



# Scénariser et animer une classe virtuelle

*CDC Pédagogie et Communication*

*Direction de la Recherche et de l'Ingénierie de Formation*

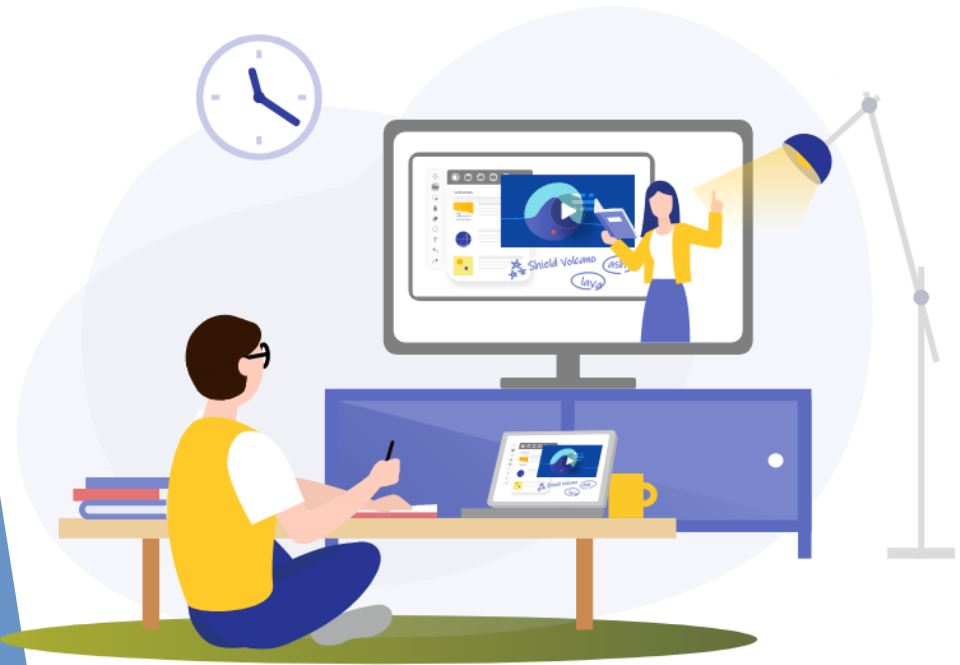
# La classe virtuelle

*« La classe virtuelle est définie comme le fait de rassembler par un système de visioconférence un groupe de personnes, généralement un formateur et des apprenants, pouvant se voir, partager des documents et des affichages, discuter par audio ou chat, réaliser seul ou à plusieurs des activités interactives. »*



Source : [www.elearning-news.fr](http://www.elearning-news.fr)

# Classe virtuelle



*Versus*

# Webinaire



# Une classe virtuelle Vs un webinaire

## *Classe virtuelle*

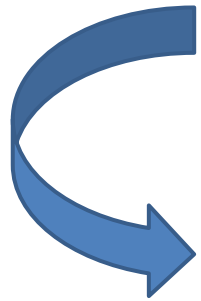
- Petit groupe d'apprenants ;
- Interactif, dialogique ;
  - Mode tutorat, codéveloppement.

## *Webinaire*

- Grand nombre d'apprenants ;
- Peu interactif ;
- Mode présentation, conférence, cours magistral.

# Particularités de la classe virtuelle

- ▶ Distance (formateur et stagiaire dans des lieux différents) ;
- ▶ Pas de contact visuel ;
- ▶ Problèmes liés à Internet et à l'outil informatique.



Distance pédagogique

# Les spécificités de la classe virtuelle

## Apprenants moins captifs à distance

- Un travail particulier doit être fait pour alterner les modalités de présentation et les activités afin de maintenir l'intérêt et l'engagement des participants.



# Les spécificités de la classe virtuelle

## Pas de place à l'improvisation

- Le formateur doit rédiger son déroulé de classe virtuelle avec beaucoup de rigueur et de précision.



# Scénariser une classe virtuelle

SCÉNARISATION





# *Qu'est-ce qu'un scénario pédagogique ?*

« Un scénario se définit comme une description du déroulement d'une situation d'apprentissage visant l'appropriation d'un ensemble précis de connaissances, en précisant les rôles, les activités ainsi que les ressources de manipulation des connaissances, outils, services et résultats associés à la mise en œuvre des activités ».

