

La classe virtuelle

LES ETAPES

Les étapes d'une classe virtuelle

- Les 7 étapes de la classe virtuelle
- Focus sur l'animation d'une classe virtuelle
- Le story board et les supports de cours

Les 7 étapes de la classe virtuelle

En amont de la classe virtuelle	<ol style="list-style-type: none">1- Convoquer les stagiaires2- Valider le matériel3- Concevoir les supports de cours4- Préparer la salle
Animation de la classe virtuelle	<ol style="list-style-type: none">5- Accueillir les stagiaires6- Animer la classe virtuelle7- Evaluer

1) Convoquer les stagiaires

- Convocation:

Intitulé de la formation

Préciser que c'est une classe virtuelle

Préciser le matériel nécessaire

Date, durée, heure

Informations de connexion

Contact en cas de problème

Lien de test

- Envoyer la convocation le plus tôt possible
- Envoyer 2 ou 3 relances

2) Valider le matériel

- Micro, casque (ou haut parleur)
- Choisir un ordinateur compatible
- Vérifier la bande passante 
- Choix de la voix IP si bande passante suffisante
- Webcam est importante pour le formateur
- Utiliser la configuration testée (même lieu, même ordinateur)

3) Concevoir les supports de cours et le storyboard

- Concevoir un storyboard:
 - Contenu
 - Objectifs
 - Modalités de transmission (ppt, sondage, exercices)
 - Minuter chaque animation ou séquence
 - Modalités d'évaluation

- Les supports de cours:

Powerpoint : synthétique, lisible (1 idée par diapo), ludique

4) Préparer sa salle

- Chargement des ressources à l'avance
- Création d'activités (sondages...)

Il faut que tout soit prêt!

- Se connecter 30 minutes avant le début de la séance

5) Accueillir les participants

- Laisser les micros ouverts pour que chacun puisse parler
- Débuter à l'heure
- Cadre la règle du jeu
- Faire une mini-formation de base d'utilisation d'Adobe Connect (comment activer le micro, la webcam, comment utiliser le chat...)

6) Animer!

- Il faut capter l'attention, impliquer les apprenants
- Les apprenants doivent être actifs!

Quelques conseils

- utiliser les outils d'interaction
- Utiliser les outils d'annotation
- intégrer des fichiers multimédia
- intégrer des images ludiques
- faire des tours de table etc.

Animer...

- co-animation
- Sondage en début de classe virtuelle (implication)
- Questions ouvertes sur un tableau blanc
- Faire jouer différents rôles
- Durée: entre 1h30 et 2h
- Entre 5 et 10 participants si c'est du participatif
- Varier les séquences pédagogiques: pas plus de 5 à 10 minutes

7) Evaluer

- Faire un sondage...
- Faire un tour de table...
- Faire une activité...

La classe virtuelle

VOTRE PROJET PEDAGOGIQUE

Votre projet pédagogique

- Description de votre projet
- Formalisation du storyboard

Conclusion: les facteurs clés du succès

- Une préparation minutieuse et précise de votre contenu
- Une bonne anticipation des problèmes techniques
- La maîtrise des outils
- Des techniques d'animation maîtrisées

