

# LES CAPSULES PEDAGOGIQUES

*PÉDAGOGIE INVERSÉE*

Emily MARKOUR - Audrey CHAMBAUD-REGNIER

# PLAN DE L'ANIMATION

1 - Définitions

2 - Enjeu pour la société

3 - Intérêts et limites

4 - modalités d'utilisation et  
de création

1<sup>ère</sup> partie

**DÉFINITION**

# LES CAPSULES PEDAGOGIQUES : C'EST QUOI ?

- “production audiovisuelle qui traite, de manière condensée, d’un sujet ou d’un thème donné”
- Est indissociable de la pédagogie inversée

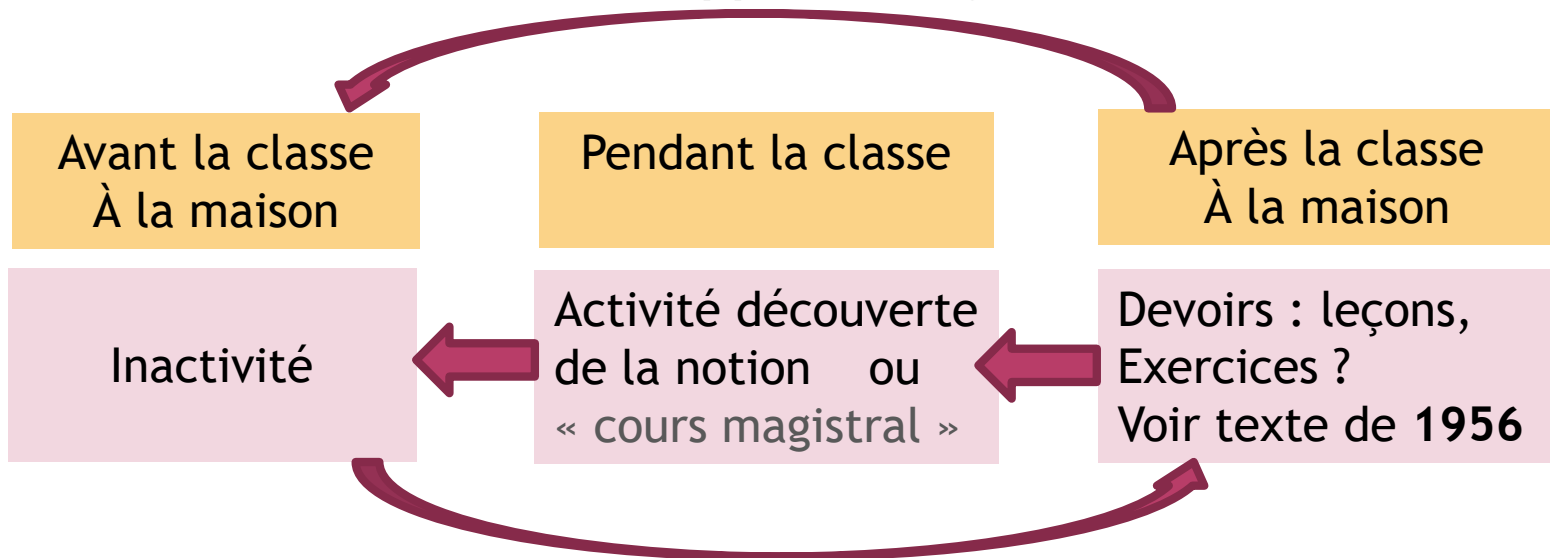
# DEFINITION DE LA PÉDAGOGIE INVERSÉE OU CLASSE INVERSÉE

- La pédagogie inversée est une approche pédagogique qui **inverse les temps d'apprentissage**
- Elle fait partie de ces pédagogies nouvelles qui trouvent un engouement en **Europe** et aux **Etats-Unis**.
- Appellation anglo-saxonne : the « **flip class** » (flipped classroom)  
la « **classe inversée** »
- La pédagogie inversée revêt en réalité **une multitude de formes**

