

Fiche d'activité n°103 : Illustration des compétences de l'éducateur spécialisé dans une capsule vidéo

Description de l'activité : MITIC - Découverte des médias, images et technologies de l'information et de la communication, à l'attention d'éducateurs spécialisés en accompagnement psychoéducatif.

Discipline : « Education aux Multimédias ».

Objectif(s) poursuivi(s) : La création d'une capsule vidéo illustrant une attitude ou une compétence de l'éducateur spécialisé.

Public (nombre, année) : Étudiants de deuxième année du baccalauréat d'éducateurs spécialisés en accompagnement psychoéducatif de la HEPL : 6 groupes de ± 15 apprenants.

Durée de l'activité : 3 ateliers/étapes de 2 heures.

Matériel utilisé (technologique et didactique) :

- Tablettes (une pour deux élèves),
- Applications (gratuites) sur tablettes (Mindmup©, Explee©, Powtoon©, Pixton©, Moovly©, Birds©, Tellagami©, Animaker©),
- 1 tableau blanc interactif (TBI).

Compétences visées

Spécifiques à la discipline	Spécifiques aux TIC
<ul style="list-style-type: none"> - Carte mentale : analyser et structurer dans le temps les éléments de l'histoire - Capsule numérique : se familiariser avec les outils d'écriture numérique (gestion de la ligne du temps, des objets et des effets,...) - S'approprier les ressources et leur utilisation. - Développer une culture MITIC, c'est-à-dire savoir choisir et utiliser des outils numériques pertinents, spécifiquement pour la création de contenus visuels. - Respecter les principes déontologiques liés au métier d'éducateur et liés à l'utilisation du numérique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler avec des tablettes et un TBI tout en favorisant les interactions dans la classe avec ces nouveaux outils pédagogiques (enseignant). - Manipuler les tablettes. - Élaborer une carte mentale (Mindmap – CM) en ligne. - Utiliser des applications de traitement de l'image et du son.

