

TeCoLa

Le projet TeCoLa Erasmus+ s'appuie sur les technologies de la télécollaboration et des jeux virtuels afin de développer l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères. Les interactions dans les mondes virtuels, la communication vidéo et les jeux en ligne sont utilisés entre élèves du secondaire dans toute l'Europe.

QUESTIONNAIRE

“Les défis de la communication et de la diversité des apprentissages dans le secondaire pour l'enseignement des Langues Etrangères.”

Le but de ce questionnaire est de rassembler des informations sur les pratiques des professeurs de langues étrangères lorsqu'ils expérimentent et évaluent le potentiel pédagogique de la communication vidéo, par les jeux en ligne et les mondes virtuels afin de renforcer l'enseignement des langues étrangères dans le secondaire. Plus particulièrement sont concernées les implications sur la communication interculturelle, l'enseignement intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE) et la diversité des apprentissages. Nous sommes particulièrement intéressés par vos idées en tant que professionnels afin d'élaborer des tâches et des matériaux qui pourront être utiles non seulement pour vous mais aussi pour d'autres professeurs.

Nous vous remercions d'accepter de répondre à ce questionnaire anonyme.

Section 1

1. Depuis combien d'années enseignez-vous?

2. Dans quel pays enseignez-vous en ce moment ?

3. Dans quelle mesure, les thèmes suivants sont-ils pertinents dans votre pratique d'enseignement ? (1 = pas du tout ; 5 = très pertinent)

- Le défi de la diversité des apprentissages
- La sensibilisation à l'interculturel ou la compétence interculturelle
- La compétence communicative (offrir à vos élèves des opportunités de communication plus authentique)

- Faciliter l'apprentissage intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE), ex. histoire ou géographie en anglais

4. Si vous avez des commentaires sur les thématiques précédentes, nous les lirons avec plaisir.

5. Dans quelle mesure, les thèmes suivants sont-ils difficiles à mettre en œuvre dans votre pratique d'enseignement ? 1 = pas du tout difficile ; 5 = très difficile)

- Le défi de la diversité des apprentissages
- La sensibilisation à l'interculturel ou la compétence interculturelle
- La compétence communicative (offrir à vos élèves des opportunités de communication plus authentique)
- Faciliter l'apprentissage intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE), ex. Histoire ou géographie en anglais

6. Si vous avez des commentaires sur les thèmes précédents, nous les lirons avec plaisir.

Section 2.1

7. Évaluez votre EXPÉRIENCE concernant les outils de COMMUNICATION VIDÉO dans votre environnement professionnel. (1 = aucune ; 5 = beaucoup)

8. Si vous avez des commentaires sur votre expérience avec les outils de COMMUNICATION VIDÉO dans votre environnement professionnel, nous les lirons avec plaisir.

9. Pensez-vous que l'utilisation d'outils de communication vidéo dans le cadre d'une coopération internationale entre écoles pourrait aider... (1 = pas du tout ; 5 = beaucoup)

- À mieux gérer le DEFI DES APPRENTISSAGES dus à la DIVERSITE culturelle, cognitive ou sociale de votre public d'élèves ?
- À promouvoir la COMPÉTENCE INTERCULTURELLE et sa SENSIBILISATION auprès de vos élèves ?
- À promouvoir la COMPÉTENCE COMMUNICATIVE de vos élèves ?

- À soutenir l'apprentissage intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE), ex. géographie en anglais

10. Si vous avez des commentaires sur les propositions précédentes facilitées par des outils de COMMUNICATION VIDÉO, nous les lirons avec plaisir.

11. Pensez-vous avoir besoin de FORMATION afin d'utiliser des outils de communication vidéo comme ressource d'enseignement ? (1 = aucun ; 5 = beaucoup)

12. Si vous avez des commentaires concernant une formation à l'utilisation d'outils de communication vidéo comme ressource d'enseignement, nous les lirons avec plaisir.

Section 2.2

13. Évaluez votre EXPÉRIENCE concernant les JEUX EN LIGNE dans votre environnement professionnel. (1 = aucune ; 5 = beaucoup)

14. Si vous avez des commentaires sur votre expérience de JEUX EN LIGNE dans votre environnement professionnel, nous les lirons avec plaisir.

15. Pensez-vous que l'UTILISATION DE JEUX EN LIGNE dans le cadre d'une coopération internationale entre écoles pourrait aider... (1 = pas du tout ; 5 = beaucoup)

- À mieux gérer le DEFI DES APPRENTISSAGES dus à la DIVERSITÉ culturelle, cognitive ou sociale de vos élèves ?
- À promouvoir la COMPÉTENCE INTERCULTURELLE et sa SENSIBILISATION auprès de vos élèves ?
- À promouvoir la COMPÉTENCE COMMUNICATIVE de vos élèves ?
- À soutenir l'apprentissage intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE), ex. géographie en anglais

16. Si vous avez des commentaires sur les propositions précédentes facilitées par les JEUX EN LIGNE, nous les lirons avec plaisir.

