



SYNERGY AND ENVIRONMENT TO  
EMPOWER DECENTRALISED SCHOOLS

# BOÎTE À OUTILS GREEN S.E.E.D.S.

## MODULE 5

*Seeds* pour la mise  
en réseau

## UNITÉ I

Webquest: une  
méthodologie active  
supportée sur la toile



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

## RESPONSABLE DE LA PRODUCTION INTELLECTUELLE N°1 « BOITE À OUTILS GREEN

S.E.E.D.S. » Ángeles Parrilla Latas (Université de Vigo, ES)

### AUTEURS

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira | Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiriña | Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

## RESPONSABLE DES ACTIVITÉS DE FORMATION ET DES TESTS SUR LA «BOITE À OUTILS GREEN S.E.E.D.S.»

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région autonome Vallée d'Aoste / Regione Autonoma Valle d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (Université de Vigo, ES), Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Diefthinsi Defterovathmias Ekpedefsis Chiou, GR).

**PROJET - GREEN S.E.E.D.S.** - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, [www.greenseeds.eu](http://www.greenseeds.eu)

**COORDINATEUR DE PROJET** - Maria Carla Italia (Glocal Factory, IT)

### PARTENARIAT DE PROJET

Ce document est l'une des 15 unités de la «Boîte à outils GREEN S.E.E.D.S.», la Production intellectuelle n°1 du projet du même nom, mené par l'Université de Vigo et réalisé avec le soutien de tous les partenaires, avec une référence particulière à la formation sur les contenus de la boîte à outils, qui ont également été testés. Les Unités ont été développées de septembre 2019 à fin janvier 2020. La formation suivante, en deux étapes, a duré jusqu'à la fin du mois de juin 2020:

1. Formation du responsable national (5-6.03.2020)
2. Formation des enseignants au niveau local (1.04.2020 - 31.06.2020)

**COMMENT CITER CE DOCUMENT** - CIES-UVIGO, *Unité 1- Webquest: une méthodologie active supportée sur la toile, Module 5 - Seeds pour la mise en réseau*, «Boîte à outils GREEN S.E.E.D.S.», projet GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, 2020. **VERSION EN LANGUE FRANÇAISE:** Giuseppe Vanazzi (Région autonome Vallée d'Aoste/Regione Autonoma Valle d'Aosta, IT).

### PARTNERS

GLOCAL FACTORY

Ασκήσεις & Διατηρητέα Εννοιολογικά Χώροι



Regione Autonoma Vallée d'Aoste Regione Autonoma Valle d'Aosta



Universida de Vigo



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

## UNITÉ 5.1

# WEBQUEST: UNE MÉTHODOLOGIE ACTIVE SUPPORTÉE SUR LA TOILE

«La technologie n'est qu'un outil. Pour que les enfants travaillent ensemble et soient motivés, l'enseignant est l'élément le plus important» (Bill Gates).

Les méthodologies d'apprentissage actif sont celles qui facilitent la participation et l'implication des élèves, en faisant d'eux les protagonistes de leur propre processus d'enseignement-apprentissage. La technologie et ses applications sont d'authentiques ressources d'apprentissage qui permettent le développement d'un apprentissage actif en facilitant l'accès à l'information et à la création de divers réseaux et environnements d'apprentissage. Dans ce contexte, tout comme indiqué dans l'unité 2.3, l'apprentissage par projet est une méthodologie d'apprentissage actif basée sur un problème ou un défi qui doit être résolu. Ce problème ou cette tâche peut être résolu par le biais d'une *WebQuest*.

Une *Webquest* est une stratégie qui favorise le travail actif et collaboratif de divers élèves et permet de briser les

barrières et l'isolement face auquel les écoles de montagne ou des petites îles peuvent se retrouver. Par exemple, le fait qu'une classe ait des enfants d'âges et de niveaux différents peut cesser d'être perçu comme un problème s'ils travaillent avec *Webquest* car ce système peut constituer une opportunité d'apprentissage coopératif entre pairs. De même, les écoles rurales sont souvent le seul centre culturel de ces zones, néanmoins l'utilisation de ressources technologiques telles que *Webquest* permet d'amplifier et d'élargir l'accès à l'information.

Avec un peu de chance à la fin de cette unité, vous saurez ce qu'est une *Webquest* et comment en créer une. L'objectif est que vous soyez en mesure de concevoir et de développer une *Webquest* conformément aux principes d'enseignement et d'apprentissage par projet.



