Liste des actions

Draw My Life : speed motion à l'EPL du Bourbonnais

EPL Du Bourbonnais, Auvergne-Rhône-Alpes

Neuvy CS 41721

0317 Molins Cedex

Tél : 0470469280
Site web : http://eplb2.odns.fr/EPL/index.php
Responsable : Béatrice Chevallereau , beatrice.chevallereau@educagri.fr
Rédacteur de la fiche : Bruno PRADINE, Enseignant Anglais , bruno.pradine@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

Cette séquence a pour but de faire travailler le passé en anglais, ainsi que les verbes irréguliers. A la place de faire apprendre aux élèves ces fameux verbes, sans but évident pour eux, je voulais qu'ils en aient besoin, pour réaliser un projet qui les motivent.

Le Draw My Life, c'est raconter sa vie en la dessinant sur un tableau ou une ardoise, pour ensuite accélérer la vidéo et enregistrer l'audio par-dessus. Cette technique, appelée « speed motion » (film en accéléré), est clairement utilisable dans d'autres matières que les langues vivantes. *Draw My Life*

: dessiner sa vie, le phénomène Youtube sur trendy.letudiant.fr

Cet usage du speed motion se fait dans le cadre du projet régional « Lycée tout numérique » et d'une **démarche d'expérimentation pédagogique** suivie par la DRAAF SRFD Auvergne Rhône Alpes. Chaque élève est équipé d'un ordinateur, et le lycée met à disposition des apprenants 2 caméras mobiles Hue.

En début de séquence, les élèves rédigent la trame de leur vidéo à l'aide d'un storyboard : ils peuvent se concentrer sur un moment précis de leur vie, et trouver des anecdotes à raconter. Pour trouver le vocabulaire nécessaire à l'écriture de ce script, les apprenants ont accès au dictionnaire en ligne WordReference. Le script de chaque moment de vie est écrit à côté du croquis du dessin qui sera réalisé sur l'ardoise.

Vient ensuite la phase dessin du projet : chaque souvenir qu'ils ont choisi est dessiné sur une ardoise et filmé (caméra frontale de l'ordinateur, téléphone portable, caméra mobile Hue). A l'aide du logiciel Movie Maker, le son est ensuite inséré dans chaque capsule vidéo. Le logiciel accélère la vidéo pour qu'elle colle au son à la seconde près.

Cette séquence était proposée pour la deuxième année consécutive. L'année dernière, la partie informatique prenait trop de temps à l'enseignant, au détriment de la langue cible de la vidéo. Les élèves avaient cette année un tutoriel précis, crée pour ce projet, guidant les apprenants à chaque étape.

L’intérêt des élèves pour le projet était évident : ils voulaient le voir finalisé, et on passé pour la plupart beaucoup de temps à chercher des mots, des expressions, conjuguer des verbes au passé et recommencer les prises de vues pour arriver au rendu qu’ils désiraient.

Les élèves qui maîtrisent le côté informatique n’étant pas toujours les mêmes que ceux qui ont des facilités en anglais, une entraide s’est vité crée dans le groupe classe, permettant à l’enseignant d’installer une différentiation pédagogique. En effet, certains élèves ont voulu aller plus loin que la consigne en terme de niveau de langue, alors que pour d’autres des exercices de remédiation en conjugaison on pu être proposés.

En terme d’enseignement, le plus dur consiste à laisser, lors de la rédaction du script et de l’enregistrement, une part au naturel, aux erreurs de syntaxe ou de prononciation.

La formation de l’enseignant peut parfois nuire à la communication en classe de langue. C’est là qu’interviennent des problèmes récurrents que citent Maria-Alice Médioni dans « Pour apprendre une langue il faut la parler »

- L’hypercorrection: on corrige l’erreur dès qu’elle

apparaît. L'apprenant est interrompu alors qu'il est engagé dans une activité difficile – parler ou rédiger en langue étrangère. Le découragement, le renoncement en sont les résultats les plus flagrants.

- Des attentes trop ciblées : le formateur attend un certain type de réponse, ce qui empêche de prendre en considération des apports divergents, insolites, originaux ou de saisir une éventuelle incompréhension de la part de l'apprenant.

D'après Léa Baumard, l'erreur ne doit pas être corrigée systématiquement, bien au contraire, elle permet même de favoriser la prise de parole par les apprenants, qui mis en confiance, se laissent aller à la prise de risque.

Un prolongement de cette activité pourrait être l'incrustation des sous-titres français, à l'aide du logiciel VLC.

A télécharger en PDF : **le tutoriel Draw My Life**

Et la vidéo Draw My Life d'Amélie.

VIDEOS

Date :12 octobre 2018
Mots-clés : Numérique éducatif, Pédagogie de projet

Voie de formation : Formation initiale
Niveau de formation : VI (4e et 3e), V (CAP), IV (Bac pro, Bac général)
Initiative du dispositif : Locale

Référent : Sonia Rougier ,ronia.rougier@educagri.fr

Etat de l'action : Terminée
Nature de l'action : Innovation

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires Vos commentaires

Nom Nom

Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.

Soumettre le commentaire

Δ