

Quel type de vidéo utiliser en fonction de l'activité visée chez l'apprenant ?

CHRISTOPHE LADURON

CRIFA

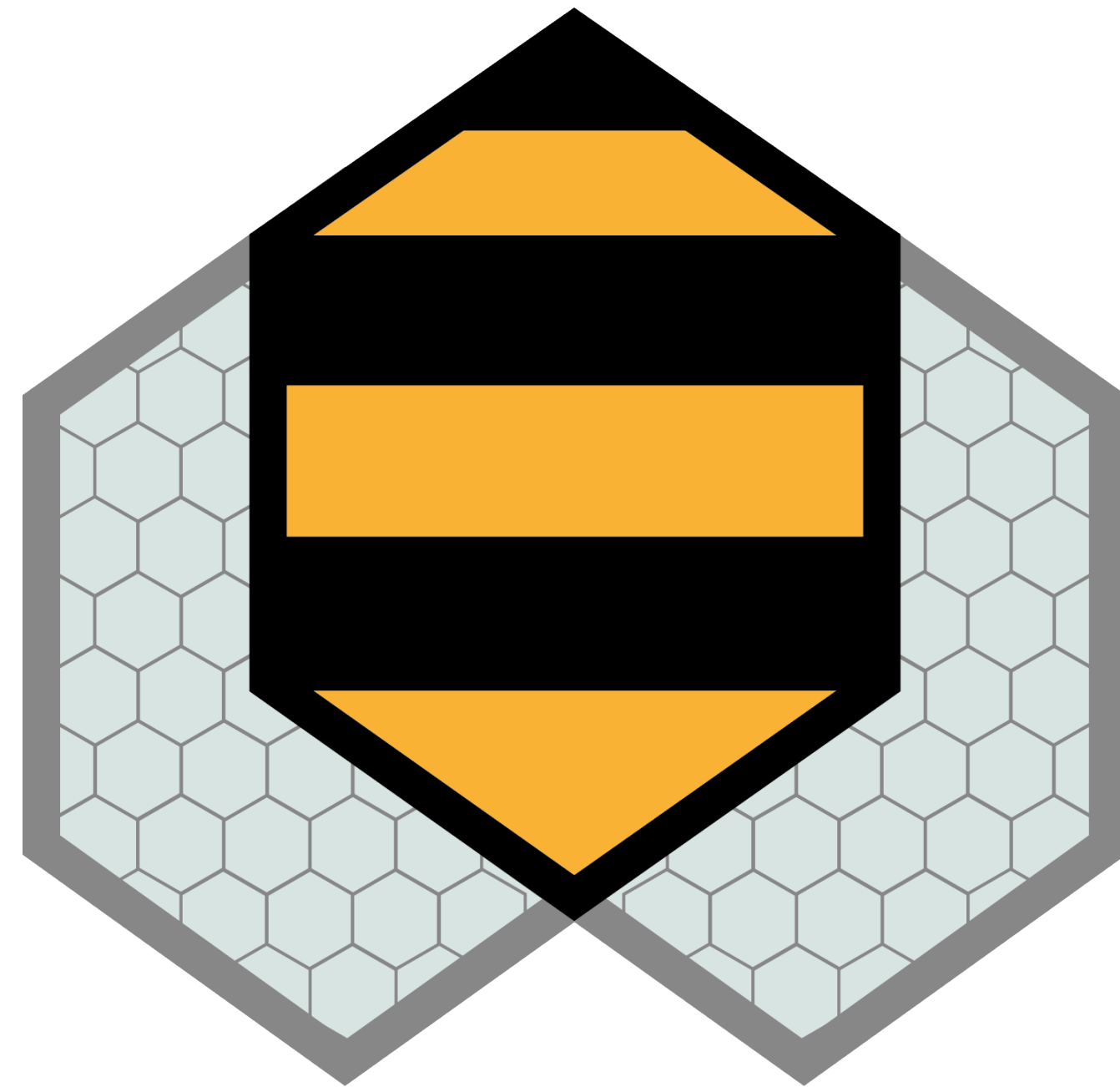


HAUTE
ÉCOLE
ALBERT
JACQUARD



LIÈGE
université

CRIFA



BEE

Builders of Educative Ecosystem

Projet
HETICE





BEE

Builders of Educative Ecosystem



Projet

TICE



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN, LA WALLONIE ET LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR



