

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 : Martin Russell

<https://www.cadre21.org/membres/mrussell-ccleroyne-edu>

Date d'obtention : 2020-10-23 16:12:27

Vidéo créative 1 - explorateur

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

Que l'on peut se servir de la vidéo comme outil et ressource pédagogique et comme preuve et outil d'apprentissage. La vidéo aide à la motivation, améliore l'expérience d'apprentissage et développe l'autonomie.

On peut comme enseignant se servir de vidéo existante ou faire créer des vidéos aux étudiants.

On utilise la vidéo en formation pour des valeurs cognitives, expérientielles et affectives.

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

Je pourrais me servir de la vidéo comme outils de démonstration de geste technique afin de mettre davantage en valeur mon enseignement. Le visuel aide grandement certains étudiants à progresser.

De plus, je pourrais demander aux étudiants de trouver et visionner les vidéos afin de les rendre autonomes de leurs apprentissages. Ils pourraient trouver des vidéos explicatifs et/ou des joueurs expérimenter exécuter les points techniques.

Finalement, ils pourraient se filmer et s'auto-évaluer.

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

L'utilisation du vidéo aurait un impact de motivation à vouloir suivre leurs modèles sur les vidéos. Augmente également le niveau d'engagement car ils se sentent impliqué dans les recherches de vidéo.

Je crois aussi que l'aspect visuel créer un niveau plus élevé de réussite car l'étudiant peut se sentir plus à l'aise d'exécuter le geste technique parce-qi'il a pris le temps de bien le visualiser avant de l'exécuter.

En plus, quand tu es en mesure de te voir, tu es capable d'évaluer ton geste ou jeu et de le perfectionner suite à ton évaluation.