

DYNAMISER SES CLASSES VIRTUELLES

Public : Enseignants 1^{er} ou 2nd degré du territoire Occitanie



Lieu :

Pas de lieu :

Formation en distanciel

Date(s) :

Classes virtuelles :

Mercredi 19 octobre 2022

(9h-12h et 14h-17h),

Mercredis 11 janvier et 1^{er}

février 2023, (14h-17h)

Distanciel asynchrone

du 19 octobre 2022

au 31 mars 2023

INITIATION
SENSIBILISATION

Prérequis : Avoir animé ou avoir participé à une classe virtuelle (enseignement ou formation).
Accueil des personnes en situation de handicap. Contact : www.isfec-montpellier.org

OCC-2022-00100

COMPETENCES DEVELOPPEES :

CC9. Intégrer les éléments de la culture numérique nécessaires à l'exercice de son métier ;
CC14. S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel ;

P3. Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves.

CONTENUS ET DEROULEMENT :

L'ensemble des modules est proposé en distanciel (4 classes virtuelles de 3h + distanciel asynchrone)

Module 1 : Présentation de ce qu'est une classe virtuelle et de l'intérêt de l'utiliser en mettant en lumière les apports, bénéfiques ainsi que les limites. La formation débutera par un point RGPD, de ce qui est autorisé ou non dans le contexte sanitaire actuel en soulignant les risques encourus pour non respect de la RGPD. Le second point abordés concernera le côté technique avec une présentation des différents outils utilisables (avantages, inconvénient, réglementation, partage d'écran, lever la main, partage de rôle, tchat, collaboration...). La troisième partie concernera l'organisation de la classe virtuelle en trois étapes : avant (avec la préparation), pendant (avec la gestion) et après (avec la remédiation). Trois modules en distanciel seront proposés. Ils seront composés d'e-learning, de travaux personnels et d'une heure de classe virtuelle.

Module 2 : Planifier et animer la classe virtuelle (S. SOULIER) Etape 1 : Participation à une classe virtuelle. Etape 2 : Echange de rôles et outils d'animations Etape 3 : Synthèse, échanges et questions/réponses.

Module 3 : Genially : initiation à l'outil, découverte et mise en application de la création d'un cours sur Genially (C.KEISER) Etape 1 : Pré-requis / analyse des besoins Etape 2 : Présentation de Genially et de ses possibilités (exemples) dans la création de cours Etape 3 : Manipulation et aide à la création de contenu

Module 4 : Genially avancé et gamification (S. SOULIER) Etape 1 : Point RGPD Etape 2 : Matériel de base, création de compte, différence entre les différents comptes Genially Etape 3 : Exemple de Genially type escape game Etape 4 : Analyse de cet exemple, mise en lumière des étapes, cheminements, outils numériques utilisés. Etape 5 : Contexte d'utilisation et de diffusion Etape 6 : Présentation d'un plan de travail pour créer son propre escape game sous genially.

EVALUATION DES ACQUIS :

Les modules 3 et 4 permettent des mises en situations dans lesquelles les participants pourront évaluer leurs acquis en direct.

OBJECTIFS :

Objectif principal Digital N2 :

- Développer l'utilisation de la classe virtuelle
- Maîtriser les outils numériques
- Comprendre les enjeux du numérique dans le contexte sanitaire

Objectifs pédagogiques du module :

- Concevoir et mettre en œuvre un cours ou un temps d'enseignement en classe virtuelle ;
- Utiliser logiciels et applications pour dynamiser sa classe numérique
- S'approprier le cadre réglementaire lié à l'utilisation de classes virtuelles.

PRISE EN CHARGE FORMIRIS

Dernière relecture de cette fiche le 18 mai 2022

Appréciations 21-22	
Très satisfaisant	31%
Satisfaisant	50%
Juste suffisant	19%
Insuffisant	-
Très insuffisant	-

Évaluation globale : 4,6

FORMATEUR(S) :

Céline Keiser, Sébastien Soulier,
Formateurs ISFEC

COORDINATION :

Gilles Pujol, Formateur, Référent
numérique ISFEC

MODALITES :

Classe virtuelle (différentes applications) –
Autres logiciels et applications de
dynamisation des cours – Mises en situations
– Démonstrations.