

# PerfectIC

Description générale	
Titre	Chasse au trésor dans le Web
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trouver rapidement et de manière autonome des ressources disponibles dans Internet au regard de questions données</li><li>• Juger de la pertinence des documents trouvés dans Internet au regard de questions données</li></ul>
Résumé	<p>Toutes les semaines, à heure fixe, une nouvelle « chasse au trésor » dans le Web est lancée. Par équipes de deux, à partir de pistes et d'indices donnés par l'enseignant sur un site Internet (ou sur le site AGORA du collège, comme dans notre exemple), les élèves recherchent un site Web où ils trouveront les réponses à des questions. Dès qu'ils ont trouvé le « trésor », ils expédient par courriel leurs réponses à leur enseignant. Celui-ci renvoie le plus tôt possible aux élèves un commentaire sur leur chasse (il leur dit si les réponses sont correctes ou non). L'activité se poursuit jusqu'à la prochaine chasse, lancée la semaine suivante. Le classement des équipes est affiché sur le site Web de l'enseignant. Chaque examen comporte quelques questions primes ayant rapport aux chasses au trésor.</p>
Durée	Environ 1 1/2 heure par chasse au trésor
Habiletés technologiques requises	<p><b>Pour l'enseignant et pour les élèves :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Connaissance de base de l'ordinateur PC ou Macintosh</li><li>• Maîtrise d'un logiciel de courrier électronique (par ex., <i>Outlook Express</i>, <i>Eudora</i>, <i>Netscape Messenger</i>, etc.) pour l'envoi et la réception de courrier</li><li>• Maîtrise de base d'un logiciel de navigation (par ex., <i>Netscape Navigator</i> ou <i>Internet Explorer</i>)</li><li>• Utilisation des moteurs de recherche disponibles dans Internet</li></ul> <p>N. B. Il est possible de s'initier aux technologies de l'information et de la communication avec le didacticiel <i>Clique-moi !</i></p> <p><b>(Facultatif) Pour l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilisation d'un scanner pour l'insertion de photos ou d'images dans les textes</li></ul>

- Maîtrise de base d'un logiciel de traitement d'images (par ex., *Photoshop*, *GraphicConverter*, etc.) : traitement des images et sauvegarde dans un format compatible avec Internet (par ex., *JPEG* ou *GIF*)
- Maîtrise de base d'un logiciel de création de pages Web (par ex., *Go Live*, *PageMill*, *AGORA*, etc.) : insertion de textes et d'images, création de liens externes et internes
- Maîtrise d'un logiciel de transfert de pages Web sur le serveur de l'établissement (par ex., *Fetch*, *CuteFTP*, etc.)

N. B. Avec le logiciel *AGORA*, les enseignants peuvent très facilement créer leurs propres pages directement dans Internet, sans l'intervention d'un technicien et sans avoir à les transférer. Notons cependant que le format des pages doit suivre un modèle plutôt contraignant – un titre, un court texte d'introduction, une image, un texte plus substantiel pouvant contenir des adresses Internet. Malgré tout, ce modèle convient tout à fait à l'activité proposée ici.

## Matériel requis

### Pour le collège :

- Installation du logiciel *AGORA* sur le serveur du collège
- Espace disque sur le serveur et procédure d'enregistrement

### Pour l'enseignant (s'il n'utilise pas le logiciel *AGORA*) :

- Espace mémoire sur le site du collège pour l'insertion de pages Web
- Logiciel de création de pages Web (par ex., *Go Live*, *PageMill*, etc.)
- Logiciel de transfert de pages Web sur le serveur de l'établissement (par ex., *Fetch*, *CuteFTP*, etc.)

### Pour l'enseignant et pour les équipes :

- Ordinateur personnel PC ou PowerMac ou possibilité d'accès à un laboratoire informatique branché au réseau Internet
- Logiciel de navigation (par ex., *Netscape Navigator* ou *Internet Explorer*)
- Logiciel de courrier électronique (par ex., *Outlook Express*, *Eudora*, *Netscape Messenger*, etc.)

### (Facultatif) Pour l'enseignant :

- Scanneur
- Logiciel de traitement d'images (par ex., *Photoshop*, *GraphicConverter*, etc.)

## Avantages liés à l'utilisation des TIC

Sur le marché du travail, les gens doivent savoir comment trouver rapidement et sans aide de l'information pertinente. Or, on le sait, Internet regorge d'une multitude de ressources relativement à jour, accessibles facilement et rapidement, disponibles 24 heures sur 24.

La chasse au trésor dans le Web est une activité pédagogique originale, dynamique et stimulante qui développe l'autonomie en apprenant aux élèves à trouver rapidement

dans Internet des réponses à des questions données et à juger de la pertinence des documents repérés.

Cette activité a aussi l'avantage de montrer aux élèves que les réponses peuvent être multidisciplinaires et provenir de plusieurs sources.

Notons qu'avec le logiciel *AGORA*, les enseignants qui seraient intéressés à préparer une activité semblable à celle-ci, peuvent créer et mettre à jour facilement des pages Web directement dans Internet, sans connaissance informatique poussée et sans avoir recours à l'intervention d'un technicien.

