


Module e-learning « Découvrir la classe inversée par la pratique »



Conception réalisation Benoît Martinet
Sous l'impulsion de madame Geneviève Carnel IEN Eco-Gestion
Année 2016/2017

Table des matières

A. Objectifs	3
1. Objectif stratégique	3
2. Objectifs Pédagogiques.....	3
B. Storyboard	3
1. Les menus et les activités associées	3
2. Storyboards en détail.....	5
a. Menu principal.....	5
b. Définition.....	6
c. La classe inversée.....	6
c.1) Découvrir la modalité.....	6
c.2) Du côté pédagogique	7
c.3 Du côté technique	8
d. Les missions.....	9
e. La boîte à outils.....	9
f. Quiz	10
- Identifier la solution pour chaque problème.....	10
- Quels nouveaux rôles pour le professeur ?	11
- Ordonner les phases dans le bon ordre	11
Diapositive de résultats.....	11
C. Diffusion.....	12
Conclusion.....	12

A. Objectifs

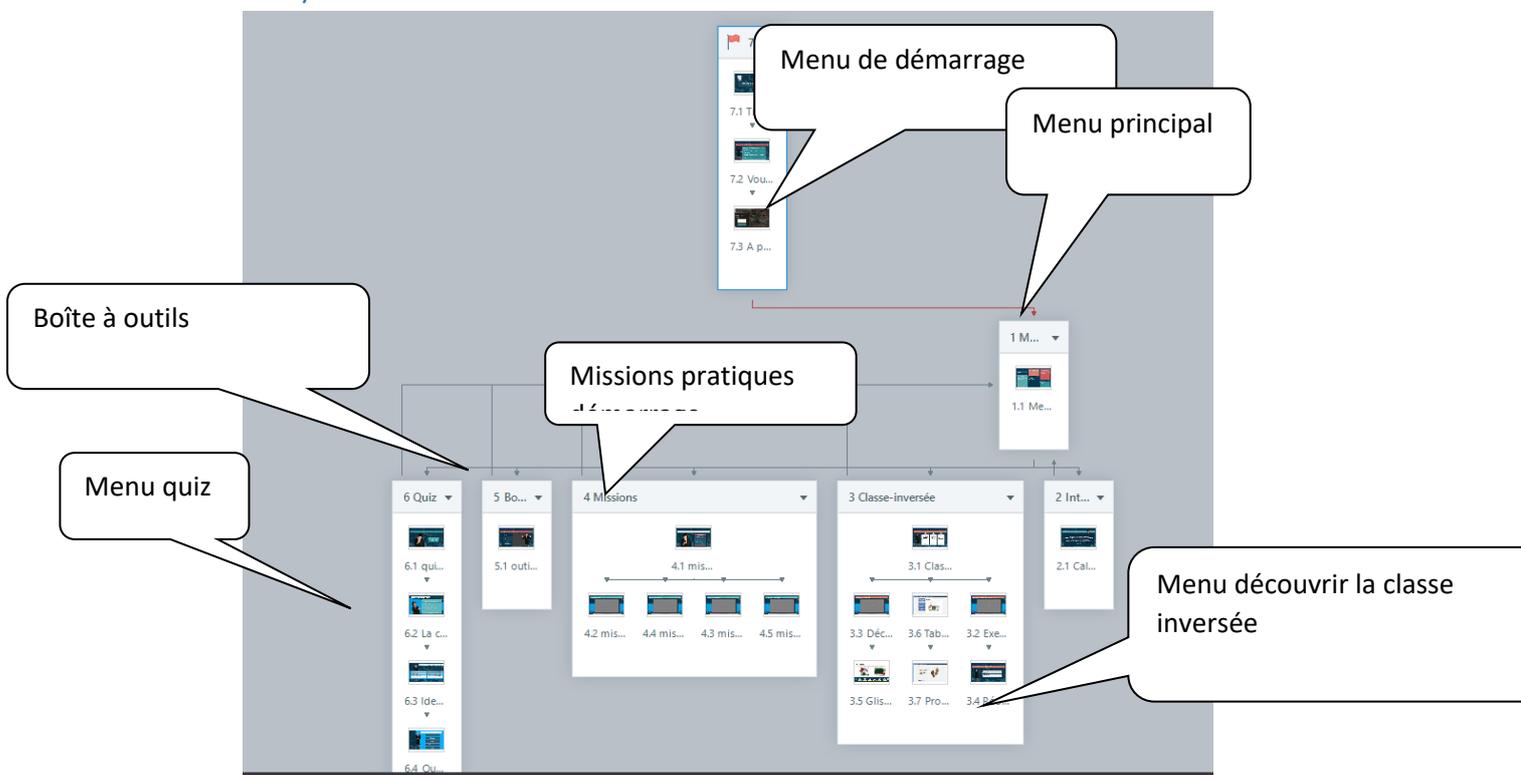
1. Objectif stratégique

Permettre aux enseignants de découvrir le principe de la classe inversée, afin de leur proposer une modalité pédagogique adaptée à l'intégration des nouvelles technologies au sein de leurs pratiques pédagogiques. Ils seront libres à partir de celui-ci de se l'approprier en fonction de leurs convictions pédagogiques, leurs contraintes et affinités.

2. Objectifs Pédagogiques

- Définir la modalité de la classe inversée
- Connaître les avantages et les inconvénients liés à celle-ci
- Identifier les étapes technologiques et pédagogiques nécessaires à sa mise en place
- Mettre en œuvre par la pratique

B. Storyboard



1. Les menus et les activités associées

- **Menu principal** : Naviguer au sein des différentes sous-menus