Mur de messages

wooclap

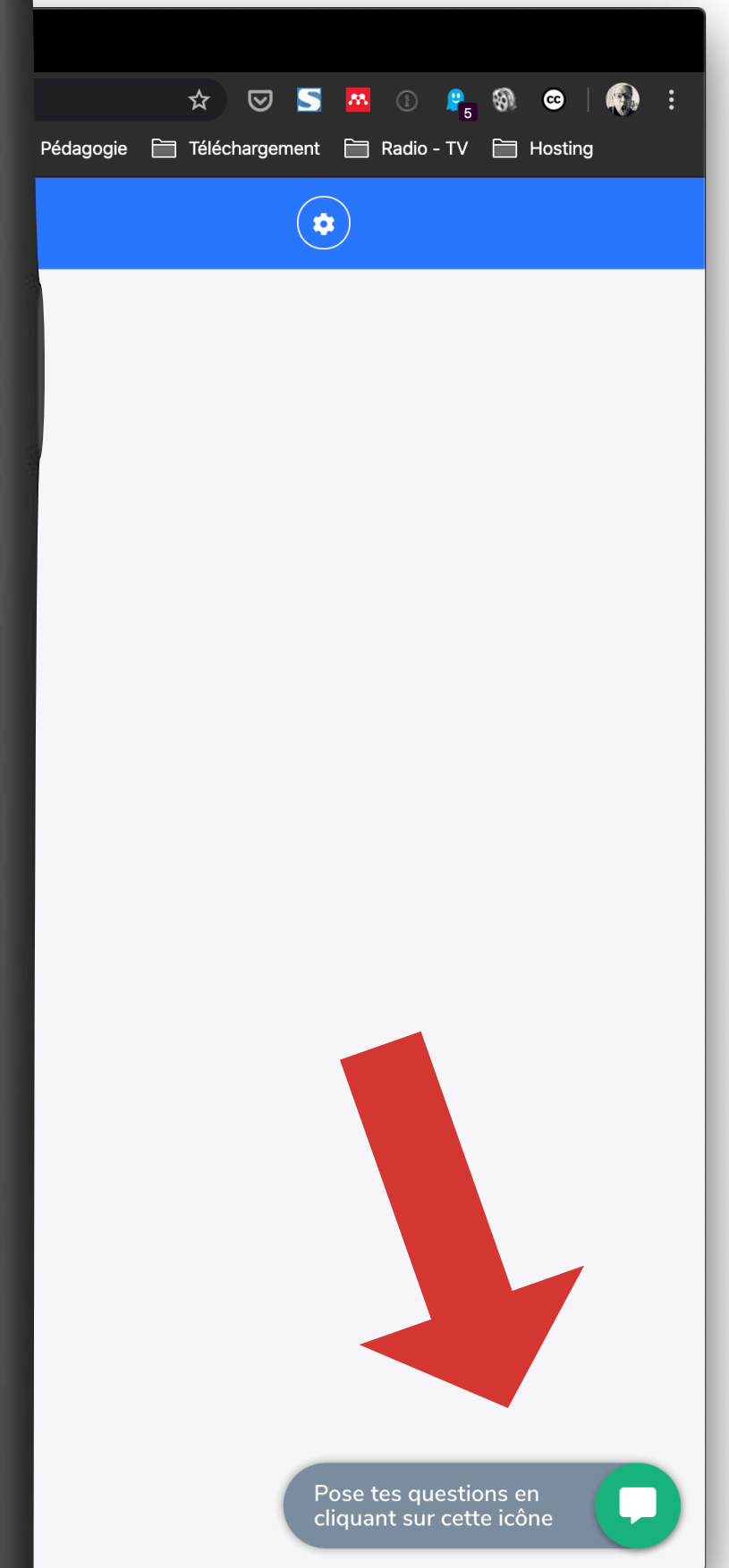
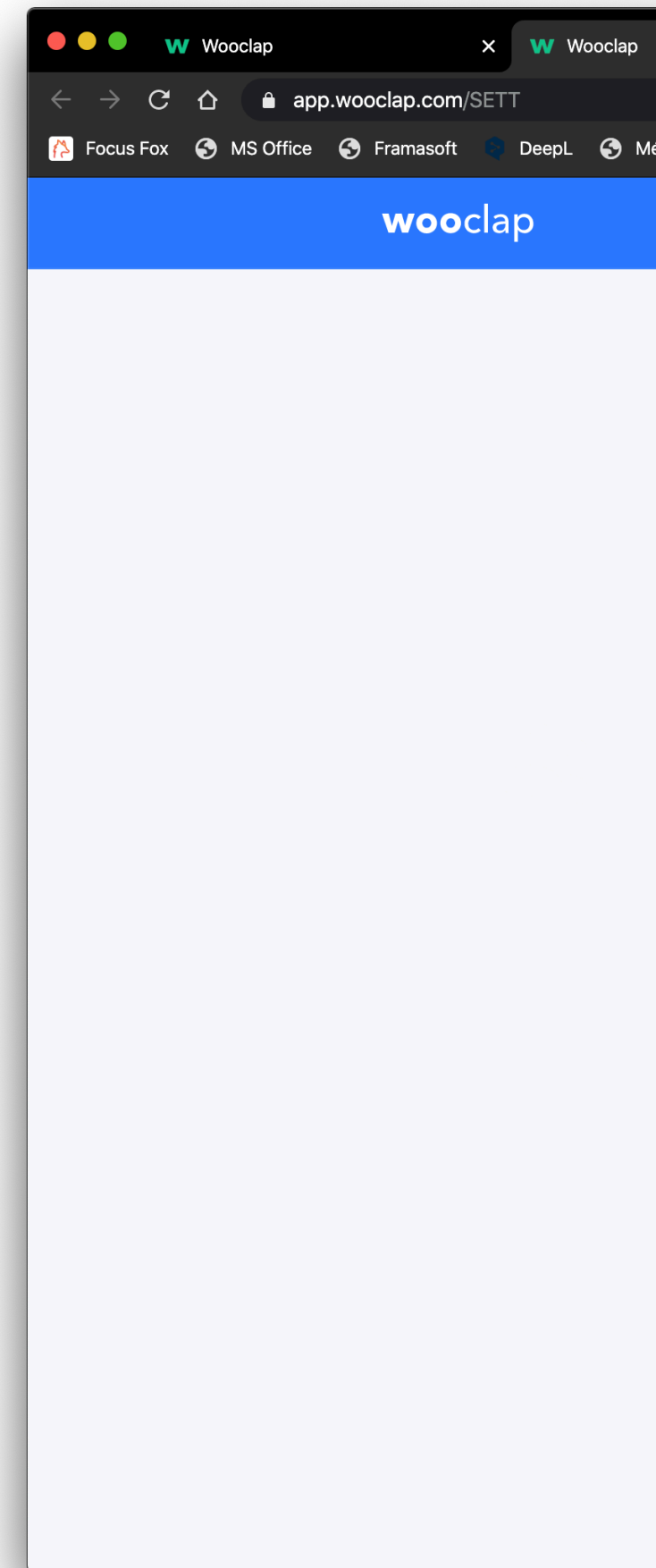


www.wooclap.com/SETT





www.wooclap.com/SETT







POURQUOI LA VIDÉO ?



wooclap





POURQUOI LA VIDÉO ?

Clarté, supplantation

Affichage de scènes, phénomènes réels, impossibles à montrer en réalité...

...visionnables autant de fois que nécessaires...

...et qui peuvent être enrichies (annotations, mises en évidence, commentaires)

Réduit les distances (Collin & Karsenti, 2013)

