

<https://www.oncontinueaformer.fr>

Concevoir et animer une classe virtuelle

30/03/2020 13h30

Intervenante : Isabelle Dremeau

#oncontinueaformer



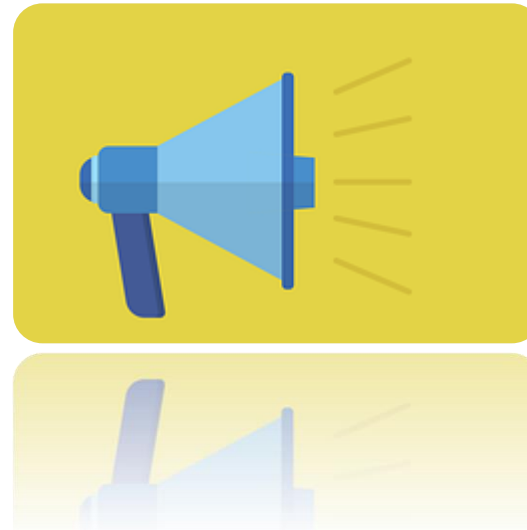
Programme

- 1. Principes de base**
- 2. Conception**
- 3. Activités apprenants**
- 4. Interagir par le jeu**



Principes de base

Capter l'attention



- Questionnaire
- Document à télécharger
- Un document à remplir collaborativement
<https://jamboard.google.com/>

- Trouver un **rythme entre apports et interactivité**
- Trouver un ou des **moyen(s) de communication rapide et direct**
- Prendre en compte l'**environnement de formation de chacun**



Structurer



1 heure de classe virtuelle

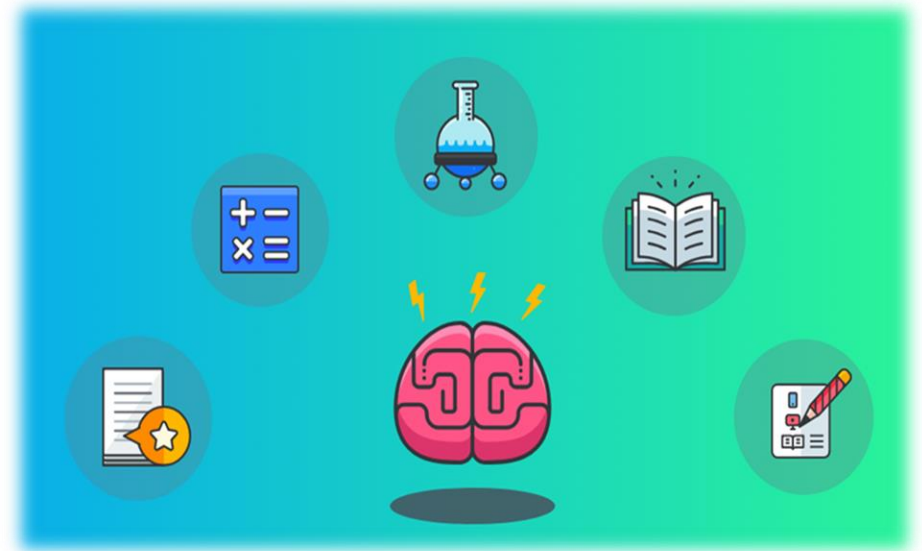


- ¼ d'heure d'échange et de mise en place
- Si 30 minutes d'exposé (apports de connaissance)
 - Une **quinzaine** de diapositives
 - Support clair et illustré
 - Ponctuer avec des temps de pause pour interroger le public
- ¼ d'heure de temps d'échange

Engagement de l'apprenant

- ✓ Faire noter des **mots-clés** pendant la présentation du cours (papier, tchat,
- ✓ Prendre des notes sous forme de schéma
- ✓ Préparer une présentation par l'apprenant
- ✓ Individualisation dans une « salle de sous-groupe »

individuellement



Engagement de l'apprenant



- Réalisation commune d'une **mindmap collaborative** (Mindmeister, Mindomo, tableau blanc)
- **Ecriture collaborative** (Etherpad, Google Doc, ...)
- Exercice en **direct et feedback**
- Utilisation du **tchat**

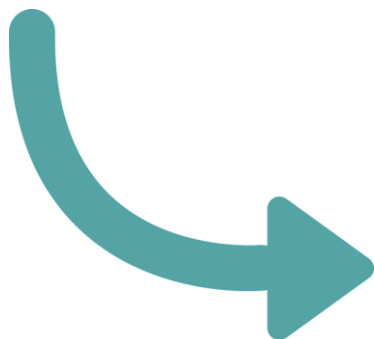
En groupe



En mode asynchrone « déconnecté »