## 1. Qu'est-ce qu'une *Webquest*?

*Webquest* est basée sur l'utilisation et l'intégration d'Internet à l'école. Selon ses créateurs (Dodge, 2001; March 2003), il s'agit d'une application de stratégie d'apprentissage pour la découverte guidée destinée aux élèves travaillant avec des ressources Internet. WebQuest utilise des liens vers des ressources en ligne essentielles et présente des tâches réelles et authentiques pour motiver les élèves dans leur recherche. Cette application offre un moyen de développer un apprentissage basé sur des projets. Les élèves sont chargés de résoudre un problème préalablement planifié, dans le but de pouvoir établir les bases ou fondations pour la construction de leurs propres connaissances. Ainsi, cette activité a-t-elle un double avantage; *Webquest* est une activité d'apprentissage attrayante pour les élèves, car les tâches sont réalisables et attrayantes, tout en constituant une activité de recherche guidée utilisant des ressources Internet qui repense également le rôle des élèves. Ceux-ci n'utilisent pas Internet en tant que consommateurs, mais plutôt en tant que générateurs actifs d'informations.

## 2. Quelle est la structure de *Webquest*?

Une *Webquest* se compose normalement, selon Dodge (2001) et

March (2003), des éléments suivants: introduction, tâche, processus, ressources, évaluation et conclusion. Les éléments qui composent la structure, ou l'architecture, de la *Seedquest* sont les en-têtes ou les sections que l'enseignant doit concevoir et remplir de contenu, en fonction des objectifs qu'il souhaite atteindre. Dans *GreenSeeds*, nous avons conservé la structure d'origine (introduction, tâche, processus, ressources, évaluation et conclusion), mais nous aimerions inclure de nouveaux éléments qui manquent dans la conception des *SeedQuests* de ce projet. Plus précisément, l'inclusion d'objectifs d'apprentissage et de notes pédagogiques.

Enfin, il est à noter que l'enseignant conçoit une *Webquest* pour ses élèves, c'est lui qui fournit le contenu de chacun des éléments conformément à la proposition présentée ci-dessous.

**INTRODUCTION.** Cette section contient les informations de départ sur le sujet à explorer. Son objectif principal est d'intéresser les élèves à la *Webquest*. Pour cette raison, il est recommandé que la langue soit simple et familière et que les élèves soient impliqués.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE.** Il s'agit d'une section *Webquest*, très importante car elle permet de parler de l'objectif que l'on souhaite atteindre. De cette façon, les élèves savent comment aborder la tâche à accomplir et comprennent les objectifs.

**TÂCHE.** C'est la description de ce qui doit être fait dans le cadre de la *Webquest*. Dans cette section, l'activité, ou les activités, que les élèves doivent réaliser sont expliquées en détail, ainsi que leurs objectifs. Afin de formuler les tâches, il est recommandé de garder à l'esprit le système de dénomination des tâches créées par Dodge (2001). Une tâche bien conçue doit être attrayante et activer des capacités d'ordre supérieur, rendre possible la réalisation des objectifs exprimés, promouvoir la construction de connaissances, être intéressante, claire, compréhensible et promouvoir l'interaction de groupe.

**PROCESSUS.** Ce sont les étapes que les élèves doivent suivre pour exécuter la tâche. Le processus peut inclure des sous-tâches, des stratégies à utiliser et une description des rôles.

**ÉVALUATION.** Ce sont les informations qui sont fournies à l'élève sur ce qui doit être évalué et sur les modalités d'évaluation. Dans tous les cas et quelle que soit la stratégie d'évaluation proposée, elle doit être présentée de manière à offrir aux élèves un retour d'information spécifique et formatif. Les rubriques constituent une ressource très utile pour cette section car, parmi les nombreux avantages qu'elles offrent, elles définissent mieux les objectifs d'apprentissage et réduisent la subjectivité en matière d'évaluation.

**CONCLUSION.** Dans cette section, une stratégie ou un processus est suggéré aux élèves pour résumer leurs expériences et les encourager à réfléchir à ce qu'ils ont appris. Par exemple,

suggérer des questions ou des sujets de débat. Il vise également à stimuler la réflexion sur le processus d'apprentissage achevé dans le but de pouvoir appliquer ce qui a été appris à d'autres contextes.



Nommer une tâche Webquest, selon Dodge.

