



# Atelier 2S2C ou comment développer de nouvelles compétences tout en apprenant

publié le 29/06/2020

## Descriptif :

Atelier vidéos muettes ou dans la peau d'un prof de sciences

## Sommaire :

- Séance 1 : choix d'une vidéo muette
- Séance 2 : sous-titrage de la vidéo muette et création d'un questionnaire à choix multiples
- Séance 3 : place au jeu

Le 08 juin 2020, les élèves des classes de seconde et de première ont repris au [Lycée Polyvalent Kyoto](#) de Poitiers. Dans le respect du protocole sanitaire en établissement, et ce pendant trois semaines, les classes de secondes ont été accueillies en présentiel les lundi et mardi, et les classes de première les jeudi et vendredi.

Les matinées étaient destinées aux travaux pratiques, très importants en lycée professionnel, pour les élèves accueillis en présentiel et à la poursuite des enseignements pour les élèves restés à distance.

Mais tous les élèves, qu'ils soient en présentiel ou en distanciel, ont eu le privilège de participer les après-midi à des **ateliers** mis en place par les enseignants dans le cadre du **dispositif 2S2C** (Sport-Santé-Culture-Civisme). C'est dans ce cadre qu'un petit groupe d'élèves a choisi l'atelier

Dans la peau d'un prof de Sciences

organisé par *Julie ABSOLU* et *Christelle SAJUS*, professeurs de Biotechnologies.

### Objectifs méthodologiques de cet atelier :

- *Effectuer* des recherches documentaires ;
- *Extraire* des informations pertinentes d'un document vidéo ;
- *Développer* l'expression écrite ;
- *Développer* un contenu multimédia ;
- *Être* autonome et responsable dans l'usage des outils numériques.

### ● Séance 1 : choix d'une vidéo muette

Chaque élève s'est vu proposer **3 vidéos non sonorisées** d'une durée approximative de 2 minutes. Ces **vidéos muettes** scientifiques ont été tournées par les professeurs à partir des animations proposées par [eduMedia](#).



est un **site web éducatif** spécialisé dans la création de contenus numériques ludiques, que ce soit des vidéos, des animations ou des quiz, rendant accessible **l'apprentissage des sciences et des mathématiques** du primaire au secondaire.

Suite au visionnage des trois vidéos, après en avoir compris le message global, chacun a pu choisir celle qui l'inspirait le plus.

Est ensuite venu le moment des **recherches documentaires** complémentaires, pour que les élèves comprennent

l'ensemble de la vidéo et identifient ce qui devra être expliqué dans les sous-titres :

- recherche des *définitions des éventuelles légendes* apparaissant dans la vidéo, pour faciliter la compréhension de certains messages ;
- recherche de quelques *explications supplémentaires sur le thème illustré* pour expliquer les images ou les phénomènes observés.

Enfin les élèves ont rédigé le texte à faire apparaître en sous-titres sur leur vidéo, texte qui devait permettre d'en *présenter clairement le contenu* et de *rendre la vidéo compréhensible par tous* en particulier leurs camarades qui la visionneront lors de la troisième séance.

---

## ● Séance 2 : sous-titrage de la vidéo muette et création d'un questionnaire à choix multiples

- Dans un premier temps, les élèves ont réalisé le **sous-titrage** de la vidéo muette. Pour cela, après avoir téléchargé la vidéo, ils l'ont uploadée (téléchargée) dans Capté outil en ligne **éditeur de sous-titres**. Avec [Capté](#), rien de compliqué. L'interface est adaptée à tous les niveaux et l'ensemble des fonctionnalités a été pensé pour aller droit au but et faire perdre le moins de temps possible.



Il s'agissait ainsi pour chaque élève de repérer les différentes parties de la vidéo qui méritaient un commentaire et d'y **placer les sous-titres** aux moments adéquats. À tout moment Capté permet un arrêt sur image de la vidéo en cours de sous-titrage, sur un écran de contrôle, pour ajuster les commentaires aux scènes de la vidéo. Ne restait plus alors qu'à envoyer la vidéo aux deux professeurs pour relecture et correction.

