



## « Animer une classe virtuelle »

30 mars avril 2019 à 10h00



**Isabelle Dremeau**  
Consultante-Formatrice

# Programme

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



# Principes de base

## Capter l'attention



- Questionnaire / sondage
- 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



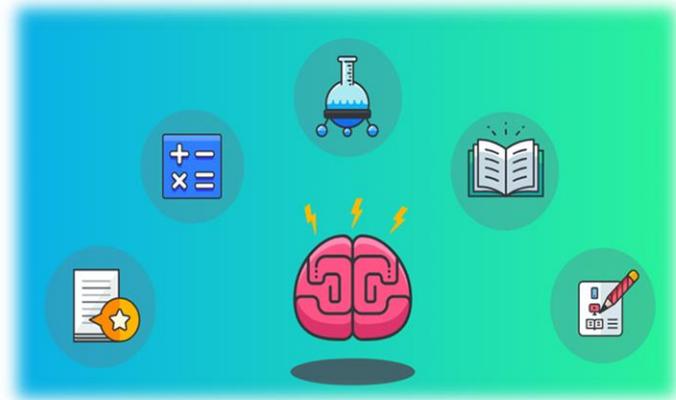
- **¼ d'heure** d'échange et de mise en place
- Si **30 minutes d'exposé** (apports de connaissance)
  - Une **quinzaine** de diapositives
  - Support clair et illustré
  - Ponctuer avec des temps de pause pour interroger le public
- **¼ d'heure** de temps d'échange

# Engagement de l'apprenant



- ✓ Faire noter des **mots-clés** pendant la présentation du cours (papier, tchat,
- ✓ Prendre des notes sous forme de **schéma**
- ✓ Faire 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**

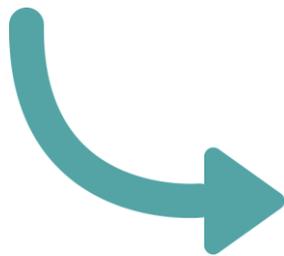
En groupe





# 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**

# 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>



Le visiocube  
<https://crafterscrew.com/crafterie/>

# Ludification



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

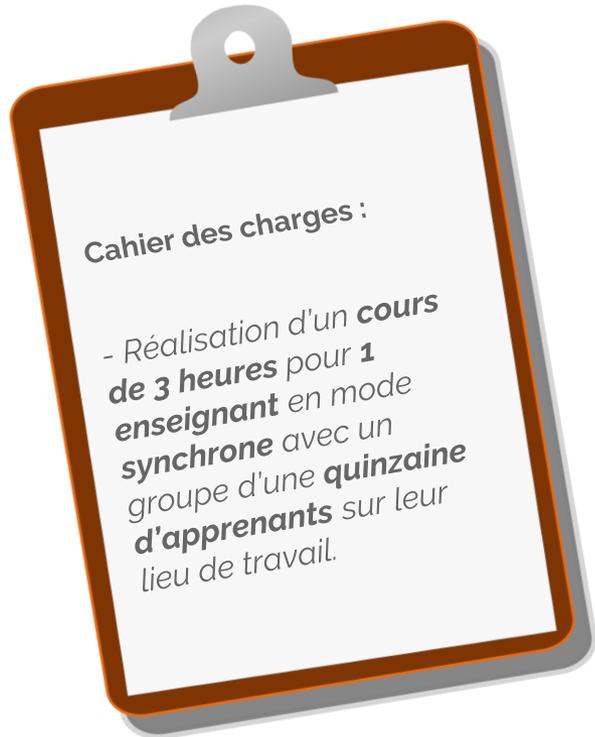
Jeux avec les **mots-clés** du cours : **nuage de mots**



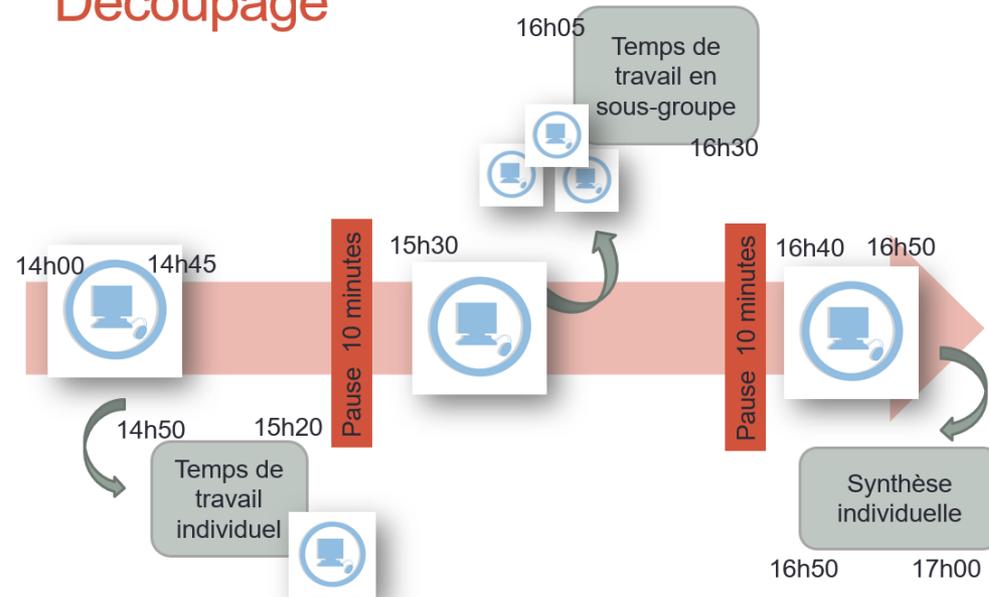
En fin de séance, faire un **sondage** sur les **ressentis** de la classe virtuelle



# 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



**Merci !**

**Vos questions ?**

[idremeau@wanadoo.fr](mailto:idremeau@wanadoo.fr)