



## Rendre une vidéo interactive avec Edpuzzle

### Identifiant

AP1550

Partageable sur les réseaux sociaux

### Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

**Repère principal** Personnaliser les apprentissages des élèves

### Parcours et axes

**S'inscrit dans un parcours** Aucun parcours associé  
**Axe(s) associé(s)** Aucun axe associé

### Domaines d'enseignement et public visé

**Domaines d'enseignement** 2D-Arts et humanités / Sciences  
Economiques et Sociales  
**Public visé** Lycée général et technologique / 2nde  
générale et technologique  
Lycée général et technologique / 1re générale  
et technologique / 1re ES  
Lycée général et technologique / Terminale  
générale et technologique / Terminale ES

### Description de l'activité

**Niveau de pratique numérique de l'élève** Utilisateur courant  
**Pratiques numériques de l'élève** Ecoute, capture, traitement ou diffusion de son  
**Outils numériques utilisés par l'élève** Internet et services en ligne / Accès à internet  
Internet et services en ligne / Espace pédagogique  
**Durée de l'activité** Une séance  
**Nature du travail pédagogique de l'élève** Autres (préciser)  
**Modalité d'utilisation** En atelier



	En autonomie
	En groupe
<b>Lieu de l'activité</b>	En salle d'informatique ou multimédia
	Hors établissement
<b>Lien(s) internet(s)</b>	edpuzzle
<b>Transférabilité de l'activité</b>	à d'autres domaines d'enseignement

## Résumé de l'activité

Utilisation d'un logiciel permettant d'insérer des questions dans une vidéo. L'élève acquiert à son rythme les notions du cours, construit sa prise de notes puis vérifie sa compréhension, mobilise les notions apprises. Un scénario de classe inversée tout niveau.

## Scénario

Après une phase de sensibilisation, les élèves ( chez-eux ou en classe ) découvre la vidéo du cours. Ils répondent aux questions en ligne et prennent des notes quand cela leur est indiqué. Le professeur peut visualiser les réponses individuelles pour vérifier la réalité du travail et les difficultés.

En classe, les élèves réalisent un exercice pour vérifier leur bonne compréhension des notions. L'activité s'achève par un exercice de mobilisation des notions nouvellement acquises.

## Analyse

L'utilisation de la vidéo sur poste ( ou chez soi ) est un bon moyen d'individualisation.

Edpuzzle permet de gagner en efficacité ( les élèves se plongent directement dans les questions ).

L'interactivité permet à l'élève de vérifier assez vite s'il a bien compris.

Le logiciel fournit un bilan de l'activité.

L'implication collective est assez bonne.

## Pièges à éviter

