

Preuve et attestation de développement professionnel

Vidéo créative 1 - Explorateur



Description:

La formation Vidéo créative propose d'explorer quatre différents aspects de l'utilisation de la vidéo dans un contexte d'apprentissage : l'utilisation à des fins pédagogiques d'une vidéo existante, la création de tutoriels ou de vidéos pédagogiques, l'utilisation de la vidéo dans le cadre de la documentation des apprentissages ou de la rétroaction et la création de projets vidéos en classe. Au niveau explorateur, les aspects théoriques, illustrés par des exemples concrets, seront abordés en lien avec ces quatre utilisations.

:

Badge attribué à : s.st-louis@ss-f.com

<https://www.cadre21.org/membres/ac4bb34e21c90c2925ef18fd>

Date d'obtention : 2020-05-11 15:35:01

Vidéo créative 1 - explorateur

1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème de la vidéo créative ?

L'utilisation de la vidéo en salle de classe ouvre un univers de possibilités. En effet, il ne s'agira pas seulement de produire une vidéo et de la présenter, mais aussi d'utiliser une vidéo existante à des fins pédagogiques, de documenter des apprentissages ou de la rétroaction et de permettre aux élèves de créer des projets motivants.

Il est reconnu que la présentation d'une vidéo existante en salle de classe ajoute de la valeur à l'enseignement. La dimension réaliste de l'apprentissage est bonifiée par la vidéo. En effet, l'animation permet de décomplexifier certaines situations. Cet outil pédagogique apporte donc une valeur cognitive. Il est difficile d'avoir accès au monde extérieur piégé dans la salle de classe. La vidéo permet d'en faire tomber les murs et donne accès à des apprentissages uniques : c'est sa valeur expérientielle. La dernière valeur ajoutée est affective. Nous reviendrons sur cette valeur à la troisième question.

Afin de s'assurer que la vidéo est utilisée à son plein potentiel, il faudra se poser les bonnes questions. Effectivement, il faudra bien clarifier les intentions pédagogiques avant sa présentation et penser aux activités qui l'accompagneront. L'enseignant devra bien guider ses élèves et nourrir les questionnements pendant ou à la fin de l'écoute. Il devra s'assurer de bien encadrer une conversation responsable entre les élèves afin que cette dernière soit respectueuse et permette la compréhension de chacun ainsi que la progression de leurs connaissances.

Évidemment, l'enseignant peut créer des vidéos éducatives. Pour ce faire, il devra bien se préparer et utiliser des applications telles que Screencastify ou EDpuzzle. Nous reviendrons sur ce volet à la deuxième question, lorsque nous nous demanderons comment intégrer cette approche pédagogique à notre enseignement.

L'utilisation de la vidéo est aussi utile en ce qui concerne la documentation et la rétroaction. En effet, elle permet de diversifier les preuves d'apprentissage de manière intentionnelle pour l'élève car il est plus engagé dans le processus de cueillette. Elle offre la possibilité de créer un portfolio numérique, de donner des rétroactions plus descriptives et personnalisées et elle permet aux jeunes d'exprimer leur créativité. Nous verrons plus en profondeur la documentation des apprentissages à la deuxième question.

Bref, l'utilisation de la vidéo en salle de classe ouvre les portes d'un univers pédagogique très riche autant pour les élèves que pour les enseignants. Qu'il s'agisse de l'utilisation d'une vidéo existante, de la création de tutoriels, de la documentation des apprentissages et de la rétroaction ou de la création de projets vidéos, on peut dire que cet outil ajoute définitivement de la valeur aux apprentissages.

2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?

Il existe de nombreuses manières d'utiliser la vidéo en salle de classe. Comme cette question n'a pas pour objectif d'en faire la liste exhaustive, nous avons choisi de nous attarder seulement sur certaines de ces manières.

