



Enrichir ses pratiques pédagogiques grâce au numérique

L'ABC Learning Design, un outil pour concevoir vos activités d'enseignement.

Elise BOSSET - Conseillère pédagogique CIPE

A l'issue de cette présentation, vous serez en mesure :

- de comprendre la méthode ABC Learning Design
- d'établir le scénario pédagogique pour un de vos cours (existant ou à créer)

Comment faites-vous habituellement pour
préparer un cours ?

Notez pour vous la réponse à la question

Qu'est-ce que l'ABC* Learning Design ?

C'est une méthode de conception de cours :

- Issue de travaux de recherche → basée sur les 6 types d'apprentissage de Diana Laurillard (University College of London)
- Rapide → atelier de 90 minutes
- Visuelle → production d'un storyboard
- Collaborative → possibilité de travailler à plusieurs
- Centrée sur les apprentissages des étudiants → le scénario décrit le parcours d'apprentissage des étudiants durant une ou plusieurs séances de cours

6 modes d'apprentissage

« Acquisition » correspond à un mode d'apprentissage passif tandis que les 5 autres modes sont des modes actifs (en individuel et/ou collectif).

Acquisition

- écouter
- lire
- regarder



Enquête

- explorer
- comparer
- critiquer



Discussion

- formuler
- échanger
- argumenter



Pratique

- entraîner (s')
- expérimenter
- rétroagir



Collaboration

- négocier
- s'accorder
- co-construire



Production

- motiver (se)
- intégrer
- consolider



Le kit ABC Learning Design

6

1

<p>Mode d'apprentissage: Acquisition (lire, regarder, écouter)</p> <p>L'apprentissage par acquisition est lorsque l'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast; lorsqu'il lit un livre, une page web ou lorsqu'il regarde des démonstrations, des vidéos.</p>	<p>Mode d'apprentissage: Collaboration</p> <p>L'apprentissage par collaboration comprend surtout des activités de discussion, de pratique et de production en équipe. Fondé sur l'enquête et l'acquisition, il s'agit de participer activement au processus de construction de la connaissance.</p>	<p>Mode d'apprentissage: Discussion</p> <p>Apprendre par la discussion exige de l'apprenant qu'il formule ses idées et questions, et qu'il remette en cause et réponde aux idées et questions de l'enseignant et/ou de ses pairs.</p>	<p>Mode d'apprentissage: Enquête</p> <p>Apprendre par enquête aide l'apprenant à explorer; comparer et critiquer les textes, documents et autres ressources qui renvoient aux concepts et idées enseignés.</p>	<p>Mode d'apprentissage: Pratique / Entraînement</p> <p>L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant d'adapter ses actions aux objectifs à atteindre et utiliser la rétroaction pour améliorer l'action suivante. La rétroaction peut venir de l'autoréflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même dès qu'elle montre comment améliorer le résultat de son action pour atteindre le but fixé.</p>	<p>Mode d'apprentissage: Production</p> <p>L'apprentissage par la production est la façon dont l'enseignant motive l'apprenant pour consolider ses acquis par l'articulation de la compréhension des concepts et leur mise en pratique par l'apprenant.</p>
<p>Mode d'apprentissage: Acquisition</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Lire des livres, documents, articles Écouter l'enseignement en présentiel, en ligne ou en podcast Regarder des vidéos (documentaires), des animations Faire un podcast dans Moodle <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Lire des ressources numériques, multimédias (SWITCHvideocon, Canva, des sites web externes (Canva)) Suivre des podcasts ou webinars Regarder des vidéos (Edmentix), des animations Faire un podcast dans Moodle 	<p>Mode d'apprentissage: Collaboration</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Projets en petits groupes Discussion autour des productions de texte Construction/collaboration d'une production commune <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Projets en petits groupes en utilisant des moyens numériques (Canva, Canva, Canva, Canva) pour discuter les productions de texte Collaboration d'une production textuelle en ligne (Canva, Canva, Canva, Canva) Remue-méninge (Canva) Apprentissage par les pairs (Pingo, Test en groupe) Outils de web-conférence (SWITCHvideocon) pour des activités synchrones et asynchrones 	<p>Mode d'apprentissage: Discussion</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Tutoriaux Séminaires Groupes de discussion Discussion en classe <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Tutoriaux en ligne (Leçon) Discussions par email Groupes de discussion Discussions en classe (SpeakUp, Tricider) Remue-méninge (Padlet) Apprentissage par les pairs (Pingo, Test en groupe) Outils de web-conférence (SWITCHvideocon) pour des activités synchrones et asynchrones 	<p>Mode d'apprentissage: Enquête</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilisation des guides d'activités en ligne Analyse des idées et informations dans une gamme de documents et de ressources Collecte et analyse de données à l'aide de logiciels Recherche et évaluation Mise en relation des informations trouvées avec celles d'autres sources de concepts <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Recherche des sites et collages en ligne (Canva) Analyses des idées et informations dans une gamme de ressources numériques (Canva) Recherche, collecte et analyse des données à l'aide d'outils numériques (Canva) Apprentissage par les pairs (Pingo) Annotation en ligne de pages web (Canva) Recherche et évaluation Mise en relation des informations trouvées avec celles d'autres sources de concepts (Canva) 	<p>Mode d'apprentissage: Pratique / Entraînement</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire des exercices Réaliser des projets basés sur la pratique Laboratoires Surfaces de travail Activités de jeu de rôles <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilisation de modèles informatiques Simulations (Canva) Laboratoires virtuels Outils numériques pour soutenir les cartes de travail Cas cliniques (Canva) Jeux éducatifs (Canva) 	<p>Mode d'apprentissage: Production</p> <p>Méthode classique</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressions par écrits, commentaires Mémoires Rapports Comptes rendus Modèles conceptuels, dessins Présentations (performances) Classeurs Annuaires Maquettes, prototypes Vidéos <p>TICE</p> <ul style="list-style-type: none"> Production et stockage de documents numériques (Canva, Canva, Canva) Représentations graphiques Infographies, blogs Albums Maquettes, prototypes Jeux éducatifs Classeurs Discographies Probes Vidéos, podcasts Blog (Canva) Infographies (Canva)

