



## **Apprendre à apprendre : réaliser une capsule vidéo**

Olivier BORDAGE, enseignant au collège Martin Luther King de Liffré (35)

### **I. OBJECTIFS**

#### **Niveau - Insertion dans la programmation**

Classe de 6ème. 2ème trimestre.

Troisième thème d'Histoire consacré à Rome.

#### **Durée du moment numérique**

Réalisation d'une capsule vidéo à la fin de chacune des parties de la séquence. Le logiciel étant facile à prendre en main, le temps de réalisation technique doit être court, environ une dizaine de minutes.

#### **Problématique**

Quelles sont les caractéristiques de la civilisation romaine ?

#### **Compétences du socle commun**

##### **Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer**

Le scénario proposé entend mettre en place des procédures de mémorisation, d'entraînement, d'automatisation et de réflexion sur les langages pour penser et communiquer par la création de textes et d'images (vidéo).

##### **Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre**

Le scénario proposé vise un usage éclairé des outils numériques, à des fins de connaissance et pas seulement d'information.

Il doit aussi permettre l'apprentissage du travail coopératif et collaboratif.

Il veut également montrer aux élèves comment on apprend à l'école.

##### **Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen**

Ce projet constitue un cadre privilégié pour la mise en œuvre des compétences civiques : la capacité à exprimer sa pensée et à justifier ses choix, la prise d'initiative, la capacité à vivre et travailler dans un collectif, l'engagement dans des démarches de conception, de création, de projet...

### **II - MISE EN OEUVRE PEDAGOGIQUE**

#### **Ressources et outils mobilisés**

→ **Tellagami** : [Tellagami](#) est une application très simple d'utilisation, fonctionnant sur les terminaux mobiles (ordiphones et tablettes iOS et Android) dont il existe une version gratuite à ce jour. Tellagami permet de synchroniser un enregistrement vocal aux mouvements d'un personnage virtuel dans un décor choisi. La vidéo finale peut être directement publiée en ligne (sur le site de l'application) ou sauvegardée dans la bibliothèque de l'appareil mobile puis exportée. L'application impose un enregistrement de 30 secondes au plus. Cette contrainte de durée est intéressante puisqu'elle permet de travailler la concision et la précision du propos. Au besoin, on pourra ensuite monter plusieurs séquences ensemble.

→ **Tablettes numériques**

## Description pratique et mise en œuvre

La séance est réalisée en salle de classe ordinaire.

Le scénario de l'activité qui sera menée plusieurs fois au cours de la séquence est présenté de façon magistrale en introduction du cours :

### **Votre mission : créer des « capsules » vidéo explicatives sur Rome**



Votre classe de 6<sup>ème</sup> a été remarquée par le ministère de l'Education Nationale qui vous confie une mission de la plus haute importance. Il s'agit en effet de réaliser des « capsules » vidéo tout au long de la séquence sur Rome. L'objectif est de faire quelque chose de très simple afin de rendre cette séquence abordable à tous les élèves de France.

Pour se faire, vous allez avoir à disposition une tablette sur laquelle est installé le logiciel Tellagami.

A l'aide du tutoriel fourni, vous devrez, à la fin de chaque partie, réaliser une petite vidéo d'une trentaine de secondes qui résume l'essentiel de la leçon.

**Moment 1 :** A l'issue de l'activité sur la fondation de Rome, les binômes d'élèves sont invités à rédiger un texte de résumé qui servira de trace écrite. Ils ont à leur disposition quelques mots et dates-clés qui devront obligatoirement figurer dans ce résumé. A l'issue de ce travail préliminaire, un binôme est choisi pour aller enregistrer son texte sur la tablette. Il dispose du tutoriel au format papier et d'une banque d'images dans laquelle il peut puiser un fond d'écran pour sa vidéo. Il peut aller s'isoler dans le couloir s'il le souhaite. Ce moment ne dure guère plus de 10-15 minutes et il doit devenir de plus en plus court du fait de sa répétition.

