

Éducation à la vidéo

- Production de vidéo et éducation aux médias

Document de présentation

Présentation de l'éducation à la vidéo

1. La pédagogie des projets vidéo
2. Thèmes possibles pour votre projet vidéo
3. De quel type de caméra a-t-on besoin ?
4. De quoi a-t-on besoin pour le montage ?
5. Comment partager mes vidéos terminées
6. Obtenez du soutien - rejoignez nos cours vidéo
7. Connectez-vous - rejoignez notre réseau



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

Présentation de l'éducation à la vidéo

Bienvenue dans le monde de l'éducation à la vidéo. Avec ce document de présentation, nous voulons résumer nos idées concernant l'éducation à la vidéo et vous fournir un soutien concret pour démarrer, que ce soit au sujet des thèmes possibles ou de la technologie. Ce document se fonde sur une riche expérience des projets vidéo scolaires, projets durant lesquels les élèves ont créé leurs propres messages médiatiques en utilisant la production vidéo et réfléchi aux messages ainsi produits. Les projets vidéo constituent un complément intéressant à la pratique quotidienne d'enseignement, ils passionnent et motivent les jeunes impliqués et s'avèrent très utiles lors de projets scolaires internationaux.

Un projet vidéo consiste à produire une vidéo ensemble. Cela peut paraître intimidant mais ne l'est pas nécessairement : vous pouvez débiter avec des exercices brefs et simples sans forcément produire un long métrage. Vous pouvez commencer en décrivant simplement une partie de votre cours ou en filmant avec la caméra un moment intéressant, sans recourir au montage. Si votre temps de cours est limité, vous pouvez lier ce projet à des travaux vidéo indépendants extrascolaires. Ce qui importe le plus dans ce projet, ce sont le *processus* et la *réflexion*, c'est-à-dire demander à chaque étape ce qui a été fait et pourquoi. Une fois que vous maîtrisez ces exercices, vous pourrez tenter des projets plus longs et plus exigeants.

Vous n'êtes pas obligé d'être un technicien vidéo professionnel doté de la panoplie complète des technologies modernes pour le filmage et le montage. Vous pouvez simplement utiliser la technologie dont vous disposez et obtenir un résultat supérieur à vos attentes. Vous pouvez commencer à l'aide d'un appareil photo (presque tous disposent d'une fonction vidéo) ou bien d'un smartphone. De nombreux ordinateurs disposent de logiciels de montage pré-installés ou pouvant être téléchargés gratuitement. C'est suffisant pour la majorité du travail pédagogique sur la vidéo. Si vous avez besoin d'aide du point de vue technologique, les élèves du secondaire sont souvent capables de vous la fournir. Il est plus important que vous compreniez les *concepts* que vous souhaitez présenter que de connaître tous les aspects techniques.

Nous espérons que ce document vous sera utile. Veuillez nous écrire si vous avez des questions. N'oubliez pas non plus de nous envoyer vos bonnes idées et de nous faire partager vos vidéos !

Vous pouvez télécharger ce document à partir de www.viducate.net ou www.mediaeducation.net

1. La pédagogie des projets vidéo

L'éducation à la vidéo ne consiste pas à apprendre à se servir d'une caméra et de l'équipement de montage. Nous souhaitons que les élèves s'engagent de manière critique dans le monde médiatique moderne. Produire leurs propres vidéos, aussi simples soient-elles, s'avère le moyen d'y parvenir. C'est l'idée principale sous-tendant le travail d'éducation à la vidéo que nous promouvons. Cela consiste à comprendre les messages médiatiques, à poser activement des questions et développer ses propres messages.

Pour leur réussite, il importe que les projets vidéo soient soigneusement planifiés. Cela suppose de dégager assez de temps aux élèves de manière à ce qu'ils écrivent les grandes lignes du contenu de la vidéo ainsi que pour la réflexion au sujet de ce qui a été produit. La réflexion est importante à chaque étape du processus, de même qu'une évaluation, qui permet de comparer les intentions initiales au résultat final.

Tout aussi cruciale est également la collaboration, car produire une vidéo est un travail d'équipe. Prévoir les scripts, filmer et monter les images fournissent de nombreuses occasions aux élèves de débattre de leurs idées et de trouver un consensus. Explorer ensemble un document audiovisuel permet d'engager une précieuse discussion sur les différences de signification et les émotions. À la fin du projet, chaque groupe présente sa production et un espace s'ouvre pour discuter des expériences liées au projet.