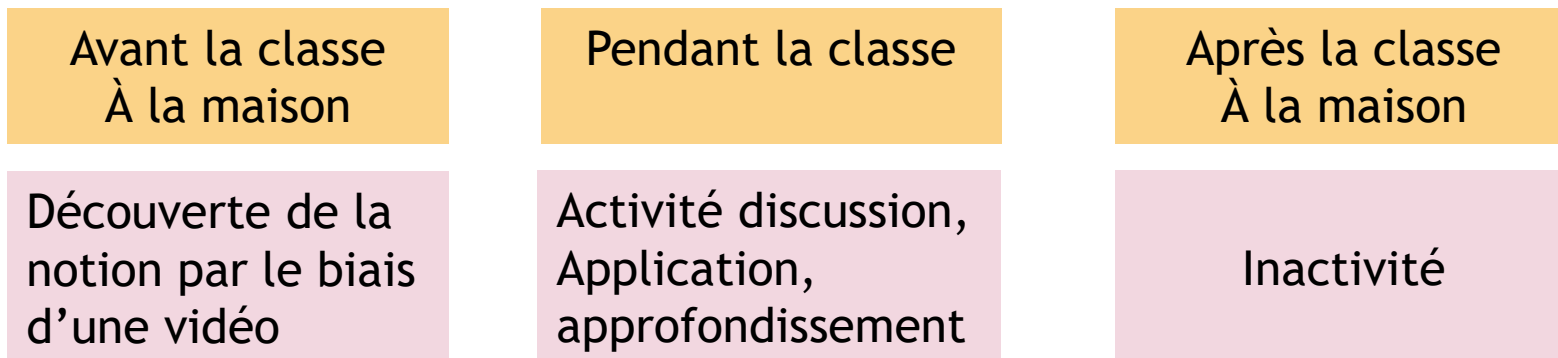
# LA PÉDAGOGIE INVERSÉE

## QUELLES FORMES A-T-ELLE ?

- **Forme traditionnelle** d'un apprentissage d'une nouvelle notion



- **Forme innovante: la classe inversée** face à une nouvelle notion



## ● **Forme évoluée de la classe inversée**

Pour remédier aux inconvénients de la classe inversée, les enseignants ont adapté et apporté des améliorations à la classe inversée

- Utilisation des outils audiovisuels en classe pour découvrir la notion

*Pour remédier au 20 à 30 % d'élèves qui ne regarderaient pas la vidéo*



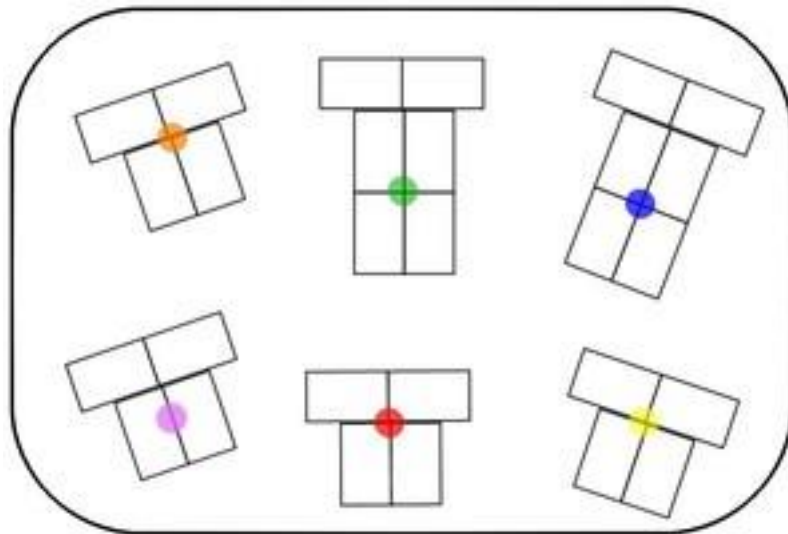
- Mise en place d'un questionnaire accompagnant le visionnage de la capsule afin que les élèves ne restent pas passifs devant la vidéo.

*Pour remédier au visionnage passif des élèves*

**Chaque enseignant adapte en fonction de ses besoins  
l'utilisation de la capsule**

# LE RETOUR EN CLASSE : PÉDAGOGIE DE GROUPE

- Eric MAZUR: « ascension par les pairs »
- Disposition de la classe : « ilots »





# LA PÉDAGOGIE INVERSÉE : D'OÙ VIENT-ELLE ?

**Les pionniers de la classe inversée** : Deux professeurs américains du secondaire **Jonathan Bergman** et **Aaron Sams** qui ont développé ce concept dans les années 2000.

**Ils font un constat** : le travail à domicile (consacré aux devoirs) augmente l'écart entre les bons élèves et les élèves en difficulté. Ils en conclurent que le temps passé en classe était sous-utilisé.

→ ce qu'ils veulent modifier c'est :  
le temps passé en classe

**Qu'est-ce qui a motivé les enseignants à créer des capsules ?** : certains élèves, pour différentes raisons, ne pouvaient pas assister au cours de **Aaron Sams**. Après s'être filmé pendant un cours de chimie, il eut l'idée de mettre à disposition ces capsules vidéo pour les élèves absents afin de les aider.

