	Utilisation de Kinovea en EPS		
	Logiciel permettant de filmer les élèves et de créer des tutoriels vidéo.		
	Nom de la Ressource	Utilisable par	Niveau(x) de classe
	Kinovea	Elèves et professeur	Tous
Date de parution	Prix et lien de téléchargement	Auteur(s)	
2006 Dernière mise à jour en 2011	www.kinovea.org	Joan CHARMANT & contributions	
Liens socle commun	Compétences EPS	Compétences TICE (b2i)	
C4/1 : Utiliser les logiciels et les services à disposition. C7/3 : S'engager dans un projet individuel.	CMS 2 et 3	Créer, produire, traiter, exploiter des données.	

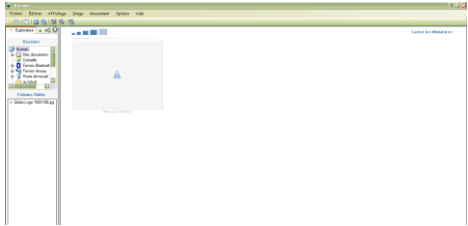
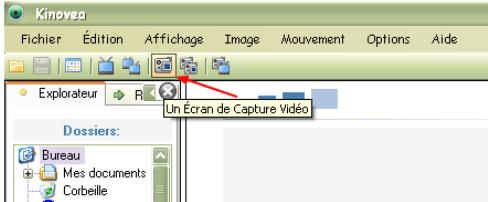
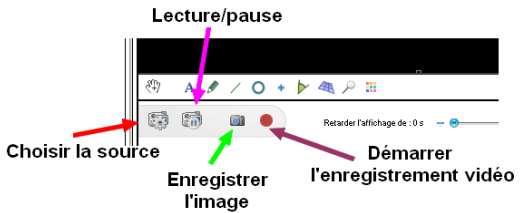

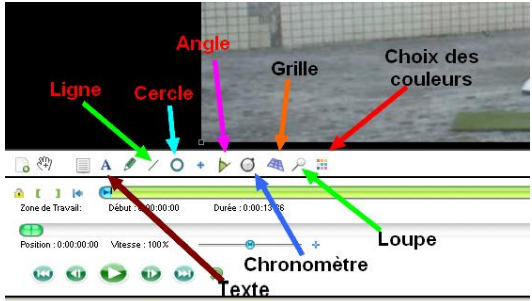

Compatibilités	Description du logiciel
Windows (XP à Seven)	Ce logiciel propose plusieurs utilisations : <ul style="list-style-type: none"> - La principale est de pouvoir filmer ses élèves et de pouvoir leur diffuser leurs vidéos d'une manière simplifiée. - Il sera aussi possible de dessiner sur les vidéos afin d'attirer l'attention des élèves sur un point précis. - Sur le même principe les élèves pourront dessiner sur leurs vidéos pour mettre en avant d'éventuels points positifs ou négatifs. - La seconde utilisation de Kinovea permet de créer des tutoriels qui peuvent être mis à disposition des élèves que se soit pendant le cours ou par le biais des ENT (Espaces Numériques de Travail).
Matériels complémentaires	
Caméscope numérique ou utilisation d'une Webcam	

Exemples d'utilisation dans diverses APSA	Illustrations
<p>1/ Réaliser des prise de vue de ses élèves durant une action. Le principe sera de filmer le ou les élèves pendant la réalisation d'une prestation afin de leur permettre de se visualiser en différé pour prendre conscience de ce qu'il vient d'être fait (on ne s'intéresse plus seulement au résultat de l'action mais au cheminement moteur qui a produit ce résultat).</p> <p>2/ Souligner sur une vidéo les éléments importants. Il est possible « d'écrire sur la vidéo ou de placer des repères » afin d'orienter l'attention des élèves sur un point précis.</p> <p>3/ Il est aussi possible de réaliser des tutoriels qui seront diffusés aux élèves avant, pendant et/ou après le court. Vous pourrez ainsi « écrire ou dessiner » sur des vidéos et enregistrer les modifications avant de les diffuser.</p>	  

Conseils d'utilisation
<p>Afin d'avoir un bonne maîtrise de ce logiciel, il est conseillé de faire plusieurs essais avant de le mettre en place avec des élèves. De même, lorsque les élèves l'utiliseront pour la première fois, il est préférable de les aider afin de bien prendre en main les différentes possibilités de Kinovea.</p> <p>Il est à noter que ce logiciel est gratuit, les élèves peuvent donc le télécharger chez eux et ainsi, après avoir récupérer les vidéos faites en cours (attention au droit à l'image dans le cadre de prestation collective !), les retravailler et ramener le résultat lors du cours suivant.</p>

Exemples d'utilisation pas à pas

Nous allons voir comment filmer les élèves, leur permettre de visionner leurs vidéos, dessiner sur celles-ci et enfin enregistrer leur prestation.

