cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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

 ...

Badge attribué à : Marco Couturier
https://www.cadre21.org/membres/96c750a48dd45100067f81af

Date d'obtention : 2021-04-26 19:18:31

Preuve et attestation de développement professionnel

Vidéo créative 1 - Explorateur

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

Il est très loin derrière nous le temps ou la présentation d'un court film en salle de classe pour présenter un concept. J'ai encore en mémoire des films en noir et blanc que mon enseignant d'histoire au secondaire nous montrait pour présenter certaines notions reliées à la Deuxième Guerre mondiale. La technologie maintenant permet d'aller plus loin en donnant la possibilité à l'élève d'interagir lorsqu'il regarde une vidéo. Il est possible pour l'enseignant d'ajouter des choses comme des questions quiz pour voir si la matière est bien comprise dans la présentation elle-même. Je vois l'utilisation de la vidéo comme étant un plus aux apprentissages. En salle de classe, il y a certaines limitations. Nous pouvons bien expliquer par des mots le fonctionnement de la naissance des fleurs. C'est encore mieux si nous pouvons leur faire voir. Je suis convaincu que l'utilisation de la vidéo a sa place dans les apprentissages. La technologie permet aussi à l'élève d'être interactif lors d'une présentation. Il est plus facile de rendre ce dernier actif pendant le visionnement, car il est maintenant possible de le questionner pendant qu'il regarde le tout. Cela permet aussi à l'enseignant d'interagir tout le long du visionnement.

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

Je n'enseigne pas pour le moment, mais je l'ai déjà fait. Dans le cadre de cette formation, j'ai découvert plusieurs logiciels dont Edpuzzle qui m'auraient été très utiles lorsque j'enseignais les sciences humaines. Il serait possible de présenter et surtout de mieux faire comprendre les concepts plus difficiles. Je pourrais garder un œil sur les apprentissages en ajoutant des questions ouvertes tout le long de la vidéo. Comme j'ai pu le découvrir, le logiciel Edpuzzle permet aussi de faire un retour avec les élèves sur des éléments qu'ils ont moins compris. Cela permettrait une meilleure participation des étudiants dans leurs apprentissages. Il est important de souligner que le concept peut être utilisé dans presque toutes les matières. Au niveau du primaire, l'utilisation d'un logiciel tel que Sock Puppet permettrait de faire participer les élèves à un projet de classe. L'élève ne fait pas seulement le tournage d'une vidéo, mais il faut beaucoup d'apprentissage qui vont l'emmener plus loin que l'objectif de départ.

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

L'impact sur la motivation, l'engagement et la réussite de l'élève serait très grand. Elle permet de toucher aux différentes formes d'apprentissages (visuel, auditif, etc.). L'utilisation de la vidéo facilite l'enseignement par projet. L'élève n'est plus assis dans la classe à écouter un adulte, il fait partie intégrante de son apprentissage. Il cherche, il explore et il découvre. La vidéo devient un outil important dans ses apprentissages. Elle va aussi permettre de sortir du cadre scolaire. Il s'agit d'une très belle ouverture sur le monde qui nous entourent et préparer les élèves à devenir les dirigeants et les influenceurs de demain.