**Quel constat firent les enseignants concernant ces élèves absents ?** les élèves ayant eu ces capsules vidéo posaient davantage de questions et arrivaient mieux préparés en classe.

**Conclusion** : les deux enseignants eurent l'idée de mettre à disposition ces capsules vidéo de leurs cours auprès de ... **tous les élèves**.

# 2<sup>ème</sup> partie

## ENJEU POUR LA SOCIÉTÉ

# POURQUOI DES PRATIQUES INNOVANTES SONT RECHERCHÉES ?

- ◉ **Le monde évolue** : apparition de **nouvelles technologies** qui font partie de notre environnement
- ◉ **1922 Thomas Edison**: « *the motion picture is destined to revolutionize our education system...* »
- ◉ **Les enfants d'aujourd'hui** ne sont pas les enfants d'hier
- ◉ **Panne du système éducatif** : échec scolaire, décrochage, enquête Pisa...

# « ON N'APPREND PAS À UN POISSON À GRIMPER À UN ARBRE »

- Il faut faire avec les « **caractéristiques** » de cette nouvelle génération
- Ils baignent dans un **environnement** (proche) qui est imprégné du numérique ils sont nés dedans :  
Passage d'un apprentissage **mécanique** à un apprentissage **intuitif**

## ○ « **Cyber-génération** »



« Génération numérique depuis sa naissance » : elle est entourée de numérique, elle devra vivre avec le numérique et pourquoi pas ... apprendre avec le numérique.

# 3<sup>ème</sup> partie

## INTÉRÊTS ET LIMITES

# LA PÉDAGOGIE INVERSÉE UNE PÉDAGOGIE ACTIVE ?

- **Définition de pédagogie active :**

Pédagogie où l'élève est acteur de son apprentissage. Il le construit par lui-même, il n'est pas passif face à l'enseignant. Il n'est pas simplement là pour l'écouter et enregistrer. Mais pour interagir et mener une réflexion.

- **A-t-on besoin de la pédagogie inversée pour appliquer une pédagogie active ?**

Non on peut avoir une pédagogie active sans capsule pédagogique et sans classe inversée...

...Mais la pédagogie inversée et l'utilisation de capsule vidéo crée une situation où l'élève arrive en classe, avec des questions et des connaissances sur le cours. L'objectif en classe sera de discuter de la vidéo, de mettre en application et d'approfondir.

**DONC** l'élève serait actif

**AINSI** la **pédagogie inversée = pédagogie active**

# LES CAPSULES : QUEL INTERET PEDAGOGIQUE ?

La création de vidéos permet :

- De guider un élève dans un travail personnel
- Elle permet de déblayer le terrain dans les apprentissages
- Respecter le rythme de l'élève puisque la vidéo peut être stoppée, reprise, regardée plusieurs fois
- Susciter l'intérêt et la motivation de l'élève (approche plaisante tout en restant instructive)



- Aspect ludique de regarder une vidéo pour découvrir quelle sera la prochaine notion étudiée en classe via un outil audiovisuel → **suscite la curiosité**
- Permet une différenciation pédagogique
- Le mouvement de la vidéo dynamise les explications et maintient l'attention des élèves (facilite la compréhension et la mémorisation)

# LES CAPSULES : LES LIMITES TECHNIQUES

- ⊙ une vidéo aura plus d'impact qu'un texte ou des images fixes. C'est à la fois sa force et sa faiblesse car **la moindre erreur** commise dans ce type de support risque d'être assimilée à tort par les élèves
- ⊙ la **correction du contenu** est d'autant plus délicate que le travail est complexe à modifier une fois en ligne
- ⊙ Pour être pleinement exploitée, il faudrait que chaque élève puisse y **avoir accès** individuellement

# LES CAPSULES : LES LIMITES PÉDAGOGIQUES

- ⊙ Une capsule pédagogique suffit-elle à faire entrer les élèves dans les apprentissages ?

*l'enseignant reste l'artisan dans la construction des apprentissages des élèves*

- ⊙ Une capsule pédagogique n'est pas une fin en soi : *elle déblaye le terrain pour entrer dans un apprentissage mais ne permet pas un apprentissage complet d'une notion*

- ⊙ Une capsule pédagogique est-elle adaptée à tous les élèves ?