## Déroulement pas à pas

### Préparation pédagogique préalable

#### Pour l'enseignant, avant le début de la session :

- Rédiger les directives générales de la chasse au trésor (*voir exemple en annexe A*).
- Planifier les différentes chasses au trésor (*voir exemple en annexe B*) qui auront lieu à date fixe durant la session — thème, objectif, pistes, indices, questions, sites Web où trouver les réponses, échéances, critères d'évaluation des réponses, etc. — (N. B. Il est important de s'assurer que les sites Web à trouver existent toujours au moment du déclenchement de la chasse).

#### Pour les équipes, à chaque chasse au trésor :

- Revoir le chapitre à l'étude et les notes de cours.

### Préparation technique préalable

#### Pour l'enseignant, avant le début de la session :

N. B. Les personnes qui n'utilisent pas le logiciel *AGORA* trouveront, à l'adresse suivante, un exemple de site Internet où se fait une chasse au trésor dans le contexte d'un cours d'histoire de la civilisation occidentale : <http://www.clafleche.qc.ca/prof/atapps/pislachasse.htm>

- S'assurer que le logiciel *AGORA* est bien installé sur le serveur du collègue.
- Demander au gestionnaire du site *AGORA* d'obtenir le statut de *responsable de dossier* et de créer un dossier qui porte le nom de son cours.
- S'assurer du droit d'accès des élèves à un laboratoire branché à Internet.
- Dans la section « Mes dossiers » du site *AGORA*, créer un dossier qui porte, par exemple, le titre « Chasses au trésor » et qui contiendra les pages suivantes :
  - une page de directives générales (*voir exemple en annexe A*);

- une page, pour chaque chasse au trésor, qui gardera le statut « privée » jusqu'au moment où il faudra la rendre accessible aux élèves (*voir exemple en annexe B*);
- une page qui affiche le classement des élèves et que l'on mettra à jour après chaque chasse (*voir exemple en annexe C*).

**Pour l'enseignant, chaque semaine :**

- À l'heure et au jour convenus avec les élèves, rendre « publique » la page de la nouvelle chasse au trésor. (N. B. Puisque le temps est un enjeu important dans le classement des élèves, il est très important de respecter scrupuleusement le moment du départ de chaque nouvelle chasse.)

**Pour les équipes, à chaque chasse au trésor :**

- (Facultatif) Réserver un ordinateur branché à Internet au laboratoire informatique du collège.

**Étape 1**  
(10 minutes)

**Au début de la session, l'enseignant :**

- explique aux élèves ce qu'est une chasse au trésor, quand et comment ils auront à y participer;
- forme des équipes de deux élèves;
- fixe, avec les élèves, un moment précis pour le départ de chaque chasse au trésor (jour de la semaine et heure de la journée).

**Étape 2**  
(5 minutes)

**Après le départ de chaque chasse au trésor, l'enseignant :**

- rappelle aux élèves qu'une nouvelle chasse au trésor est ouverte;
- les encourage à démarrer la chasse dès que possible;
- les motive en rappelant que chaque examen comporte quelques questions primes ayant rapport aux chasses au trésor et que des points primes seront répartis à la fin de la session selon le classement des équipes.

**Étape 3**  
(1 1/2 heure)

**Pour chacune des chasses au trésor, les coéquipiers :**

- se rendent, de leur domicile ou d'un ordinateur du collège branché à Internet, sur le site de la chasse au trésor créé par leur enseignant;
- cherchent, au moyen de moteurs de recherche disponibles dans Internet et en employant les mots-clés et les opérateurs qui conviennent, le site où ils trouveront les réponses aux questions;
- inscrivent leurs réponses dans le traitement de texte d'un logiciel de courrier électronique;
- envoient leurs réponses à l'adresse électronique de leur enseignant aussitôt qu'ils croient avoir terminé.

N. B. Si le site de la chasse au trésor se trouve dans l'AGORA du collège, les élèves vont successivement dans le dossier « Cours », dans celui propre au cours de l'enseignant, dans le dossier « Chasses au trésor », puis à la page de la nouvelle chasse.

	<p><b>Lorsqu'il reçoit des réponses par courrier électronique, l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vérifie les réponses reçues et renvoie le plus tôt possible un commentaire à l'équipe : si les réponses sont erronées, l'équipe doit poursuivre sa chasse; sinon elle a terminé.</li> </ul>
<p><b>Étape 4</b> (5 minutes)</p>	<p><b>Lorsqu'une chasse est terminée, l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• procède au classement des équipes : dix points sont accordés à la première équipe qui trouve le « trésor », 9 points à la deuxième, 8 points à la troisième, etc. Les équipes qui se classent après le 5<sup>e</sup> rang reçoivent 5 points tandis que celles qui ne terminent pas ont zéro;</li> <li>• inscrit le classement des élèves sur son site ou dans la page appropriée de son dossier « Chasses au trésor » du site <i>AGORA</i>.</li> </ul>
<p><b>Étape 5</b> (5 minutes)</p>	<p><b>À la fin de la session, l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• répartit des points primes entre les équipes selon leur classement.</li> </ul>