Jeu de 6 cartes recto verso (chaque participant reçoit 5 exemplaires)

Mode d'apprentissage: Discussion

Apprendre par la discussion exige de l'apprenant qu'il formule ses idées et questions, et qu'il remette en cause et réponde aux idées et questions de l'enseignant et/ou de ses pairs.

Produced by Digital Education UCL, translated by Soraya Hachem and Yaelle Mathu. University of Paris Cité - Sorbonne Université, Sorbonne Université, Université Paris Cité. Adapted by David Salter.



Mode d'apprentissage: Discussion

Méthode classique	TICE
<ul style="list-style-type: none"> Tutoriaux Séminaires Groupes de discussion Discussions en classe 	<ul style="list-style-type: none"> Tutoriaux en ligne (Leçon) Discussions par email Groupes de discussion Forums de discussions Discussion en classe (SpeakUp, Tricider) Remue-méninge (Padlet) Apprentissage par les pairs (Pingo, Test en groupe) Outils de web-conférence (SWITCHvideocon) pour des activités synchrones et asynchrones

Le recto mentionne le mode d'apprentissage ainsi qu'un court définition.

Le verso donne des exemples d'activités, faisant intervenir (ou non) des outils numériques.

Le kit ABC Learning Design

7

2

pour titre de l'atelier

Description:

Avant

Pendant

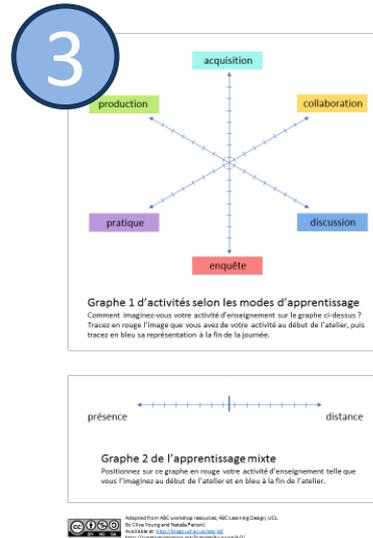
Pendant

Après

Plan d'actions

Plan de travail / Storyboard

Des activités avant, pendant et après le cours peuvent être envisagées. Les cartes vont venir se placer sur le plan de travail pour chaque phase, comme le montrent les emplacements rectangulaires dessinés dans la phase « Avant ».