- Dans un deuxième temps, chaque élève devait **rédiger un questionnaire** visant à vérifier que les autres élèves du groupe ont bien compris les informations contenues dans la vidéo choisie. Pour cela le travail s'est fait sur la plateforme de création de quiz : AgoraQuiz. Gratuit, sans publicité et conforme au RGPD, [AgoraQuiz](#) est une solution de création de **quiz collaboratifs**, ludique, permettant aux élèves de créer des quiz sur des thèmes imposés, sous la coordination et la modération de l'enseignant. Chaque élève s'est connecté au groupe et à son thème puis a rédigé ses 6 questions à choix multiples, questions/réponses validées par les enseignantes avant la mise en jeu.



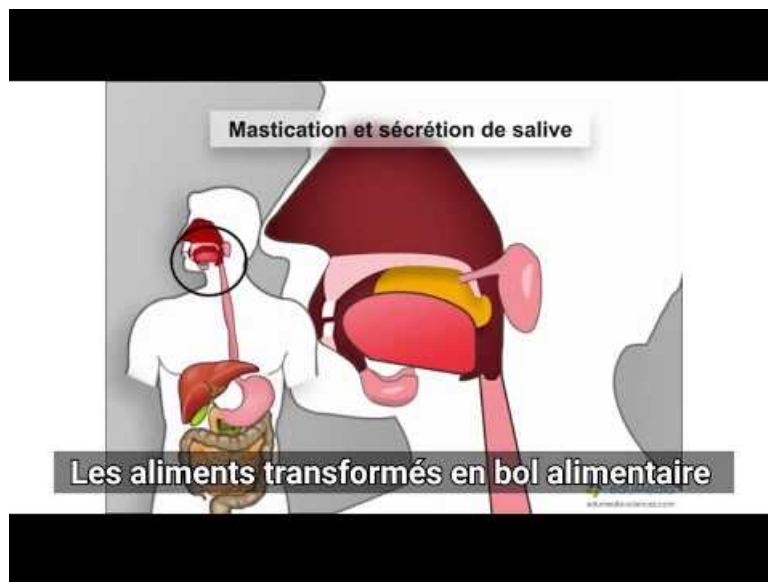
---

## ● Séance 3 : place au jeu

### ○ Partie 1 : « apprentissage des cours »

Chaque élève du groupe devait visionner attentivement les vidéos sous-titrées par les autres participants à l'atelier, en essayant de **mémoriser** les informations essentielles. Libre à eux de prendre des notes, de faire pause, de réviser certains passages...

Voici un exemple de vidéo muette sur la digestion sous-titrée par Orianna, élève de première STHR du lycée Kyoto.

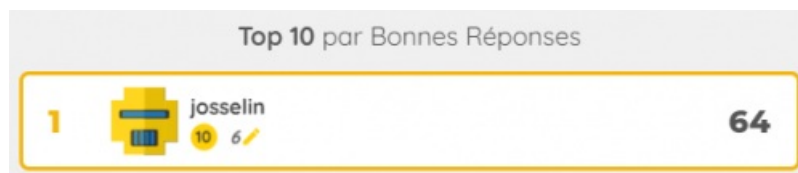


Vidéo La digestion avec sous titres (Video Youtube)

○ Partie 2 : « l'évaluation » en direct !!

Ne restait plus qu'à jouer sérieusement et à affronter en duel, par le biais de plusieurs manches les autres participants à l'atelier y compris les professeurs.

Félicitation au vainqueur, Josselin élève de première BPHA.



Tous les élèves ayant travaillé avec motivation et application se sont vu remettre un **open badge**, certifiant des **compétences numériques** dans la création de contenu multimédia (Domaine 3.2 de la certification Pix). Ils pourront placer ce badge dans un sac à badge pour valoriser cette compétence transversale dans leur future carrière.



Une belle expérience à renouveler, pourquoi pas en présentiel, tout en l'enrichissant avec une présentation orale de la vidéo en vue de préparer l'épreuve du grand oral qui attend tous les élèves de terminale dès l'année prochaine !

