



# Apprendre à créer une vidéo en cours d'espagnol

publié le 04/06/2024

Création d'une vidéo en cours d'espagnol dans le cadre du stage de 3<sup>e</sup>

## Descriptif :

Mise en voix et en image du projet ¡Fílmame para conocermé ! : création d'une vidéo à l'issue d'une séquence de présentation personnelle.

## Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

### ● Contexte et objectif de la séance

L'objectif de ce projet final serait une captation vidéo dans le cadre d'une séquence intitulée *Yo y mi futuro* dans laquelle devra figurer une **brève présentation de chaque élève** (réutilisation des objectifs de la première séquence de l'année de 3<sup>e</sup>me : se présenter, caractère, loisirs, compétences personnelles), une explication de l'**expérience professionnelle en entreprise** dans le cadre du stage de 3<sup>e</sup>me (bref compte-rendu en faisant apparaître les points positifs et négatifs) et enfin l'**objectif professionnel futur**, le métier envisagé et les raisons de ce choix.



L'idée est de réfléchir sur le "je" actuel et celui de demain, au centre des objectifs linguistiques de langue vivante du collège.

La genèse du projet : le visionnage d'une vidéo de la présentation personnelle d'une ancienne élève de STMG dans le cadre de son parcours postBac, *Information et communication option publicité* à l'IUT de Bordeaux Montaigne.

### ● Plus-value du numérique dans cette séance

L'utilisation du numérique servirait de mise en forme et permettrait de donner une dimension aboutie, un intérêt et un stimulant au projet de présentation de soi. Les élèves pourraient se servir de ce projet pour le présenter à l'oral du Brevet dans le cadre de leur parcours avenir avec comme support la vidéo aboutie de leur travail.

(Pour plus de plus-values voir le Modèle SAMR au dernier paragraphe de l'article pour compléter le propos.)

### ● Modalités de mise en œuvre

À la fin de sa séquence, le professeur pourra prévoir deux ou trois heures pour effectuer sa tâche finale, son projet vidéo avec les élèves. Aussi, il s'assurera que chaque élève arrive avec un texte de présentation pour chaque partie de la vidéo (brève présentation personnelle, expérience professionnelle en entreprise et projection professionnelle future).

- Niveau éducatif : 3<sup>e</sup>me
- Durée : 3 heures.
- Ressources numériques utilisées :
  - iPad ou flotte de tablettes.
- Applications numériques utilisées :

- iMovie ou CapCut.
- DigiPad (La Digitale) pour mutualisation des productions.
- Enregistreur vocal ([Le LivreScolaire](#))
- Pré-requis :
  - Avoir réfléchi à la trame de la vidéo : scénarii possibles et attendus propres à chaque professeur d'espagnol (et/ou équipe pédagogique)
  - Rédaction du script de la vidéo : expression écrite (5 à 8 lignes pour chaque partie définie) et correction préalable de l'enseignant.
  - Entraînement voire enregistrement personnel des écrits. Cette partie pourra aussi être pensée en classe si le professeur souhaite travailler l'accentuation, la diction et la lecture à haute voix comme objectifs.
    - Séquence préliminaire sur la présentation de soi, réinvestissement des objectifs de 4ème : présent de l'indicatif, estar + gérondif ; lexique sur la personnalité et le caractère.
    - La réalisation de leur stage de 3ème.
- Prolongements possibles : À l'issue de la réalisation de ce projet, il sera possible de faire une exposition au CDI pour inviter les autres élèves du collège (autres 3ème ou élèves de 4ème) à venir découvrir les différents métiers sur le modèle d'un *Salon étudiant du collège*.

### ● Déroulement de la séance

Ce projet intervient à la fin de la deuxième séquence de l'année ou lors de leur départ en stage en entreprise. Il s'agira plus ici d'un projet de fin de séquence que d'une séance. Le professeur pourra la décliner en une ou plusieurs séances de cours. Ce travail pourra se faire en groupe ou individuellement.

1. Brève présentation de l'élève.
2. Expérience en entreprise : compte-rendu.
3. Objectif professionnel futur : en lien ou pas avec l'expérience en entreprise.