Déroulement de l'activité	Matériel nécessaire	Commentaires
<p>Étape 1 : Création de cartes mentales sur la représentation du métier d'éducateur spécialisé – 2h</p> <p>Description Présentation de l'activité (sous forme de carte mentale, « CM » en abrégé) par le professeur. [Initiation ou réactivation de la théorie sur la conception et l'usage d'une CM (NB : certains étudiants y sont déjà familiers d'autres non)]. Par binômes : Représentation du métier « Quelles sont les attitudes d'un bon éducateur ? ». Ils se présentent (2 qualités) et présentent l'autre (2 qualités) (hobbies, qualités en tant qu'éducateur, expériences vécues (positives et négatives), attentes de réalisation personnelles dans le métier...) à l'aide d'une carte mentale en version papier. Ils préparent ensuite l'environnement technologique : prise en main de la tablette, installation de Chrome/ Mindmap©, éventuellement, création d'une adresse Gmail©. Enfin, ils se familiarisent au logiciel de Mindmapping (MM) (ex. MindMup© via Google Chrome) et fusionnent les cartes mentales papier de chacun du binôme sur le logiciel avant d'envoyer le lien (au professeur) par messagerie électronique (traçabilité du travail).</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>Consigne : <i>Dans le cadre de cette activité, vous allez devoir créer une capsule vidéo qui illustrera une attitude ou une compétence de l'Éducateur spécialisé. Avant de réaliser cette capsule qui représente l'étape finale de cette activité, nous allons réfléchir aux représentations du métier d'éducateur spécialisé. « Quelles sont les attitudes d'un bon éducateur ? » : c'est à cette question que je vous demande de réfléchir. Je vous invite pour cela à vous regrouper en binômes.</i></p> <p><i>Vous allez tout d'abord devoir réaliser une 1^{re} carte mentale en version papier en vous présentant (2 qualités) et en présentant l'autre (2 qualités) : hobbies, qualités en tant qu'éducateur, expériences vécues (positives et négatives), attentes de réalisation personnelles dans le métier...</i></p> <p><i>Après avoir réalisé cette 1^{re} carte mentale, vous pourrez la reproduire en version numérique sur la tablette et ce, à l'aide du logiciel Mindmap disponible sur celle-ci. Lorsque vous aurez terminé votre CM numérique, chaque binôme devra me l'envoyer en me transmettant par mail, le lien de votre CM numérique.</i></p> 	<p>Tablettes (1 par binôme)</p> <p>Logiciel Mindmap©</p>	<p>Pour familiariser les étudiants à la carte mentale, je présente une carte mentale qui explique les cartes mentales (voir « illustration de l'activité »).</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tâche de l'enseignant(e) : Il/Elle explicite la consigne, passe voir chaque binôme, leur pose certaines questions afin qu'ils puissent enrichir leur CM (ex. : quelles sont vos attentes de réalisation personnelle dans le métier ?), leur propose de créer des sous-thèmes (hobbies, qualités, expériences vécues,...) si ce n'est pas encore fait. • Tâche de l'élève : En binôme, ils créent deux cartes mentales, l'une en version papier et l'autre (identique à la 1^{re}) en version numérique, autour de la question « Quelles sont les attitudes d'un bon éducateur ? ». Après avoir terminé la CM numérique, ils l'envoient par mail à l'enseignant en lui transmettant le lien de celle-ci. • Produit(s) : Une carte mentale en version papier et une CM en version numérique (envoyée à l'enseignant), par binôme. 		
<p>Étape 2 : Élaboration du scénario – 2h</p> <p>Description : CM2 (numérique)._Activité par binômes : Imaginer une situation-métier à scénariser pour présenter les attitudes d'un « bon éducateur » et créer le storytelling sur CM (annexe 2) selon le canevas : situation – lieu – personnages – challenge – action – résolution – images et objets. [La CM permet de structurer l'histoire avec une unité de point de vue, ce qui ne semble pas évident pour certains étudiants, ensuite la transcription en capsule numérique en est facilitée].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Vous allez maintenant devoir élaborer le scénario de votre future capsule vidéo. Pour cela, je vais vous demander d'imaginer une situation-métier à scénariser pour présenter les attitudes d'un « bon éducateur » et de créer ensuite le storytelling, en vous basant sur le document que je vous distribue (annexe 2). Pour une meilleure visibilité et organisation, je vous invite à réaliser à nouveau une CM numérique (CM2) à l'aide de votre tablette, selon le canevas : situation – lieu – personnages – challenge – action – résolution – images et objets, comme précisé dans le document que je vous distribue.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : Il explicite la consigne, distribue le document (« Construire son storytelling » : annexe 2). 	<p>Tablettes (1 par binôme)</p> <p>Logiciel <i>Mindmup</i></p> <p>« Canevas pour le storyboard » (annexe 1)</p> <p>« Construire son storytelling » (annexe 2)</p>	<p>Le plus souvent l'étudiant va choisir une situation qu'il a vécue, dont réaliste et pleine de sens.</p> <p>Le professeur veillera à la pertinence de la chronologie des faits et le respect des principes d'écriture de la carte mentale. Mieux le scénario est construit, plus vite l'histoire sera « encapsulée » à l'étape suivante.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tâche de l'élève : Il crée une CM numérique (CM2), par binôme, qui reprend le storytelling d'une situation-métier à scénariser pour présenter les attitudes d'un « bon éducateur ». • Produit(s) éventuel(s) : Les CM numériques (CM2) créées par les étudiants (une par binôme) reprenant le scénario de leur future capsule vidéo. 		
<p>Étape 3 : Élaboration de la capsule – 4h (choix de l'outil : 30 min, élaboration de la capsule : 2h30, partage d'expérience : 1h)</p> <p>Description Familiarisation avec les logiciels de scénarisation : recherche et appropriation en toute autonomie de techniques informatisées originales pour présenter la situation imaginée : Explee©, Powtoon©, Pixton©, Moovly©, Birds©, Tellagami©, Animaker©,... Ensuite, par binômes : élaboration des saynètes selon le scénario (CM2) avec l'application choisie (ressources : tutoriels - possibilité de classe inversée). Et enfin, partage d'expérience (TBI) : présentation de la capsule aux autres groupes de la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Vous allez maintenant pouvoir créer, en binôme, une capsule vidéo qui reprend la saynète que vous avez imaginée et qui est reprise sur votre dernière CM numérique (CM2). Pour réaliser cette capsule, différentes applications sont mises à votre disposition : Explee©, Powtoon©, Pixton©, Moovly©, Birds©, Tellagami©, Animaker©. Avant de vous lancer directement dans la conception de votre capsule, je vous invite à aller consulter les différents sites web de ces applications afin de vous familiariser avec celles-ci et de choisir ensuite celle que vous utiliserez. Un tutoriel est disponible sur chaque site.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : Il explicite la consigne, les accompagne dans leur découverte des différentes applications, leur donne le « feu vert » pour commencer leur capsule et les suit dans la réalisation de celle-ci. • Tâche de l'élève : Il suit le tutoriel des différentes applications, essai-familiarisation avec celles-ci, choisit une application puis crée une capsule vidéo sur base du scénario imaginé et repris sur leur dernière CM numérique réalisée. • Produit(s) éventuel(s) : Une capsule vidéo par binôme qui illustre une attitude ou une compétence de l'Éducateur spécialisé. 	<p>Tablettes (1 par binôme)</p> <p>Logiciels -Explee©, -Powtoon©, -Pixton©, -Moovly©, -Birds©, -Tellagami©, -Animaker©.</p> <p>Tableau blanc interactif</p>	<p>Deux méthodes d'enseignement possibles pour permettre la familiarisation avec les logiciels:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soit laisser les étudiants explorer les ressources et choisir leur outil numérique selon leur usage. Dans ce cas, le professeur prend le rôle de coach pour l'aide à la décision. - Soit le professeur donne un aperçu sommaire des potentialités de quelques outils et ensuite propose aux étudiants de faire leur choix. <p>Personnellement, j'ai opté pour la première méthode. Elle a permis beaucoup de créativité chez certains, mais par contre en a déstabilisé d'autres.</p> <p>D'où l'importance de se poser quelques minutes lors du partage d'expérience et/ou en fin de leçon pour permettre la réflexivité autour du projet.</p>