**Moment 2 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur le fonctionnement de la République.

**Moment 3 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur les conquêtes de la République.

**Moment 4 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur les pouvoirs de l'empereur.

**Moment 5 à 9 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur la pax romana.

**Moment 6 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur Rome, capitale de l'empire.

**Moment 7 :** Même modus operandi à l'issue de l'activité sur la romanisation.

## Le tutoriel



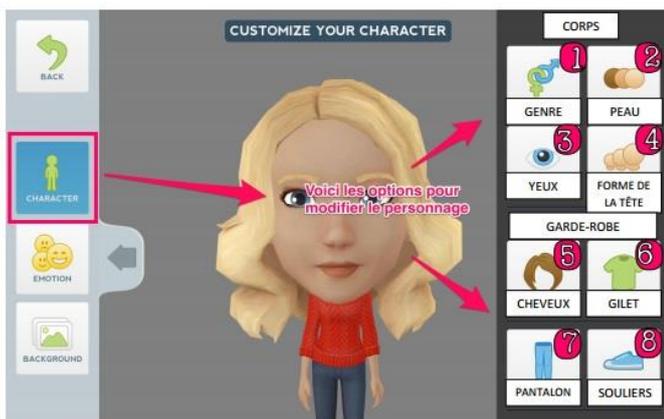
## Comment utiliser Tellagami ?



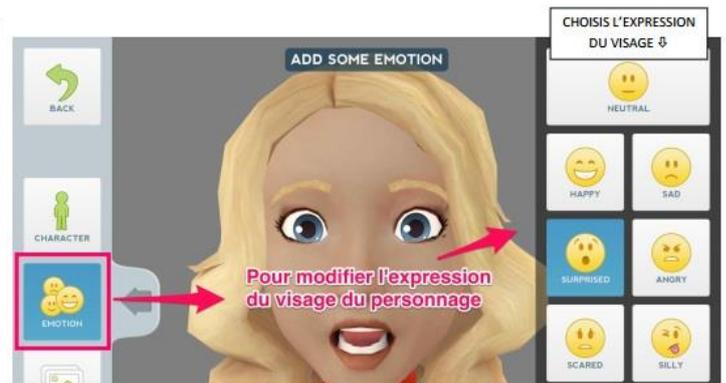
1. Pour créer une nouvelle animation, appuyer sur CREATE



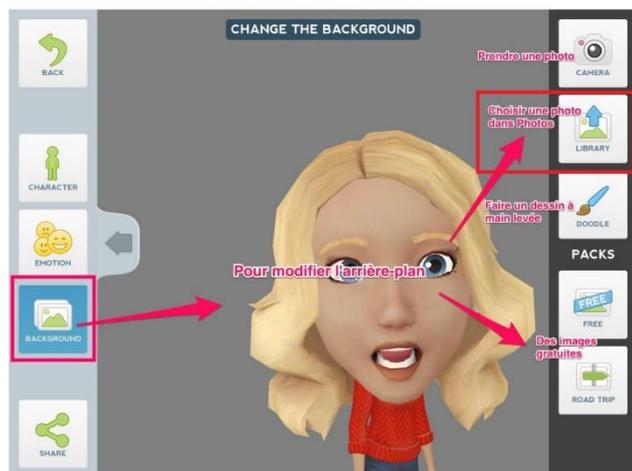
2. Voici le menu à votre disposition



3. Pour modifier votre personnage.



4. Pour modifier l'expression de votre personnage

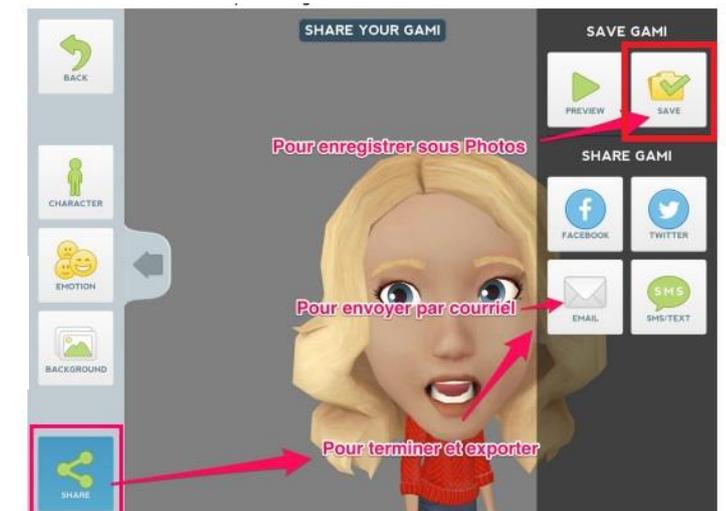


6. Une fois votre personnage terminé ainsi que l'arrière-plan ajouté, retournez au menu précédent en appuyant sur BACK.

7. En appuyant sur votre personnage, redimensionner-le et placer-le à l'endroit souhaité.



8. Enregistrer votre message en appuyant sur MESSAGE et VOICE (seul menu disponible dans la version gratuite)



9. Une fois satisfait (e) de l'enregistrement audio, enregistrez l'animation en appuyant sur SHARE et ensuite sur SAVE pour enregistrer sous Photos

### L'action des élèves

Apprendre à rédiger des textes synthétiques, clairs et précis.