Pernin et Lejeune (2004)

# Scénariser une classe virtuelle

La scénarisation d'une classe virtuelle passe par :

- ✓ la définition des objectifs ;
- ✓ Le choix des méthodes pédagogiques à adopter ;
- ✓ l'élaboration du contenu d'apprentissage (présentations, activités, etc.) en prenant en considération les profils des stagiaires, la durée, etc. ;
- ✓ la planification des tâches ;
- ✓ la description des tâches des apprenants et
- ✓ les modalités d'évaluation.

# Comment adapter sa pédagogie à un environnement de formation à distance ?

- ▶ Délaisser les méthodes magistrales, unidirectionnelles ;
- ▶ Accepter que les stagiaires aient davantage de contrôle sur le déroulement d'un cours ;
- ▶ Proposer un choix de tâches différentes visant l'atteinte des mêmes objectifs pour laisser éclore les talents (différenciation) ;
- ▶ Créer des activités d'apprentissage plus courtes, mais plus complexes ;
- ▶ Au quotidien, chercher à ce que les stagiaires développent de nouvelles perspectives, de nouveaux questionnements ;
- ▶ On multiplie le nombre d'interactions (ateliers, capsule, exercices).

**Pour résumer : Diversifier les approches pédagogiques**

# Scénariser une classe virtuelle

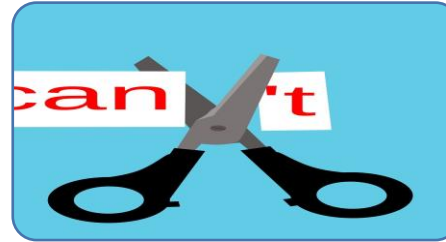
En scénarisant votre cours de classe virtuelle, prenez en compte :



La durée  
d'attention  
des  
apprenants



L'implication  
des  
apprenants



La  
motivation  
des  
apprenants

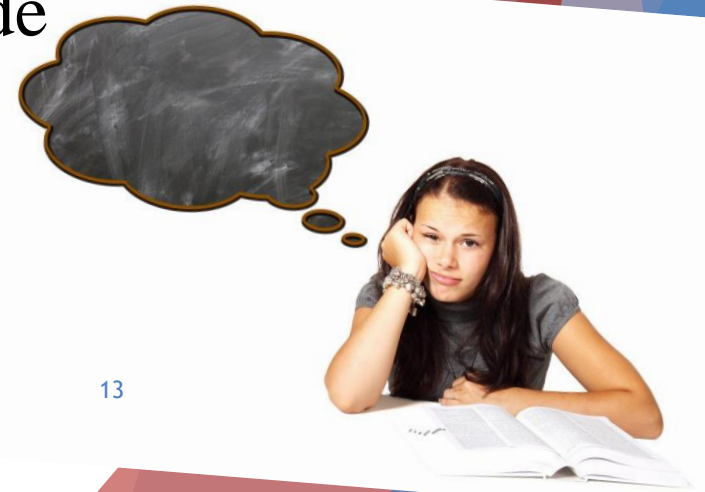


L'évaluation  
formative

# Scénariser une classe virtuelle

*Le temps d'attention des apprenants fluctue énormément lors des séances à distance. Vous pouvez donc :*

- ✓ Diminuer la durée de la présentation commentée (l'exposé) ; Utiliser un support de présentation pour capter l'attention.
- ✓ Lors de la présentation, utiliser des outils de dessin (surligneur, pointeur, etc.) pour créer de l'animation.



# Scénariser sa classe virtuelle

*L'implication et la motivation des stagiaires : en élaborant votre scénario pédagogique, pensez à proposer des activités permettant d'impliquer vos stagiaires et de les rendre actifs.*

- ✓ Pour un travail de groupe à l'écrit, vous pouvez mettre en place un document partagé.
- ✓ Pour une question orale collective, il faut veiller à couper les microphones des apprenants qui ne sont pas en train de parler pour laisser la place aux apprenants sollicités pour prendre la parole.

