
Form@tion360 : conception et usage d'une plateforme basée sur la vidéo 360°

Lionel Roche*¹

¹Laboratoire Activité, Connaissance, Transmission, Education (ACTé, EA 4281) – Université Clermont Auvergne – France

Résumé

Ces dernières années, la vidéo est devenue le principal média utilisé dans le cadre de notre temps libre, en partie en raison de l'importance croissante de l'usage des smartphones. L'usage des ressources audiovisuelles en formation d'adultes n'est pas récente (e.g. Allen & Eve, 1968) et depuis quelques années, un nouveau type de vidéos se développe sous l'effet d'innovations technologiques : la vidéo 360°. Son exploitation est en pleine expansion dans le champ de la formation des enseignants et des entraîneurs (e.g. Roche & Gal-Petitfaux, 2017 ; Walshe & Driver, 2019). Notre présentation porte sur le projet *Form@tion360* financé par l'Université Clermont Auvergne, dans le cadre du programme Learn'in Auvergne, CAP 2020-2025. Il vise la conception d'un dispositif de vidéo-formation immersif à destination d'enseignants d'Éducation Physique et Sportive, d'entraîneurs sportifs et d'arbitres professionnels. Le dispositif est basé sur des ressources de type multimodal (Kress, 2009) : vidéos (plan large, embarqué, synchronisé et à 360°), photos de situations professionnelles et des textes (professionnels ou issus de la recherche). Notre présentation se centre sur la phase de la conception de ce dispositif qui repose notamment sur l'étude de l'usage de vidéos 360° par des étudiants en formation dans le champ de l'enseignement.

La conception du dispositif est basée sur une démarche participative (à partir des besoins des formés) selon un principe de conception continuée dans l'usage en vue de permettre une plus grande " plasticité " du dispositif (Béguin, 2013) de vidéo-formation.

Notre question de recherche vise à comprendre les effets formatifs de l'usage de vidéo 360° à partir d'une analyse de l'activité des formés en situation de visionnement. Cette étude de cas s'inscrit dans le cadre théorique du cours d'action (Theureau, 2006) en anthropologie cognitive. Elle vise à saisir l'activité de visionnement des vidéos, c'est-à-dire l'expérience vécue par l'individu dans cette situation. Les données ont été recueillies à partir de traces audiovisuelles de l'activité d'un étudiant visionnant une vidéo 360° à l'aide d'un visio-casque.

Nous avons mis en évidence deux points de résultat : 1) l'activité lors du visionnement des vidéos 360° est une activité exploratoire, d'enquête visuelle active afin de percevoir les indices pertinents nécessaires à la compréhension de l'activité de régulation des apprentissages de l'enseignant visionné ; 2) l'activité déployée par l'étudiant en situation de visionnement vise la compréhension de l'organisation spatiale et matérielle de la situation visionnée. Le visionnement de vidéos 360° lui permet de saisir le contexte de classe et de reconstruire celui-ci.

Références

*Intervenant

Allen, D. W., & Eve, A. W. (1968). Microteaching. *Theory Into Practice*, 7(5), 181–185. <https://doi.org/10.1080/00405846809542153>

Béguin, P. (2013). La conception des instruments comme processus dialogique d'apprentissages mutuels. In P. Falzon (Ed.) *Ergonomie constructive* (pp. 147-160). Paris : PUF.

Kress, G.R (2009). What is mode? In Jewitt, C. (2009). *The Routledge handbook of multi-modal analysis*. London, Routledge.

Roche, L. & Gal-Petitfaux, N. (2017). *Using 360° video in Physical Education Teacher Education*. 28th International Conference of Society for Information Technology and Teacher Education, Austin (USA), 5-9 mars.

Theureau, J. (2006). *Le cours d'action. Méthode développée*. Toulouse : Octarès.

Walshe, N., & Driver, P. (2019). Developing reflective trainee teacher practice with 360-degree video. *Teaching and Teacher Education*, 78, 97–105. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.11.009>

Mots-Clés: Vidéo 360°, analyse de l'activité, conception, dispositif, vidéo, formation