#### NOM DES TÂCHES DANS UNE WEBQUEST

Tâches de répétition | Tâche mystère  
| Tâches de journalisme | Tâche de conception | Tâches créatives |  
Tâches de construction de consensus | Tâches de persuasion | Tâches de connaissance de soi | Tâches analytiques | Tâches de jugement |  
Tâches scientifiques | Tâches de collecte

Source: <http://www.eduteka.org>

**RESSOURCES.** Il s'agit d'une liste de sites internet ou autres ressources fournies aux élèves afin de les aider à réaliser la tâche proposée. Cette section met les ressources, en ligne et hors ligne, nécessaires pour accomplir la tâche à la disposition des élèves. Il est essentiel que celles-ci soient sélectionnées à l'avance afin qu'ils se concentrent sur la résolution du problème.

**L'ENSEIGNANT NOTE QUE** cette section est également connue sous d'autres noms, comme l'orientation didactique, le guide pédagogique, l'unité d'enseignement, etc. Cette section s'adresse exclusivement aux autres enseignants qui souhaitent utiliser la *Webquest* et souhaitent justifier ce choix en termes didactiques. Elle comprend une planification détaillée du guide pédagogique (objectifs, compétences,

contenus, ressources, calendrier, méthodologie, etc.). Pour cette raison, son style et son contenu sont légèrement différents de ceux des sections précédentes. On peut également préciser la paternité de la *Webquest* (par exemple, coordonnées, école impliquée, etc.) et le reste des ressources utilisées dans la *Webquest* en question (images, sons, etc.).

La dernière étape, qu'il ne faut pas oublier, est de tester *Webquest*. C'est la seule façon de savoir cette application fonctionne correctement, ce qui est nécessaire si l'on souhaite détecter des erreurs, apporter des modifications, etc. Plus tard, après sa mise en pratique, il y a encore la possibilité de modifier la *Webquest*, au cas où des améliorations s'avèreraient nécessaires.

## CAS PRATIQUE -

### Les élèves recherchent «Poésie saine» à l'aide de *Webquest*

Carmen, Mauro, Celeste et Martin sont des enseignants qui composent le groupe de travail école-bibliothèque de leur école. Au cours de cette année scolaire, un projet éducatif sur « une alimentation saine » a été mis en œuvre : il comprend de nombreuses activités, toutes sous l'égide de différentes stratégies méthodologiques innovantes de nature collaborative..

Partant de là, les quatre enseignants souhaitent collaborer à une *Webquest* sur la poésie locale, destinée aux élèves des écoles maternelles et primaires. Ils ont décidé d'opter pour le thème «Poésie saine», en utilisant *Webquest* pour ce faire. Ils souhaitent travailler avec cette ressource parce qu'ils pensent qu'elle représente une méthodologie active et un outil idéal pour préparer, organiser, suivre, présenter et évaluer ce que les élèves ont appris. De plus, *Webquest* permet une communication constante entre pairs, ainsi qu'entre enseignant et élève. Ils doutent que ce soit un outil formidable pour créer un apprentissage coopératif et une recherche participative, dans lesquels différents enfants peuvent participer activement et s'amuser.

Sur la base des caractéristiques d'élèves d'âges, de niveaux d'enseignement et d'intérêts différents (élèves de 6 à 8 ans), les 4 enseignants ont conçu la *Webquest* avec ses parties correspondantes. Afin de pouvoir travailler sur le *Webquest* dans la bibliothèque de l'école, ils ont organisé les élèves en groupes de travail mixtes et multi-niveaux, avec 4-6 membres par groupe.

Dans un premier temps, la *Webquest* a été montrée à tous les groupes de la bibliothèque via le tableau blanc numérique, avec son « Introduction » en cours de lecture, et chaque groupe a découvert ce que l'on attendait de lui et des autres. Chacun a examiné ce qu'il devait faire. Chaque groupe s'est vu attribuer une lettre, chaque lettre étant associée à une tâche particulière. Chaque groupe devait rechercher des poèmes traitant des aliments commençant par la lettre qui leur avait été attribuée. Chaque groupe a organisé les activités à mener. La première journée était consacrée à la lecture, à la discussion et à la compréhension par les élèves de l'« introduction », du « processus » à suivre et des « objectifs d'apprentissage » de la *WebQuest*. Ensuite, c'est à raison de 6 sessions hebdomadaires que chaque groupe s'est rendu à la bibliothèque pour travailler sur sa tâche, en recherchant les poèmes associés à la lettre qui lui avait été attribuée et en consultant les « ressources » offertes par *Webquest*. Le dernier jour de travail avec *Webquest*, chaque groupe devait transmettre les recherches qu'il avait effectuées aux autres groupes. Ce plan de travail s'est terminé par un consensus sur les « Conclusions ».