**Pour plus de renseignements**

<p><b>Auteur de l'atelier</b></p>	<p>Alain Tapps</p>
<p><b>Établissement</b></p>	<p>Collège Laflèche Site Web : <a href="http://www.clafleche.qc.ca">http://www.clafleche.qc.ca</a> Téléphone : (819) 375-7346 Télécopieur : (819) 375-7347</p>
<p><b>Adresse électronique</b></p>	<p><a href="mailto:alain_tapps@clafleche.qc.ca">alain_tapps@clafleche.qc.ca</a></p>
<p><b>Référence principale</b></p>	<p><i>AGORA</i>. (Logiciel). Montréal : Centre collégial de développement de matériel didactique, 1999. Réalisé par J. Latreille, N. Perreault, C. Pelletier, J. Lamontagne. Configuration : PC ou PowerMac, lecteur de cédérom.</p>
<p><b>Référence suggérée</b></p>	<p><i>Clique-moi !</i> (Logiciel). Saint-Jérôme: Collège de Saint-Jérôme, 1999. Réalisé par D. Ménard et S. Séguin. 1 cédérom. Configuration : ordinateur PC ou PowerMac, cédérom 4X, écran 256 couleurs 800 X 600, carte de son.</p>

## Annexe A

### Directives générales de la chasse au trésor

N. B. Ces directives sont inspirées de celles d'Alain Tapps, que l'on peut trouver à l'adresse suivante : <http://www.clafleche.qc.ca/prof/atapps/pislachasse.htm>

On peut également trouver un exemple de chasse au trésor faite avec le logiciel *AGORA* à l'adresse suivante : <http://www.ccdmd.qc.ca/agora.html>

#### **Qu'est-ce que la chasse au trésor?**

Chaque mardi, à 12 h 30, débute une nouvelle chasse. En équipe de deux, vous devez découvrir un site Web où se trouvent les réponses à des questions. Ce site apporte des données historiques complémentaires aux lectures faites pour le cours et en lien avec les autres disciplines du programme intégré.

#### **Comment fonctionne-t-elle?**

- Rendez-vous à la page propre à la chasse au trésor de la semaine. Vous y trouverez le thème, l'objectif de la chasse, des pistes de recherche, quelques indices, les questions auxquelles vous devez répondre et quelques sites intéressants que vous pouvez visiter.
- Vous expédiez vos réponses par courrier électronique en indiquant l'adresse du site où vous les avez trouvées.
- Attention! À l'examen, des questions primes porteront sur les thèmes abordés.

Plus vous trouvez les (bonnes) réponses rapidement, plus vous accumulez de points. Le classement final déterminera votre résultat sur 10 points.

#### **Répartition des points**

1<sup>re</sup> réponse, 10 points; 2<sup>e</sup>, 9 points; 3<sup>e</sup>, 8 points; 4<sup>e</sup>, 7 points; 5<sup>e</sup>, 6 points; positions subséquentes, 5 points; aucune réponse, 0 point.

## Annexe B

### Exemple de chasse au trésor

N. B. Ces directives sont inspirées de celles d'Alain Tapps, que l'on peut trouver à l'adresse suivante : <http://www.clafleche.qc.ca/prof/atapps/pislachasse.htm>

On peut également trouver un exemple de chasse au trésor faite avec le logiciel *AGORA* à l'adresse suivante : <http://www.ccdmd.qc.ca/agora.html>

#### **Thème**

Les civilisations de l'Orient et de l'Afrique antiques

#### **Objectif**

Nous recherchons une grotte qui abrite des peintures préhistoriques.

#### **Piste**

Cette grotte est située en Ardèche.

#### **Indices**

Vous êtes au bon endroit si 1) vous êtes sur un site francophone et 2) vous tombez sur la lettre du président du Conseil général... mais cette lettre ne nous intéresse pas vraiment!

#### **Questions**

1. Quel est le nom de cette grotte?
2. En quoi cette grotte est-elle particulière sur le plan des scènes animales? Quelle hypothèse peut-on avancer à l'encontre de ce qui est écrit dans votre volume à ce sujet?
3. Quelle nouveauté offre cette grotte sur le plan stylistique?

#### **Sites intéressants à visiter**

Mystères de l'Égypte ([http://www.civilisations.ca/membrs/civiliz/egypt/egypt\\_f.html](http://www.civilisations.ca/membrs/civiliz/egypt/egypt_f.html)) — Un site du Musée canadien des civilisations qui propose une visite virtuelle de son exposition sur l'Égypte. En attendant, de nombreuses données sur la civilisation égyptienne et Toutankamon. Des liens sont également offerts vers d'autres sites très intéressants; ne manquez pas celui de PBS, une visite virtuelle de la pyramide de Gizeh vous y attend.

**Annexe C**  
**Classement des élèves**

**Classement – chasse n° 1**

Rang	Noms des coéquipiers	Points
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

**Classement cumulatif**

Rang	Noms des coéquipiers	Points accumulés
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		