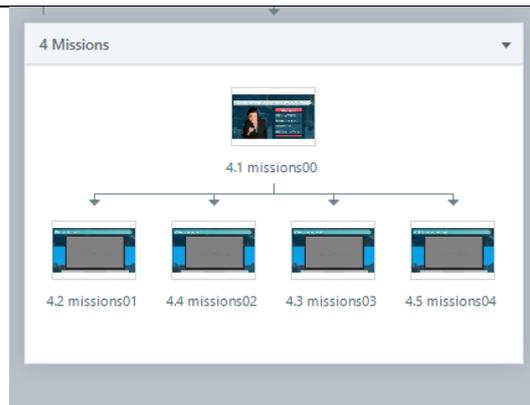


- **Menu classe inversée** : Découvrir une définition et les deux inversions la caractérisant. Découvrir un exemple d'appropriation (au primaire). Découvrir les étapes techniques et pédagogiques nécessaires à sa mise en place.



Menu missions

Mettre en œuvre par la pratique les notions acquises par l'intermédiaire des tutoriels en vidéo



Boîte à outils

Découvrir des outils complémentaires et notamment pour la réalisation de « screencasts ».

<p>Menu Quiz</p> <p>Tester les acquis sous forme ludique et récompenser par un certificat</p>	
--	--

2. Storyboards en détail

Menu principal



Définition

Définition...

Il s'agit de l'une des modalités pédagogiques particulièrement **adaptée et efficiente quant** à l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques des enseignants. La classe inversée également désignée par "Flipped classroom" pourrait être résumée en deux inversions.

Suite

C. La classe inversée

%userName% il est temps de découvrir la classe inversée

- 1 Découvrir la modalité pédagogique
Go!!!
- 2 En pratique et côté activités
Go!!!
- 3 Exemple d'appropriation au 1er degré.
Go!!!

c.1) Découvrir la modalité

Découvrir la modalité

Activités : Réordonner les phases dans le bon ordre (*Ordonner : glisser-déposer, 10 points, 1 tentative autorisée*)

Réordonner les phases dans le bon ordre

- Informationnelle
- Contextualisation
- Décontextualisation
- Production d'un chef d'oeuvre

Activités : (*Glisser-Déposer, 10 points, nombre illimité de tentatives autorisé*)

Êtes vous prêt ?

