webquests. Rappelez-leur les cinq/six parties d'une webquête : l'introduction, la tâche, le processus, l'évaluation et la conclusion. Ensuite, ils liront attentivement la feuille de travail remise.</p> <p>Étape 2 - Les élèves se sentiront peut-être plus à l'aise s'ils peuvent utiliser deux webquests de la liste ci-dessous sur des références ou toute autre sur Internet.</p> <p>Étape 3 - Vous trouverez les critères d'évaluation dans notre fiche de travail. Considérez-la comme une liste de courses : elle vous aidera à vous concentrer sur ce dont vous avez besoin et à filtrer ce dont vous n'avez pas besoin ou que vous ne pouvez pas utiliser. Toutes les WebQuest ne répondront pas à tous les critères à chaque fois. C'est vous qui connaissez le mieux vos apprenants et qui pouvez décider quels sont les domaines les plus bénéfiques pour eux et les plus appropriés à la situation particulière de votre classe, qu'il s'agisse d'une classe à un seul ordinateur ou d'une salle informatique.</p>		
Evaluation de l'activité		
<p>L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe. Vérifiez que toutes les étapes ont été suivies.</p>		
Références/Pour aller plus loin		
<p>Des webquests en ligne à choisir :</p> <p>http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm</p> <p>http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm</p>		

UNITE 2 RESSOURCES

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Décider quand utiliser une webquest
Aperçu		
<p>❖ <i>Objectif:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir quand utiliser les webquests - Reconnaître une recherche sur Internet parmi d'autres types 		
Instructions		
<p>L'animateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. Les participants conserveront leur feuille de travail avec eux :</p> <p>Partie choisie de Webquest -</p> <p>Les points forts identifiés -</p> <p>Amélioration suggérée -</p>		
Détails de l'activité		
<p>Étape 1. - Sélectionnez quatre situations ou contextes spécifiques dans la liste de la fiche de travail.</p> <p>Étape 2. - Recherchez sur Internet des webquests qui sont de bons exemples des situations ou contextes choisis.</p> <p>Étape 3. -Après avoir analysé, choisi des situations ou des contextes, d'autres raisons peuvent justifier l'utilisation de webquests :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elles constituent un moyen facile pour les formateurs de commencer à intégrer Internet dans la classe de langues, à court et à long terme - aucune connaissance technique spécialisée n'est nécessaire pour les produire ou les utiliser. • Souvent, il s'agit d'activités de groupe et, par conséquent, elles se prêtent à la communication et au partage des connaissances - deux objectifs principaux de l'enseignement des langues lui-même. • Elles peuvent être utilisées simplement comme un outil linguistique, mais peuvent aussi être interdisciplinaires, permettant le croisement avec d'autres départements et d'autres matières. • Elles encouragent la pensée critique, notamment la comparaison, la classification, l'induction, la déduction, l'analyse des erreurs, la construction de supports, l'abstraction, l'analyse des perspectives, etc. On ne demande pas simplement aux apprenants de régurgiter les informations qu'ils trouvent, mais ils sont guidés vers une transformation de ces informations afin de réaliser une tâche donnée. • Elles peuvent être à la fois motivantes et authentiques et encourager les apprenants à considérer les activités qu'ils font comme quelque chose de "réel" ou d'"utile". Cela conduit inévitablement à plus d'efforts, à une plus grande concentration et à un réel intérêt pour la réalisation de la tâche. <p>Source: https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests</p>		

ETAPE 4.- Créer une carte mentale : Les cartes mentales sont un outil d'apprentissage basé sur la représentation graphique, distribuée hiérarchiquement avec des figures géométriques qui se relient entre elles par des lignes et des mots de liaison. Commencez par "webquest" en haut, puis descendez avec la structure



Evaluation de l'activité

L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe. Assurez-vous que les étudiants suivent toutes les étapes et que les cartes mentales sont cohérentes.

Références/Pour aller plus loin

Cartes mentales en ligne: <https://www.mindmaps.app/> ou <https://www.mindmup.com/>

UNITE 3 RESSOURCES

Code de l'activité	Powerpoint	Titre
R.M2.U3	N/A	Produire une webquest en utilisant Google Sites
Aperçu		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Objectif:</i> L'activité proposée a les objectifs suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir créer des webquests sur des sites google - Etre créatifs - Comprendre l'arborescence d'un site Internet - Mettre en pratique le savoir théorique 		
Instructions		
L'animateur utilisera le PowerPoint pour présenter l'activité et la guider. Les débutants peuvent avoir besoin de travailler préalablement avec une ébauche de la cyber-quête sur un papier ou un poster et ensuite, ils travailleront plus facilement sur la création du produit en ligne ; vous pouvez sauter ces étapes si les participants savent déjà faire cela.		
Détails de l'activité		
<p>Maintenant, nous allons créer une webquest en utilisant Google Sites :</p> <p>Étape 1. - Créez un compte dans Google et entrez dans google sites (coin supérieur droit) ou faites une recherche sur google pour le trouver.</p> <p>Étape 2. - Décidez de la conception de la page sur la base de la webquest précédemment conçue.</p>		

Étape 3. - Rédigez le titre, la durée et le niveau.