Se familiariser avec des outils numériques d'usage courant et comprendre que ceux-ci peuvent être utilisés à des fins scolaires.

Réaliser une vidéo éducative.

Travailler à deux.

### L'action de l'enseignant

**Accompagnement** dans la rédaction des textes (repérage des mots-clés et dates importantes) +

**remédiation immédiate** (assistance des élèves plus en difficulté et sélection du travail du binôme le plus pertinent)

## III - BILAN ELABORE COLLABORATIVEMENT

Olivier Bordage – concepteur – Sophie Rollet (collège P. Brossolette à Bruz – 35) – testeuse.

### Rappel de l'hypothèse de départ

Le numérique stimule-t-il l'apprentissage des leçons ?

→ **Une motivation accrue.** Les TICE favorisent l'investissement de l'élève. L'élève est acteur et responsable de ses apprentissages en produisant une ressource numérique collective. Le changement de lieu et/ou d'outil introduit la nouveauté dans l'apprentissage, il suscite un intérêt supplémentaire qui sera sans doute favorable à la mémorisation.

→ **Les TICE audio offrent une démultiplication du temps de parole en classe pour chaque élève.** L'usage de cet outil numérique augmente le temps de parole de chaque élève pendant l'heure d'Histoire Géographie (on sort du modèle "exposé" en plénière devant toute la classe). Cet outil facilite en outre l'entraînement à l'expression orale.

→ **Le numérique permet un apprentissage individualisé et plus performant.** Les outils et ressources numériques permettent aux élèves de pratiquer l'expression orale rythme. Ils rendent possible la réalisation d'un travail plus abouti car retravaillé. La possibilité d'annulation des actions rassure les élèves qui s'autorisent le droit à l'erreur. La répétition de moments TICE tout au long de la séquence renforce également le travail en autonomie.

→ **Une continuité des apprentissages.** La mise à disposition des capsules réalisées sur le réseau du collège ou en pièces jointes dans le cahier de texte en ligne permet aux élèves de réviser le cours d'une façon différente.

### Commentaires des élèves

#### Points positifs

- La rédaction des résumés est devenue beaucoup plus attrayante. Certains élèves qui jusque-là tardaient à se mettre au travail et attendaient la correction du professeur, sont très motivés à l'idée d'utiliser la tablette et s'investissent beaucoup plus vite et nettement mieux.
- Les élèves apprécient travailler en binôme. Ils sont très fiers que leur travail soient mutualisé sur le cahier de texte en ligne.
- L'activité suscite un bel enthousiasme. D'ailleurs, certains élèves ont installés l'application sur leur propre tablette à la maison. Pour un usage pédagogique ?

#### Points négatifs

- Le collège ne dispose pas de tablette. L'enseignant amène sa propre tablette qu'il prête aux élèves. Un seul binôme peut donc enregistrer son travail.
- L'enseignant n'a pas accès au WIFI au collège. Il doit donc au préalable, chez lui, télécharger sur la tablette la banque d'images dont les élèves se serviront comme fond d'écran.
- La version gratuite de Tellagami limite le choix des personnages virtuels. Est-ce vraiment un point négatif ? Cela permet sans doute un gain de temps conséquent.

#### Ce qui ne fonctionne pas

Mis à part les points négatifs mentionnés plus haut, tout fonctionne !

## Ce qui peut être modifié - Ce moment numérique est-il transférable ?

### D'autres modalités de travail possibles

- Une flotte de tablettes plus conséquente permettrait à tous de s'enregistrer et donc de travailler l'expression orale à plusieurs reprises.
- Cela permettrait aussi un travail collectif sur l'évaluation par le choix en commun de la ou des capsules vidéo les plus pertinentes.
- Pour pallier le manque de matériel, on pourrait proposer aux élèves de rapporter leurs propres tablettes. Cela nécessite une vraie réflexion sur le BYOD au sein de l'établissement.
- Au vu de l'enthousiasme provoqué par cette activité, on pourrait proposer aux élèves de réaliser leur enregistrement à la maison et de l'envoyer par mail au professeur pour validation et mise en ligne sur le cahier de texte numérique.
- 

### D'autres situations pédagogiques

- Cette activité peut-être reconduite dans toutes les séquences d'histoire, géographie et enseignement morale et civique
- Elle peut sans doute être reproduite dans de nombreuses autres disciplines.
- En juxtaposant les séquences à l'aide d'un outil tel que Windows movie maker, on pourrait imaginer une activité histoire des arts à la façon de l'émission « d'Art d'Art » qui pourrait être une bonne préparation à l'oral de fin d'année.