Premièrement, différentes plateformes infonuagiques permettent de documenter les apprentissages des élèves. La création d'un document dans Google Photo, Drive ou Keep assure aux jeunes de conserver facilement leurs travaux et permet à l'enseignant d'effectuer un suivi efficace. Nous avons vraiment été impressionné par les différentes manières d'utiliser Google Form. En effet, il est possible de créer des billets d'entrée, des quiz de réflexion, de prévoir des moments de rencontre, de choisir le sujet d'un travail, d'apprendre à connaître nos élèves, de produire des grilles d'évaluation, d'effectuer des suivis et j'en passe. Nous utilisons allègrement Google Classroom dans notre institution et cela s'avère aussi hautement efficace pour faciliter la documentation. Toujours dans la même veine, Flipgrid permet autant de récolter des preuves d'apprentissage audiovisuelles que de donner des rétroactions descriptives par vidéo. Il est aussi possible de créer des grilles d'évaluation et de les associer à chacun de nos élèves.

Deuxièmement, la création par nos étudiants d'un projet vidéo est une autre manière d'intégrer cet outil à notre enseignement. Il est bien important de respecter les étapes de création : préproduction, production et postproduction, afin de s'assurer de l'engagement des élèves et de la qualité du travail rendu. Plusieurs types de productions vidéos peuvent être effectuées : le court métrage, le reportage, le documentaire, le vidéo-clip, la webémission et l'animation image par image ou « stop-motion ». L'enseignant doit s'assurer de choisir la bonne production en fonction des objectifs d'apprentissage.

La création audiovisuelle est un art en lui-même. Romain Boileau, sur son site apprendre-le-cinema.fr nous le démontre autant en nous parlant des techniques de tournage que de scénarisation. Dans l'optique de répondre aux questions du badge explorateur de Cadre 21 d'ici à la fin de l'année scolaire, nous nous sommes seulement informés sur le volet de l'écriture d'un scénario. M. Boileau nous fait part des différents outils qu'il utilise afin de maximiser sa créativité et son organisation lors de

cette phase. Des applications de réseaux concept, « mindmapping », tel qu'Inspiration sont efficaces selon lui. Afin d'effectuer un séquenceur, il privilégie Trello. Cela lui permet de bien jouer avec la chronologie des séquences.

Romain Boileau nous fait aussi part des erreurs à éviter lors de l'écriture d'un scénario. Tout d'abord, il nous indique de bien planifier les éléments de base tels que le message central du scénario ou le genre principal auquel appartiendra notre film : comédie, thriller, etc. Ensuite, il nous conseille de garder simple la structure narrative de notre scénario et d'éviter les personnages inutiles. Finalement, pour lui, il ne faut pas hésiter à réécrire notre scénario et en modifier certains aspects.

Troisièmement, les intervenants du site profweb.ca nous font remarquer que le temps consacré à la scénarisation se voit toujours regagné lors du tournage. Ils ajoutent même que lorsqu'un script était rédigé, la durée de la vidéo était plus courte, car ils évitaient de se répéter.

Quatrièmement, nous vous démontrerons qu'EDpuzzle est un outil fabuleux répondant aux quatre critères pour la production de vidéos éducatives efficaces selon le site web profweb.ca. EDpuzzle nous permet de faire de la signalisation, c'est-à-dire de souligner l'information importante à l'aide de symboles ou de voix hors champ qui attirent l'attention. Cette application permet aussi de faire de la segmentation. Nous pouvons donc écouter des vidéos afin qu'elles ne dépassent pas 6 minutes. En effet, selon une étude réalisée par Guo et Robin (2014), « la durée médiane maximale pendant laquelle les étudiants maintiennent leur attention est de 6 minutes ». Une autre manière d'écouter une vidéo serait de donner une pause aux élèves en intégrant une question, puis de leur faire reprendre l'écoute par la suite. Encore une fois, EDpuzzle permet de le faire. Cette application permet aussi d'éliminer des éléments d'information qui ne sont pas en lien avec les objectifs d'apprentissage. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, des arrière-plans et de la musique ne rendent pas une vidéo nécessairement meilleure, parfois ils sont nuisibles. En définitive, EDpuzzle nous permet de présenter une animation tout en faisant la narration, ce qui met à contribution le canal auditif ainsi que le canal visuel. Il a été prouvé que l'utilisation de ces deux canaux améliore la rétention et l'engagement de nos élèves. Bref, nous pouvons dire qu'EDpuzzle est un outil de production vidéo assez efficace.