*Les interactions en classe virtuelle doivent être bien structurées, voire minutées.*

# Animer une classe virtuelle

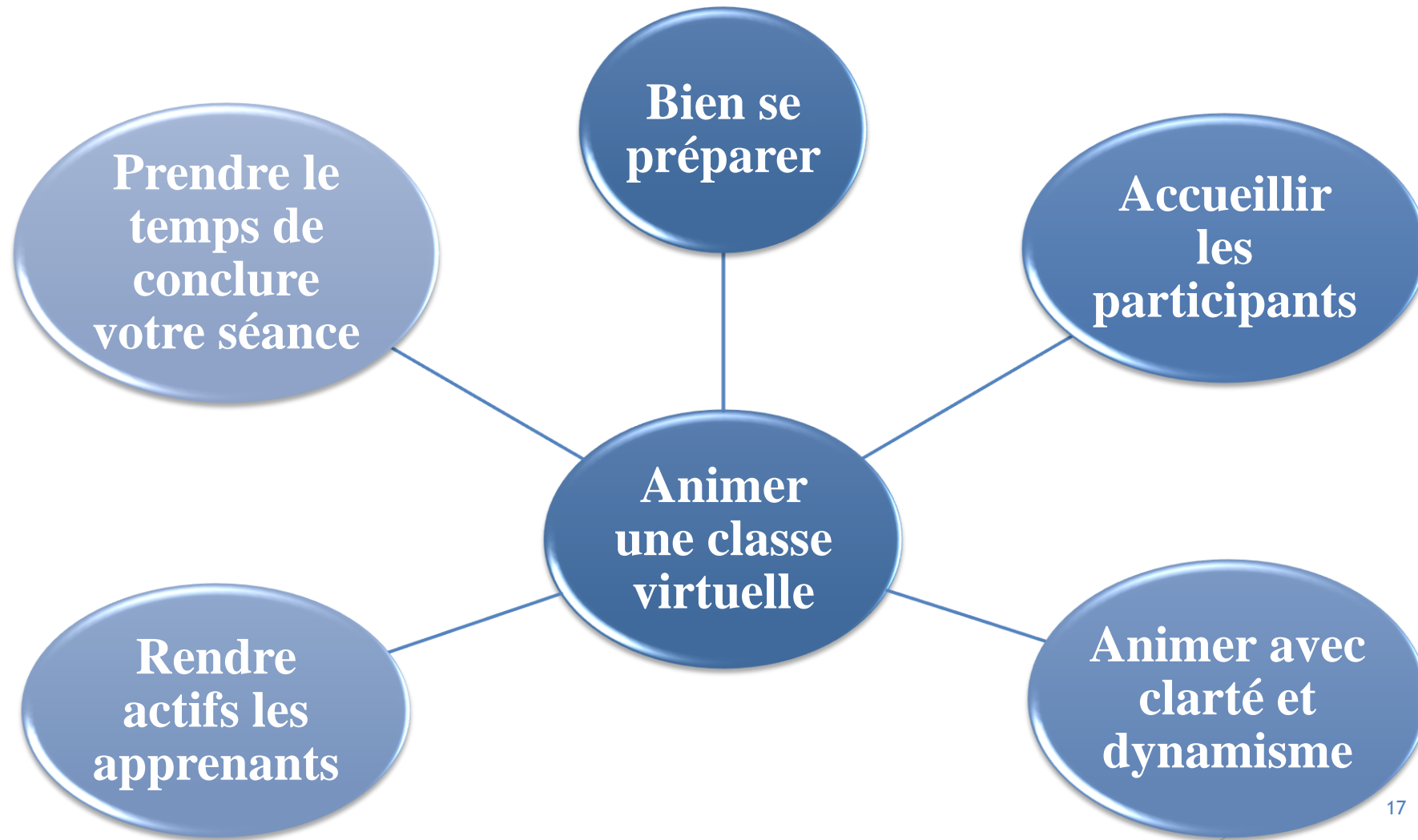
# Quelles règles doit on définir ?

- ▶ Être empathique, et bienveillant ;
- ▶ Respecter la ponctualité habituelle ;
- ▶ Respect du temps de parole de chacun (vocal) ;
- ▶ Couper son micro, l'activer que lors d'une prise de parole ;
- ▶ Tolérer les bruits environnants ;
- ▶ Utilisation en bonne logique du chat ;
- ▶ Inviter les stagiaires à poser les questions dans le chat ;
- ▶ Inviter à partager les liens, doc via l'espace dédié (chat / LMS) ;
- ▶ Inciter les stagiaires à être concentré sur le cours.