Test logiciel / ressource

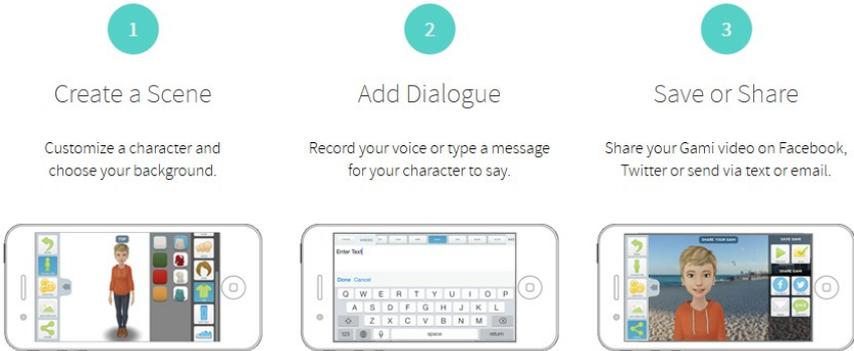


Le logiciel ou la ressource «zéro défaut» n'existe pas. Vous trouverez certainement des inconvénients. Et des avantages!

Identité

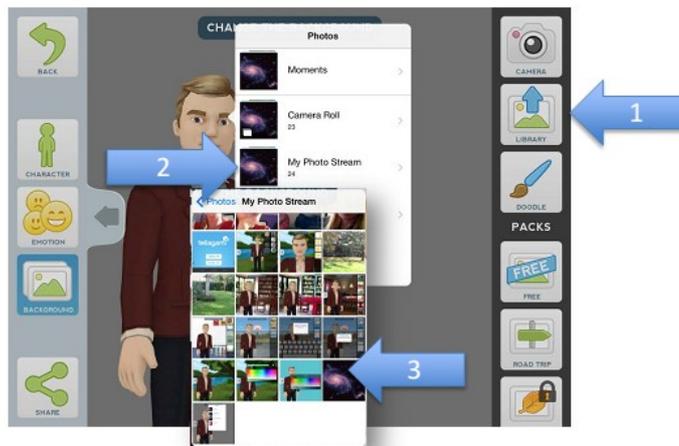
Nom du logiciel /application /ressource en ligne	
Compatibilité	Application fonctionnant sur les terminaux mobiles (ordiphones et tablettes iOS et Android) . Il existe une version gratuite.
Éditeur	Tellagami®
Adresse de téléchargement ou de consultation	<a href="https://tellagami.com/">https://tellagami.com/</a>

Description & Analyse

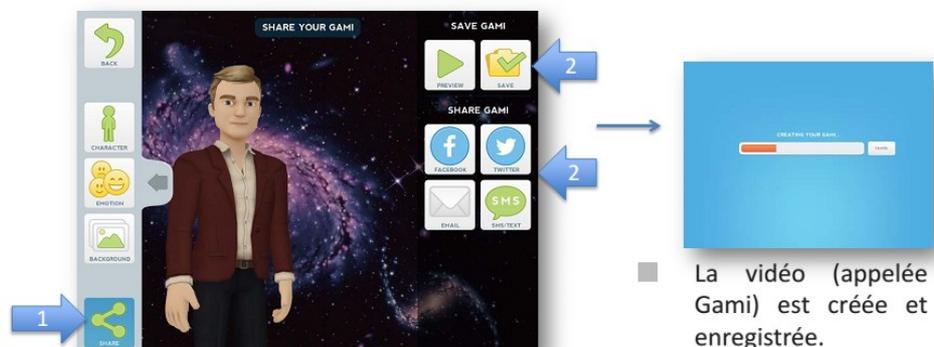
<p>Descriptif</p>	<p><b>Tellagami</b> est une application mobile qui permet de créer et de partager une courte vidéo basée sur l'association :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'un personnage, dont l'aspect peut être personnalisé ;</li> <li>• d'un arrière-plan (photo personnelle ou image pré-enregistrée sur le terminal mobile) ;</li> <li>• d'un enregistrement sonore - de 30 secondes maximum dans la version gratuite - que vous enregistrez vous-même.</li> </ul> <p>La vidéo finale peut être directement publiée en ligne (sur le site de l'application) ou sauvegardée dans la bibliothèque de l'appareil mobile puis exportée sur l'ENT par exemple.</p> <div style="text-align: center;"> <p>How to make a Gami video</p>  </div>
-------------------	--