En guise de conclusion nous pouvons dire que l'utilisation de vidéos existantes, la création de vidéos pédagogiques, l'utilisation de la vidéo dans le cadre de la documentation et de la rétroaction ainsi que la création de projet sont les aspects essentiels de l'utilisation de la vidéo dans un contexte d'apprentissage. Aussi, il ne faut surtout pas oublier que, même à travers la caméra, le fait de conserver un lien affectif avec nos élèves est toujours important. En effet, comme nous le mentionnent les intervenants du site web profweb.ca : « les étudiants qui considèrent important le lien affectif entre eux et l'enseignant préféreront les séquences où l'on voit l'enseignant ».

3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d'intégrer la vidéo créative à votre pratique ?

Les apports de la recherche en lien avec l'utilisation de la vidéo en classe et la motivation sont dignes de mentions. Certains chercheurs ont effectivement noté que cet outil « augmente la motivation des élèves, améliore l'expérience d'apprentissage » et que les élèves « obtiennent des notes plus élevées et développent leur autonomie » (Willmot et al. 2012). Ces chercheurs ont su démontrer une corrélation entre ces éléments et l'utilisation de la vidéo. La vidéo a donc une valeur affective importante auprès des jeunes.

Le fait d'assumer un rôle significatif dans un projet d'équipe d'une plus grande ampleur, peut aussi, selon moi, apporter son lot de motivation pour la gente scolaire. Indubitablement, les jeunes pourront choisir des rôles qui leur ressemblent. Qu'il s'agisse du producteur, du scénariste, de l'éclairagiste, du réalisateur, du preneur de son ou du caméraman, nos élèves y trouveront leur compte.

Comme nous le mentionne le document « Comment utiliser la vidéo en classe », les objectifs de l'enseignement sont de capter l'attention, d'inspirer et de faciliter la compréhension de la matière. L'utilisation de la vidéo en salle de classe permet de relever ces défis haut la main. Incontestablement, cet outil pédagogique peut, en lui-même, susciter des réactions chez nos élèves, mais c'est la conversation qui suit son utilisation qui est la plus importante. Cette dernière serait même le plus grand avantage de la vidéo. Les questions qui précèdent le visionnement doivent susciter la curiosité et pousser les jeunes à réfléchir. À la fin de l'écoute vient un moment clé pour l'enseignant. En effet, ce dernier doit en profiter pour élargir le débat et ajouter de l'information. Voilà pourquoi les questions que le professeur aura préparées doivent stimuler ces élèves afin, non seulement de vérifier leur compréhension à travers la conversation, mais aussi de pousser leur réflexion au maximum.

La vidéo en salle de classe peut aussi être utilisée pour faire de la différenciation pédagogique. Il est bien connu que l'enseignement différencié motive nos élèves dans leurs apprentissages. Effectivement, la vidéo permet de varier les sources de contenu, de diversifier le degré de soutien pédagogique et de produire des preuves d'apprentissages différentes. Chaque élève peut alors apprendre à son rythme, selon ses intérêts et avec le soutien dont il a besoin, tout en effectuant une tâche significative pour lui. Ces quatre éléments contribuent grandement à la motivation de nos jeunes étudiants.

En terminant, les intervenants du site web profweb.ca nous indiquent que certains éléments de la création d'une vidéo pédagogique sont importants à respecter en vue d'avoir un impact motivant chez nos jeunes. Manifestement, il faudrait privilégier le ton de la conversation plutôt qu'un langage formel. Cela augmenterait le « sentiment de partenariat social avec le narrateur », ce qui pourrait « mener à plus de motivation et à des efforts plus soutenus » (Mayer, 2008). Aussi, le fait de parler relativement rapidement et avec enthousiasme augmenterait l'intérêt des élèves et l'engagement envers la participation active (Guo et Robin, 2014).