Les vidéos constituent un formidable média pour échanger ses impressions sur la classe, l'école ou quelques unes des activités effectuées ensemble. L'échange de vidéos avec d'autres groupes d'apprenants, en particulier provenant de contextes culturels différents, aide les élèves à prendre conscience de leur propre environnement. La production et la présentation de son propre travail crée également une plus grande ouverture vis-à-vis des présentations vidéo des partenaires d'échange. À cet égard, les projets vidéo peuvent être des outils appréciables pour l'apprentissage interculturel.

Si vous souhaitez en apprendre davantage sur la pédagogie vidéo, consultez la section historique de www.viducate.net. Consultez également www.mediaeducation.net pour plus d'idées générales concernant l'éducation aux médias. Vous pouvez également télécharger le livret en format pdf « Media Education across the Curriculum » dans la section des téléchargements.

2. Thèmes possibles pour votre projet vidéo

La gamme des thèmes pour les projets vidéo est infinie : en gros, tout ce que vous faites peut être décrit et exploré à l'aide de la vidéo. Dans le cadre de notre projet Viducate, nous avons commencé à classer les travaux vidéos selon trois thèmes transversaux qui sont la *créativité*, la *citoyenneté active* et la *communication interculturelle*. Vous pouvez trouver une présentation de chacun de ces thèmes ainsi que des exemples dans la base de données des pratiques exemplaires (http://www.viducate.net/index.php?option=com_content&view=article&id=81&Itemid=116).

Cependant, ces thèmes peuvent tout aussi bien se référer à des **matières scolaires**. Nous avons réalisé des projets traitant de matières comme le sport, l'histoire, la biologie et les langues étrangères mais toute autre discipline est bien entendu possible. Si vous cherchez une idée, pourquoi ne pas essayer :

- **Le sport** : produire une courte vidéo sur les stars du sport (et discuter de comment celui-ci est représenté dans les médias, <http://www.mediaeducation.net/EN/themesSport.htm>)
- **L'histoire** : se concentrer sur des événements passés et demander aux enfants de produire un court documentaire (ce qui rejoint l'idée de médiation de l'histoire, <http://www.mediaeducation.net/EN/themesHistory.htm>)
- **La biologie** : créer de petits clips vidéo dans lesquels les élèves se présentent comme des modèles de publicité (et débattre de comment les corps y sont représentés, <http://www.mediaeducation.net/EN/themesBiology.htm>)
- **Les langues étrangères** : présenter des clips brefs dans lesquels vous montrez quelques mots ou un court jeu de rôles (www.divisproject.eu)

Une autre idée serait de s'appuyer sur le **journal télévisé**. Vous pouvez monter un studio simple quelque part dans votre établissement et différents groupes d'élèves pourraient y produire de courts bulletins d'information sur l'école ou le quartier. Cela peut conduire à d'intéressantes discussions sur la sélection des informations sur les chaînes nationales de télévision (pour en savoir plus : www.23muskeltiere.de/europe.htm)

Vous pouvez aussi faire de l'animation image par image, une technique simple qui permet de faire bouger des objets à partir d'images fixes (http://viducate.net/attachments/065_join%20in%20task%20creativity.pdf)

3. De quel type de caméra a-t-on besoin ?

Toutes sortes de technologies différentes peuvent être utilisées pour filmer des vidéos. Cela inclut bien évidemment les caméras vidéo proprement dites, en divers formats, mais aussi les appareils photos dotés de fonctions vidéo, les webcams et les smartphones.

Les **caméras vidéo** génériques offrent généralement une bonne prise en main et possèdent un objectif plus large, un bon contrôle du zoom ainsi qu'un son correct. Les anciens modèles peuvent encore utiliser des cassettes (mini-DV) ou des mini-DVD. Ils requièrent aussi un câble et un port FireWire pour les raccorder votre ordinateur. Ils peuvent être encore utilisés pour les projets. La qualité d'image de ces caméras est encore acceptable, mais leur maniement est plus malaisé que pour celles à mémoire numérique.

Les caméras dotées de **mémoire numérique** sont devenues la norme désormais. Elles peuvent être raccordées à votre ordinateur par un câble USB ou grâce à la carte mémoire. Elles génèrent des fichiers vidéo qui peuvent être immédiatement visionnés sur ordinateur. Cela facilite d'autant le travail pour les projets scolaires dans la mesure où l'on n'a plus besoin de copier le document filmé comme on le faisait auparavant avec les caméscopes analogiques. Leur définition standard convient bien aux projets d'éducation à la vidéo, plus faciles et plus rapides à monter dans la mesure où ils requièrent moins de puissance de calcul. Cependant, il est clair que la haute définition sera la prochaine norme.