Etape 1	Description	Copie écran
Installer le matériel et lancer le logiciel	Le plus simple consiste à relier par port USB un caméscope ou une webcam à votre ordinateur. Puis lancer Kinovea.	
Etape 2	Description	Copie écran
Sélection du mode « capture de vidéo »	Paramétrer le logiciel afin de lui permettre de filmer les élèves depuis le caméscope ou la Webcam.	
Etape 3	Description	Copie écran
Outils d'utilisation	Utiliser les options de base qui vous permettront d'optimiser l'utilisation de Kinovea.	
Etape 4	Description	Copie écran
Lire la vidéo enregistrée	Une fois l'enregistrement fini, pour lancer la lecture de la vidéo, il faut simplement effectuer un double-clic sur la vignette qui est apparu.	
Etape 5	Description	Copie écran
Utilisation du mode « lecture »	Ce dernier fonctionne comme un magnéscope avec « avance, retour, pause, etc.. ». Si vous mettez la vidéo en pause, sur le moment que vous jugez important, vous pourrez alors « dessiner » sur l'image proposée.	
Etape finale	Description	Copie écran
Enregistrement du projet	Une fois la vidéo utilisée il est possible de la sauvegarder sur votre ordinateur. Vous pourrez choisir d'enregistrer ou non les divers « dessins » ou commentaires faits sur la vidéo.	

Pour aller plus loin...

Kinovea un logiciel intuitif proposant une multitude d'options et de possibilités. Il est naturellement impossible de toutes les décrire ici. Aussi nous vous invitons à les découvrir par vous-même.
Pour vous aider, lorsque vous pointez la souris sur un bouton sans cliquer dessus, sa fonction vous sera indiquée dans un petit bandeau sous ce-dernier.

Organisation de la classe

Plusieurs organisations vont être possibles selon les APSA pratiquées et les attentes du professeur :

- Un atelier vidéo peut être mis en place : les élèves se succéderont sur ce dernier pour se filmer et analyser leurs actions.
- Avec un groupe classe : montrer une prestation à la classe. On pourra alors organiser une analyse de celle-ci avec les outils de « dessin » proposés par le logiciel.
- Proposer aux élèves de télécharger chez eux le logiciel : il sera alors possible de leur donner leurs vidéos pour qu'ils en effectuent une analyse chez eux, qu'ils pourront rendre à leur professeur pour le cours suivant (ou via cartable en ligne).

Ce n'est ici qu'une petite série d'exemples non exhaustive.

Aménagement matériel

Disposer l'ordinateur et sa webcam sur un support en hauteur à proximité de la zone à observer.

Illustrations



Matériels essentiels/facultatifs

Un ordinateur (un netbook est suffisant).
 Une Webcam ou un caméscope (essentiel).
 Un vidéoprojecteur (facultatif).
 Un Tableau Numérique Interactif (facultatif).

Niveau TICE nécessaire pour le professeur

Savoir brancher un périphérique vidéo par USB.
 Savoir enregistrer un document.
 Ne pas hésiter à essayer les diverses options.

Niveau TICE nécessaire pour l'élève

Savoir lancer et arrêter un enregistrement.
 Etre capable d'enregistrer un document.

Les plus-values de l'usage des TICE

Pour les élèves		+++	Pour le professeur		+++	Pour le professeur et les élèves		+++
Acteur de son apprentissage	+++		L'apprentissage facilité	+++		Évaluer autrement	+++	
Compréhension facilitée,	+++		Mutualiser les ressources	+++		Ressources mutualisées	+++	
Visualisation simplifiée des problèmes	+++		Multiplier les ressources	+++		Faciliter les échanges entre enseignants et élèves	+++	
Développement du regard critique	+++		Réactivité pédagogique	+++		Favoriser la continuité pédagogique entre les séances	+++	
Accroître la motivation	++							
Mettre en activité	+++							
Valoriser	+++							
Impulser l'autonomie	+++							
Bénéficier d'un apprentissage individualisé	++							
S'auto-évaluer ou être évalué différemment	++							
Connaissance immédiate des résultats	+++							

Les freins repérés

1/ La mise en place du matériel peut paraître longue lors des premières utilisations.
 2/ Gestion des nombreuses options du logiciel.
 3/ Avoir une organisation du cours qui suppose de laisser certains élèves en autonomie.

Solutions envisagées pour lever les freins

1/ Donner aux élèves des routines d'échauffement qui dégagent du temps au professeur pour installer le matériel.
 2/ Le fait de l'utiliser de manière répétée permettra au professeur comme aux élèves de se familiariser avec celui-ci.