

Scénariser son enseignement à l'aide de la méthode ABC Learning Design

Qu'est-ce que « scénariser » ?

Scénariser c'est de se forcer à adopter une approche centrée sur l'activité des étudiants plutôt qu'une approche centrée sur les contenus à apprendre.

Le processus de scénarisation invite à sans cesse se poser la question **« Qu'est-ce que les étudiants vont faire pour apprendre dans cette étape-ci du cours ? »** au lieu de la question peut-être plus naturelle en enseignement supérieur « Qu'est-ce que je vais dire lors de mon prochain cours ? »

Source : <https://www.louvainlearninglab.blog/scenariser-un-enseignement-hybride/>

01

La méthode ABC Learning Design

La naissance de la méthode ABC LearningDesign

- Développée en 2014 par deux enseignants de l'Université catholique de Louvain)



Clive Young



Nataša Perović

Le principe de la méthode ABC LearningDesign

- Basée sur les types d'apprentissage du professeur Diana Laurillard (2012)



Acquisition

L'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast ; lit un livre, une page web ; regarde des démonstrations, des vidéos.



Collaboration

L'apprentissage par collaboration comprend surtout des activités de discussion, de pratique et de production en équipe. Il s'agit de participer activement, dans un collectif, au processus de construction de la connaissance.



Discussion

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



Enquête

Apprendre par enquête aide l'apprenant à explorer, comparer et critiquer les textes, documents et autres ressources qui renvoient aux concepts et idées enseignées.



Pratique / Entraînement

L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant de s'entraîner et d'utiliser la rétroaction pour améliorer ses connaissances ou les actions suivantes. La rétroaction peut venir de l'autoréflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même (ex. tests en ligne).



Production

L'apprenant consolide ce qu'il a appris par une production sur des supports variés (texte, diaporama, enregistrement audio ou vidéo). Le formateur accompagne le processus en mettant à disposition des références ou en questionnant les choix opérés.

02

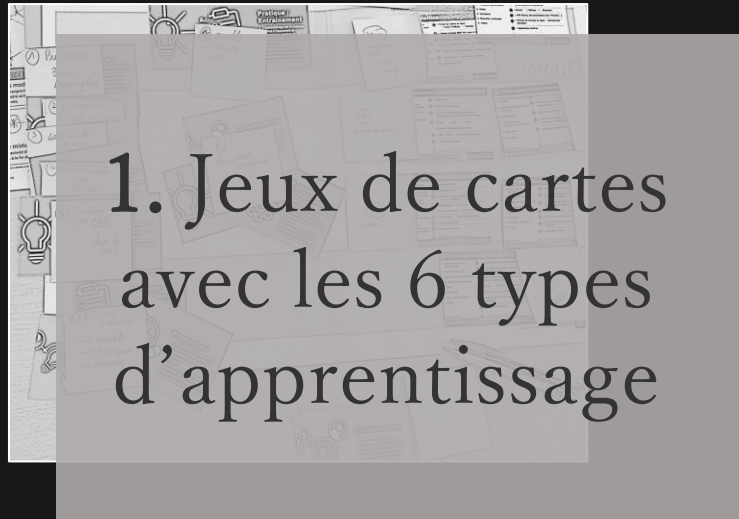
Le kit
ABC Learning Design



Le kit ABC LearningDesign

(kit adapté par la DRANE de Reims)

1. Jeux de cartes
avec les 6 types
d'apprentissage



Production

L'apprenant consolide ce qu'il a appris par une production sur des supports variés (texte, diaporama, enregistrement audio ou vidéo).
Le formateur accompagne le processus en mettant à disposition des références ou en questionnant les choix opérés.

Le kit ABC LearningDesign

(kit adapté par la DRANE de Reims)

Acquisition

- Ecouter l'enseignant en présentiel, suivre des cours, des conférences
- Consulter des documents, articles
- Lire des ressources numériques, multimédia, des sites web
- Regarder des vidéos, des animations
- Suivre des démonstrations, master classes

Activités

- Portail de vidéos en ligne :
 - Tubes, PodEduc
 - Youtube...
- Classe virtuelle BBB (VIA pour la formation)
- Etiquette
- Fichier
- Page
- Glossaire
- Livre
- Galerie d'images
- H5p
- Leçon
- Blog
- Documents partagés
- Parcours péda.
- Bureautique
- Application multimédia
- Annotation PDF

Outils numériques

This work is a derivative of ABC Learning Design method by Clive Young and Nataša Perović, UCL (2015). Learning types, Laurillard, D. (2012). Licensed under CC BY-NC-SA 4.0. Original resources available at abc-ld.org

Acquisition

L'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast ; lit un livre, une page web ; regarde des démonstrations, des vidéos.