- Un graphique radar qui indique l'importance relative des modalités d'apprentissage
- Une jauge qui indique la répartition du cours entre présence et distance

Graphiques

1
a

ABC Id pour Atelier CIPE



Titre de l'activité: _____
Enseignants (nb): _____
Apprenants (nb): _____
Durée: _____

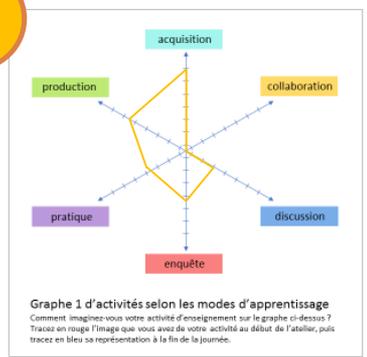
Description: ←

Avant

--	--	--	--	--	--

Renseignez votre activité. Vous pouvez faire figurer vos objectifs d'apprentissage dans la partie description.

1
b



Sur le diagramme radar, **évaluez l'importance de chacune des modalités** qui seront mises en œuvre.



A l'aide d'un point, **positionnez le degré de mixité du cours** (entre tout en classe ou tout à distance).

Etape 2

9

2
a

ABC Id pour Atelier CIPE



Titre de l'activité: _____
 Description: _____
 Enseignants (nb): _____
 Apprenants (nb): _____
 Durée: _____

Avant	Mode d'apprentissage: Acquisition (lire, regarder, écouter) L'apprentissage par acquisition est lorsque l'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lorsqu'il lit un livre, une page web ou lorsqu'il regarde des démonstrations, des vidéos.	Mode d'apprentissage: Production L'apprentissage par la production est la façon dont l'enseignant motive l'apprenant pour consolider ses acquis par l'articulation de la compréhension des concepts et leur mise en pratique par l'apprenant.	Mode d'apprentissage: Pratique / Entraînement L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant d'adapter ses actions aux objectifs à atteindre et utiliser la rétroaction pour améliorer l'action suivante. La rétroaction peut venir de l'autoréflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même dès qu'elle montre comment améliorer le résultat de son action pour atteindre le but fixé.		
Pendant	Mode d'apprentissage: Acquisition (lire, regarder, écouter) L'apprentissage par acquisition est lorsque l'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lorsqu'il lit un livre, une page web ou lorsqu'il regarde des démonstrations, des vidéos.	Mode d'apprentissage: Discussion Apprendre par la discussion exige de l'apprenant qu'il formule ses idées et questions, et qu'il remette en cause et réponde aux idées et questions de l'enseignant et/ou de ses pairs.	Mode d'apprentissage: Pratique / Entraînement L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant d'adapter ses actions aux objectifs à atteindre et utiliser la rétroaction pour améliorer l'action suivante. La rétroaction peut venir de l'autoréflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même dès qu'elle montre comment améliorer le résultat de son action pour atteindre le but fixé.	Mode d'apprentissage: Collaboration L'apprentissage par collaboration comprend surtout des activités de discussion, de pratique et de production en équipe. Fondé sur l'enquête et l'acquisition, il s'agit de participer activement au processus de construction de la connaissance.	Mode d'apprentissage: Acquisition (lire, regarder, écouter) L'apprentissage par acquisition est lorsque l'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lorsqu'il lit un livre, une page web ou lorsqu'il regarde des démonstrations, des vidéos.
Pendant	Mode d'apprentissage: Discussion Apprendre par la discussion exige de l'apprenant qu'il formule ses idées et questions, et qu'il remette en cause et réponde aux idées et questions de l'enseignant et/ou de ses pairs.	Mode d'apprentissage: Pratique / Entraînement L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant d'adapter ses actions aux objectifs à atteindre et utiliser la rétroaction pour améliorer l'action suivante. La rétroaction peut venir de l'autoréflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même dès qu'elle montre comment améliorer le résultat de son action pour atteindre le but fixé.	Mode d'apprentissage: Production L'apprentissage par la production est la façon dont l'enseignant motive l'apprenant pour consolider ses acquis par l'articulation de la compréhension des concepts et leur mise en pratique par l'apprenant.		
Après	Mode d'apprentissage: Production L'apprentissage par la production est la façon dont l'enseignant motive l'apprenant pour consolider ses acquis par l'articulation de la compréhension des concepts et leur mise en pratique par l'apprenant.	Mode d'apprentissage: Acquisition (lire, regarder, écouter) L'apprentissage par acquisition est lorsque l'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lorsqu'il lit un livre, une page web ou lorsqu'il regarde des démonstrations, des vidéos.	Mode d'apprentissage: Enquête Apprendre par enquête aide l'apprenant à explorer, comparer et critiquer les textes, documents et autres ressources qui renvoient aux concepts et idées enseignés.		