La plupart des **appareils photo** possèdent une fonction vidéo et celle-ci est en général suffisante pour les projets pédagogiques. Vérifiez auparavant que la qualité de son est satisfaisante et que vous pouvez monter les images sur votre ordinateur. Certains appareils utilisent des formats vidéo moins communs. Les **appareils photo reflex mono-objectif et système** offrent une qualité d'image s'améliorant constamment et sont aussi très en vogue dans le secteur semi-professionnel. L'objectif interchangeable permet plus de créativité, ce qui est particulièrement utile pour des projets visuels dans le second cycle du secondaire.

Un système d'enregistrement vidéo en haute définition est également incorporé à de nombreux **smartphones**. Leurs objectifs sont souvent limités et la qualité du son n'est généralement pas aussi bonne. Toutefois, ils s'avèrent très pratiques et de nombreux élèves en possèdent. Cela peut aider dans le cadre de projets où plusieurs groupes doivent travailler simultanément. Il existe déjà des logiciels de montage vidéo élémentaires pour la plupart des smartphones. Vérifiez les applications à votre disposition.

Les **webcams** sont normalement incorporées aux ordinateurs portables mais peuvent être rajoutées, pour une somme modique, à des ordinateurs de bureau. Elles peuvent être utilisées pour filmer des clips dont l'action se déroule en face de l'ordinateur tout en téléchargeant ceux-ci en parallèle. YouTube, par exemple, offre ce service.

Si vous voulez enregistrer un son de bonne qualité, il vous faudra avoir recours soit à un appareil d'enregistrement du son séparé avec une carte mémoire soit à

une meilleure caméra avec une prise pour un microphone externe et, idéalement, un casque de manière à pouvoir contrôler le son simultanément.

4. De quoi a-t-on besoin pour le montage ?

Le processus de montage est une étape passionnante pour mettre en forme vos vidéos et décider des messages ainsi que de la direction de votre film. Il peut être un travail de groupe productif. Assurez-vous que le montage soit effectué en groupes de deux ou trois personnes de sorte que les équipes soient obligées de discuter ensemble de ce qu'elles veulent faire. C'est une phase importante dans le processus de production afin de comprendre comment sont faits les films.

Les deux principaux systèmes d'exploitation (Windows et Mac) offrent tous deux des logiciels élémentaires et gratuits de montage vidéo, **Movie Maker** et **iMovie**. Tous deux sont tout à fait adaptés pour les projets pédagogiques vidéo. Si vous disposez d'une version récente de Windows, Movie Maker devra peut-être être téléchargé, mais ce téléchargement est gratuit. iMovie est normalement déjà installé sur Mac.

Movie Maker et iMovie permettent un montage vidéo élémentaire : vous pouvez sélectionner les clips, ajouter des effets, des transitions, des effets sonores et des titres. Tous deux offrent également des possibilités satisfaisantes pour réexporter le film monté afin de le faire partager à votre classe, votre établissement ou votre partenaire d'échange. Les versions les plus récentes de ces deux programmes fonctionnent bien avec la plupart des formats de caméras vidéo, y compris la haute définition. De nombreuses vidéos de didacticiels sont disponibles sur YouTube pour vous permettre de débiter. En voici quelques unes pour Movie Maker et iMovie :

- Initiation à Movie Maker : <http://www.youtube.com/watch?v=JZXK68NS7gU>
- Initiation à Movie Maker à partir de Windows 7 : <http://www.youtube.com/watch?v=XzSerzuGAtM>
- Montage simple avec iMovie 9 : http://www.youtube.com/watch?v=o9IFvDL_x00&feature=related
- Montage avancé avec iMovie 9 : http://www.youtube.com/watch?v=NSbgYP-G_vY

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec ces logiciels basiques de montage vidéo, vous pouvez explorer le segment milieu de gamme du marché. Il inclut des paquets logiciels comme Magix Video deluxe ou Adobe Premiere Elements. Tous deux offrent plus de possibilités pour superposer des images à l'intérieur de davantage de pistes vidéo ainsi que de meilleures caractéristiques sonores. Ceci peut être une bonne option pour le second cycle du secondaire, où les élèves travaillent sur leurs vidéos de manière plus indépendante.

5. Comment partager mes vidéos terminées ?

Les portails de streaming tels que **YouTube** ou **Vimeo** sont devenus des plateformes populaires pour publier des clips vidéo et une manière utile de faire connaître votre projet ou du moins de le rendre visible à vos autres partenaires. Il existe également des plateformes de vidéos pédagogiques comme **teachertube.com**. Tous ces portails offrent un téléchargement gratuit de vos vidéos. Vous devez d'abord vous créer un compte, mais c'est généralement une procédure simple.

