

I. Pourquoi s'intéresser à l'histoire ? Pour des adolescents de 15 ans qui vivent dans le monde d'Internet et jouent aux jeux vidéo, il est difficile de répondre à cette question car ils pensent que cette matière ne leur servira à rien à l'avenir dans le monde du travail. En plus, ils n'aiment pas lire, aller à la bibliothèque et aux musées.

II. Le professeur du Lycée Marcelle-Mallet à Lévis, M. Gosselin, a eu l'idée d'utiliser les jeux vidéo dans ses cours en proposant à ses élèves de revivre un grand moment historique. Il voulait montrer que l'histoire est la matière la plus intéressante. A son avis, les jeux vidéo ont un côté très réaliste : en découvrant un jeu sur le Moyen Age, certains élèves défendent le château fort, d'autres se mettent à la place du roi. Cela leur permet de comprendre comment les gens vivaient à l'époque.

III. Grâce à cette méthode, les élèves ont pu réaliser une véritable recherche. Entre les heures à la bibliothèque, les questions qu'ils devaient se poser et le travail en groupe, ils ont dû faire beaucoup d'efforts pour terminer le jeu. Selon l'enseignant, l'apprentissage par les jeux vidéo représente pour les élèves un moyen de progresser. Les élèves sont plus motivés à terminer le projet. «Mes élèves qui avaient des difficultés à l'école, mais qui étaient compétents en jeux vidéo, ont montré beaucoup de choses aux autres élèves, et moi-même, j'ai appris à mieux apprécier les jeux vidéo », a-t-il assuré.

IV. Pour M. Gosselin, l'utilisation de la technologie de « manière intelligente » a permis aux élèves d'atteindre différents objectifs, même dans d'autres matières. Le but n'était pas de jouer pour le plaisir de jouer, le projet était vraiment de rendre l'étude de l'histoire plus proche d'eux. Ils ont aussi acquis des connaissances en mathématiques, en économie, etc. M. Gosselin veut qu'ils développent leur pensée pour s'intégrer dans la société. Ça lui semble beaucoup plus important que d'apprendre simplement des dates et des noms.

Выберите завершение предложения в соответствии с содержанием текста.

Le projet de M. Gosselin a permis aux élèves ...

- | | |
|--|---|
| 1) de créer un jeu vidéo historique très passionnant qui coûte cher. | 2) de gagner beaucoup d'argent et de devenir célèbres. |
| 3) de découvrir et de comprendre des modes de vie au passé. | 4) de trouver beaucoup d'amis dans des pays différents. |