Plan d'actions

Placez sur le plan de travail, face recto, autant de modalités d'apprentissage que nécessaire.

Etape 2

11

2
C

ABC Id pour Atelier CIPE



Titre de l'activité: _____
 Description: _____
 Enseignants (nb): _____
 Apprenants (nb): _____
 Durée: _____

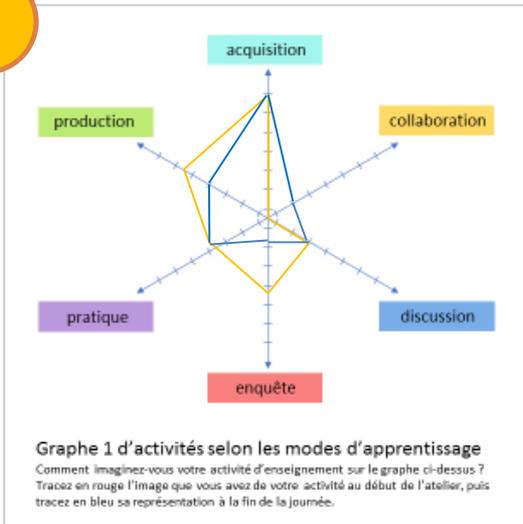
Avant					
Pendant					
Pendant					
Après					

Parmi les activités retenues, indiquez lesquelles seront évaluées de manière :
 - formative* avec ★
 ou
 - sommative avec ☆.

Plan d'actions

* L'évaluation formative a pour fonction de favoriser la progression des apprentissages et de renseigner l'étudiant et l'enseignant sur les acquis ou les éléments à améliorer. Aucune note n'est associée à ce type d'évaluation.

3
a



Révisez vos deux graphes initiaux à l'aide d'un stylo d'une autre couleur.



Etablissez un plan d'action avec les prochaines étapes à effectuer jusqu'à la dispense du cours en question (préparation des supports, envoi de documents aux étudiants, logistique, préparation des évaluations etc.)

Les étapes de la méthode: 45 minutes

1. Informations initiales sur l'activité (10 minutes)
2. Sélection des modalités d'apprentissage (10 minutes)
3. Sélection des activités d'apprentissage (10 minutes)
4. Sélection des activités évaluées (5 minutes)
5. Re-dessiner les deux graphes initiaux (5 minutes)
6. Plan d'action (5 minutes)

A vous de jouer !

1. Choisissez un cours que vous avez à préparer ou bien un cours que vous souhaitez modifier (ex : mettre en place une/des activités d'apprentissage actif, augmenter la part de distanciel ou de présentiel dans le cours etc.)
2. Réalisez votre storyboard selon les étapes vues précédemment
3. Si vous le souhaitez, soumettez votre storyboard à un « ami critique » pour obtenir un feedback constructif.

Vos impressions vis-à-vis de l'utilisation de la méthode ABC Learning Design ?

L'ABC Learning Design est une méthode utilisable à l'aide du kit papier.

Il existe également une application web correspondante (en anglais) qui s'appelle LD Learning Designer et disponible ici :

<https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/>

Page d'accueil du site internet :

LD Learning Designer Home

Welcome to the Learning Designer

This design tool will help with the now urgent process of moving your teaching online.

The Learning Designer is an online tool to help teachers and lecturers design teaching and learning activities and share their learning designs with each other. It was developed by a team led by Diana Laurillard at the UCL Knowledge Lab, with ESRC funding, and is free for anyone to use.

The tool is based on the six learning types from Diana Laurillard's Conversational Framework – a model of the conditions necessary for learning to take place. The six learning types are: Read/Write/Listen (or Acquisition), Inquiry, Practice, Production, Discussion and Collaboration. In principle, a good learning design will contain a mix of all of these types of learning.