- **Formuler** des questions
- Faire des **recherches**
- Faire une **fiche de synthèse** à chaque fin de séance : qu'est-ce que j'ai appris ?
- Faire des **exercices interactifs** en ligne (Learningapps)
- Aller sur la **plateforme de cours (LMS)**
- Répondre à un **Vidéo-Quiz**

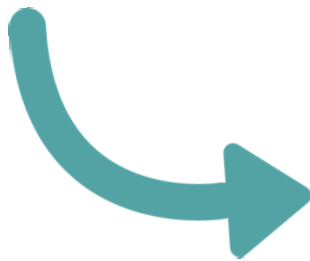


Développer le **travail en autonomie**

<https://www.oncontinueaformer.fr>

Interagir par le jeu

- Distribuer un **badge de participation** à chaque classe virtuelle
- Badge de participation **active**, suivant un nombre d'exercices réalisés, etc...



site de création de **badges** gratuits:
<http://www.makebadg.es/badge>

<https://www.oncontinueaformer.fr>

Jouer avec la caméra

Le visiocube

- <https://crafterscrew.com/crafterie/>



Visiocube

Le visiocube est un cube à monter soi-même pour interagir différemment lors des réunions en visio. Il permet de s'exprimer visuellement, lorsque c'est compliqué d'entendre ou de se faire entendre, et de résoudre des problématiques récurrentes de ce mode de réunion.



Visiocube (En Ligne)

Retrouvez le visiocube version mobile : ouvrez le lien sur votre téléphone et choisissez le message que vous souhaitez faire passer visuellement à la caméra durant la visioconférence. Une version conçue par notre ami [@kevinvennitti](#).

Ludification

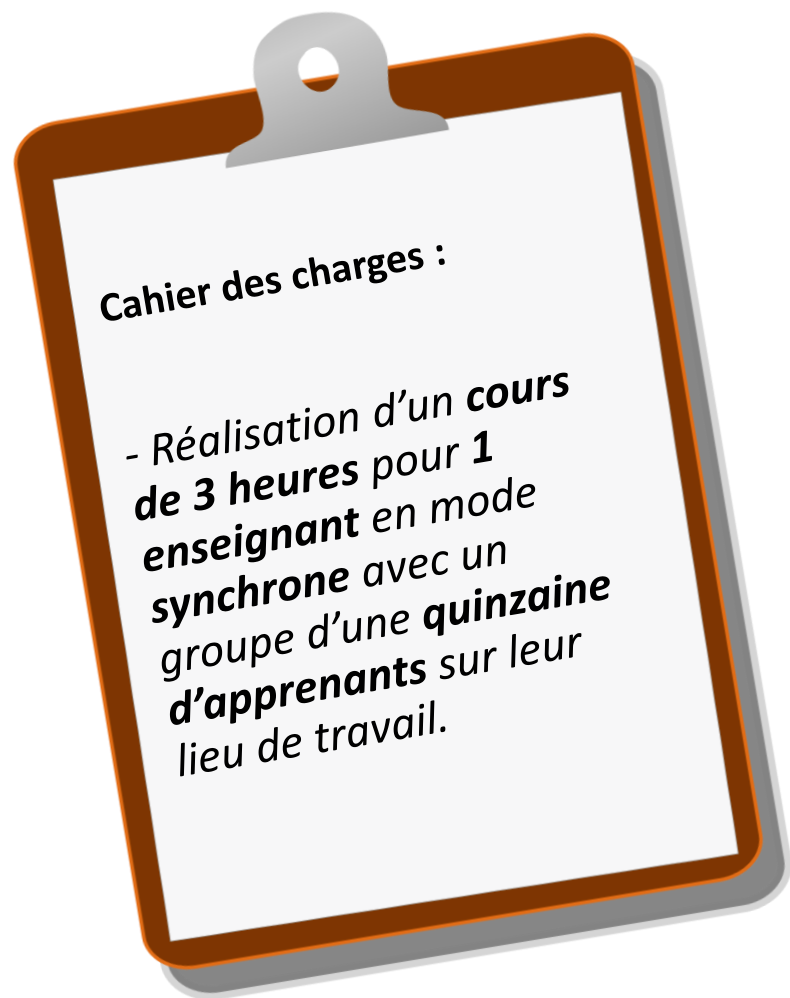
Mettre des **mots mystères**,
des **énigmes** par semaine
au travers de la séquence