Déplacer les activités sur le bon lieu selon le modèle de la classe inversée

Êtes vous prêt ?

Déplacer les activités sur le bon lieu selon le modèle de la classe inversée

Élément déplaçable	Zone de dépôt
G-lirevoir	maison
G-écouter	maison
G-collaborer	classe
G-entraîner	classe
G-rechercher	classe
G-activer	classe
Propriétés du glisser-déposer	
Renvoyer l'élément au point de départ s'il est déposé en dehors de la zone de dépôt correcte	
Aligner les éléments déposés sur la zone de dépôt (Titre)	

c.2) Du côté pédagogique

Suggestions d'activités de retour en classe

Travail non réalisé

Réalisé avec des erreurs

Bien compris

En plus

En classe

De retour en classe, comment structurer les activités en fonction des scores obtenus au "test" ?

Suggestions d'activités de retour en classe

Travail non réalisé

Réalisé avec des erreurs

Bien compris

En plus

Tâches non réalisées

Pour ceux dont le travail n'a pas été réalisé il est possible d'organiser:

- Un rattrapage à l'aide de fiches, de livres, de supports numériques etc.
- Un tutorat élève.
- De délivrer une sanction

Suggestions d'activités de retour en classe

Travail non réalisé

Réalisé avec des erreurs

Bien compris

En plus

Pour ceux dont le travail a été réalisé et très bien compris, il est possible d'organiser:

- Le tutorat d'autres élèves.
- Des recherches approfondies et des expérimentations supplémentaires.
- La réalisation d'activités de synthèse sous la forme numérique ("podcast", "tweet", vidéo, infographie, "mindmap" etc.) ou pas.

NB: Les travaux réalisés dans ce cadre pourront servir de nouveaux supports pédagogiques, voire de synthèses.

Suggestions d'activités de retour en classe

Travail non réalisé

Réalisé avec des erreurs

Bien compris

En plus

Réalisé avec des erreurs

Pour ceux dont le travail a été réalisé mais avec des erreurs il est possible d'organiser:

- Des corrections.
- Des exercices et des entraînements supplémentaires (numériques ou pas).
- Des interactions et des révisions avec l'aide du professeur (débat, Tbl, mindmap etc) afin d'éclaircir et d'explicitier à nouveau certains points.



Suggestions d'activités de retour en classe

Travail non réalisé

Réalisé avec des erreurs

Bien compris

En plus

Recommandations

- Alterner les activités "d'exercitation" et d'entraînements.
- Les phases d'interaction et de structuration (tableaux, schéma, débats, mindmap etc).
- De révision (de professeur à apprenants et de pairs à pairs).
- De production (numériques ou pas).



c.3 Du côté technique

Les étapes de la production

Introduction

En résumé les étapes à mettre en place en amont de la séance



Les étapes de la production

Phase informationnelle

Préparation d'une vidéo, d'un « screencast » ou de tout autres supports pédagogiques, permettant aux apprenants de pouvoir prendre connaissance en amont de la séance, des informations relatives au thème qui sera abordé durant la phase en "Présentiel".



Les étapes de la production

Étape 2: Diffusion

Mise en ligne et partage des supports pédagogiques, par l'intermédiaire d'un blog, d'un site, de l'ENT, de l'envoi d'un mail etc.



1 2 3 4

Les étapes de la production

Étape 3: Consultation par les apprenants

Les élèves visualisent les contenus mis à leur disposition au cours de la phase "informationnelle" et répondent éventuellement à un Quiz.

NB: Le "Quiz" permet non seulement de s'assurer que cette phase a bien été réalisée, mais de surcroît elle permet au professeur d'identifier les difficultés rencontrées.



