



CNED

AU SERVICE DE TOUTES LES RÉUSSITES



E-TUTORAT

Animer une classe virtuelle

Les cours du CNED sont strictement réservés à l'usage privé de leurs destinataires et ne sont pas destinés à une utilisation collective. Les personnes qui s'en serviraient pour d'autres usages, qui en feraient une reproduction intégrale ou partielle, une traduction sans le consentement du CNED, s'exposeraient à des poursuites judiciaires et aux sanctions pénales prévues par le Code de propriété intellectuelle. Les reproductions par reprographie de livres et de périodiques protégés contenues dans cet ouvrage sont effectuées par le CNED avec l'autorisation du Centre français d'exploitation du droit de copie (20 rue des Grands Augustins, 75006 Paris) **CNED, BP 60200, 86980 Futuroscope Chasseneuil Cedex, France** – © CNED

Respecter les étapes de mise en œuvre d'une classe virtuelle

La classe virtuelle réunit à distance des apprenants et un animateur en même temps et sur une durée définie, de façon synchrone. La classe virtuelle est une modalité pédagogique, avec des objectifs pédagogiques, des activités pédagogiques et des évaluations.

Les objectifs doivent être clairs et formalisés dans le story-board de la classe virtuelle. Il reprendra :

- Votre contenu et vos objectifs
- Les modalités de transmission
- Les modalités d'évaluation
- L'attention
- La récurrence
- Le fonctionnement général (vérifications techniques...)
- Un plan B en cas de problème

Lister les usages et utiliser les outils de la classe virtuelle

Les outils de la classe virtuelle permettent de vérifier et maintenir l'attention. Cela se passe *via* les retours visuels, le chat, un sondage, un partage d'écran, un tableau blanc ou des sous-salles de travail.

Pour que la classe virtuelle soit un succès, il faut définir sa durée, anticiper le nombre de participants, bien connaître leurs profils et faire le point sur les outils disponibles. Il sera ainsi possible de construire un scénario pédagogique cohérent et choisir les techniques d'animation adaptées. Sans oublier bien sûr de valider que tous les participants pourront rejoindre la classe virtuelle sans encombre !

Associer différents types d'activités d'apprentissage/enseignement à des usages pédagogiques de la classe virtuelle

Afin de varier le plus possible les situations d'apprentissage (et de garder l'attention et la motivation des participants), plusieurs types d'activités sont possibles lors de l'animation d'une classe virtuelle : tour de table/échanges, exposé, questions/réponses orales, podium/classer/ordonner, glisser-déposer, associer, texte lacunaire, vrai/faux, QCU, QCM, tableau, tableau blanc, exercice complexe, remédiation/feedbacks, travail en sous-groupe, simulation, démonstration...

Le choix de ces activités (et des outils qui les supportent) fait partie du scénario pédagogique déterminé au préalable : transmettre/mobiliser des savoirs, questionner les apprenants, leur fournir des feedbacks, les faire s'exercer, les faire s'exprimer, débattre, collaborer à distance, etc.

Mettre en œuvre différentes techniques d'animation au sein d'une classe virtuelle

Différentes techniques d'animation sont mobilisées au cours d'une classe virtuelle selon l'(les) objectif(s) poursuivi(s) :

Lors du démarrage

- Amener les participants à se présenter (si possible, au préalable, associer photos et mini CV aux noms des participants)
- Préciser le timing et les types d'activités (pédagogiques) utilisées lors de la présentation du programme (la guidance est essentielle dans une classe virtuelle)
- Insister sur les règles de vie. Plus encore qu'en présentiel, il y a des risques d'apprenants zappeurs en classe virtuelle. Demander aux participants de s'isoler, de fermer les autres applications et même d'éloigner leurs smartphones de leur champ de vision !

Lors de l'activité

- Capturer l'attention via la voix et via la qualité des visuels que vous allez proposer (en utilisant le pointeur/surligneur, des vidéos, des images, etc.).
- Inciter la participation via des interactions, des exercices, des sondages... et cela dès le début de votre intervention afin d'habituer vos participants à interagir.
- Faire des pauses structurantes régulièrement en utilisant l'outil sondage ou mieux encore en invitant les apprenants à résumer ce qu'ils ont compris ou en leur demandant de poser des questions soit via le chat, soit en prenant la main.
- Être attentif à tous les signes à votre disposition. Par exemple, en regardant ce qui se passe dans les chats, en vérifiant que le statut des participants n'est pas « endormi » ou encore en vérifiant la participation aux sondages

Pour en savoir plus

LAFONT T. (2014) « La classe virtuelle ».

https://cursus.edu/media/upload/presentation_generale_telepresence2.pdf Consulté le 9 avril 2019

Aptilink (2016) « Être présent à distance : bonnes pratiques de la classe virtuelle ». <http://www.aptilink.com/etre-present-a-distance-bonnes-pratiques-de-la-classe-virtuelle/> Consulté le 9 avril 2019

RODET J. (2015) « Typologies d'activités d'une classe virtuelle ». <https://fr.slideshare.net/jrodet/typologie-dactivits-dune-classe-virtuelle> Consulté le 9 avril 2019

DENNERY M. (2013) « 10 conseils pour animer une classe virtuelle ». <https://www.blog-formation-entreprise.fr/10-conseils-pour-animer-une-classe-virtuelle/> Consulté le 9 avril 2019