*En fonction de la complexité et de la manière d'aborder une notion il y a un risque de perdre en route certains élèves*

- ⊙ Pas certains que tous les élèves soient prêts à s'engager dans une expérience de classe inversée (*voir étude d'Eric Brunsell de 2013, 20 à 30% des élèves qui regarderaient la vidéo*)

- ⊙ Un visionnage passif (*élève regarde la vidéo sans se questionner*)

# CAPSULES DÉJÀ EXISTANTE VS CRÉATION DE SA PROPRE CAPSULE

- une capsule déjà existante:

- intérêt* : économie de temps

- limites* : pas toujours adaptée au profil (niveaux ou besoins)des élèves

- Création de sa propre capsule :

- intérêt* : adapter le contenu au profil des élèves

- limites* : prendre du temps

# 4<sup>ème</sup> partie

## MODALITÉS D'UTILISATION ET DE CRÉATION

# QUELLE FORMULE ADOPTER ?

Les modalités de création vidéo sont multiples :

- le professeur peut apparaître grâce à une webcam et s'exprimer face à l'élève,
- il peut demeurer invisible et n'enregistrer que son écran et sa voix,
- il peut également commenter une vidéo déjà existante.

Lorsqu'ils créent les capsules, les élèves deviennent davantage acteurs de leur apprentissage : ils reformulent, synthétisent et explicitent le cours. L'enseignant joue alors un rôle de remédiation, d'évaluation, de conseil et s'assure de la compréhension et de la mémorisation du cours.

# QUAND AVOIR RECOURS AUX CAPSULES ET POURQUOI ?

## ◉ QUAND ?

- peut être utilisée à tous les moments d'un apprentissage qu'elle soit partie intégrante du cours ou proposée en complément.

## ◉ POURQUOI ?

- elle s'adapte aux besoins de l'enseignement : susciter la curiosité, questionner, expliquer, corriger, synthétiser des savoirs.
- peut constituer une base de données qui accompagnera les élèves tout au long de leur cursus



# LES « REGLES » POUR CRÉER UNE CAPSULE

Pour ne pas perdre de temps et être efficace :

- Créer à l'avance un **script très précis, clair et succinct** de ce que l'on veut dire et mettre en relief
- La **diction** doit être **claire** et irréprochable, attention la **vitesse du débit de parole**.
- Les **images** à commenter, les **animations** sur l'écran **doivent être préparées à l'avance** (pour que le déroulé soit fluide)
- Le **propos** doit être **limité à 5 mn** environ pour être efficace.

# REUSSIR SA CAPSULE

- **Certaines règles** doivent être respectées pour rendre une capsule efficace :

Compréhensible - engageante - dynamique

- **Une capsule doit être :**

- **Courte** : aller à l'essentiel
- **Construction fluide** : progression cohérente, objectif explicite
- **Durée préconisée** : 2 et 5 min (séquencer le support si besoin)

## ⊙ Qualité du support :

- le résultat ne doit pas témoigner d'un trop grand amateurisme.

- Mises en garde :

rythme + ton + voix = maintien de l'attention

## ⊙ L'originalité :

- est souvent appréciée,

- à l'intégrer avec modération pour que la forme ne perturbe pas la diffusion du message.

# QUEL MATERIEL, LOGICIEL ?

Nom	Obtention	Format de la vidéo	Avantages	Inconvénients
Camstudio	A télécharger <a href="http://camstudio.org">http://camstudio.org</a>	AVI/SW F	-interface simple - gratuit	-réglages parfois complexes
Screencast-Omatic *	En ligne ou téléchargeable <a href="http://www.screencast-o-matic.com">http://www.screencast-o-matic.com</a> Version pro payant	MPEG. 4 AVI/FLV GIF	- tutoriel en ligne -mise en valeur de la flèche de la souris -compte à rebours -réglage du volume du micro possible - ajout de notes possible - gratuit	- Limite de 15 mn d'enregistrement
Video editor (smathphone + tablette)	Play store		Facile d'accès et d'utilisation Gratuit	
Crazy talk animator (PC)				Version payante

Autres outils gratuits : powerpoint, windows movie Maker etc...

# SITOGRAPHIE

Capsules prêtes à l'emploi : <https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/accueil.html>

Académie de strasbourg : document ressources : [https://www.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/histoiregeographie/TICE/GFA\\_TICE/Creer\\_des\\_videos\\_pedagogiques.pdf](https://www.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/histoiregeographie/TICE/GFA_TICE/Creer_des_videos_pedagogiques.pdf)

Article pour comprendre la classe inversée : [https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2014-10/articletechnologie193\\_classe\\_inversee\\_hdufour\\_bd.pdf](https://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2014-10/articletechnologie193_classe_inversee_hdufour_bd.pdf)

Chaine youtube de Jonathan bergmann : <https://www.youtube.com/user/Learning4Mastery/videos>