



2018-1-IT02-KA204-048201

Article	2ème étude de cas
Introduction	<p>Cette cas est basée sur l'expérience de l'enseignement de l'utilisation de WebQuest aux futurs éducateurs dans le module des langues étrangères appartenant au «Máster de enseñanza de profesorado de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas» (Master en Enseignement des Enseignants de l'Enseignement Secondaire Obligatoire et du Baccalauréat, Formation Professionnelle et Enseignement des Langues).</p> <p>La matière enseignée, pendant cinq années universitaires depuis 2009, est «Innovation et recherche». Le principal objectif de ce sujet est d'aider les élèves à se familiariser avec l'utilisation des nouvelles technologies qui ont été récemment introduites dans les écoles secondaires d'Andalousie. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) présentent un certain nombre d'avantages largement reconnus pour la nouvelle méthodologie d'enseignement exigée par l'ESHE. Nous sommes d'accord avec Pennock-Speck (2009) qui déclare que «si nos universités et nos universités d'État doivent rester à l'avant-garde de l'enseignement et de la recherche à l'avenir, nous devons nous assurer que nous mettons en œuvre les TIC aussi efficacement que possible le nouveau degré »(p. 183).</p> <p>C'est dans cette dernière unité que nous enseignons l'utilisation des WebQuests, étant donné que c'est une activité idéale pour combiner l'apprentissage en face à face avec un travail autonome et coopératif. March (2003) le définit de la manière suivante:</p> <p>«[A] WebQuest est une structure d'apprentissage échafaudée qui utilise des liens vers des ressources</p>

	<p>s essentielles sur le World Wide Web et une tâche authentique pour motiver les élèves à enquêter sur une question centrale et ouverte, à développer une expertise individuelle et à participer à un groupe final processus qui tente de transformer les informations nouvellement acquises en une compréhension plus sophistiquée. Les meilleures WebQuests le font d'une manière qui inspire les étudiants à voir des relations thématiques plus riches, à faciliter une contribution au monde réel de l'apprentissage et à réfléchir sur leurs propres processus métacognitifs »(p. 43).</p> <p>C'est une ressource didactique basée sur l'apprentissage constructiviste et sur la méthodologie coopérative qui connaît actuellement beaucoup de succès au niveau préscolaire, primaire et secondaire.</p> <p>Notre objectif principal est de leur montrer que les WebQuests sont différents des autres cours sur le Web en ce qu'ils vont au-delà de la simple réponse à des questions. L'accent est mis sur l'utilisation des informations plutôt que sur leur recherche. Ils nécessitent des capacités de réflexion plus élevées telles que la résolution de problèmes, l'analyse, la synthèse et la créativité. La tâche peut être presque n'importe quoi. Pour l'instant, on peut demander aux élèves de concevoir un collage, de faire une présentation PowerPoint, d'écrire un essai, de jouer une pièce de théâtre, etc.</p>
Type d'institution impliquée	Enseignement supérieur
Titre de la méthodologie utilisée	Enseigner l'utilisation des WebQuests aux étudiants en master de l'Université Pablo de Olavide
Type d'éducateur	Enseignants universitaires
Outil / outils utilisés	<p>Dans la matière enseignée, «Innovation et recherche», les étudiants effectuent plusieurs tâches, notamment la conception d'une activité selon les nouvelles méthodes d'enseignement et d'apprentissage (apprentissage pur, e-learning, apprentissage en tandem et apprentissage coopératif). De plus, nous avons décidé d'introduire WebQuests, car ils n'en avaient jamais entendu parler. Dans ce but, des cours dans une classe informatique ont lieu. Nous leur faisons également concevoir leur propre</p>

e WebQuest est par groupes de deux (trois maximum dans certains cas).

Les étudiants voient le générateur WebQuest choisir (<http://aula21.net/Wqfacil/intro>

.htm), ce qui facilite la tâche, car il est assez intuitif. Le modèle montre que WebQuest comprend six composants:

- Introduction: l'intention de l'introduction est double: premièrement, orienter l'apprenant en préparant le terrain et en expliquant les principaux objectifs. Deuxièmement, cela devrait capter leur attention.
- Tâche: il s'agit d'une description de ce que l'apprenant accomplira pendant l'exercice. E.
- Processus: le processus identifie les étapes que les élèves doivent suivre pour résoudre la tâche. Il comprend également les ressources en ligne dont ils auront besoin.
- Ressources: il s'agit d'une «liste de [sites Web] que l'instructeur a localisés et qui aideront l'apprenant à accomplir la tâche. Les ressources sont sélectionnées afin que les apprenants puissent concentrer leur attention sur le sujet plutôt que surfer sans but »(Lambert, s.d).
- Evaluation: elle décrit comment leur performance sera évaluée, et elle se présente souvent sous la forme d'une grille de notation.
- Conclusion: la conclusion met fin à la quête. Il résume ce que les apprenants auront accompli en complétant la WebQuest et encourage souvent la réflexion sur ce qui a été appris.

Après avoir étudié et appris comment mettre en œuvre cette activité, les élèves conçoivent des quêtes Web avec divers sujets d'actualité qui attirent l'attention et l'intérêt de leurs élèves et rendent les tâches authentiques: carnaval, portraits, voyages, tsunamis, inventions, multiculturalisme, sports, téléphones portables, etc., dont certains sont interdisciplinaires et appliqués à deux niveaux différents, l'enseignement primaire et secondaire.

Introduction | Task | Process | Resources | Evaluation | Conclusion |

Mobile phones, friends or enemies?



Author: Eva Gutiérrez and Julia Olmedo
 E-mail: evaguti@hotmail.com / jolmedesouler@gmail.com

Subject: English
 Level: 4th year of ESO

INTRODUCTION: Today you are going to become real guests of a debate radio programme.
 The topic?
Mobile phones, friends or enemies?
 Get ready to uphold your views!



Principaux défis, principaux succès et facteurs favorables

L'utilisation d'Internet permet une bonne exposition à la langue cible et rend les étudiants plus indépendants. Les WebQuests générés en groupes atteignent les objectifs suivants:

- . Apprendre à concevoir une WebQuest grâce à une approche constructiviste de l'éducation et de l'enseignement basé sur l'enquête.
- . Développer la tâche grâce à des méthodologies mixtes et coopératives.
- . Concevoir des WebQuests à implémenter dans leur spécialité en tant que futurs éducateurs.
- . Évaluation à travers une rubrique spécifique pour

	<p>évaluer les WebQuests.</p> <p>. Évaluation coopérative.</p> <p>Les résultats de cette pratique au cours des dernières années ont été très positifs. De nombreux étudiants sont en mesure de mener à bien leurs WebQuests dans les écoles au cours de la dernière période du master. Ils trouvent l'expérience et les résultats extrêmement satisfaisants, car, en mettant en œuvre les TIC dans le processus d'enseignement, l'autonomie et la motivation des étudiants sont favorisées, ils en sont sûrs.</p>
Leçons apprises et recommandations	<p>L'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (E SHE) apporte des changements structurels et de nouvelles approches pédagogiques. Dans cet article, nous avons proposé des apprentissages mixtes et coopératifs grâce à l'utilisation de WebQuests, une approche d'enseignement axée sur les étudiants, afin de favoriser l'apprentissage autonome. Les résultats positifs obtenus montrent que des outils pédagogiques comme celui-ci peuvent aider les enseignants à intégrer Internet dans le programme tout en créant des activités pédagogiques amusantes qui motivent les élèves.</p>
Pays	Espagne
Nom de l'établissement / centre de formation	Universidad Pablo de Olavide, Séville, Espagne

Source : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED565800.pdf>



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

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

