



Enseigner la langue avec Adobe Spark Vidéo

publié le 01/10/2018

La grammaire autrement – tout Niveau

Descriptif :

Une activité filée sur l'année pour mieux s'approprier avec le numérique les notions grammaticales.

Sommaire :

- Descriptif rapide
- Récit bref
- Plus-value - Intérêt - bénéfique
- Contextes didactiques et pédagogiques possibles
- Compétences des programmes travaillées
- Des ressources, des liens

Contraintes matérielles : ordinateur, tablette ou smartphone

Contexte numérique de l'établissement : réseau suffisant, I-cart, ordinateurs, tablettes ou classes mobiles, Pronote

Outil : application Adobe Spark Vidéo

Degré de technicité : mise en œuvre accessible



Le numérique au service de la langue

● Descriptif rapide

Il s'agit de rendre l'élève acteur de son parcours en lui proposant un enseignement de la langue plus adapté, systématique et motivant. Les notions simples sont travaillées en classe inversée. Les notions nouvelles ou complexes sont abordées en classe. L'élève doit ensuite construire une capsule de 2-3 minutes maximum sur le nouveau point de langue. Une nouvelle notion est proposée tous les quinze jours.

L'élève va se constituer ainsi un manuel de langue numérique davantage en lien avec ses centres d'intérêt et ses pratiques.

[Adobe Spark Vidéo](#) est une application qui permet à l'élève de produire une ressource qui peut mêler texte, vidéo, image et voix.

● Récit bref

○ Pour une notion simple :

- Étape 1 : A la maison

Le cours de langue est disponible dans le e-cartable de l'élève qui dispose d'une semaine pour visionner la capsule pédagogique et assimiler son contenu après l'avoir transposé en carte mentale manuelle ou numérique, avec le logiciel [Freemind](#) notamment.

- Étape 2 : En classe

Le professeur s'assure que la capsule a été visionnée en proposant une évaluation formative avec l'outil [Plickers](#).

- Étape 3 : En classe

Les élèves qui n'ont pas fait le travail à la maison sont invités à le faire en classe pendant que les autres élèves sont lancés sur des exercices d'application interactifs ou extraits d'un manuel de langue qui vont crescendo en difficultés. Chacun avance à son rythme et peut solliciter l'enseignant grâce au [tétra-aide](#).

- Étape 4 : En classe après une semaine

Les élèves sont évalués via un QCM Pronote.

○ Pour une notion complexe ou nouvelle

- Étape 1 : En classe - en groupe

Les élèves sont amenés à travailler sur une nouvelle notion à partir d'une fiche d'observation en 3 temps : observation, formulation de la règle, application.

 [Fiche d'observation](#) (PDF de 1.6 Mo)
Enseigner la langue avec Adobe Spark Vidéo - La grammaire autrement.

Ils synthétisent ensuite le cours sous forme de carte mentale :

 [Exemple de carte mentale](#) (PDF de 690.1 ko)
Enseigner la langue avec Adobe Spark Vidéo - La grammaire autrement.

- Étape 2 : En classe - en groupe

Les élèves élaborent le storyboard qui présentera la notion et lorsqu'il est validé par l'enseignant, ils construisent la capsule pédagogique avec Adobe Spark Vidéo.

 [Exemple de storyboard](#) (PDF de 6.7 Mo)
Enseigner la langue avec Adobe Spark Vidéo - La grammaire autrement.



Exemple de réalisation (MPEG4 de 23.2 Mo)
L'emploi des temps du récit au passé : capsule conçue par un groupe d'élèves avec Adobe Spark

● Plus-value - Intérêt - bénéfice

Cette pratique favorise la motivation et l'implication de l'élève. Le support de la capsule est un outil qui convient aux élèves qui éprouvent des difficultés à apprendre un cours traditionnel. L'élève a la possibilité d'arrêter la capsule pour prendre des notes, réécouter le cours autant de fois qu'il le souhaite. L'image et le son favorisent pour certains la mémorisation. En outre, l'élève apprend à être précis et concis. Construire une capsule pédagogique est en effet un bon exercice pour travailler l'esprit de synthèse.

● Contextes didactiques et pédagogiques possibles

Des variantes sont possibles : proposer en début d'année un plan de travail et chaque élève traite la notion qu'il souhaite. Il ne peut aborder un nouveau point que s'il maîtrise le précédent.

● Compétences des programmes travaillées

- mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre
- connaître les aspects fondamentaux du fonctionnement syntaxique
- être autonome
- coopérer et réaliser un projet

- mobiliser des outils numériques pour apprendre

● Des ressources, des liens

▶ Un tutoriel : [Fiche Edubase 2597](#) ↗

▶ Un [storyboard](#) ↗ à compléter pour aider les élèves à créer leur propre capsule.



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.