Jeux avec les mots-clés du
cours : **nuage de mots**

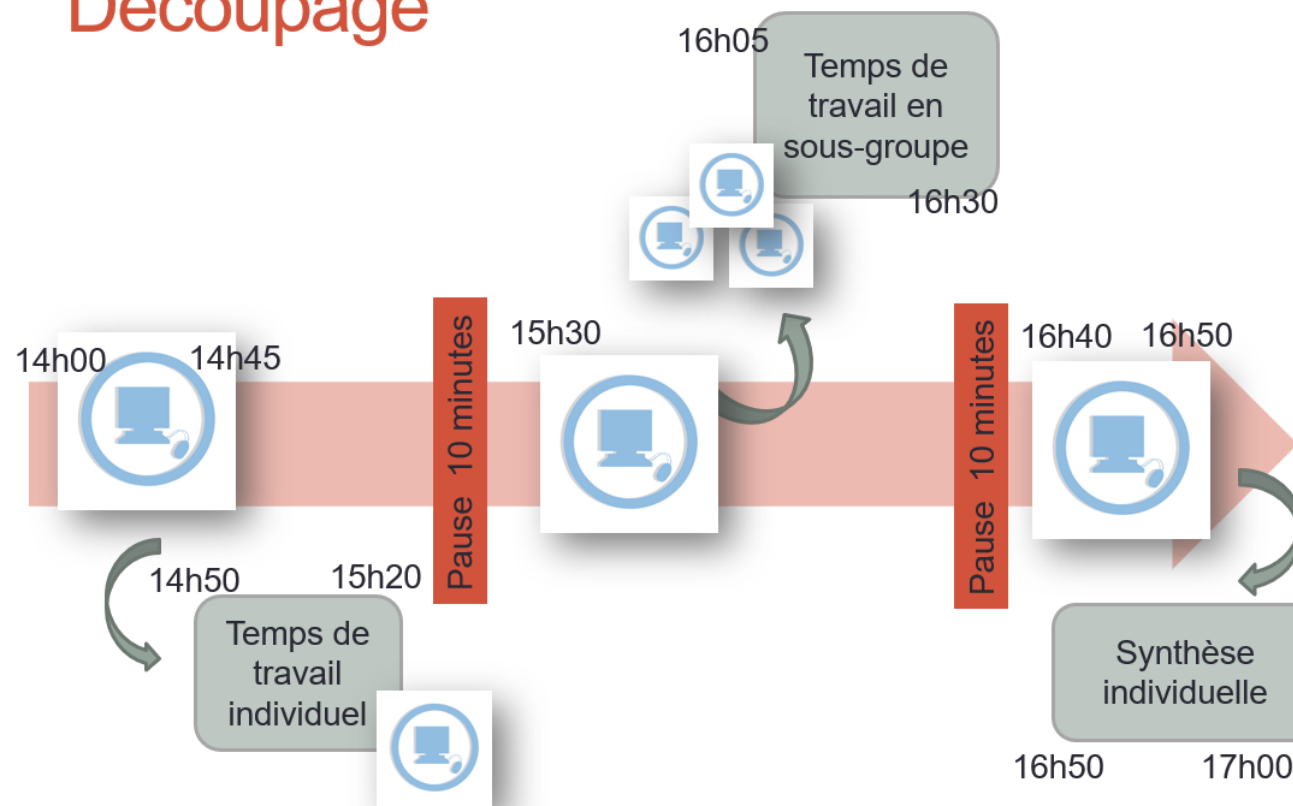


En fin de séance, faire
un **sondage** sur les
ressentis de la classe
virtuelle

Exemple de découpage



Découpage



Des questions à poser

- *Peut-on et comment organiser des « **sous-groupes** » ?*
- *Les apprenants peuvent-ils **télécharger** leurs propres documents sur la classe virtuelle*
- *Le « copier-coller » fonctionne-t-il sur l'espace **Tableau Blanc** ?*
- *Comment fonctionne le **partage d'écran** pour les apprenants?*
- *Possibilité d'insérer un **lien Internet** actif sur l'espace de travail*



Pour résumer

1. Structurer
2. Rythmer
3. Interagir
4. Ludifier



Des questions ?

Merci !

à bientôt !

ldreureau@wanadoo.fr

 Stratice

#oncontinueaformer