Étape 4. Concevez et complétez la page d'accueil avec les données de base :

1. Ecrire le code et créer le site. Ceci est votre site web
2. Organiser la structure de la recherche sur le web : Créons la webquest. Pour cela, nous devons ajouter des pages jusqu'à ce que nous ayons terminé la structure. Cliquez sur "créer une page".
3. Sur cet écran : Choisissez "page web" Donnez-lui un nom. Cochez "placer la page au niveau supérieur".
4. Pour terminer "créer une page"
5. Lorsque la page que nous avons créée est chargée, l'éditeur s'ouvre.
6. Même si nous n'avons rien écrit, nous cliquons sur "Sauvegarder" pour revenir à la page principale
7. Le menu de navigation apparaîtra dans la barre latérale avec les pages que nous avons créées
8. Le système, par défaut, classe les pages par ordre alphabétique. Pour les classer selon un autre critère, cliquez sur "éditer la barre latérale".
9. Entrez dans le panneau d'administration et cliquez sur "modifier" dans la section "Navigation"
10. Lorsque vous êtes dans la section "configurer la navigation", désactivez "organiser automatiquement la navigation" qui sera cochée par défaut. Ce faisant, la liste des pages et quelques flèches apparaissent à droite. On marque la page et on la monte ou la descend avec les flèches. Enfin, comme toujours, on clique sur "accepter".
11. Certaines des pages créées peuvent nécessiter des pages secondaires, par exemple des "activités". Pour cela, nous suivons la même procédure que pour la "création d'une page" mais dans ce cas, nous cliquons sur "classer la page dans la page principale" et "sélectionner un emplacement différent".
12. Sélectionnez la page que nous voulons être supérieure dans la hiérarchie, cliquez sur "Sélectionner" et sur l'écran suivant "créer une page".
13. Lorsque nous revenons à la page principale, nous constatons qu'elle n'apparaît pas dans la barre latérale. Pour être affiché, nous devons retourner à la "barre latérale" et à l'intérieur de la "navigation" et éditer. "Dans cet écran, nous sélectionnons "ajouter une page".
14. Sur l'écran suivant, nous sélectionnons la nouvelle page que nous avons créée et nous devons "accepter".
15. Avec les flèches haut et bas, on se place sous la page dont on veut dépendre. Le tracé servira à démontrer la hiérarchie. Pour terminer "accepter".

Sur l'écran suivant, "enregistrer les modifications" et "revenir au site" pour vérifier. Répétez le processus autant de fois que nécessaire.

Evaluation de l'activité

L'animateur/éducateur dirigera les discussions et aura accès aux documents de travail et aux résultats de chaque groupe.

Références/Pour aller plus loin

Tutoriel: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9Bht5tdGQ>



Présentations

Vous pouvez trouver tous les exemples de présentation ici :

<https://pasttimes.eu/fr/outputs/o3-in-service-training-programme/:language/fr>

Conclusion

La formation est maintenant terminée, et les participants ont suivi 25 heures de formation en ligne. Vous pouvez organiser, à la fin de la dernière session, dans une ambiance conviviale, une évaluation. Pour ce faire, nous vous suggérons de demander aux participants de remplir le modèle proposé dans la dernière ressource ci-dessous.

Insistez sur le fait que l'évaluation reste anonyme et vous aidera à vous améliorer pour offrir la meilleure formation possible. Toutes les critiques constructives sont bonnes à entendre !

Questionnaire d'évaluation

Code de l'activité	Titre
Questionnaire d'évaluation	Evaluer la formation
Aperçu	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Objectif</i>: évaluer les 25 heures de formation en ligne et améliorer les compétences de votre formateur • <i>Durée</i>: 10 min 	
Instructions	
<ul style="list-style-type: none"> • L'éducateur distribue des exemplaires du document (ci-dessous) à tous les participants et les invite à le remplir. • L'éducateur insiste sur le fait que l'évaluation n'est pas obligatoire et qu'elle est anonyme. • L'éducateur doit insister sur le fait que l'évaluation est faite pour lui afin de s'améliorer. 	
Détails de l'activité	
<p>Questionnaire d'évaluation</p> <p>1) Dans l'ensemble, avez-vous été satisfait de la formation?</p> <p><input type="checkbox"/> Oui, complètement</p> <p><input type="checkbox"/> Oui</p>	

- Non
- Absolument pas

2) Avez-vous trouvé la durée de la formation appropriée?

- Oui, complètement
- Oui
- Non
- Absolument pas

3) La formation a-t-elle répondu à votre attente?

- Oui, complètement
- Oui
- Non
- Absolument pas

4) Etiez-vous satisfait de la manière dont la formation a été dispensée?

- Oui, complètement
- Oui
- Non
- Absolument pas

5) Avez-vous une recommandation?

.....

.....

.....

.....

.....

Merci beaucoup d'avoir rempli ce questionnaire!

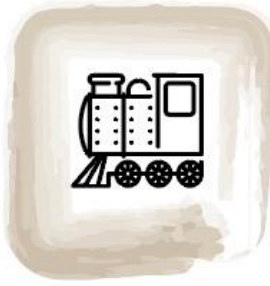
Evaluation de l'activité

N/A

Références/Pour aller plus loin

N/A

PAST-TIMES



Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness



innoventum



INNEO



S V E B
F S E A



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883