

PÉDAGO -SCOPE

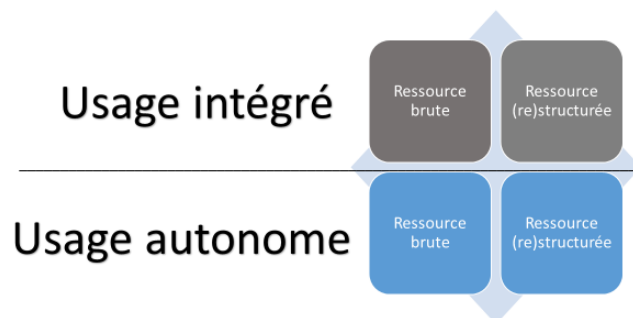
Plus la connaissance devant être acquise se réfère à des processus, plus les animations peuvent constituer une valeur ajoutée

La vidéo est un instrument largement utilisé dans la didactique. Toutefois, ainsi que le démontre l'étude menée par Hobbs (2006), il y a encore actuellement de nombreuses utilisations inappropriées de ce moyen, par exemple lorsqu'il est mis en oeuvre en tant que récompense en cas de «bon comportement» des personnes en formation ou comme activité de «passe-temps». L'auteure nous rappelle également que – à la différence de ce qui se passe souvent dans les salles de classe – on ne devrait jamais faire visionner une vidéo sans en avoir préalablement clarifié les objectifs et les motifs qui font qu'on la présente. Les animations sont plus efficaces que les images fixes car elles induisent un modèle mental du mouvement à apprendre, en en fournissant ainsi un prototype.

Pour une utilisation judicieuse des vidéos, il faut penser aux éléments suivants :

- *Le contenu*: si elles concernent un quelconque mouvement (par ex. panser une main, le mouvement des électrons dans une batterie)
- *Le type de connaissance à acquérir*, dans le cadre duquel les animations seraient plus efficaces pour la connaissance procédurale et motrice que pour la connaissance déclarative
- *La quantité d'informations présentées*

Qu'est-ce qu'une ressource pédagogique audiovisuelle? (Tempermann – Lelièvre 2010)



Exemples de ressources :

Ressource brute en usage intégré: un Ted talk en lien avec la matière étudiée

Ressource restructurée en usage intégré: méthode keynote Ted talk scénarisé (vocabulary, presentation skills, ...)

Ressource brute en usage autonome: les étudiants qui regardent certains ted talk spontanément pour approfondir un sujet

Ressource restructurée en usage autonome: MOOCs

Concevoir une vidéo : scénarisation pédagogique

- Analyser le contexte
- Considérer l'apport pédagogique de la ressource dans le cours
- Considérer les contraintes (temps et de moyens à disposition)
- Définir les objectifs pédagogiques du projet
- Établir un storyboard

De cette analyse découle le type de diffusion approprié à vos objectifs. L'analyse des objectifs oriente également le projet vers le type de ressource le plus adapté à vos besoins. En effet, chaque type répond à des situations pédagogiques spécifiques, et implique des besoins (matériel, logiciel, personne, temps) différents.

Cette première étape est importante car elle est la base de la bonne intégration de la ressource dans le scénario du cours, facteur de réussite du projet, et met en évidence d'éventuels besoins de financement complémentaire.

Dans le cas d'une ressource vidéo complexe, la préparation d'un storyboard peut être un soutien efficace. Le storyboard vous aide à bien cerner les images que vous désirez tourner, et sert de pense-bête auquel se référer lors de l'enregistrement. Il est aussi un outil précieux de collaboration qui vous permet de mettre en images vos idées et de les partager plus facilement.

Et surtout, avant de vous lancer, vérifiez ce qui existe déjà car il faut éviter de réinventer la roue !

Référence :

<https://www.iffp.swiss/project/iv4vet-interactive-videos-vocational-education-and-training>