Évaluation

Étapes 1, 2 et 3 : Auto-évaluation et hétéroévaluation (par confrontation dans le groupe et avec les autres groupes). Évaluation continue par le professeur.

Critères de réussite

- ⇒ Étape 1 : Envoi de la carte mentale numérique au professeur :
 - Utilisation de son compte Gmail
 - Ouverture d'un compte MindMup
 - Fusion des 2 cartes mentales papier
 - Application des principes d'écriture d'une carte mentale (arborescence, images ou icônes, sens de lecture,...)
- ⇒ Étape 2 : La carte mentale sera structurée et cohérente :
 - Sens correct de lecture
 - Ramifications structurées selon le schéma narratif : unité de temps, lieu, personnage, avec des un évènement perturbateur, des actions et une résolution
- ⇒ Étape 3 : La capsule numérique :
 - Respecte le scénario de la carte mentale
 - Est correctement structurée : les évènements, textes, sons et objets se juxtaposent harmonieusement tout au long de la séquence
 - Est créative et originale

Analyse réflexive et suggestions

- **Les points forts/ les passages importants ?**

La carte mentale permet de structurer l'histoire avec une unité de point de vue, ce qui ne semble pas évident pour certains étudiants, ensuite la transcription en capsule numérique en est facilitée.

Mise en commun des capsules pour une critique constructive par la classe.

- **Les points à améliorer/ les passages délicats ?**

L'élaboration de la capsule numérique demande beaucoup de rigueur et de précision. Le doigté sur la tablette ne le permet pas et donc les PCs peuvent être utilisés pour cette activité spécifique.

Création d'un tutoriel adapté, car ceux de l'outil sont en anglais.

Pourquoi ne pas essayer aussi de créer l'histoire animée sur tablette ? (Tellegami)

- **La plus-value des outils technologiques utilisés ?**

L'usage d'une carte mentale pour structurer une pensée (scénario) peut facilement être transposé dans le cadre des études ou dans la vie professionnelle.

La création d'une capsule numérique est un plus pour l'Éducateur qui veut faire passer un message de manière ludique à ses usagers, particulièrement les enfants ou les jeunes, vu le caractère ludique de l'outil.

