

« 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)

## Les spécificités de l'animation d'une classe virtuelle :

- un cadrage de l'enseignement plus strict qu'en présentiel : l'élaboration et l'animation d'une classe virtuelle invitent l'enseignant à plus de rigueur et de précision dans la rédaction de son déroulé de cours et laissent peu de place à l'improvisation ;
- des interventions courtes (entre 45 et 90 minutes maximum) ;
- des techniques d'animation de classe différentes par rapport à l'enseignement en présentiel : il ne s'agit pas simplement de transposer devant une webcam des activités qui marchent en présentiel ;
- un travail particulier sur le rythme pour alterner les modalités de présentation et les activités afin de maintenir l'intérêt et l'engagement des participants, qui sont moins captifs à distance ;
- une réflexion nécessaire sur les possibilités apportées par les outils numériques et sur la manière de les combiner efficacement pour dynamiser le processus d'enseignement et d'apprentissage.

## Exemples de questions à se poser :

- Quelles sont les pratiques numériques des apprenants et quel matériel est à leur disposition ?

- Comment préparer les apprenants à l'utilisation des outils utilisés : tutoriels, séances de préparation à distance en amont ?
- Comment communiquer avec les apprenants en dehors des séances en visioconférence ?
- Comment partager des documents et des ressources pour faire le lien entre les séances et proposer du travail en autonomie ?
- Comment mettre en place des activités collaboratives en ligne ?

Les réponses à ces différentes questions vont permettre de déterminer des scénarios pédagogiques adaptés à l'enseignement à distance par classe virtuelle et de choisir les outils numériques les plus pertinents, tout en essayant de toujours favoriser le circuit technique le plus simple possible.

**Ce kit a pour objectif d'aider les institutions et les enseignants** à trouver les solutions pédagogiques et les techniques adaptées à leur contexte en proposant des éclairages sur les pratiques et les outils. Des exemples concrets d'activités et de séquences de cours sont également proposés.

Il n'a pas pour ambition d'apporter des réponses et des solutions clés en main, mais plutôt de servir de boussole dans le domaine de l'animation d'une classe virtuelle. Il n'aborde pas les questions de gestion administrative (inscriptions, agenda, etc.).

Ce kit est évolutif et sera mis à jour au fur et à mesure de nos propres expérimentations au CAVILAM - Alliance Française.

Dernière mise à jour : le 18 mars 2020.