En premier lieu, vous devez exporter votre fichier vidéo à partir de votre logiciel de montage. Normalement, vous n'avez qu'à utiliser les préférences fournis. Les codecs les plus fréquents sont .mov (quicktime), .wmv (Windows Media) ainsi que toutes les variations de mpeg 4 comme le codec H.264. Si vous disposez d'une bonne connexion haut débit à internet, vous n'aurez pas à vous inquiéter de la taille des fichiers. La plupart des plateformes ont désormais des limites de taille des fichiers très généreuses, si bien que vous pourrez opter pour de meilleures qualités de son et d'image.

Le **téléchargement** peut prendre quelques minutes en fonction de la taille des fichiers et de la connexion internet. Réfléchissez auparavant à la description et aux mots-clés que vous souhaitez y attacher. Si vous voulez que les autres enseignants puissent trouver votre vidéo, vous devez réfléchir attentivement aux critères de recherche que votre public pourrait utiliser. Les portails de streaming peuvent aussi être employés pour télécharger des clips courts (non montés) réalisés à partir de téléphones portables, d'organiseurs, de webcams ou d'appareils photo. Copiez simplement le clip sur votre disque dur et téléchargez-le directement. La plupart des formats fonctionnent immédiatement sans la moindre procédure de conversion.

Une fois votre clip vidéo téléchargé, vous pouvez le faire partager via vos réseaux sociaux (des boutons spéciaux le permettent, il suffit de cliquer dessus). Vous pouvez aussi copier-coller le code embed pour intégrer votre vidéo dans le site de l'établissement ou un blog (<http://www.youtube.com/watch?v=bLJZSugn4f4>).

Avant de télécharger, il vous faut vérifier deux derniers points : assurez-vous que les productions de vos élèves ne contiennent aucun support protégé par des droits d'auteur comme de la musique commerciale, des photos ou des extraits de films. Ceci peut être vérifié et supprimé automatiquement par les portails vidéo. De même, assurez-vous que les parents des élèves ont donné leur accord écrit à la publication en ligne de support vidéo. N'intégrez ni noms complets ni adresses (ce qui inclut les adresses email) dans vos vidéos.

6. Obtenez du soutien - rejoignez nos cours vidéo

Nous offrons régulièrement des **cours d'éducation à la vidéo** pour les enseignants européens deux fois par an à Berlin. Si vous avez trouvé ce document de présentation intéressant, rejoindre notre équipe pendant une semaine à Berlin pour explorer ensemble l'éducation aux médias et leur production pourrait aussi vous intéresser. Les cours sont financés par la Commission Européenne et la plupart des coûts sont pris en charge pour les participants par un financement européen. Vous pouvez poser votre candidature via votre agence nationale d'éducation et de formation continue. Pour cette candidature, vous devrez prendre en compte les dates butoirs nationales. Pour en savoir plus :

www.course.mediaeducation.net

Si vous êtes totalement novice dans le domaine du montage vidéo ou de la production vidéo en général, vous pouvez obtenir le **soutien externe** d'un centre communautaire local ou de vos élèves du secondaire susceptibles d'avoir monté des vidéos auparavant.

7. Connectez-vous - rejoignez notre réseau

Abonnez-vous à notre bulletin d'information Viducate si vous souhaitez obtenir des informations complémentaires sur les futures activités pédagogiques liées aux médias ou des idées pour vous joindre à nous. Vous pouvez trouver le lien en bas de la page d'accueil Viducate (www.viducate.net).

Veillez nous envoyer les liens de vos productions vidéo et faites nous part de vos expériences ainsi que des résultats en terme d'apprentissage des projets vidéo.

Nous attendons impatiemment d'avoir de vos nouvelles.

Armin Hottmann armin.hottmann@mediaeducation.net

Kulturring in Berlin e.V., Ernststr. 14/16, 12437 Berlin, Allemagne

www.viducate.net | www.mediaeducation.net | www.23muskeltiere.de |
www.speechbubbles.net | www.divisproject.eu

sur Twitter : <http://twitter.com/#!/viducate>

sur Facebook : <http://www.facebook.com/#!/pages/Viducate/195818885644>

sur Ning: <http://viducate.ning.com/>

Cette initiative a reçu le soutien financier de la Commission Européenne. L'entière responsabilité du contenu incombe à l'auteur et la Commission Européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui peut être faite des informations qui y sont contenues.