**Document de travail Proposition Fiche test & évaluation logiciel ressource pour utilisation pédagogique**

<p>Avis global <i>il vous est demandé de décrire les éventuels bénéfices pédagogiques du logiciel/ressource, en classe et/ou en dehors de la classe.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Facilité de prise en main du logiciel/ressource : ① ② ③</li><li>• Pouvoir être intégré aisément dans une démarche pédagogique quotidienne : ① ② ③</li><li>• Apporter à l'enseignant une amélioration certaine au regard de supports plus traditionnels : ① ② ③</li><li>• Permettre la gestion de l'hétérogénéité de la classe et le suivi du travail de l'élève : ① ② ③</li></ul> <p>La version gratuite de l'application impose un enregistrement de 30 secondes au plus. Cette contrainte de durée est intéressante puisqu'elle permet de travailler la concision et la précision du propos. Au besoin, on pourra ensuite monter plusieurs séquences ensemble.</p> <p>De plus, les enregistrements audio posent bien moins de problèmes techniques et personnels (image de soi) que les enregistrements vidéos. Tellagami permet donc des productions rapides et simples, et cependant très utiles comme exercices d'expression orale.</p>
<p>Exemple d'utilisation <i>Lien vers un scénario académique TraAM</i></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tellagami semble être un outil de plus en plus répandu comme en témoignent les activités proposées dans le cadre des <a href="#">TRAAM documentation 2014-2015 par l'académie de Limoges</a>, et <a href="#">2013-2014 par l'académie de Caen</a> ou des <a href="#">TRAAM Économie-Gestion 2014-2015 par l'académie de Polynésie</a></li><li>• Dans notre scénario, Tellagami est utilisé par des binôme d'élèves qui écrivent une synthèse à propos d'un point du cours en vue d'un enregistrement de 30 secondes. Le texte validé par l'enseignant est ensuite enregistré par le binôme retenu (les élèves s'isolent dans une salle vide ou dans le couloir).</li></ul> <div data-bbox="558 1220 1364 1668" data-label="Image"></div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lors de l'enregistrement, les élèves choisissent un décor dans la banque d'images proposée par l'enseignant.</li></ul>



- Les séquences sont sauvegardées sur la tablette. Le fichier vidéo est ensuite joint au cahier de texte de la classe.



La vidéo (appelée Gami) est créée et enregistrée.

- on peut aussi publier le fichier vidéo sur le site Tellegami et en partager le lien).

Bilan de l'expertise  
vous devez donner votre  
appréciation en  
attribuant une note de 0  
(le moins bon) à 3 (le  
meilleur).

• En définitive, Tellagami est un excellent outil. Les enseignants comme les élèves peuvent télécharger l'application gratuitement sur tous les types de tablettes et smartphone. Que ce soit pour un usage enseignant ou élève, la prise en main est très simple.

• On appréciera également la fonction «Doodle» qui permet de tracer à la main des éléments



- Vous avez la possibilité de prendre une **photo** à utiliser comme fond en sélectionnant « **Camera** »



- Pour les élèves qui n'apprécient pas leur voix, il est également possible d'écrire son texte qui sera ensuite énoncé par une voix de synthèse.

Male | Female



### Text-to-Speech

Text-to-speech allows you to convert typed text into a voice you select for your character. Includes both male and female voices. Allows up to 450 characters of text (30 seconds).

4 MALE VOICES: PETER • DAVID • LIAM • HIRO  
4 FEMALE VOICES: EMMA • ZOE • KYLIE • AKIKO

- Note proposée pour cet outil : ① ② ③

Messages d'erreur, causes et remèdes

A ce jour, tout fonctionne.

Tutoriel ou Mode d'emploi  
*Lien éventuel*

Le [tutoriel mis en ligne sur You tube par Jean-Marc Dubois](#) (académie de Nancy-Metz) jusqu'à 1:15  
Le [tutoriel pour la Version Edu \(payante\) permettant un enregistrement plus long \(90 sec\) proposé par Yann Culus](#), chargé de mission à la Dane de l'académie de Versailles.

Annexe : Exemple de [capsule vidéo réalisée en classe](#).

