



HAL
open science

Se lancer dans la création complète d'une séquence pédagogique en classe inversée, vidéo comprise !

Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Caroline Pers

► To cite this version:

Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Caroline Pers. Se lancer dans la création complète d'une séquence pédagogique en classe inversée, vidéo comprise!. Congrès des classes inversées et pédagogies actives (CLIC), Jun 2019, Paris, France. hal-02986308

HAL Id: hal-02986308

<https://hal.science/hal-02986308>

Submitted on 2 Nov 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Se lancer dans la création complète d'une séquence pédagogique en classe inversée, vidéo comprise !

Tuyêt Trâm DANG NGOC <dntt@u-cergy.fr>

Caroline PERS <caroline.pers@u-cergy.fr>

Samedi 29 juin 2019 – Carte blanche

INTRODUCTION

Parmi les éléments qui rebutent les enseignants à « se lancer dans la classe inversée » est la réalisation de la première capsule-vidéo. Ce qui freine souvent l'enseignant, c'est de se lancer : par où commencer et comment commencer ?

Et pour ceux qui se lancent, l'autre écueil souvent cité, c'est le manque d'alignement pédagogique, ce qui a pour conséquence des étudiants qui ne savent pas trop quoi retirer des ressources en ligne.

Nous proposons donc un atelier permettant aux enseignants de faire le premier pas dans cet atelier tout en leur donnant une méthodologie pour concevoir une séquence de cours alignée pédagogiquement. Nous leur proposons sur un objectif d'apprentissage de niveau 1-2 évalué par un QCM, de concevoir l'activité capsule-vidéo correspondante.

À l'issue de l'atelier, les participants seront en mesure de scénariser une mini-séquence de cours utilisable en classe inversée et comportant une séquence vidéo et un QCM, le tout sur un objectif qu'ils auront défini sur un thème et un contenu qui leur aura été donné.

MISE EN ŒUVRE

Les participants sont mis -en équipe de 5-6 enseignants pour réaliser une capsule-vidéo au format court. Afin que les membres du groupe aient le même niveau de perception de la discipline à enseigner, les sujets proposés portent sur des thèmes volontairement très peu connus. Chaque équipe tire une enveloppe-thème.

Dans chaque enveloppe-thème proposée, le contenu du cours (qui tient sur deux pages maximum) a été imprimé en autant d'exemplaires que de membres du groupe. S'y trouve également une fiche détaillant l'objectif d'apprentissage associé au thème (objectif de niveau 1-2 dans la taxonomie de Bloom) et un QCM évaluant ces objectifs.

La consigne : La consigne est *“réalisez une capsule vidéo de 1 minute 30 maximum qui permet à ceux qui la visionneront de répondre aux questions du QCM qui sera distribué après le visionnage”*. Les vidéos sont réalisées avec le smartphone de l'un des participants et doivent être prêtes au bout d'une heure.

En ayant en tête cette consigne, les participants prennent conscience des objectifs du cours et de la nécessité d'aller à l'essentiel, soit : donner aux apprenants ce qu'ils doivent comprendre pour être en mesure de répondre à l'évaluation.

Le matériel : Des trépieds de smartphone, des micros et du matériel divers (post-it, colle, feutres, pâte à modeler, brique de construction, figurines, diaporama, etc.) sont mis à disposition.

Le déroulement : Pendant quelques minutes, un temps est dédié à la lecture du contenu, à l'identification des passages et points importants qui permettront aux participants de répondre au QCM après visionnage de leur capsule vidéo. A ce moment-là, les surligneurs sortent, les discussions s'engagent...

La scénarisation de la capsule-vidéo est ensuite spontanément réalisée par les participants, puis d'éventuelles créations de supports s'effectuent (mini-diaporama, images sur Internet, petites maquettes). Les scripts sont également écrits par les participants.

Les capsules-vidéo sont ensuite projetées une à une à l'ensemble des participants. Tous les groupes sont invités à répondre au QCM associé aux capsules-vidéos présentées. Une réflexion est ensuite menée sur la production même de la vidéo et de son intégration dans une séquence de cours en classe inversée.

CONCLUSION.

Nous avons déjà mené cet atelier avec succès à l'université de Cergy-Pontoise.

Le retour des enseignants a été positif, et les principaux commentaires à la suite de cet atelier ont été :

- « finalement, faire une capsule-vidéo, c'est faisable »
- « on travaille mieux en groupe, on devrait faire ses cours à plusieurs »

Les participants ont également fait des remarques extrêmement intéressantes sur la place de la vidéo dans une séquence de cours, et nous avons pu échanger et commenter ces remarques

- puisque la vidéo n'est finalement là que la partie "acquisition de connaissance", il est important de le placer au sein d'une séquence d'apprentissage avec des activités en amont (activité de motivation en amphi comme un débat scientifique avant par exemple) et/ou en aval (contrôle, QCM en TD, devoirs, pas de rappel de cours, ...).
- en concevant la vidéo, on apprend à aller à l'essentiel par rapport aux objectifs d'apprentissage.

La capsule-vidéo n'est qu'une manière de diffuser les connaissances (comme un livre, un poly, un cours en amphi), mais par son format, sa personnalisation, son utilisation hors-présentielle (zapping, non visionnage, etc.) elle met en exergue toutes les difficultés qui ne se voient pas de façon aussi flagrante sur les autres supports, mais qui existent (et sont acceptées/ignorées).

BIOGRAPHIE

Tuyêt Trâm DANG NGOC est maître de conférences en informatique au laboratoire ETIS et chargée de mission « transformation pédagogique » à l'Université de Cergy-Pontoise (UCP). Formée à la pédagogie active, elle travaille avec le Service d'Ingénierie Pédagogique sur le recensement des pratiques pédagogiques locales, l'animation de formation en pédagogie et la

proposition d'outils de transitions vers d'autres approches pédagogiques. Elle expérimente et explore divers dispositifs pédagogiques pour intégrer et faire réussir les étudiants à l'université, notamment les classes inversées, l'apprentissage par problème et par projet depuis 5 ans. Dans une approche holistique de l'apprentissage, elle s'intéresse à la permaculture des étudiants et à la biodiversité des formations dans l'écosystème apprenant.

Caroline Pers est ingénieure pédagogique à l'université de Cergy-Pontoise.

En 2008, elle a intégré son premier poste dans l'enseignement supérieur, à l'université Pierre et Marie Curie. Ses fonctions et l'environnement universitaire lui ont permis d'utiliser ses compétences acquises par le passé et de les développer. (Participation à l'élaboration du premier MOOC du ministère, Formatrice aux outils numériques pour les personnels, co-auteur de deux jeux sérieux à destination des enseignants, etc.). Aujourd'hui passionnée et convaincue par la pédagogie, l'usage des jeux sérieux et le développement des compétences, elle met tout en œuvre pour se spécialiser et ainsi espère contribuer aux réussites professionnelles. Elle anime de nombreux ateliers de sensibilisation et de formation des enseignants