

## 1) Retour sur la vidéo visionnée lors du travail préparatoire

[Lien](#) vers la vidéo « Vous avez une minute Pour comprendre la classe inversée » réalisée par Canopé.

Bilan de vos réponses.

L'outil utilisé pour modifier la vidéo est Edpuzzle, présenté dans l'animation : « Outils du web pour dynamiser vos cours ».

## 2) Principe

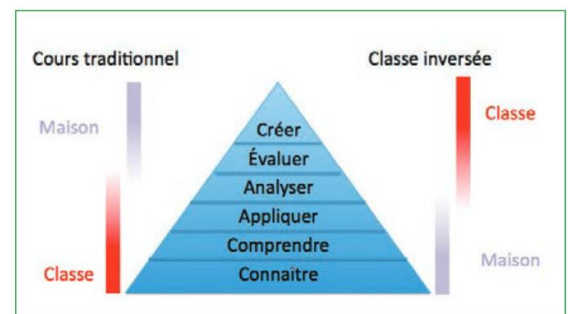
Des questions :

Comment réussir à mobiliser chacun de mes élèves ?

Comment m'adapter à leurs besoins individuels avec le peu de temps dont je dispose en classe ?

« La classe inversée, c'est donner à faire à la maison, en autonomie, les activités de bas niveau cognitif pour privilégier en classe le travail collaboratif et les tâches d'apprentissage de haut niveau cognitif, en mettant les élèves en activité et en collaboration.

L'objectif est de recentrer l'apprentissage autour de l'élève, en lui donnant les moyens d'être plus autonome. Inverser la classe revient donc à profondément modifier le rôle traditionnel de l'enseignant : ce dernier n'est plus le sachant qui déverse son savoir, mais devient un véritable guide d'apprentissage. »



1 Activités de bas niveau cognitif à la maison et activités de haut niveau en classe

Pour aller plus loin :

- [Lien](#) vers l'analyse d'**Héloïse Dufour**, docteur en neurobiologie et formatrice d'enseignants.
- [Lien](#) vers le blog de **Marcel Lebrun**, docteur en Sciences et professeur en technologies de l'éducation et conseiller pédagogique à l'Institut de Pédagogie universitaire et des Multimédias (IPM) de l'UCL (Université catholique de Louvain à Louvain-la-Neuve, Belgique).



Vidéos de Marcel Lebrun sur la classe inversée.



- [Lien](#) vers un document présentant CARTOUN (CARTOgraphie des Usages Numériques).
- [Lien](#) vers l'ensemble des publications CARTOUN de l'académie de Rennes sur le thème de la classe inversée.

## 3) Plateformes d'échange et mise en pratique de la classe inversée

Quelques exemples : [ChallengeU](#), [Edmodo](#), [Scolinfo](#), [Office 365](#) (si utilisés dans votre établissement) ...

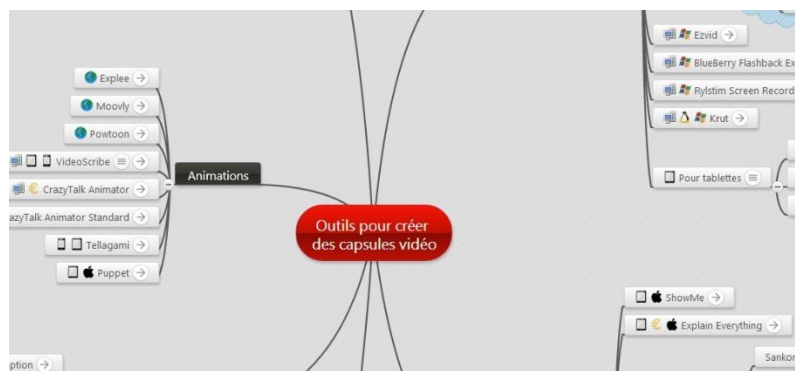
[Lien](#) vers le prezi présentant des exemples de classe inversée avec ChallengeU.

## A vous ! Mise en pratique de la classe inversée avec ChallengeU.

[Cliquer](#) pour commencer avec ChallengeU : création de compte, de groupe, d'activité, de séquence ....

### 4) Des capsules vidéo pour la classe inversée

Cliquer sur l'image pour obtenir une carte mentale regroupant différents outils pour créer des capsules vidéo.



### Au choix

Enregistrer son écran et créer une capsule vidéo	Découper et annoter une vidéo existante
<p>Outil proposé : <a href="#">SCREEN-O-MATIC</a></p> <p>SCREEN-O-MATIC est un outil qui permet de réaliser une vidéo à partir de ce qui se passe sur l'écran de votre ordinateur.</p> <p>Votre vidéo réalisée, il est possible de l'exporter sur YouTube, de le sauvegarder en ligne ou de l'enregistrer dans différents formats sur votre ordinateur.</p>	<p>Outil proposé : <a href="#">VIBBY</a></p> <p>VIBBY est un outil qui permet de sélectionner très facilement des extraits d'une vidéo et de les annoter. Le partage se fait via une URL unique (que vous pouvez envoyer par mail ...) ou en intégrant.</p> <p>En arrivant sur un extrait, on voit vos éventuels commentaires, ceux des autres et on peut commenter à son tour : intéressant pour du travail collaboratif.</p>
<p>Utilitaire en ligne ou en téléchargement sur votre ordinateur.</p>	<p>Utilitaire en ligne.</p>
<p>Tutoriels :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Lien</a> vers un pdf expliquant les fonctionnalités de screen-o-matic.</li> <li>• <a href="#">Lien</a> vers une vidéo expliquant le fonctionnement en détails (modifiée avec VIBBY).</li> </ul>	<p>Tutoriel :</p> <p><a href="#">Lien</a> vers une vidéo (réalisée avec SCREEN-O-MATIC).</p>
<p>A vous de jouer, enregistrer votre écran !</p>	<p>A vous de jouer, choisir une vidéo (sur YouTube par exemple) et la découper à votre guise !</p>

Ce document a été créé par Maryline Querry et mis à disposition suivant la licence [Creative Commons](#) :

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France (CC BY-NC-SA 3.0 FR)