Dans le cas proposé, comme on peut le comprendre, la *Webquest* a été très intéressante et très satisfaisante. Elle a permis aux élèves d'atteindre les objectifs fixés au départ. Les tâches

proposées ont été réalisées sans aucun problème, comme le montrent les commentaires des élèves aux enseignants. D'un point de vue pédagogique, on peut dire que cette ressource a permis le développement de capacités cognitives plus fines, puisque les élèves sont amenés à rechercher, analyser, synthétiser, comprendre et partager des informations, etc. Le fait que le travail ait été effectué en équipes à plusieurs niveaux a facilité la collaboration et le soutien des élèves. En outre, pour les enseignants qui ont conçu et promu la *Webquest*, cette expérience a permis d'améliorer et de diversifier leur enseignement, de tester de nouveaux types de travail de groupe et d'encourager la participation des élèves. Selon Mauro: « La *WebQuest* nous a permis de travailler avec des enseignants et avec d'autres élèves. C'est pourquoi cette expérience a été doublement satisfaisante.

### 3. Comment la mettre en pratique?

Lors de la conception d'une *Webquest*, il faut tout d'abord décider de ce que l'on souhaite concevoir, en tenant compte du public cible, de la durée, des sujets à traiter, etc. Pour ce faire, nous proposons de garder à l'esprit 5 règles proposées par Dodge (2001) et résumées sous l'acronyme FOCUS

## FOCUS

*Find great sites (Trouvez de bons sites)*

*Orchestrate your learners and resources*

*(Orchestrez vos apprenants et vos ressources)*

*Challenge your learners to think (Mettez vos apprenants au défi de réfléchir)*

*Use the medium (Utilisez le médium)*

*Set high expectations (Fixez des attentes élevées)*

Il existe une série de ressources qui peuvent vous aider à concevoir une *Webquest*. Celles-ci incluent

**Générateurs de *Webquest***, dont la conception est basée sur des modèles ou des types de format. Ces modèles suivent la structure formulée par Dodge (2001) et March (2003) et sont stockés sur le Web lui-même. Les générateurs incluent, par exemple, *Webquest Creator*

(<http://www.webquestcreator2.com/majwq/>), *WebQuest.Org* (<http://webquest.org/>), 1,2,3 *Tu Webquest* (<https://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>).

**Créateurs de sites Web**, tels que Google Sites (<https://sites.google.com>), Wix (<https://es.wix.com/>), Weebly (<https://www.weebly.com/es>); dont la

conception est basée sur des modèles qui peuvent être personnalisés en fonction du site Web à créer. Dans ce cas, il y a une plus grande liberté en termes de conception et de stockage sur le Web lui-même.

**Des logiciels professionnels**, tels que Dreamweaver ou Publisher, qui facilitent la création d'une *Webquest* unique et différent. Chaque personne a une liberté totale pour la conception. Néanmoins, l'enseignant doit obtenir un domaine pour que le site Web puisse être hébergé.

## FAITES-LE DANS VOTRE SALLE DE CLASSE

Choisissez un sujet sur lequel travailler avec vos élèves et concevoir une *Webquest* en suivant la structure et les étapes illustrées plus haut (introduction, objectifs d'apprentissage, tâche, processus, évaluation, conclusion, ressources et notes de l'enseignant).

Vous pouvez utiliser comme ressource celles de l'Unité 4.2. pour communiquer aux élèves le but de la *Webquest* que vous avez créée. Ladite *Webquest* devrait être le résultat de petits groupes de travail à plusieurs niveaux.

## RÉFÉRENCES

Dodge, B. (2001). *Five rules for writing a great WebQuest*. *Learning and Leading with Technology*, 28(8), 6-9.

March, T. (2003). *The learning power of WebQuests*. *Educational Leadership*, 61(4), 42-47.

## POUR EN SAVOIR PLUS

### ANGLAIS

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Monographic Webquest: 20 years using the Internet as a resource for the classroom*. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (52), a298. Available at: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>

### ESPAGNOL

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Webquest: 20 años utilizando Internet como recurso para el aula*. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (52), a298. Disponible en: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>