Visionnage réel de sa propre performance ou de celle d'un pair

Illustration d'une mise en oeuvre réelle de la tâche

Accélération, ralenti, arrêt sur image







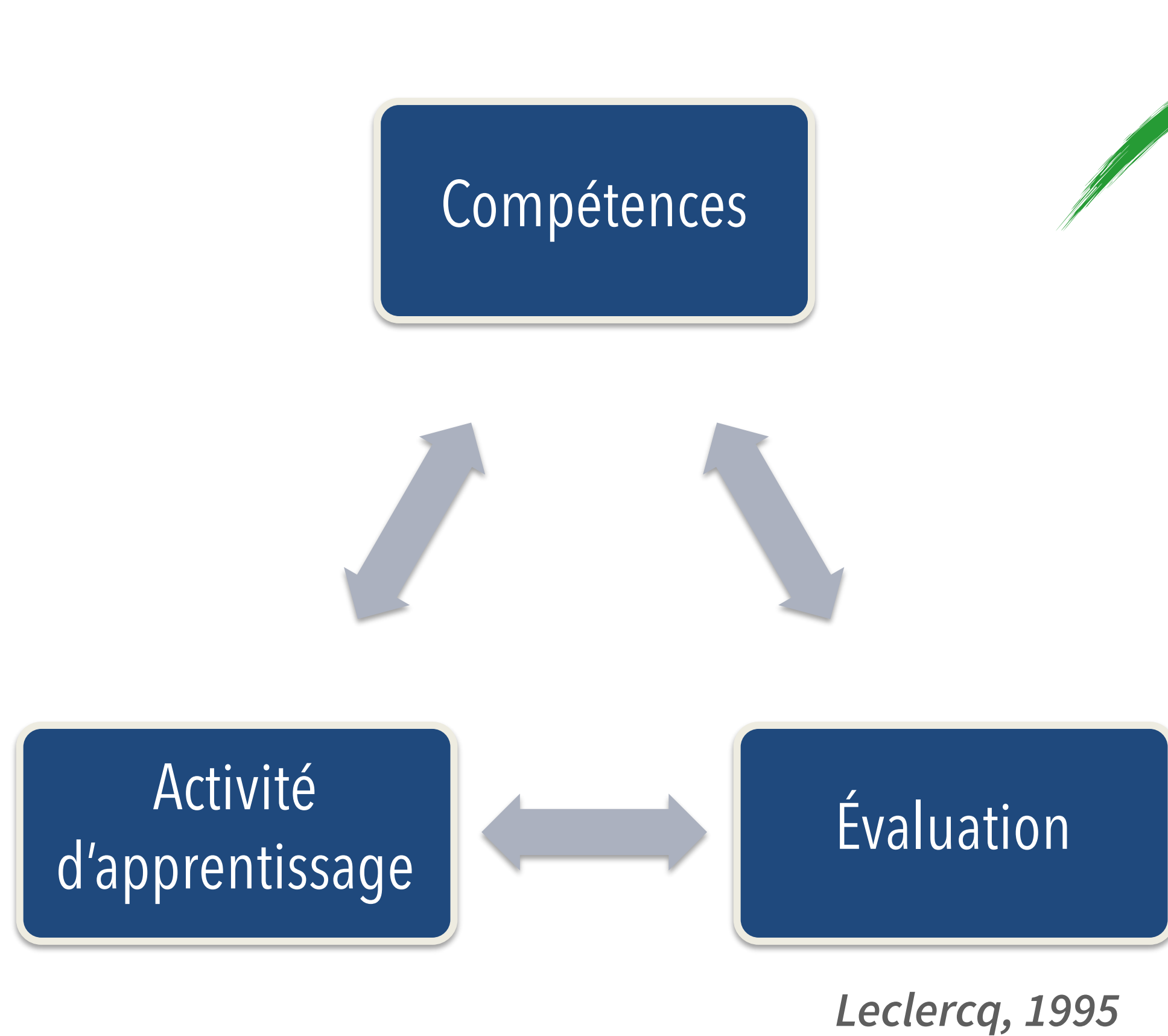
You  4K



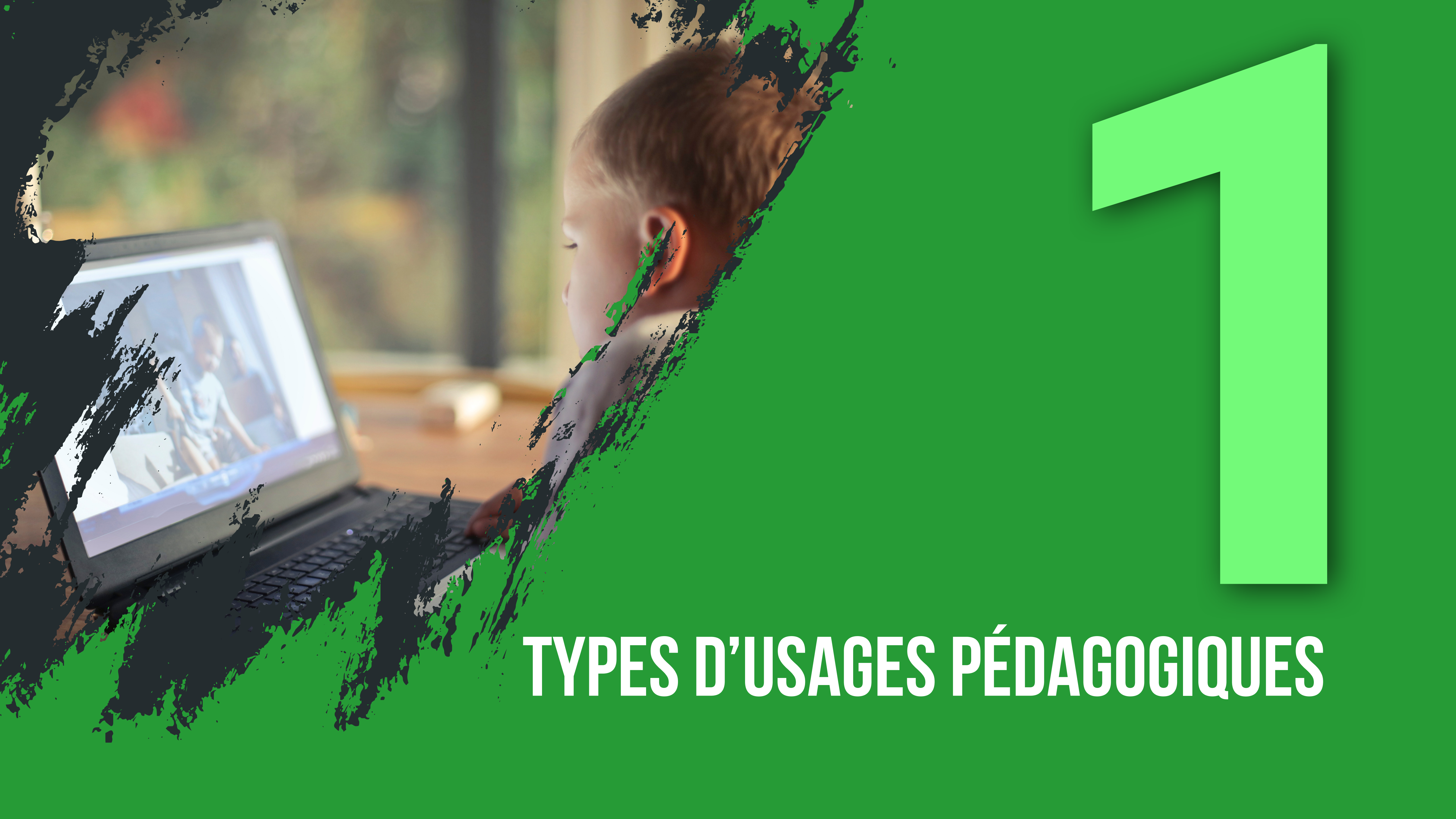
E
G

PAR OÙ COMMENCER ?





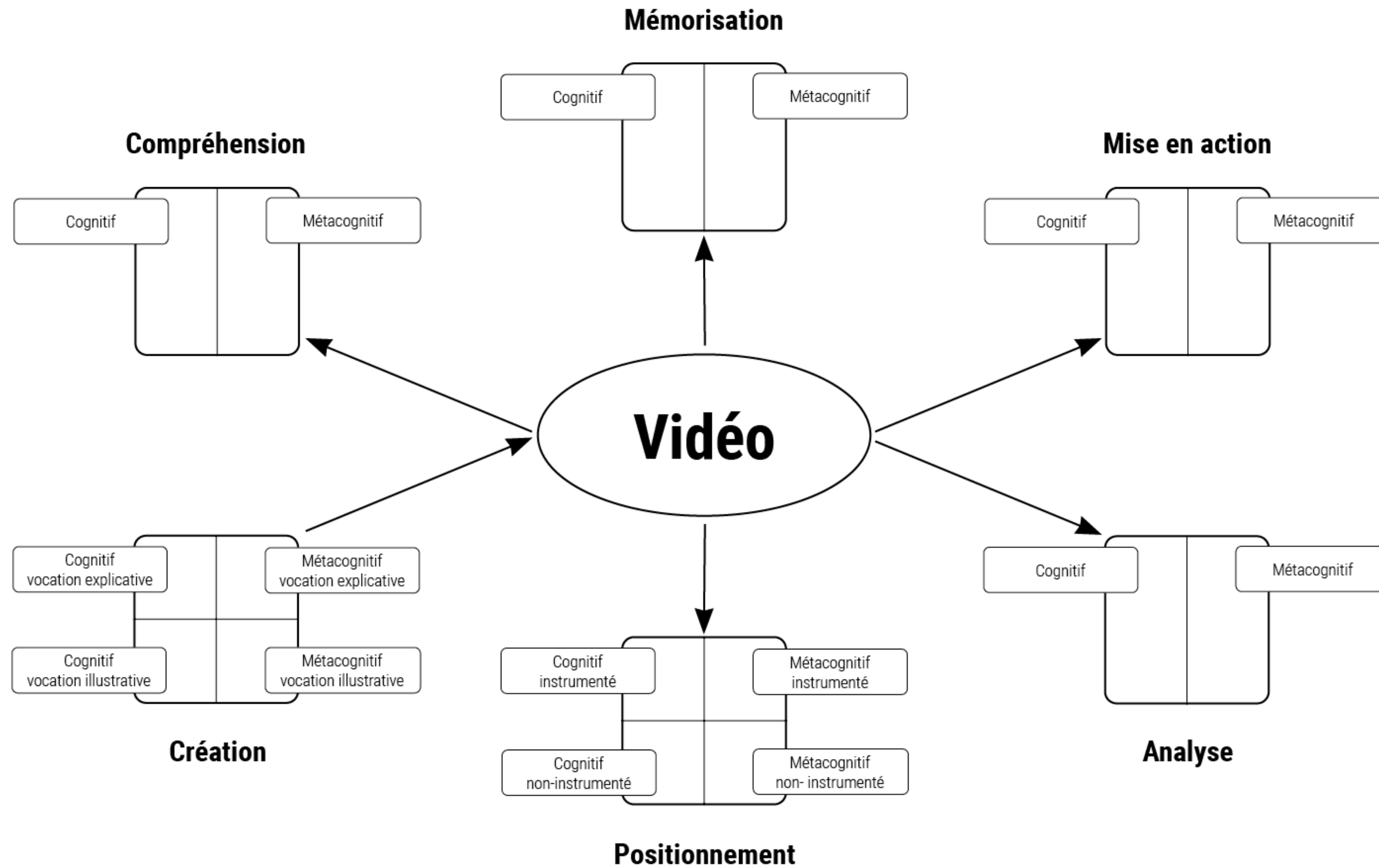
Le type d'usage recherché
Le type de vidéo le plus adéquat
La qualité formelle de la vidéo



