

Créer des booktrailers avec les élèves

1) Contexte

Le projet booktube a été proposé à une classe de 1^{ère} technologique très hétérogène dans un lycée hôtelier.

Suite à la réforme du lycée, les élèves doivent présenter à l'oral une œuvre littéraire et justifier leur choix.

2) Problématique :

Comment la réalisation d'une vidéo permet-elle à l'élève de travailler l'oral, l'argumentation et l'appropriation d'une œuvre ?

3) Projet pédagogique :

J'ai proposé aux élèves la réalisation d'une capsule vidéo façon booktube afin de travailler l'oral, l'argumentation et l'appropriation d'une œuvre. L'idée est donc que chaque élève parle d'un livre qu'il apprécie particulièrement, qu'il ne jetterait pas. Il s'agira, en 3 minutes, que l'élève présente le livre, explique son choix, comment il se l'est approprié et donne envie de le lire.

Cette activité se déroule à partir du deuxième trimestre afin que les élèves aient déjà étudié plusieurs œuvres du programme. La vidéo permet aux élèves d'accéder à un retour de leur prestation pour l'améliorer.

4) Objectifs principaux :

S'approprier les œuvres au programme en vue de l'examen
Savoir sélectionner et s'approprier les informations essentielles
Être capable d'oraliser des connaissances
Être capable de justifier son point de vue

5) Mise en œuvre :

Étape 1 : 1h : Présentation du projet.
Étape 2 : 1h : choix de l'œuvre
Étape 3 : 2h : essais de tournage
Étape 4 : 2h : Tournage des vidéos
Étape 5 : 2h : Montage des vidéos
Étape 6 : Visionnage du travail réalisé

6) Mise en œuvre détaillée :

Étape 1 : Présentation du projet. Visionnage de vidéos de booktubers afin de lister les critères importants pour la réalisation de la vidéo.

Étape 2 : Chaque élève choisit l'œuvre sur laquelle il souhaite travailler. Les élèves réfléchissent à ce qu'ils vont dire grâce à une fiche servant de guide. Organisation des idées pour le scénario.

Étape 3 : Essais de tournage et visionnage pour mettre en lumière les points positifs et déterminer ce qui doit être amélioré.

Étape 4 : Tournage de toutes les vidéos soit avec les téléphones des élèves soit avec des tablettes.

Étape 5 : Montage des vidéos grâce à une application pour les élèves souhaitant travailler avec leur téléphone soit un logiciel pour ceux préférant travailler sur ordinateur.

Étape 6 : Visionnage du travail réalisé. Les élèves élaborent une grille critériée puis évaluent les vidéos à partir de celle-ci.

7) Pourquoi le numérique :

Le numérique a un impact sur l'enseignement et les apprentissages. En effet, il a pour objectif d'engager l'élève dans ses apprentissages tel que Ruben Puentedura le présente dans le modèle SAMR (substitution, Augmentation, Modification, Redéfinition). La Redéfinition est possible lorsque la technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables, telles que la réalisation d'une vidéo. En effet, les élèves, en collaborant, développent des compétences écrites, orales et numériques. Le retour sur la prestation, tout au long du processus de création, rendu exclusivement possible grâce au numérique, permet à l'apprenant de s'auto-évaluer ce qui lui révèle les compétences travaillées et développées. L'élève, en collaborant avec ses pairs, est ainsi engagé dans son apprentissage qui devient signifiant.

8) Limites et ajustements :

Les contraintes de temps (liées au Covid-19) ne nous ont pas permis de réaliser les séquences vidéo et donc d'aller au bout du projet.

9) Bilan :

Les élèves étaient très motivés par cette activité, malgré l'appréhension naturelle de se voir à l'écran et d'entendre leur voix enregistrée. Ils étaient très déçus de ne pas pouvoir aller au bout de ce projet.