(Liste non exhaustive et à adapter)



# Animer une classe virtuelle



# Animer une classe virtuelle

## Conseil 1 : Bien se préparer

- ▶ Tester le matériel au moins 15 minutes avant le démarrage : casque, micro et webcam ;
- ▶ Désactiver les notifications de l'ordinateur et du téléphone : courriels, réseaux sociaux, etc. ;
- ▶ Ouvrir votre présentation et précharger les pages Web utilisées pendant la séance, s'il y en a, pour qu'elles soient immédiatement disponibles le moment venu ;
- ▶ Garder votre scénario pédagogique près de vous afin qu'il soit consultable à tout moment.

# Animer une classe virtuelle

## Conseil 2 : Accueillir les participants

- ▶ Prendre en compte le décalage entre le moment où les stagiaires se connectent et le moment où le cours démarre réellement. Demander aux stagiaires de se connecter 15 minutes avant la classe ;
- ▶ Accueillir individuellement chaque participant en utilisant la messagerie instantanée ;
- ▶ Profiter du moment d'accueil pour diffuser une ou deux diapositives sur les règles de fonctionnement de la classe virtuelle ;
- ▶ Annoncer clairement le début de la séance ;
- ▶ Inviter les participants à couper leur micro au début de la séance.

# Animer une classe virtuelle

## Conseil 3 : Animer avec clarté et dynamisme

- ▶ Présenter les objectifs, le plan ainsi que les différents moments d'apprentissage de manière synthétique ;
- ▶ Annoncer et commenter verbalement chaque action effectuée sur l'outil ;
- ▶ Formuler des consignes courtes et claires pour les activités ;
- ▶ Ne pas hésiter à répéter et à reformuler ;

# Animer une classe virtuelle

## Conseil 3 : Animer avec clarté et dynamisme

- ▶ Laisser suffisamment de temps pour la réflexion et la réalisation des activités. Toutefois, rappelez-vous que la perception du temps est différente lors d'un échange en visioconférence et les moments de silence peuvent sembler plus longs qu'ils n'y paraissent ;
- ▶ Faire régulièrement des pauses structurantes (faire des synthèses, rappeler le plan, etc.)
- ▶ Surveiller régulièrement la messagerie instantanée.

# Animer une classe virtuelle

## Conseil 4 : Rendre actifs les participants

- ▶ Varier les modalités de présentation et de travail en utilisant les outils à disposition : partage d'écran, partage de documents, tableau blanc, etc.
- ▶ Interroger les stagiaires, proposer des activités collaboratives ou individuelles, proposer des quiz, etc.
- ▶ Utiliser des outils externes pour élargir les fonctionnalités de base de votre outil de visioconférence : par exemple, les logiciels qui permettent de faire des exercices interactifs.

# Animer une classe virtuelle

## Conseil 5 : Prendre le temps de conclure la séance

- ▶ Faire la synthèse des éléments abordés.
- ▶ Transmettre les documents de cours.
- ▶ Proposer du contenu complémentaire (travail en autonomie).
- ▶ Annoncer la prochaine séance.

# Partie II : L'évaluation à l'ère du numérique





# L'évaluation

- ▶ Que signifie « évaluer » dans un parcours de formation ?