TYPES D'USAGES PÉDAGOGIQUES



6 TYPES D'USAGE



Laduron & Rappe, 2019

Quel type de vidéo utiliser ? C. Laduron - ULiège

SPÉCIFICITÉS

Vidéo = vidéogramme, préalablement enregistré et puis diffusé

Typologie **non hiérarchique**

Plusieurs usages peuvent être mobilisés
successivement ou **simultanément (usage complexe)**



LA VIDÉO COMME OBJET DE **compréhension**

**L'apprenant visionne une vidéo explicitant un concept, un fait,
une idée dans le but d'en appréhender le contenu**



LA VIDÉO COMME OBJET DE **mémorisation**

**Par visionnages répétés, l'apprenant mémorise le contenu
proposé dans la vidéo**



LA VIDÉO COMME OBJET DE

mise en action

La vidéo incite l'apprenant à appliquer une procédure, exécuter une tâche donnée





LA VIDÉO COMME OBJET DE **analyse**

**L'apprenant est invité à effectuer sa propre analyse du contenu
proposé dans une ou plusieurs vidéos**





LA VIDÉO COMME OBJET DE **positionnement**

NON - INSTRUMENTÉ

L'apprenant formule un avis personnel sur base de critères personnels ou intériorisés

INSTRUMENTÉ

L'apprenant pose un jugement à l'aide de critères prédéfinis





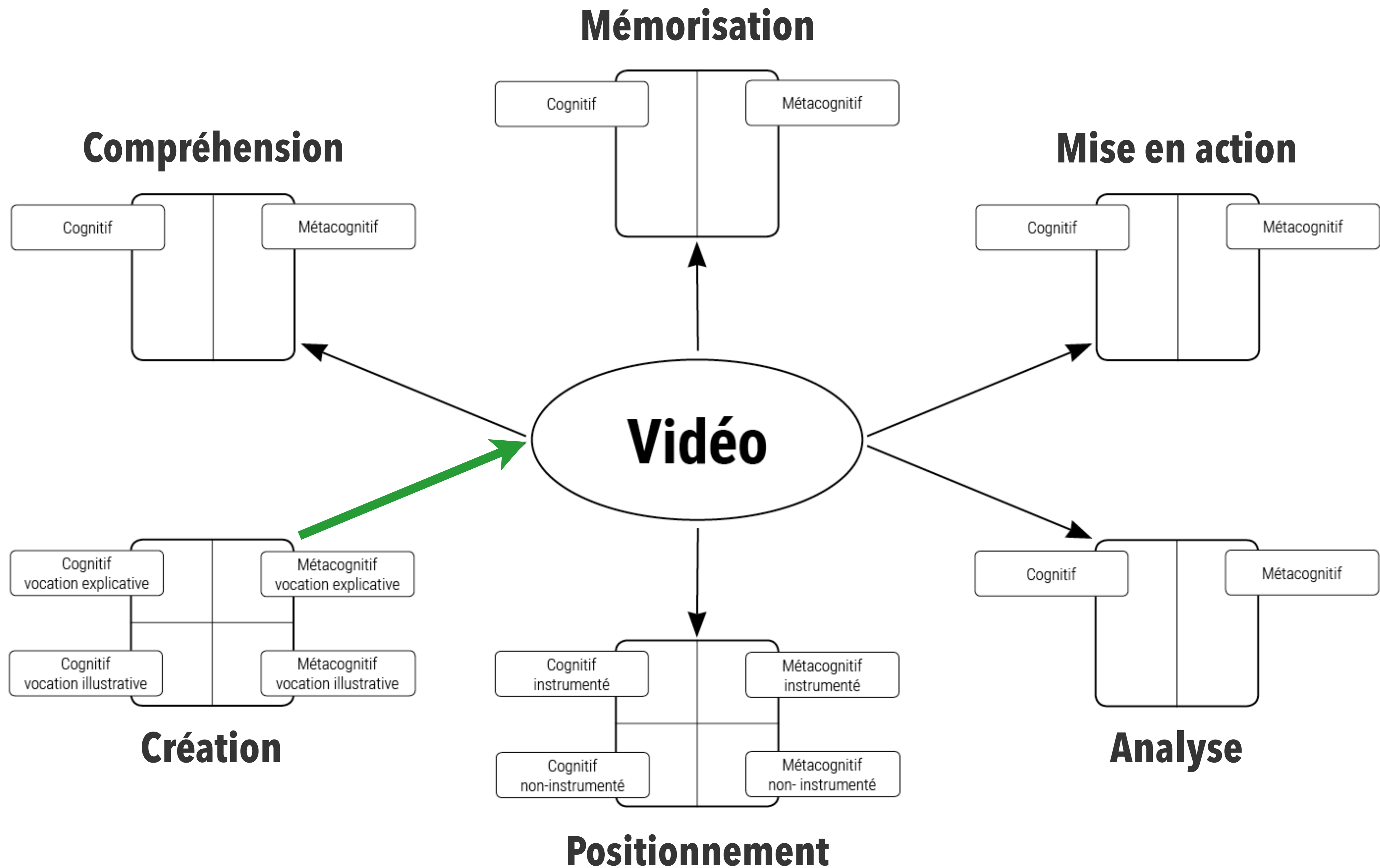
LA VIDÉO COMME OBJET DE **création**

Vocation EXPLICATIVE

L'apprenant créé lui-même une vidéo afin d'expliquer un concept, une idée, etc.

Vocation ILLUSTRATIVE

L'apprenant identifie et filme des illustrations concrètes des concepts abordés au cours





The Knowledge Dimension	1. <i>Remember</i>	2. <i>Understand</i>	3. <i>Apply</i>	4. <i>Analyze</i>	5. <i>Evaluate</i>	6. <i>Create</i>
A. <i>Factual Knowledge</i>						
B. <i>Conceptual Knowledge</i>						
C. <i>Procedural Knowledge</i>						
D. <i>Metacognitive Knowledge</i>						

Krathwohl, 2002

2

TYPES DE CAPSULES





TYPES DE CAPSULES

Typologies existantes centrées sur les caractéristiques médiatiques

Jaillet, 2014

Martin, Van de Poël & Verpoorten, 2016

Guo, Kim & Rubin, 2014, cités par Peraya, 2017



Production multimédia à l'ULg : vers une typologie des usages pédagogiques et des ressources mobilisées

Martin P., Van de Poël J.-F. & Verpoorten D.



Ce poster a pour but d'introduire une typologie de multimédia pédagogique réalisée sur la base d'une recherche à caractère exploratoire conduite sur base de plus de 1000 productions réalisées par la cellule eCampus de l'IFRES (Université de Liège). Le multimédia pédagogique fait de plus en plus partie du quotidien de l'enseignement et de l'apprentissage (Muller, 2008; Mayer, 2014; Cooper, 1990, 1998). Dans le cadre du développement de nos activités de soutien techno-pédagogique aux enseignants, des pratiques d'accompagnement à la production de multimédia pédagogique ont été mises en place depuis plusieurs années en complément des actions plus classiques liées aux technologies éducatives. Plus de 1000 capsules multimédia ont été produites par notre cellule depuis 2013. Chacune d'entre-elles a été produite en lien avec le scénario pédagogique des activités qu'elles servaient. Leur réalisation a été notamment cadrée par une série de recommandations en matière de multimédia pédagogique (Mayer, 2014; Mueller, 2007; Jamet & Bohec, 2007).