- **Les conseils pour une mise en pratique future de cette activité ?**

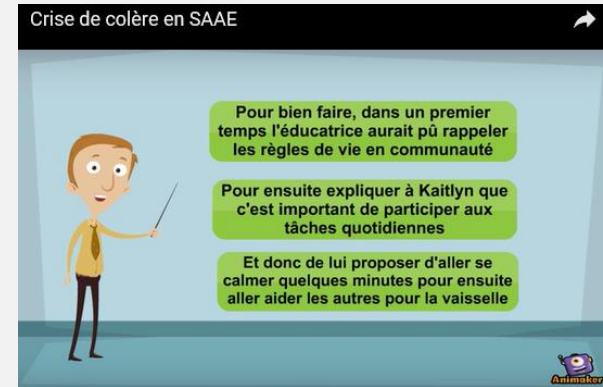
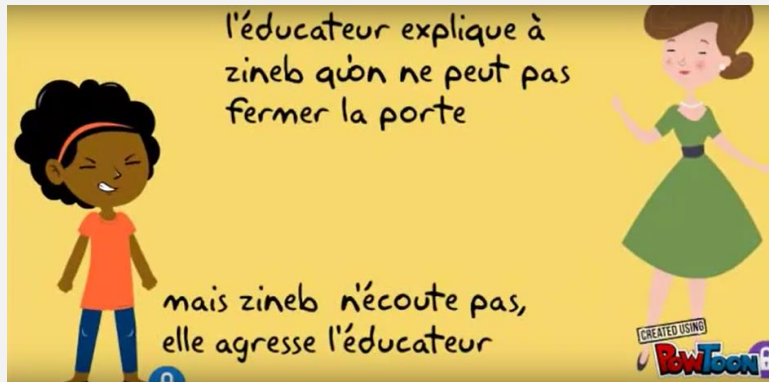
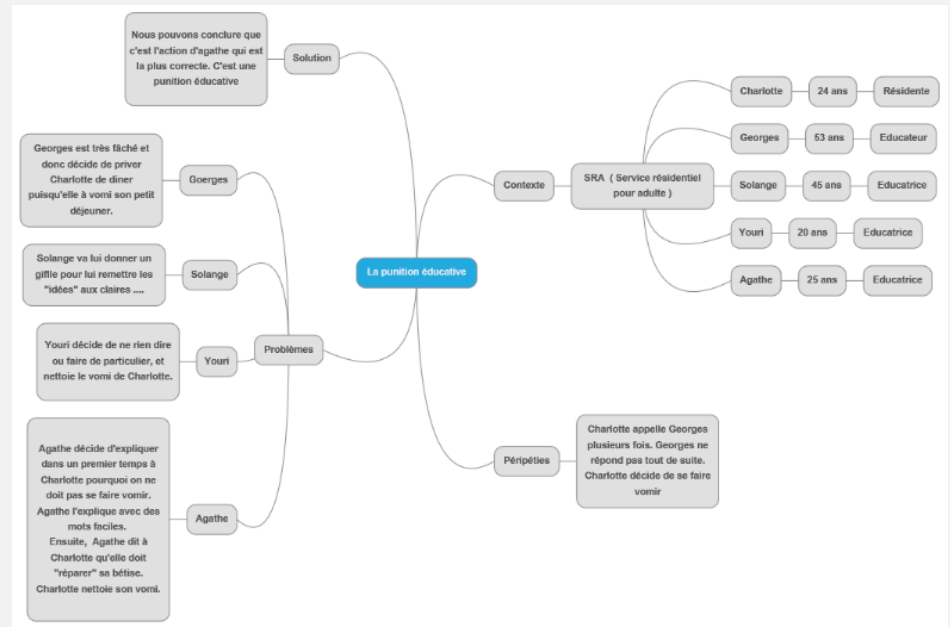
Idéalement, une mise en commun des explorations des outils en ligne pour la capsule numérique avant de commencer le travail de création.

Prévoir de visionner les capsules ensemble pour une meilleure qualité de structure, d'esthétisme et d'orthographe.

Possibilité de classe inversée : faire explorer à la maison les tutoriels et exemples d'outils de capsule numérique.

Personne(s) de contact : Carmela Galante - carmela.galante@hepl.be

Illustration de l'activité



Annexe 1 : Canevas pour le storyboard

Cette annexe est utile au professeur pour la présentation des étapes du storytelling.

