



Vidéo créative 2 - Architecte

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 Architecte de nombreuses ressources pratiques vous permettront de mettre en application un des quatre aspects en expérimentant une activité d'apprentissage avec vos apprenants.

Critères:

Les critères suivants seront utilisés pour l'évaluation du badge au niveau Architecte :

- **Suffisance** des traces de l'activité scénarisée
- **Pertinence** de l'activité en lien avec le sujet
- **Clarté** de la description de l'expérimentation
- **Qualité** de la réflexion et du retour sur l'activité

Badge attribué à: [Alain Lemire](#)

Date de la demande: 2019-07-23 14:09:45

Vidéo créative 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la stratégie utilisée a-t-elle eu de l'impact sur les élèves?

J'ai utilisé la vidéo dans deux contextes différents :

1- Comme des tutoriaux vidéos pour l'apprentissage de la manipulation d'un logiciel de modification d'image matricielle pour un cours d'informatique en secondaire 3.

2- Comme ressource pédagogique pour l'apprentissage de la guerre de 1812 pour le cours d'histoire de secondaire 3.

Je vais répondre aux questions en indiquant par leurs numéros (1 ou 2) comment j'ai utilisé les vidéos

1- Dans le contexte du cours d'informatique, les vidéos peuvent permettre de réduire 2 difficultés :

a) Des explications données à tout le monde sur le fonctionnement d'un logiciel alors que ce ne sont pas tous les élèves qui ont besoin de recevoir une formation car certains connaissent déjà la procédure, d'autres vont essayer de réaliser le travail par essai/erreur et d'autres vont se satisfaire d'une démarche publiée sur le web.

b) Réduire le nombre de questions que peuvent susciter l'utilisation un peu plus complexe de certaines fonctions du logiciel. Par exemple, l'utilisation de l'outil de clonage où des raccourcis claviers peuvent être utilisés en même temps que d'autres fonctions

2- Dans le contexte du cours d'histoire, les vidéos que les élèves écoutent individuellement peuvent permettre :

a) offrir un choix de vidéo à être consulté comme ressource pédagogique. Par exemple, les élèves pouvaient choisir 1 vidéo sur les 2 offerts pour obtenir des informations sur le déroulement de la guerre de 1812. L'un sur la situation au Bas-Canada et l'autre sur la situation au Haut-Canada.

b) un visionnement au rythme de l'élève.

c) un visionnement avec des questions en cours d'écoute pour s'assurer de la compréhension des éléments importants en utilisant Edpuzzle.

d) une démarche d'analyse dont la responsabilité repose davantage sur l'élève que sur l'enseignant par rapport à un contexte où

il y a présentation de vidéo devant tout le monde.

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

1- Dans le contexte du cours d'informatique,

a) Tenter de réduire au maximum la durée du vidéo.

Idéalement, réaliser des gifs animés placés directement dans la page web des directives. De nombreuses pages explicatives de Google insèrent des gifs animés et je trouve cela très efficace car habituellement, on'a pas besoin de la voix.

Malheureusement, je ne sais pas comment les publier. Mon logiciel d'édition de page web Microsoft Expression Web 4 ne permet pas la publication de gif animé (du moins je n'ai pas trouvé) et Google site ne permet pas une mise en page très conviviale des pages web.

Ici, si vous avez des suggestions à me donner... je suis preneur.

b) Juger de la pertinence de publier des vidéos car certaines ont été très peu consultées.

c) Insérer les vidéos dans les pages de procédure afin de limiter le nombre de clics que les élèves doivent faire pour accéder à la ressource.

2- Dans le contexte du cours d'histoire,

a) Mieux expliquer le contexte historique entourant le visionnement des vidéos afin que les élèves comprennent mieux ce qu'ils visionnent.

b) Établir un questionnement d'analyse plus simple des informations à traiter à la suite du visionnement des vidéos.

c) Améliorer le montage afin de réduire le nombre de sujet traités dans le vidéo pour ne pas engendrer de confusion dans les réponses à donner lors de l'analyse à faire après le visionnement.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

1- Dans le contexte du cours d'informatique et d'histoire

a) C'est un peu simple à dire mais ... faire des vidéos dans un contexte d'apprentissage doit correspondre à cette règle :

je fais des montage vidéo pour répondre à de vrais besoin d'apprentissage des élèves... si non... c'est du temps perdu, les élèves ne feront pas le visionnement.

En effet, ils sont comme nous les adultes, ils veulent avoir la réponse la plus vite possible à la question qu'ils se posent où à celle que je leur demande de répondre. Dans ce sens, les intro les plus courtes possibles sont les meilleurs et dans le cas de l'apprentissage d'une procédure il faut aller directement à l'essentiel sans aller trop rapidement dans l'explication toutefois.

b) Les vidéos favorisent autonomisation des apprenants car l'apprentissage ne dépend pas de ce que je dis en classe mais activité d'écoute personnelle.

c) Le montage vidéo est un art qui se développe à force d'observer comment les élèves les utilisent.

d) L'enseignant a encore besoin d'être avec les élèves pour la compréhension des événements ou des expressions utilisées dans les vidéos en histoire comme lorsque les élèves lisent un texte.

e) Le montage vidéo prend du temps.

f) Je commence à avoir une bonne idée de la pertinence des vidéos mais j'aimerais améliorer la rapidité du montage car en cours d'année, le temps manque parfois.

J'ai déposé 2 documents

1- Pour le cours d'informatique, c'est la page web qui présente le 1er exercice de manipulation d'image matricielle. Sur la page web, il y a un vidéo d'une procédure.

2- Pour le cours d'histoire, c'est le document Word qui présente le travail. Sur la 3e page du document, vous trouvez un lien vers un vidéo que j'ai monté et qui est sur le Drive.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

- [travail-sur-la-guerre.docx](#)

Site Web

<http://webjeunes.esb.bromptonville.qc.ca/Informatique/Paint/Cours1/exercice%2012019.pdf>