Nos limites en ressources humaines ont engendré la nécessité d'optimiser un maximum notre offre de service et c'est dans cette dynamique que nous avons mis en place un retour sur nos pratiques. Ce retour réflexif nous a permis, dans un premier temps de faire ressortir 7 types de capsules multimédia de les caractériser ensuite en termes d'investissement ou d'encadrement techno-pédagogique nécessaire à leur création. Cette qualification nous sert désormais auprès des enseignants car elle leur présente une variété de possibilités liées à leurs disponibilités ou leurs niveaux de compétences techniques ou pédagogiques. Elle garantit également la création de capsules multimédia de qualité au service des enseignants et de leurs missions.

Depuis 2002, notre équipe est déjà liée à la création de vidéos à caractère pédagogique à l'Université de Liège. Ces premiers projets sont encore très simples et consistent le plus souvent à la captation de conférences ou de courts témoignages d'enseignants et étudiants. Peu à peu l'utilisation de vidéo en ligne devient un outil de tous les jours et les demandes de réalisations de capsules vidéo se font croissantes. Plus de 200 projets différents seront menés par notre équipe dont plus d'un tiers sur la période 2013-2015.

Début 2012, la cellule eCampus de l'IFRES met en place un projet de Studio Multimédia afin de pouvoir d'une part produire des vidéos de qualité en interne, mais également de pouvoir offrir un service d'accompagnement à la création de capsules multimédia par les enseignants. Le studio s'équipe alors de matériel professionnel : plusieurs caméras, éclairage, tablette graphique, micros, écran géant, stations de montage, et dès 2014 l'espace alloué à ce studio sera doublé.

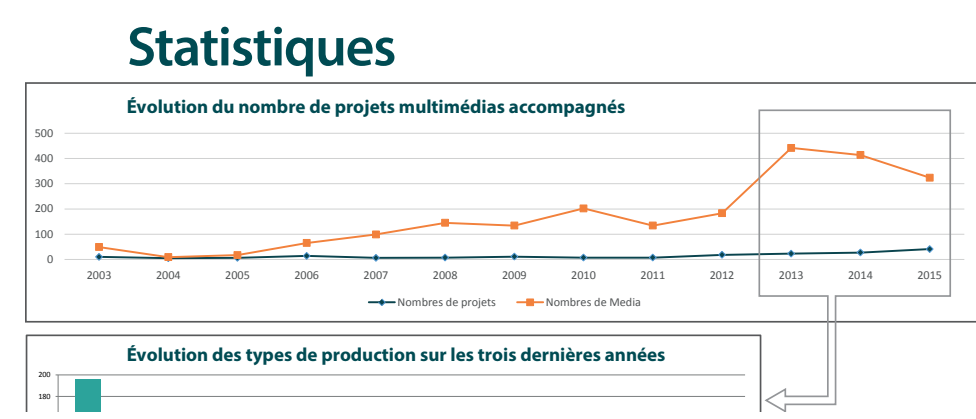
Il nous a paru intéressant de se pencher sur cette période 2013-2015 particulièrement riche en productions, mais également assez stable au niveau technique, ce qui nous a permis de mettre en place différents workflows tout en ayant l'opportunité de réfléchir sur nos différents types de productions proposés. Durant ces deux années, nous avons produit un peu plus de 1000 vidéos*, 257 heures de vidéos* utilisées dans le cadre de modules de cours en ligne, de colloques, de sujets d'étude, de MOOC, de Serious Games,...

* Ce chiffre ne prend pas en compte les capsules multimédia produites par d'autres services que nous avons pu vendre autonomes (ESL, Histologie, Anatomie)



Typologie

- 1. La captation écologique**
Cette captation est gérée en direct lors de cours réels. Après avoir travaillé avec l'enseignant au niveau du séquençage des supports de formation, la captation est ensuite simultanément post-produite par un technicien. Dans la version enrichie, la captation peut être accompagnée de supports d'autres supports à l'enseignement.
- 2. Me, myself and board**
Dans cette modalité, nous proposons aux enseignants d'utiliser notre studio d'un très grand écran qui projettera leur support de formation et à côté duquel ils pourront se placer pour commenter leurs supports (Module de cours). Ce dispositif peut être utilisé à un format Conférence en direct ou au montage d'un message introductif pour un cours (Welcome Message).
- 3. Le Screencast**
Dans leur dimension d'élaboration, les screencasts permettent de répondre de manière précise et structurée à des questions ou de commenter un support de formation. Ils sont à privilégier pour accompagner un support de formation en direct ou au montage d'un message introductif pour un cours.
- 4. L'interview**
Dans cette modalité, l'information est présentée sous la forme d'un échange dynamique avec un invité. Dans la version classique, le récit est structuré sur les questions posées et les réponses. Dans la version enrichie, des éléments visuels ou sonores sont ajoutés en post-production pour faciliter la compréhension de l'information.
- 5. La narration illustrée**
La narration illustrée est un processus qui part d'un discours, d'une proposition, d'une prise audio, d'une prise vidéo, d'un traitement scénaristique sur ce support et d'un accompagnement de différents médias qui viennent illustrer la narration.
- 6. L'expérience**
Nous partons ici de films documentaires, essentiellement des manipulations, des expériences dans divers domaines. Pour ce type de production, un scénario soigné est élaboré avec le tournage (une fois le tournage effectué et les séquences disponibles, les voix et commentaires sont ajoutés en post-synchronisation).
- 7. Le film**
Cette modalité est la plus complexe et chronophage. Elle repose essentiellement sur un scénario soigné et la mise en place d'un tournage des acteurs formés par les équipes. Elle nécessite le montage et la réalisation de séquences, la prise de plusieurs prises.



Caractérisation du niveau d'intervention des acteurs par type de production multimédia

Type de production	Acteur 1	Acteur 2	Acteur 3	Acteur 4	Acteur 5
1. Captation écologique					
A Classique	1	4	2	1	1
B Enrichie	2	3	4	2	2
2. Me, Myself & Board					
A Module de cours	2	2	3	3	3
B Welcome Message	1	2	2	1	1
3. Le Screencast					
A	0	1	3	0	1
B	0	3	3	0	3
4. L'interview					
A	2	2	3	2	2
B	1	2	2	1	2
5. La narration illustrée					
A	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0
6. L'expérience					
A	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0
7. Le film					
A	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0

Quel type de vidéo utiliser ? C. Laduron - ULiège



TYPES DE CAPSULES



La narration illustrée
(Martin & al, 2016)



