

Indiquez si chaque affirmation est 'Vraie' ou 'Fausse' en cochant la case correspondante.

Les affirmations	Vrai	Faux
1. Les fiches de renseignements sont utiles pour l'enseignant sur le plan pédagogique, didactique et psycho-social.		
2. Un apprenant doit être le meilleur de sa classe pour devenir délégué.		
3. Le délégué de classe ne doit jamais être autorisé à distribuer les cahiers et les photocopies.		
4. L'autorité de l'enseignant vient de sa position hiérarchique dans l'établissement.		
5. L'enseignant doit abuser de son autorité pour dominer les esprits de ses élèves.		
6. L'enseignant doit éviter la colère permanente pour mieux régner par la violence.		
7. Les châtiments corporels peuvent être utilisés par les enseignants comme méthode de discipline dans certaines situations.		
8. L'enseignant devrait exercer son autorité de manière ferme et sévère pour instaurer la discipline.		
9. Les fiches de renseignements contiennent uniquement des informations sur les performances scolaires de l'élève.		
10. Le jeu en classe de FLE s'inscrit dans la continuité des approches communicative et actionnelle.		
11. La motivation dans le jeu est principalement d'ordre extrinsèque		
12. Les activités ludiques permettent aux apprenants d'acquérir des compétences décontextualisées uniquement.		
13. Les jeux en classe de FLE ne sont pas toujours bien adaptés aux différents niveaux et personnalités des apprenants		
14. Les jeux commerciaux offrent souvent une expérience plus enrichissante aux apprenants en termes de contenu culturel.		
15. Les apprenants sont amenés à faire semblant et à simuler des situations réelles lors des jeux en classe de FLE		
16. Les jeux en classe de FLE peuvent mener à une acquisition simplifiée de compétences, parfois de manière non-conscientisée		
17. Les jeux avec du matériel comme des cartes ou des dés sont moins nombreux que les jeux sans matériel		
18. Il est important de tester les jeux avant de les utiliser en classe.		
19. La satisfaction du vainqueur d'un jeu en classe de FLE est souvent très faible.		
20. L'enseignant doit toujours participer activement aux jeux pour les simplifier pour les apprenants.		

Les affirmations	Vrai	Faux
1. Les fiches de renseignements sont utiles pour l'enseignant sur le plan pédagogique, didactique et psycho-social.	+	
2. Un apprenant doit être le meilleur de sa classe pour devenir délégué.		+
3. Le délégué de classe ne doit jamais être autorisé à distribuer les cahiers et les photocopies.		+
4. L'autorité de l'enseignant vient de sa position hiérarchique dans l'établissement.		+
5. L'enseignant doit abuser de son autorité pour dominer les esprits de ses élèves.		+
6. L'enseignant doit éviter la colère permanente pour mieux régner par la violence.		+
7. Les châtiments corporels peuvent être utilisés par les enseignants comme méthode de discipline dans certaines situations.		+
8. L'enseignant devrait exercer son autorité de manière ferme et sévère pour instaurer la discipline.		+
9. Les fiches de renseignements contiennent uniquement des informations sur les performances scolaires de l'élève.		+
10. Le jeu en classe de FLE s'inscrit dans la continuité des approches communicative et actionnelle.	+	
11. La motivation dans le jeu est principalement d'ordre extrinsèque		+
12. Les activités ludiques permettent aux apprenants d'acquérir des compétences décontextualisées uniquement.		+
13. Les jeux en classe de FLE ne sont pas toujours bien adaptés aux différents niveaux et personnalités des apprenants	+	
14. Les jeux commerciaux offrent souvent une expérience plus enrichissante aux apprenants en termes de contenu culturel.		+
15. Les apprenants sont amenés à faire semblant et à simuler des situations réelles lors des jeux en classe de FLE	+	
16. Les jeux en classe de FLE peuvent mener à une acquisition simplifiée de compétences, parfois de manière non-conscientisée	+	
17. Les jeux avec du matériel comme des cartes ou des dés sont moins nombreux que les jeux sans matériel		+
18. Il est important de tester les jeux avant de les utiliser en classe.	+	
19. La satisfaction du vainqueur d'un jeu en classe de FLE est souvent très faible.		+
20. L'enseignant doit toujours participer activement aux jeux pour les simplifier pour les apprenants.		+