Storyboard : titre de l'histoire				
Scène (Meuleman, 2009)	Idée générale	Timing	Dialogues/personnages	Cadrage : Plan large/ Plan rapproché
1) Contexte : scène d'ouverture, introduction des personnages				
2) Démarrage : événement déclencheur, présentation				
3) Rising action 1: réponse interne, complications, conflits, point de basculement, sous-points culminants				
4) Point culminant : issue définitive				
5) Descente				
6) Résultat				

Annexe 2 : Construire son storytelling

(MEULEMAN, 2009):

Canevas pour la CM2:

- 1) Situation : situer la scène dans le temps et dans l'espace
- 2) Lieu : déterminer le lieu précis de l'action
- 3) Personnages : liste, attributs, rôles dans l'histoire
- 4) Challenge : problème ou mission qui déclenche l'action
- 5) Action : séquence d'évènements, pendant et après le point de basculement de l'histoire. Fixer le moment du point de basculement
- 6) Résolution : fin incluant la leçon apprise ou le message
- 7) Images et Objets : pour se souvenir ou raconter à nouveau l'histoire

Annexe 3 : Ressources pédagogiques pour l'enseignant

Ressource	Hyperlien
Gestion des mots de passe des tablettes et des apps	http://www.panoptinet.com/cybersecurite-pratique/tuto-lastpass-securite-des-mots-de-passe/
Technologie de l'information et de la communication éducative	http://www.ac-lille.fr/dsden59/ressources_peda/tice/formation.php.html
Tableau Numérique Interactif	http://www.ac-grenoble.fr/tice74/spip.php?rubrique192
Interactions entre élèves autour des tablettes tactiles	http://vimeo.com/95937733
Storytelling : explications et vidéos	http://right-brain.me/2014/07/26/le-storytelling-focus-sur-une-redoutable-technique-marketing-qui-fonctionne-et-qui-fonctionnera-toujours/
Raconter des histoires « Storytelling » dans ou hors la salle de classe	http://crdp.ac-amiens.fr/cddpoise/blog_mediatheque/?p=9605
Carte mentale avec des tutos pour capsules video	https://www.mindomo.com/fr/mindmap/a39328543adc4898a100b3338b0d0fc1
Article sur Pixton	http://outilstice.com/2013/01/pixton-conception-de-bds-en-ligne/
Exemple Moovly	https://www.youtube.com/watch?v=1a1Mptc8WhQ&feature=youtu.be
Exemple Powtoon	https://www.youtube.com/watch?v=76MaeG69uVg http://youtu.be/y43QyE_3pUU?list=UUMYd0r3EKIWDBByTpkKK-mgg http://youtu.be/jpvw5C27_P0 http://www.powtoon.com/p/c9AVWPLjA7k/
Présentation Animaker	http://www.animaker.com/
Présentation Showme	http://www.showme.com/
Birds dessinés	http://www.birdsdessines.fr/editeur/
Tellagami - Créer Histoire animée avec sa tablette pour dynamiser vos élèves	http://crdp.ac-amiens.fr/cddpoise/blog_mediatheque/?p=12862 http://theraphproject.blogspot.fr/2014/01/modifier-au-statut-de-lerreur-en-classe.html
Explee user's guide	https://explee.com/learn?utm_source=customerio&utm_medium=behavioral-email&utm_campaign=for_a_good_start
Comparaison Explee et Powtoon	https://elearningetmoi.wordpress.com/2014/06/20/realiser-des-videos-en-format-court/
Concevoir une vidéo pédagogique efficace de A à Z : Guide pratique	http://www.netpublic.fr/2014/09/concevoir-une-video-pedagogique-efficace-de-a-a-z-guide-pratique/

Réaliser une BD	http://www.col-drulingen.ac-strasbourg.fr/index.php/langues/allemand/177-realiser-une-bd
Outils TICE	http://sydologie.com/2014/05/50-outils-pour-innover-en-pedagogie-et-en-formation-la-selection-sydologie-2014/
Wideo	http://outilstice.com/2014/11/wideo-creer-facilement-des-videos-danimation/

Annexe 4 : Ressources pédagogiques pour l'apprenant

Ressource	Hyperlien
Storytelling	http://www.blogstorytelling.com/post/100146921672/communication-storytelling
Tutoriel Powtoon	https://www.youtube.com/watch?v=eErJG5L3AWQ
Tutoriel Explee	https://www.youtube.com/watch?v=EpsK-gupiEg
Tutoriel Moovly	https://www.youtube.com/watch?v=ZilSQgBs3hY
Tutoriel Pixton	http://youtu.be/FUJ9FV1rBG4
Tutoriel Moovly	http://youtu.be/ZilSQgBs3hY