TYPES DE CAPSULE

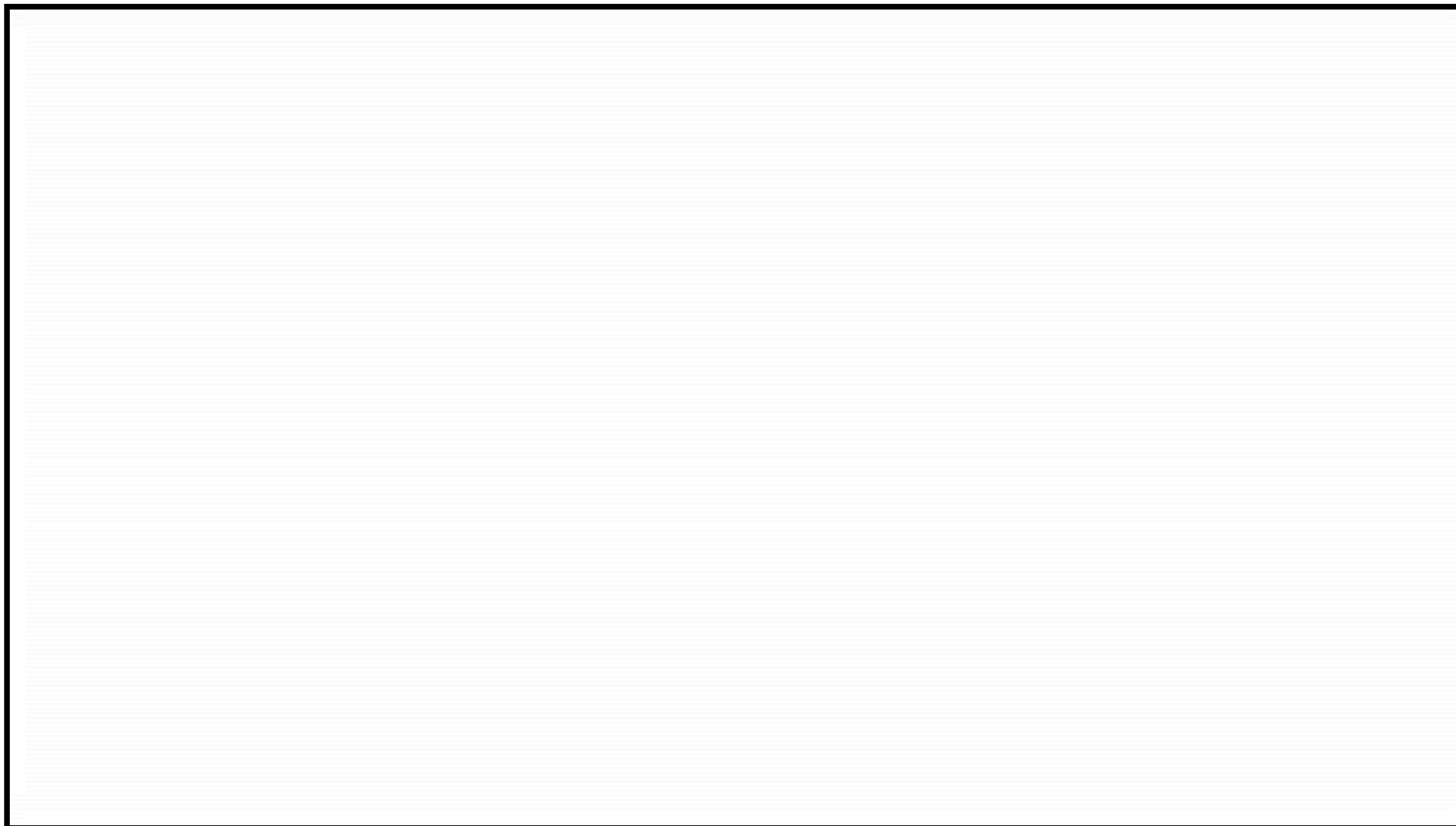
Compétence
mac

Le screencast

(Jaillet, 2014 ; Martin & al, 2016)



TYPES DE CAPSULE



Me, myself and board
(Martin & al. , 2016)



TYPES DE CAPSULE



Le documentaire - Le film
(Jaillet, 2014 ; Martin & al. , 2016)



TYPES DE CAPSULE



L'interview
(Martin & al. , 2016)



TYPES DE CAPSULE

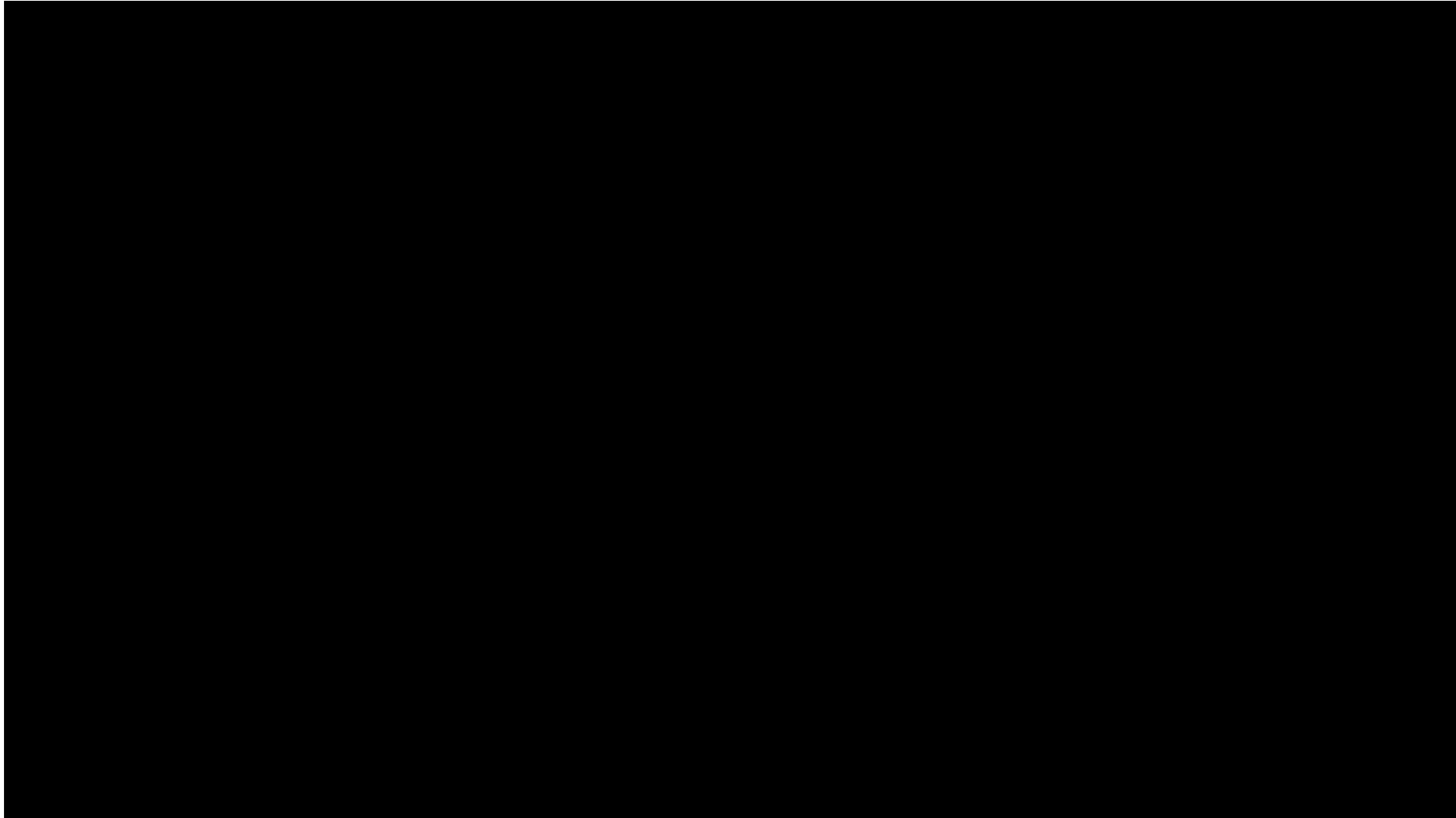
Introduire une olive aimantée et le mélange à distiller dans le ballon.