There are two screens in the Learning Designer: the Browser screen and the Designer screen. You can search for and adapt other people's learning designs in the Browser screen or design your own from scratch in the Designer screen.

The tool provides feedback on your design by showing you (a) the amount of learning time you have designed, and (b) a pie chart of the proportion of each of the six learning types in your design. You decide what adjustments to make. In principle, a good learning design will contain a mix of all of these types of learning.

Log in

Username

Password

[Forgot your password?](#)

[Don't have an account? It is free to Register »](#)

Il est nécessaire de créer un compte pour accéder à l'application

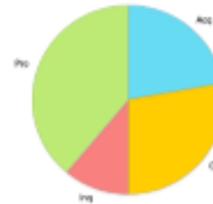
LD Learning Designer

Home / Browser / Personal space / My designs / Marvelous PPT Presentations in HE (final)

Marvelous PPT Presentations in HE (final)

Name Marvelous PPT Presentations in HE (final)
Topic Creating great PPT Presentations
Learning time 185 minutes
Designed time 180 minutes
Number of students 9
Description This LD is aimed at HE lecturers. The PPT Presentations came...

Aims To enhance the quality of presentations in HE.
Outcomes Knowledge, Formulate, Apply
Editor [daniel.scherly](#)
Derived from [Marvelous PPT Presentations in HE \(final\)](#) by [BeataTworzewska](#)



Turn editing on

GOOD EXAMPLE

Read 20 min 1 icon 0 icon
Watch an example of a presentation by Seth Godin from TED conference:
http://www.ted.com/talks/seth_godin_on_the_tribe

Investigate 20 min 1 icon 0 icon
Analyze the presentation you saw (you can come back to the link and watch it again). What tricks make this presentation good? What methods does Seth Godin use to make his ideas easy to understand and remember.

Produce 10 min 1 icon 0 icon
Prepare a list of at least 5 tricks he did in his PPT presentation.

Notes:
Resources attached: 0

HOW WE CAN MAKE IT BETTER

Collaborate 20 min 3 icon 0 icon
Together with your partners decide on 3 most important tricks which are suitable for PPT Presentations in HE, and possible for you to implement in your presentations.

Notes:
Resources attached: 0

LET'S MAKE IT BETTER

Produce 60 min 1 icon 0 icon
Take a PPT Presentation you will be using this semester and implement three tricks you just agreed upon.

Collaborate 30 min 3 icon 0 icon
Share your base-presentation and changed-presentation with your group, and review the presentations for each other. Each of you should review 2 others presentations. At the end you will also get a constructive feedback from the teacher.

Read 20 min 1 icon 0 icon
Notes:
Resources attached: 0

Il figure dans l'application : la description du cours, les différents modes d'apprentissage dont on voit la répartition grâce au diagramme circulaire, si elle se déroule à distance ainsi que la durée de chaque activité (absent sur la version papier) .

...vous pouvez :

- Implémenter et évaluer votre parcours d'apprentissage dans une optique d'amélioration continue ;
- Faire participer votre/vos équipe(s) pédagogiques, lors de la création ou modification d'un programme ;
- Impliquer vos étudiants pour « co-designer » le cours

- Diana Laurillard, “The Pedagogical Challenges to Collaborative Technologies,” *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning* 4, no. 1 (March 1, 2009): 5–20, <https://doi.org/10.1007/s11412-008-9056-2>.
- Diana Laurillard, *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology* (New York, NY: Routledge, 2012).
- Diana Laurillard et al., “Using Technology to Develop Teachers as Designers of TEL: Evaluating the Learning Designer,” *British Journal of Educational Technology* 49, no. 6 (2018): 1044–58, <https://doi.org/10.1111/bjet.12697>.
- Blog à propos du kit ABC learning design <http://blogs.ucl.ac.uk/abc-ld/>
- L’application web LD Learning Designer <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/>
- Un article de présentation par l’Université de Genève, utilisatrice de la méthode <https://ciel.unige.ch/2019/05/deux-outils-pour-scenariser-son-enseignement/>

Pour toute question

Elise.Bosset@u-bourgogne.fr

03 80 39 37 58