CADRE21

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 : Marie-Claude Monette
https://www.cadre21.org/membres/mc-monette-collegecitoyen-ca

Date d'obtention : 2021-03-31 15:28:10

Vidéo créative 1 - explorateur

1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème de la vidéo créative ?
Tout d'abord, je réalise que la vidéo peut être utilisée à plusieurs fins. Je retiens que, si bien utilisée, elle peut donner de la valeur à l'apprentissage. Au niveau cognitif, elle permet de décomplexifier un thème particulier. Au niveau expérientiel, elle permet de montrer aux élèves quelque chose d'unique qu'ils ne verraient pas dans la vie de tous les jours. Finalement, au niveau affectif, la vidéo accroit manifestement la motivation des élèves qui sont, de plus en plus, tournés vers les plateformes telles Google et Youtube pour s'informer.
Bref, les avantages sont nombreux!
2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s’insérer dans votre enseignement ?
J'enseigne en histoire en secondaire 2. Souvent, certaines thématiques sont complexes à s'imaginer. Par exemple, la monarchie absolue, ça ressemble à quoi? Je peux utiliser des séquences de films pour décomplexifier cette thématique.
Autre exemple, lorsque j'explique aux élèves comment l'impression de documents se faisait au Moyen Âge, ils voient dans leur tête une imprimante. Quoi de mieux que de leur montrer le fonctionnement d'une machine à imprimer (sans électricité!!) de Guttenberg? C'est une expérience unique qu'ils ne verront pas dans leur vie de tous les jours.
Finalement, plutôt que de simplement regarder les peintures de la Renaissance dans leur cahier, pourquoi pas accroitre leur motivation en leur faisant visiter Le Louvre ou le Uffizi en vidéo!
La vidéo peut donc vraiment bonifier mon enseignement et être bénéfique pour les élèves.

La vidéo peut être aussi produite par l'élève et me servir de preuve d'apprentissage. Je peut collecter ses preuves dans mon Classroom et faire une rétroaction directe, peut-être même sur vidéo (par exemple si on utilise Flipgrid).
La vidéo pourrait aussi me servir de moyen d'évaluation: Un Flipgrid pourrait être produit par l'élève afin qu'il-elle explique les conséquences des grandes découvertes sur les peuples autochtones et les traces qui persistent aujourd'hui!

EdPuzzle pourrait aussi être utilisé comme devoir afin de vérifier la compréhension en cours de route dans un chapitre.

Je pourrais également produire des capsules pour mes classes inversées ainsi que des tutoriels expliquant un projet, une application à utiliser, etc.

Bref, la vidéo est un moyen de varier mon enseignement et de récupérer des traces variées (preuves d'apprentissages) pour élaborer mon jugement professionnel. Les possibilités sont grandes!
3 - Quel serait l’impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d’intégrer la vidéo créative à votre pratique ?
Puisque la jeune génération est très attachée à Google, Youtube, TikTok et j'en passe, utiliser la vidéo en classe ne pourra qu'accroitre leur motivation et leur engagement. Cela les change assurément de leur routine habituelle.

La vidéo peut aussi avoir un impact positif sur leur réussite: Un élève qui a besoin de revoir les explications du professeur peut le faire s'il dispose d'une capsule. Cela peut aussi diminuer l'anxiété; savoir qu'on peut réentendre les explication sans devoir "ralentir" la classe peut motiver l'élève.

Lorsque l'élève doit créer une vidéo, il doit vraiment être actif et s'engager dans son projet. Il n'est pas passif. Les apprentissages seront donc bonifiés! Les preuves d'apprentissages sont motivantes à créer pour les élèves et la technologie actuelle facilite leur utilisation.