17. Pensez-vous avoir besoin de FORMATION afin d'utiliser des jeux en ligne comme ressource d'enseignement ? (1 = aucun ; 5 = beaucoup)

18. Si vous avez des commentaires concernant une formation à l'utilisation de jeux en ligne comme ressource d'enseignement, nous les lirons avec plaisir.

Section 2.3

19. Évaluez votre **EXPÉRIENCE** concernant les **MONDES VIRTUELS** (Second Life par exemple) dans votre environnement professionnel. (1 = aucune ; 5 = beaucoup)

20. Si vous avez des commentaires sur votre expérience d'utilisation de mondes virtuels dans votre environnement professionnel, nous les lirons avec plaisir.

21. Pensez-vous que l'UTILISATION DE MONDES VIRTUELS dans le cadre d'une coopération internationale entre écoles pourrait aider... (1 = pas du tout ; 5 = beaucoup)

- À mieux gérer le **DEFI DES APPRENTISSAGES** dus à la **DIVERSITE** culturelle, cognitive ou sociale de vos élèves ?
- À promouvoir la **COMPÉTENCE INTERCULTURELLE** et sa **SENSIBILISATION** auprès de vos élèves?
- À promouvoir la **COMPÉTENCE COMMUNICATIVE** de vos élèves ?
- À soutenir l'apprentissage intégré des langues et des contenus (DNL/EMILE), ex. géographie en anglais

22. Si vous avez des commentaires sur les propositions précédentes facilitées par l'utilisation de mondes virtuels, nous les lirons avec plaisir.

23. Pensez-vous avoir besoin de **FORMATION** afin d'utiliser les mondes virtuels comme ressource d'enseignement ? (1 = aucun ; 5 = beaucoup)

24. Si vous avez des commentaires concernant une formation à l'utilisation de mondes virtuels dans votre environnement professionnel, nous les lirons avec plaisir.

Section 3

25. Auriez-vous assez d'ordinateurs pour effectuer des activités en ligne pour
100% de vos élèves ?
80-99% de vos élèves ?
60-79% de vos élèves ?
30-59% de vos élèves ?

10-29% de vos élèves ?

0-9% de vos élèves ?

26. Avec quelle fréquence vous est-il possible d'utiliser les ordinateurs ?

Dès que nécessaire

La plupart du temps

Occasionnellement

27. Comment évalueriez-vous la connexion Internet de votre établissement ?

Très lente

Lente

Ni rapide ni lente

Rapide

Très rapide

28. Est-ce qu'un technicien sera disponible pendant que vos élèves seront en ligne ?

Oui/non

29. Quel est l'âge de vos élèves ?

30. Si vous enseignez l'anglais, à quels niveaux enseignez-vous ? Si vous n'enseignez pas l'anglais, cochez « ne s'applique pas » (Vous pouvez cocher plusieurs cases)

A1

A2

B1

B2

C1

C2

Ne s'applique pas

31. Si vous enseignez le français, à quels niveaux enseignez-vous ? Si vous n'enseignez pas le français, cochez « ne s'applique pas » (Vous pouvez cocher plusieurs cases)

A1

A2

B1

B2

C1

C2

32. Si vous enseignez l'allemand, à quels niveaux enseignez-vous ? Si vous n'enseignez pas l'allemand, cochez « ne s'applique pas » (Vous pouvez cocher plusieurs cases)

A1

A2

B1

B2
C1
C2

33. Si vous enseignez l'espagnol, à quels niveaux enseignez-vous ? Si vous n'enseignez pas l'espagnol, cochez « ne s'applique pas » (Vous pouvez cocher plusieurs cases)

A1
A2
B1
B2
C1
C2

34. Y-a-t-il des disciplines (p.ex. géographie) dans votre école qui sont enseignées dans une autre langue ?

35. Si votre réponse à la question précédente est « oui », veuillez spécifier quelles disciplines, quelles langues et quels niveaux. Par exemple :
Histoire, Anglais, B1
ou Géographie, Français, C1

-
-
-

Si vous souhaitez obtenir les résultats à ce questionnaire, plus d'informations sur TeCoLa, ou si vous souhaitez participer aux échanges TeCoLa avec vos élèves, [veuillez nous laisser votre adresse e-mail :](#)

Merci !