En amont, il s'agit pour les élèves de 3ème d'avoir rédigé un cours texte (5-6lignes) sur leur expérience de leur stage en entreprise. Après correction et validation du professeur, les élèves pourront l'apprendre afin de jouer leur propre personnage devant la caméra. On pourra répéter ce travail (passage à l'écrit) ou pas, en fonction du niveau des élèves. L'idée si le projet professionnel n'est pas en lien avec l'expérience de stage est de trouver une explication pour éclairer les choix.

Une grille d'évaluation pourra être distribuée afin que chacun.e puisse prendre conscience des objectifs à atteindre (linguistiques, culturels et pragmatiques).

Ensuite, et par groupe de deux, les élèves s'enregistreront (et/ou se filmeront) en fonction de leurs besoins. Le fruit de ce travail pourra être stocké sur un mur virtuel (DigiPad) ouvert à cet effet afin de regrouper tous les travaux des élèves.

Ce n'est que dans un dernier temps que les élèves travailleront sur les tablettes du collège (ou ordinateur dans une salle informatique) afin de procéder au montage de leur travail avec l'outil iMovie.

Le travail abouti pourra être rendu sur ce [DigiPad](#) dédié au projet et/ou dans le serveur informatique "Partage du collège".



### ● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires :**

- Compétences linguistiques : le futur de l'indicatif, le subjonctif présent dans la subordonnée temporelle à notion de future introduite par *cuando*, le lexique des métiers et des études.
- Compétences pragmatiques : je suis capable de prendre la parole devant une caméra pour me présenter et présenter mes idées, mes souhaits pour mon avenir.
- Compétences culturelles : les jeunes Espagnols et les ouvertures de travail, *la fuga de cerebros*, la place de l'espagnol dans le Parcours Avenir.

- **Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :**

- ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) 

- Communication et collaboration
  - Partager et publier
  - Collaborer
- Création de contenus
  - Développer des documents multimédia
  - Adapter les documents à leur finalité
- Environnement numérique
  - Résoudre des problèmes techniques
  - Évoluer dans un environnement numérique

- **Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :**

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 

- Enseignement - Apprentissage
  - Concevoir
  - Mettre en œuvre
- Compétences numériques des apprenants
  - Développer les compétences numériques des apprenants

- **Bilan critique de la séance**

La création de cette vidéo participe à plusieurs parcours inscrits dans les programmes de collège :

- **Parcours Avenir** (objectif : création du projet personnel d'orientation et connaissance de soi). Il pourra servir de support lors de la passation de l'oral du DNB.
- **Parcours citoyen** (objectif : savoir se présenter, parler de soi.) Cet exercice permettra aux élèves de s'exprimer à l'oral et de se construire en tant que citoyen.
- **PEAC** (objectif : utilisation artistique des outils numériques : création et montage d'une vidéo.)
- **Éducation aux médias et à l'information** (objectif : savoir communiquer dans le cadre d'une vidéo ; connaissances des droits et devoirs sur internet.) Appréhension de la charte numérique de l'établissement.
- **Parcours PIX** (objectif : découverte de l'outil numérique, collaborer à une production numérique et publier l'objet numérique.)

Ce projet interdisciplinaire est à la croisée des parcours éducatifs et culturels présentés dans le cadre de l'oral du brevet.

Prévoir quelques séances de pré-requis entre collègues pour mutualiser les attentes, avoir une ligne commune concernant l'utilisation de l'outil numérique comme outil pédagogique.

- **Modèle SAMR**

- ▶ [Modèle SAMR de Ruben Puentedura](#) 

Où en est-on avec ce projet ?

- **Amélioration**

- *Augmentation* : L'amélioration fonctionnelle permet de transformer la préparation de l'oral en une activité

plus ludique et plus concrète. Le résultat est plus visible et permet de donner du sens à la séquence pédagogique proposée aux élèves.

- **Transformation**

- *Redéfinition* : Nouvelle approche grâce au numérique. La création de vidéo permet un approfondissement de la réflexion sur l'évaluation : le professeur pourra proposer ce projet après une évaluation sommative écrite ou orale selon les objectifs de sa séquence pédagogique.



**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.