L'expérience
(Martin & al. , 2016)



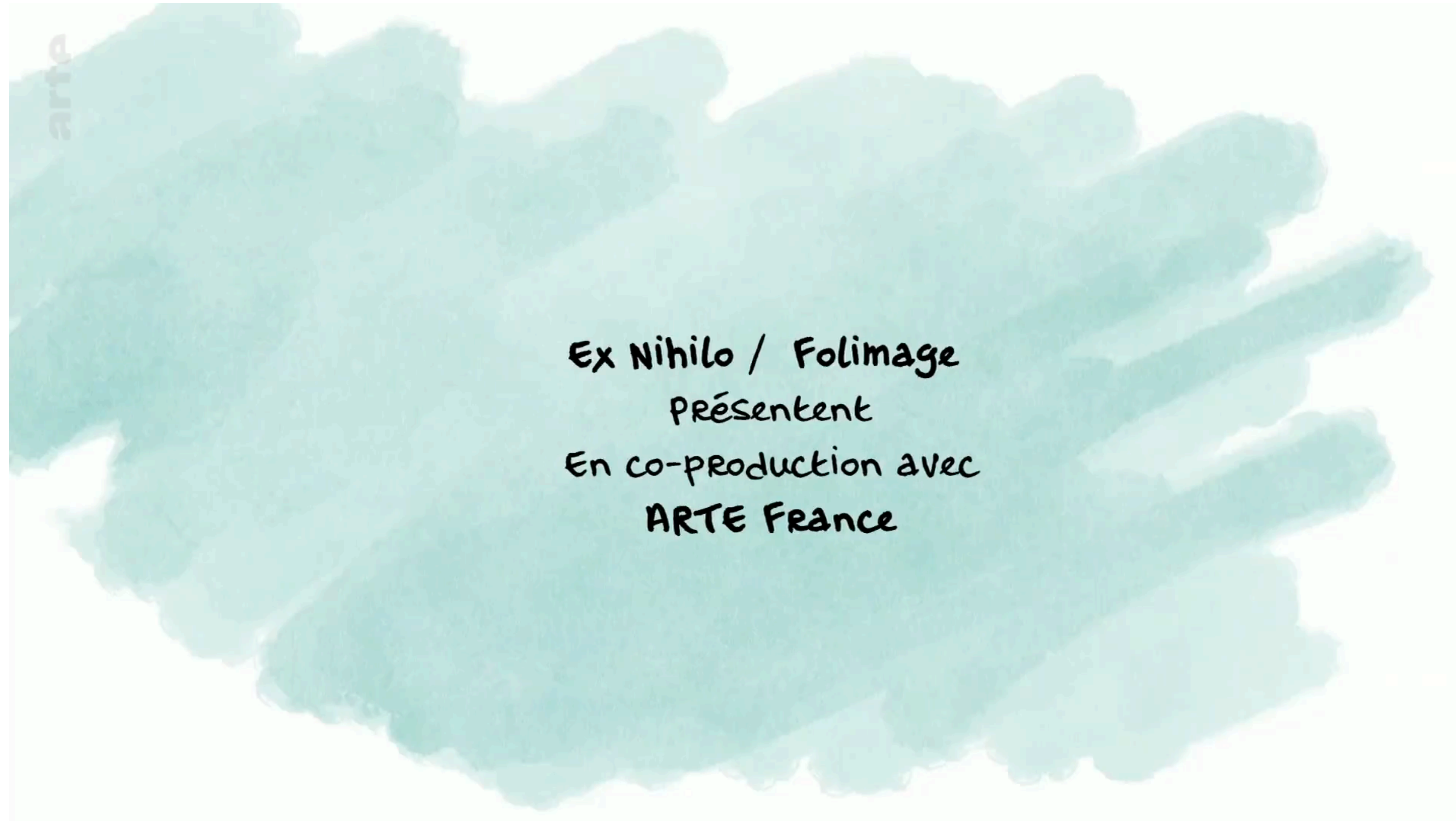
TYPES DE CAPSULE



La captation écologique
(Martin & al. , 2016)



TYPES DE CAPSULE



La « vidéo-fiction »



TYPES DE CAPSULE



**Les
7 phases
de l'acte d'apprendre**

Le Vlog

qui mélange souvent les genres...



TYPES DE CAPSULE

- ▶ D'autres types : stopmotion, walking selfie, « draw my life », etc.
- ▶ Il est courant que certaines vidéos **mélangent** les types
- ▶ Un meilleur type qu'un autre ? Dépend donc du **contexte** et surtout de **l'usage visé**



3

QUALITÉ FORMELLE DES CAPSULES

10 PRINCIPES DE CONCEPTION MULTIMÉDIA



MAYER, 2008

1. Principe de **multimédia** => combiner mots et images (plus efficace que mots seuls)
2. Principe de **modalité** => préférer l'oral à l'écrit, préférer l'animation visuelle à l'écrit
3. Principe de **cohérence** => supprimer informations non-essentiels
4. Principe de **signalement** => mettre en relief les informations
5. Principe de **redondance** => éviter le « trop plein » (ex : oral + animation + texte) => préférer deux modalités au contenu commun

10 PRINCIPES DE CONCEPTION MULTIMÉDIA



MAYER, 2008

6. Principe de **contiguïté spatiale** => rapprocher géographiquement les informations associées
7. Principe de **contiguïté temporelle** => rapprocher temporellement les informations associées, synchronisation image/son
8. Principe de **segmentation** => séquencer le contenu
9. Principe de **pré-entraînement** => donner à l'avance les informations clés
10. Principe de **personnalisation** => utiliser un style conversationnel

10 PRINCIPES DE CONCEPTION MULTIMÉDIA



MAYER, 2008



wooclap



10 PRINCIPES DE CONCEPTION MULTIMÉDIA

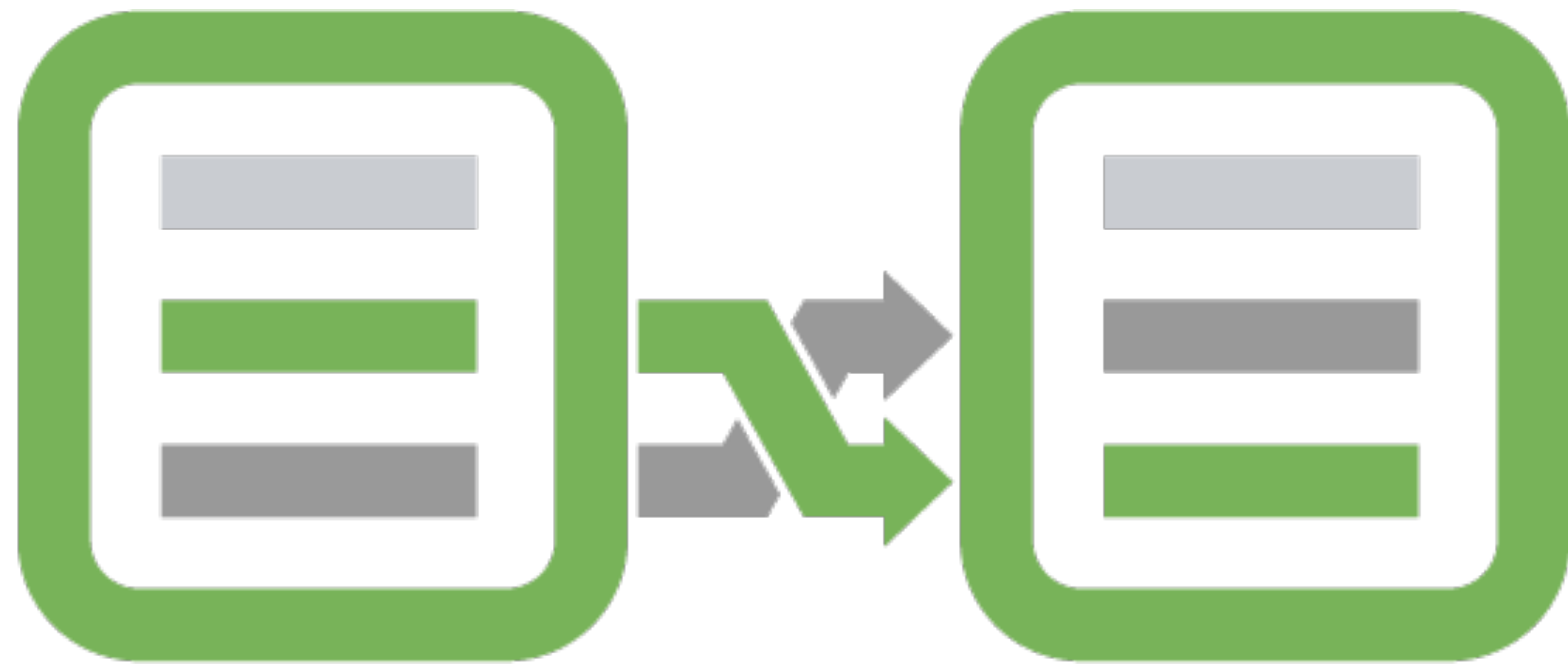


MAYER, 2008



6 minutes (max)