1 2 3 4

Les étapes de la production

Étape 4: Activités de groupes

En fonction des résultats obtenus au "Quiz", le professeur a la possibilité de mettre en place si nécessaire des activités de groupes et de différencier ainsi les pédagogies pour répondre aux besoins des apprenants.



1 2 3 4

Les missions



Tutoriels vidéos (Découvrir l'outil ; Créer une leçon 1 et 2 ; Collaborer et partager) puis réalisation pratique à l'aide de l'outil Blendspace.

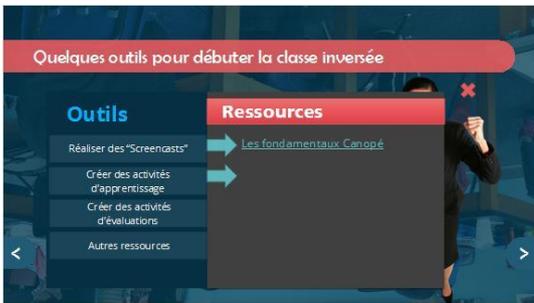
La boîte à outils

Une attention particulière a été portée à la réalisation de Screencast par la proposition d'outils mais aussi et surtout par la mise en place d'un tutoriel spécifique détaillé en étapes, accessible par le lien « vidéo » ci-dessous



Tutoriel spécifique Screencast





Des outils pour évaluer, créer des activités d'apprentissage numériques

Quiz



- **La classe inversée permet**

(Réponses multiples, 10 points, 1 tentative autorisée)



- Identifier la solution pour chaque problème

(Appariement : glisser-déposer, 10 points, 1 tentative autorisée)

Corre ct	Choix
X	d'apprendre à son propre rythme
X	de mettre en place des pédagogies actives
	de gagner du temps
X	de différencier les apprentissages
	de travailler en groupe classe
X	de favoriser les régulations interactives
X	de développer l'autonomie
	de faciliter la dépendance
X	de développer des compétences cognitives



- Quels nouveaux rôles pour le professeur ?

(Choisir plusieurs réponses, 10 points, 1 tentative autorisée)



- Ordonner les phases dans le bon ordre

(Ordonner : glisser-déposer, 10 points, 1 tentative autorisée)



Diapositive de résultats

(Diapositive de résultats, 0 points, 1 tentative autorisée)



Correct	Choix
Accès web	Utiliser le CDI ; la salle informatique ; une connexion via un smartphone ; réaliser des activités indépendantes de connexion
Formations outils	Mise en place de tutoriels ; Utiliser le propre matériel des élèves
Préparation importants	Mutualisation ; capitalisation ; collaboration et partage
Résistances au changement	Accompagnement ; formations aux USAGES

Correct	Choix
X	Coach
	Émetteur
X	Tuteur
	Transmetteur
X	Animateur

Ordre correct
Conceptualiser le "screencast" et les autres supports informationnels
Publication sur l'ENT, un blog, un site
Consultation par les apprenants en amont du cours
Réalisation du Quiz par les apprenants
Analyse des résultats par l'enseignant
Pré organisation des groupes
Activités de structuration, synthèse, production, excercisation

Attestation de réussite du parcours par la délivrance d'un certificat.



D. Diffusion

Deux formats de diffusion ont été réalisés afin de faciliter celui-ci.

En ligne : Au format **HTML** de façon à pouvoir être consultable en tout temps et tous lieux tel un site internet.

Hors-ligne : Sous forme de **clef-usb et cd-rom** sans nécessaire connexion internet.

Les images ont été choisies parmi celles libre de droit.

Conclusion

Ce module interactif et multimédia offrira la possibilité à ceux qui n'ont pas pu suivre de formations relatives à cette modalité pédagogique, d'en comprendre l'intérêt, la nature et les caractéristiques, dans le cadre d'une première approche par la pratique, avant d'aller plus loin en se l'appropriant.