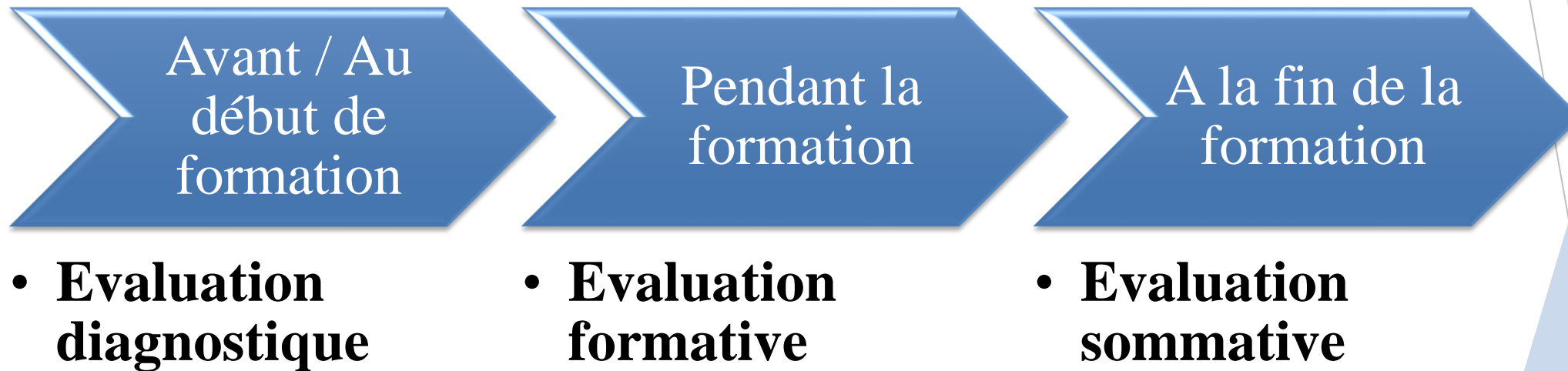
- ▶ Mesurer ;
- ▶ Juger ;
- ▶ Apprécier ;
- ▶ Noter ;
- ▶ Déterminer la valeur.

# L'évaluation des apprentissages

Appréciation *quantitative* et / ou *qualitative*  
d'un *apprentissage* en fonction *d'objectifs*  
*préalablement définis*, en fonction d'une  
*décision à prendre*.

(Therier, 1985)

# Les types d'évaluation



# L'évaluation diagnostique

L'évaluation diagnostique se pratique avant ou au début d'une action de formation. Elle n'est pas notée.

Elle permet au formateur de :

- ▶ Adapter son enseignement à ses apprenants
- ▶ Evaluer les aptitudes ou chances de réussites des stagiaires

# L'évaluation formative

- ▶ Une évaluation est dite formative quand un formateur porte un jugement sur un apprentissage, pour aider un stagiaire à s'approprier les apprentissages en cours de réalisation.
- ▶ Elle a pour objectif de contribuer à l'amélioration de l'apprentissage en cours de formation, en informant l'apprenant, puis l'enseignant, du degré d'atteinte des objectifs.

# L'évaluation formative

L'évaluation formative débouche rarement sur des résultats notés et pris en compte dans la note finale. Elle vise plutôt à fournir au stagiaire des informations plus qualitatives que quantitatives lui permettant ainsi de revoir et de parfaire ses apprentissages.

# L'évaluation formative

- ▶ Le feed-back est l'un des éléments clés de l'évaluation formative, il favorise la dynamique des apprentissages, il faut en user le plus souvent possible à titre de régulation.
- ▶ Le formateur peut alors proposer des activités de remédiation qui ont pour but d'amener l'apprenant à revenir sur son apprentissage afin de mieux le maîtriser.

