



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.

Critères:

Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient du **sujet exploré**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: [Marie Murphy](#)

Date de la demande: 2020-05-21 01:08:13

Vidéo créative 1 - explorateur

1 - Quelle est votre première réflexion sur l'utilisation de la vidéo en situation d'apprentissage?

De nos jours, nous sommes "branchés" en permanence. Avec les cellulaires, les tablettes, le Wi-Fi disponible un peu partout, nous consultons beaucoup de vidéos pour se divertir, mais aussi pour s'instruire. Ceci étant dit, il me semble tout à fait pertinent d'utiliser la vidéo en salle de classe. En demandant aux élèves d'écouter des vidéos ou même d'en créer, nous capterons leur attention et favoriserons leur engagement. Avant de faire la formation "Explorateur", je n'avais jamais pensé utiliser la vidéo afin d'offrir aux élèves une rétroaction documentée et conserver des preuves de leurs apprentissages. Cela me semble une bonne idée.

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

En tant qu'enseignante de mathématiques, je serais portée à utiliser la vidéo afin de soutenir mes explications, de faciliter la compréhension des élèves. En parcourant YouTube rapidement, je constate qu'il y a déjà une panoplie de ressources pédagogiques disponibles. Je pourrais aussi créer mes propres capsules, ce qui semble assez simple avec, entre autres, Screencastify.

Cependant, suite à la formation "Explorateur", je constate que la vidéo pourrait aussi me servir d'outil d'apprentissage. En effet, en permettant aux élèves de créer leur vidéo, par exemple faire un Stop-Motion, ils pourraient comprendre des notions mathématiques enseignées généralement de façon plus traditionnelle.

3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur vos élèves d'intégrer l'utilisation de la vidéo à votre pratique ?

Il est clair que l'utilisation de la vidéo apporte beaucoup de positif dans l'enseignement. Premièrement, la vidéo capte l'attention des élèves, de par sa polyvalence et son dynamisme. Deuxièmement, la vidéo améliore les apprentissages des élèves puisque ceux-ci peuvent travailler à leur rythme et réécouter la vidéo au besoin. Troisièmement, la vidéo permet de faire un enseignement différencié. Les élèves, se sentant en contrôle de leurs apprentissages, seront certainement plus motivés. Finalement, l'utilisation de la vidéo en salle de classe permet aux élèves de développer leur autonomie, mais aussi la collaboration entre eux.