(Guo, Juho & Robin, 2014)



MATCH



	Narration	Screencast	Me, myself & board	Doc.	Interview	Expérience	Captation écologique	Fiction	Vlog	Etc.
Compréhension	X	X	X	X	X	X		X	X	
Mémorisation	X	X	X							
Mise en action		X	X			X	X			
Analyse		X		X	X	X	X			
Positionnement				X	X	X	X	X	X	
Création	X	X	X		X	X	X			



	Narration	Screencast	Me, myself & board	Doc.	Interview	Expérience	Captation écologique	Fiction	Vlog	Etc.
Compréhension	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	White
Mémorisation	Dark Teal	Light Cyan	Dark Teal	Red	Green	Green	Red	Green	Light Cyan	White
Mise en action	Green	Dark Teal	Dark Teal	Light Cyan	Light Cyan	Dark Teal	Light Cyan	Red	Green	White
Analyse	Green	Green	Green	Dark Teal	Dark Teal	Green	Dark Teal	Light Cyan	Light Cyan	White
Positionnement	Light Cyan	Green	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	White
Création	Dark Teal	Dark Teal	Dark Teal	Light Cyan	Dark Teal	Dark Teal	Green	Light Cyan	Light Cyan	White



PERSPECTIVES

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

- ▶ **Confronter** la typologie des usages de manière **systematisée** à un échantillon de dispositifs de formation et d'enseignement
- ▶ **Confronter** le modèle aux typologies médiatiques existantes afin de **croiser** « usages pédagogiques » et « types de vidéo »



CHRISTOPHE LADURON

christophe.laduron@uliege.be

 **@claduron**

BIBLIOGRAPHIE

- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., & Krathwohl, D.R. (1956). *Taxonomy of educational objectives : The classification of educational goals*. New-York : David McKay.
- Charlier, B., & Henri, F. (2016). Rechercher, comprendre et concevoir l'apprentissage avec la vidéo dans les xMOOC. *Revue Internationale Des Technologies En Pédagogie Universitaire*, 13(2-3), 36-45. <https://doi.org/10.18126>
- Denis, B., & Leclercq, D. (1995). The fundamental instructional designs and their associated problems. In J. Lowijck et J. Elen (dir.), *Modeling ID-Research. Proceedings of the first workshop of the special interest group on instructional design of EARLI* (p.67-85). Louvain: Université de Louvain.
- De Lièvre, B., Temperman, G., & Dujardin, E. (2010). Des podcasts pour l'apprentissage au niveau universitaire. *Frantice.Net*, 5-16.
- Derobertmeasure, A., & Dehon, A. (2012). Développement de la réflexivité et décodage de l'action : questions de méthode. *Phronesis*, 1(2), 24-44. <https://doi.org/10.7202/1009058ar>
- Docq, F. (2017). Les vidéos des MOOCs : ingrédients inséparables d'un dispositif pédagogique de cours en ligne ? *Distances et Médiations Des Savoirs*, (1913), 0-5. Retrieved from <http://journals.openedition.org/dms/1913>
- Giannakos, M. N. (2013). Exploring the video-based learning research: A review of the literature. *British Journal of Educational Technology*, 44(6), 191-195. <https://doi.org/10.1111/bjet.12070>
- Jaillet, A. (2014). Les films promoteurs de MOOC, une rhétorique de la "division." *Distances et Médiations Des Savoirs*, 8, 1-19. <https://doi.org/10.4000/dms.951>
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy : An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-218.
- Leclercq, D., & Poumay, M. (2008). *Le modèle des évènements d'apprentissage-enseignement*. Labset. IFRES. Université de Liège.
- Linard, M., & Prax, I. (1978). Microenseignement, autoscopie et travail en groupe. *Revue Francaise de Pédagogie*, 43, 5-30. <https://doi.org/10.3406/rfp.1978.1656>
- Martin P., Van de Poël J.-F., & Verpoorten D. (2016, mai). Production multimédia à l'ULg : vers une typologie des usages pédagogiques et des ressources mobilisées. Poster présenté au colloque du CRIFPE 2016, Montréal.
- Mayer, R. (2008). Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction. *American Psychologist*, 63(8), 760-769.
- Noël, B., & Cartier, Sylvie C. (2016). *De la métacognition à l'apprentissage autorégulé*. Bruxelles : De Boeck Supérieur.
- Peltier, C. (2016). Usage des podcasts en milieu universitaire : une revue de la littérature. *Revue Internationale Des Technologies En Pédagogie Universitaire*, 13(2-3), 17-35.
- Peraya, D. (1990). L'autoscopie, ou la vidéo comme moyen de formation et de perfectionnement des enseignants. *Journal de L'enseignement Primaire. Édition Corps Enseignant*, 25, 7-9.
- Peraya, D. (2017). Au centre des Mooc, les capsules vidéo : un renouveau de la télévision éducative ? *Distances et Médiations Des Savoirs*, 17, 1-22.
- Poellhuber, B. (2017). Une réflexion et une expérimentation à partir du contexte des enseignants concepteurs de leurs propres vidéos pédagogiques. *Distances et Médiations Des Savoirs*, 20, 0-8. Retrieved from <http://journals.openedition.org/dms/2012>
- Romainville, M. (2007). Conscience, métacognition, apprentissage : le cas des compétences méthodologiques. In F. Pons et P.-A. Doudin (dir.), *La consciences chez l'enfant et chez l'élève* (pp. 108-130). Québec : Presses de l'Université de Québec.
- Romero, M. (2015). Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative. *VTE - Vitrine Technologie Éducation*, 1-7

VIDÉOGRAPHIE

- Free B Roll provided by Videezy
- *Formation au bandage* - <https://www.youtube.com/watch?v=nrfvh5JjtGQ>
- *Intervention d'un maitre nageur dans une piscine* - Best of CS:GO - <https://www.youtube.com/watch?v=GL8ZAAkUqnl>
- *L'entrée en classe et la mise au travail (avec Romain)* - Plateforme NéoPass@ction <http://neo.ens-lyon.fr/neopass/index.php?theme=1>
- *Panorama des outils du chercheur en éducation* - Jonathan Rappe/Université de Liège - Non-publié
- *Créer un dossier simple et un dossier intelligent, Moutain Lion (vidéo)* - Compétence Mac - <https://www.youtube.com/watch?v=NeUflqjLR4o>
- *Les épithéliums glandulaires : Qu'est-ce qu'un épithélium glandulaire ?* – Université de Liège - <https://vimeo.com/ecampusulg>
- *Générique Envoyé Spécial* - <https://youtu.be/WcB--Atjw7E>
- *Innovation* - CNFPT - https://video.cnfpt.fr/ingenierie-formation-et-pedagogique/7_innovation-mp4,
- *Distillation (version courte)* - Blablareau eu labo - <https://youtu.be/iVwT10cV84k>
- *Les stades freudiens* - Tu mourras moins bête - Educ Arte - <https://www.arte.tv/fr/videos/067093-008-A/tu-mourras-moins-bete/>
- *Les 7 phases de l'acte d'apprendre* - Nicolas Olivier - <https://youtu.be/DwDVW0Bxl8U>, Youtube



LIÈGE université

**Psychologie, Logopédie
& Sciences de l'Éducation**