# L'évaluation sommative

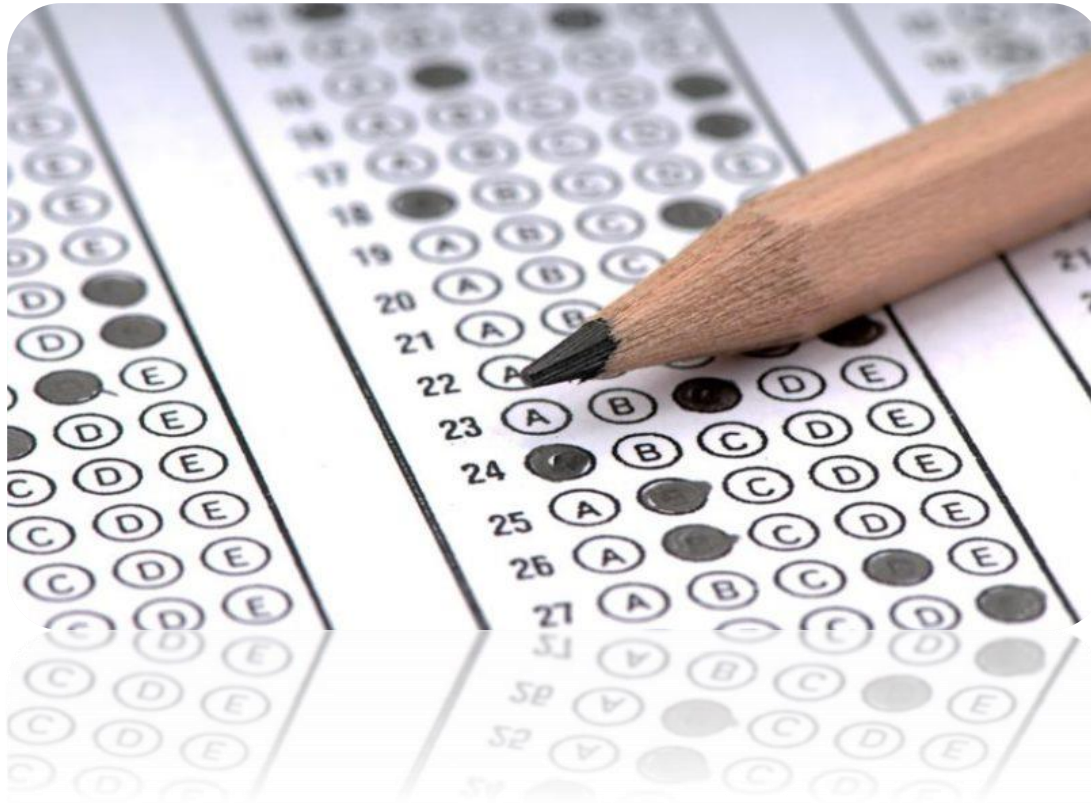
Une évaluation est dite sommative quand le formateur évalue un apprentissage au terme d'un cursus de formation, pour faire un bilan. Elle entraîne une décision définitive qui clôt irrévocablement l'apprentissage d'un stagiaire.



# Evaluer avec le numérique



# Un outil emblématique de l'évaluation en utilisant les outils TICE : le QCM



# Le QCM

## Questionnaire à choix multiples

Son principe :

- ▶ proposer plusieurs réponses pour chacune des questions proposées (une ou plusieurs propositions sont correctes, les autres sont erronées).

# Le QCM

Les QCM peuvent figurer dans un dispositif d'évaluation à plusieurs titres :

- ▶ évaluation diagnostique ;
- ▶ enquêtes, sondages ;
- ▶ évaluation formative ;
- ▶ auto-évaluation ;
- ▶ examens sommatifs.

# Les outils d'évaluation en ligne



# Les outils d'évaluation en ligne

**Concevoir un QCM ou un test d'évaluation avec le numérique** permet de varier les configurations en jouant par exemple sur les fonctionnalités suivantes :

- ▶ rétroactions ;
- ▶ présentations multimédias (illustrations, animations, audio, vidéo) ;
- ▶ barèmes et systèmes de notation (avec possibilité d'indiquer le degré de certitude de la réponse à la question) ;
- ▶ différenciation des temporalités (varier les durées de passation).

# Les outils d'évaluation en ligne

- Des outils pour l'évaluation : à utiliser pour élaborer les exercices d'entraînement et l'évaluation formative.

**Quizizz** : Application en ligne + Android et iOS, **gratuite** (nécessite la création d'un compte). Quizizz permet également de **créer** et de **diffuser des quiz ludiques**. Ici, le rythme de progression est propre à chaque apprenant ou chaque équipe d'apprenants. Les résultats sont également affichés en temps réel.



<https://quizizz.com/join>

# Les outils d'évaluation en ligne

**Kahoot** : Application en ligne + Android et iOS, **gratuite** (nécessite la création d'un compte).

C'est un outil pour **créer et diffuser des quiz ludiques**. Le rythme de progression est déterminé par le formateur, qui anime le questionnaire. Les résultats sont affichés en temps réel.

<https://kahoot.com/schools-u/>

The Kahoot! logo is displayed in a white rectangular box with a subtle drop shadow. The text 'Kahoot!' is in a bold, purple, pixelated font.



# Les outils d'évaluation en ligne

**Mentimeter** : Un outil permettant de poser différents types de question à son audience (QCM, Choix d'images, nuage de mots, questions ouvertes, etc.). Une inscription est nécessaire pour créer des questionnaires mais pas pour y répondre.

<https://www.mentimeter.com/>

