Fais l'accord du participe passé si nécessaire

1. Les livres? Je **les** ai _____ sur la table. (laisser)
2. La vaisselle? Vous ne **l'**avez pas _____ . (faire)
3. Le lit? Tu **l'**as _____ ce matin. (faire)
4. Les devoirs? Je ne **les** ai pas _____ . (finir)
5. Les gants? On ne **les** a pas _____ . (laver)
6. L'examen? Ils ne **l'**ont pas _____ . (réussir)
7. La carte d'étudiant? Vous **l'**avez _____ dans la classe. (oublier)
8. Les bottes? Ils **les** ont _____ aux Galeries Lafayette. (acheter)
9. La radio? Je **l'**ai _____ ce matin. (écouter)
10. Toi et Gaston? On **vous** a _____ quand c'était nécessaire. (aider)
11. Les lettres? Elles **les** ont _____ à la poste. (mettre)
12. Mon manteau? Je **l'**ai _____ hier. (acheter)
13. C'est toi, Rébecca? Je **t'**ai _____ lundi. (voir)
14. Les desserts? Vous **les** avez _____ ensemble. (préparer)
15. Le sushi? Je **l'**ai _____ au frigo. (mettre)
16. Ma chemise? Je **l'**ai _____chez Zara. (acheter)
17. Florence est à Paris, je **l'**ai _____ hier soir. (rencontrer)
18. Le professeur **nous** a _____au musée du Louvre. (emmener)
19. Cette année nous avons _____ Paris. (visiter)
20. J'ai _____ des cartes postales anciennes. (trouver)

Mets les verbes au Passé Composé. Fais l'accord du participe passé si nécessaire

1. La vidéo du mariage de Sylvie ? Oui, nous (**la** regarder) _____ jusqu'à une heure du matin.
2. Je ne trouve plus mes gants. Est-ce que tu (**les** voir) _____?
3. Ma voiture ? Oui, heureusement, je (**la** retrouver) _____
4. C'est joli, n'est-ce pas, ces meubles de jardin ? Ils (**les** faire) _____ eux-mêmes.
5. Il nous a fourni une raison de son retard, mais nous (ne pas **la** comprendre)_____.

LIVEWORKSHEETS

APPRENDRE L'HISTOIRE AUTREMENT

Pourquoi s'intéresser à l'histoire ? Pour des adolescents de 15 ans qui vivent dans le monde d'Internet, il est difficile de répondre à cette question car ils pensent que cette matière ne leur servira à rien dans le monde du travail.

Jean-François Gosselin, professeur du lycée Marcelle-Mallet à Lévis*, a donc eu l'idée d'utiliser le jeu vidéo dans ses cours en proposant à ses élèves de revivre un grand moment historique. « *Les jeux vidéo ont un côté très réaliste. Par exemple, en découvrant un jeu sur le Moyen Âge, certains élèves défendent le château fort, d'autres se mettent à la place du roi... Cela les aide à comprendre comment les gens vivaient à l'époque* », a-t-il expliqué.

Grâce à cette méthode, les élèves ont réalisé de longues recherches. « *Ils ont appris différemment : 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* », a-t-il ajouté.

Selon l'enseignant, l'apprentissage par le jeu vidéo représente, pour les élèves, un moyen de dépasser leurs blocages, même pour ceux en échec scolaire. Les élèves sont plus motivés à terminer le projet. « *J'ai des élèves qui avaient des difficultés à l'école, mais qui étaient compétents en jeu vidéo. Ils ont montré beaucoup de choses aux autres élèves, et moi-même, j'ai appris à mieux apprécier les jeux vidéo. C'était intéressant pour moi et pour les élèves* », a-t-il assuré.

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. Et c'est ce que je veux : qu'ils développent leur pensée pour devenir de meilleurs citoyens et s'intégrer dans la société* », a-t-il expliqué. « *Ça me semble beaucoup plus important que d'apprendre simplement des dates et des noms* », a-t-il conclu.

D'après Céline FABRIÈS, *Le Soleil*

* *Lévis : ville au Canada.*

Pour répondre aux questions, cochez ☒ la bonne réponse.

1 L'histoire est considérée par les jeunes comme...

A ☐ inutile.

B ☐ difficile.

C ☐ ennuyeuse.

LIVEWORKSHEETS

❷ Le projet a permis aux élèves de...

A ☐ créer un jeu vidéo.

B ☐ faire le travail d'un historien.

C ☐ découvrir des modes de vie passés.

❸ Grâce à cette méthode d'apprentissage, les élèves ont travaillé facilement.

A ☐ Vrai **B** ☐ Faux

❹ D'après M. Gosselin, les élèves qui ont des difficultés scolaires ont montré...

A ☐ leurs connaissances en histoire.

B ☐ leur facilité à utiliser la technologie.

C ☐ leur volonté de travailler en groupe.

❺ Le projet a permis au professeur de changer sa manière de voir le jeu vidéo.

A ☐ Vrai **B** ☐ Faux

❻ Pour Jean-François Gosselin, il est important que ses élèves s'amusent en classe.

❼ Le véritable objectif de M. Gosselin est que ses élèves...

A ☐ utilisent plus les technologies.

B ☐ aient de bons résultats scolaires.

C ☐ trouvent leur place dans le monde.

LIVEWORKSHEETS