Le kit ABC LearningDesign

(kit adapté par la DRANE de Reims)

Discussion

- Communication
- Groupes de discussion synchrones et asynchrones
- Discussion en classe ou lors d'un séminaire
- Remue-méninges, nuage de mots
- Commentaires

- ✉ • Messagerie
- 💬 • Outil de commentaire
- 🎧 • Classe virtuelle (BBB ou VIA) pour discussions synchrones et asynchrones
- 📌 • Forum • Chat • Post-it
- Galerie d'images collaborative
- ENT • Pad • Chat • Documents partagés
- 🔗 • Application externe

Activités | **Outils numériques**

This work is a derivative of ABC Learning Design method by Clive Young and Nataša Perović, UCL (2015). Learning types, Laurillard, D. (2012). Licensed under CC BY-NC-SA 4.0. Original resources available at abc-ld.org



Discussion

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

Le kit ABC LearningDesign

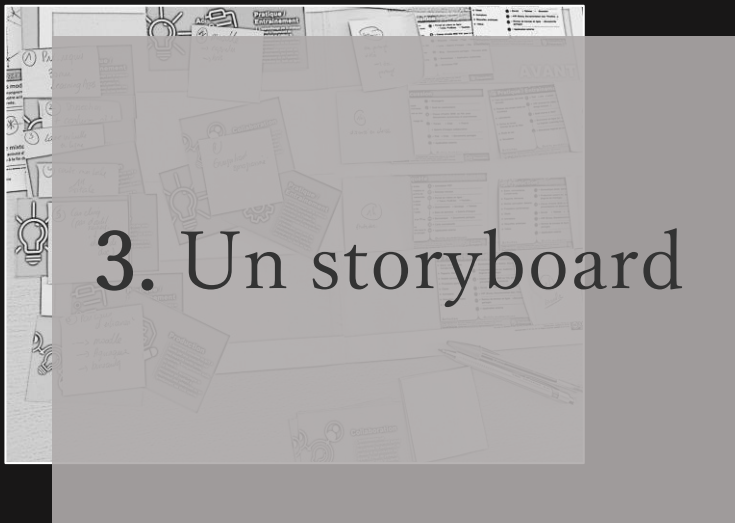
(kit adapté par la DRANE de Reims)

1. Jeux de cartes
avec les 6 types
d'apprentissage



Le kit ABC LearningDesign

(kit adapté par la DRANE de Reims)



RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST
DRANE
Département régional
académique
de l'éducation
numérique

ABC learning design

Description :

Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités) :

Titre de l'activité : _____ Enseignant(s) : _____
Durée : _____ Apprenant (s) : _____

AVANT **AVANT**

PENDANT **PENDANT**

APRES **APRES**

Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif - Région Grand Est

The work is a derivative of ABC Learning Design template (© 2014, http://www.abclearningdesign.com/).
Licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

1. Jeux de cartes avec les 6 types d'apprentissage

Le kit ABC LearningDesign

(kit adapté par la DRANE de Reims)



RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST

ABC learning design

Titre de l'activité : Description :
Enseignant(s) :
Apprenant(s) :
Durée :

Graph 1 d'activités selon les modes d'apprentissage
Comment imaginez-vous votre activité d'enseignement sur le graphe ci-dessus ?
Tracez en rouge l'image que vous avez de votre activité au début de l'atelier, puis tracez en bleu sa représentation à la fin de la journée.

Graph 2 de l'apprentissage mixte
Positionnez sur ce graphe en rouge votre activité d'enseignement telle que vous l'imaginez au début de l'atelier et en bleu à la fin de l'atelier.

This work is a derivative of ABC Learning Design method by Olive Young and Nicola Peroni. LCL, 2018. Licensed under CC BY-NC-SA. CC BY-NC-SA. CC BY-NC-SA. CC BY-NC-SA.

Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif - région Grand Est

Le kit ABC LearningDesign

1. Jeux de cartes avec les 6 types d'apprentissage

5. La roue des outils numériques “dans le cadre de confiance”



03

Un atelier de formation en quatre temps

① Pré-requis
30 min
Learning Apps

② Discussion
+ capture d'écran

③ Carte virtuelle
ou ligne

④ carte mentale
MH
digitale

⑤ Cas d'ing
(pas d'outil
nécessaire)
étude de
doc)

⑥ Cas d'ing
d'abandon
→ moodle
→ Agisquaz
→ bincandq

④ moodle
→ capture
→ lois

④ Engagement
synoptique

doc partage
v.2024
→ doc
partage

①h
étude de
cas

AVANT

Discussion

Pratique / Entraînement

quête

Production

Production

Collaboration

1 – Représentation préalable de l'enseignement

Choisir une séquence de cours à modifier.

Compléter le graphique de type radar en estimant la part (en % du temps) consacrée à chacune des modalités d'apprentissage au cours de séquence.

Positionner le degré de mixité du cours (entre tout en classe ou tout à distance).

RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST **ABC learning design**

Titre de l'activité : Description :
Enseignant(s) :
Apprenant(s) :
Durée :


Graph 1 d'activités selon les modes d'apprentissage
Comment imaginez-vous votre activité d'enseignement sur le graphe ci-dessus ?
Tracez en rouge l'image que vous avez de votre activité au début de l'atelier, puis tracez en bleu sa représentation à la fin de la journée.

Graph 2 de l'apprentissage mixte
Positionnez sur ce graphe en rouge votre activité d'enseignement telle que vous l'imaginez au début de l'atelier et en bleu à la fin de l'atelier.

This work is a derivative of ABC Learning Design method by Olive Young and Nilsde Perovic. LCL (2019).
Learning spaces. Leuven, D. (2019).
Licensed under CC BY-NC-SA 4.0. Original resources available at abc4e.org


2 – Conception des activités d'apprentissage

Placer sur le storyboard, autant de cartes de modalités d'apprentissage (face recto) que nécessaire au cours de la séquence.



RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST
Département de la Numérique Éducatif

ABC learning design




Description :

Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités) :

Titre de l'activité : _____ Enseignant(s) : _____


Durée : _____ Apprenant(s) : _____

AVANT



Acquisition


L'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lit un livre, une page web, regarde des démonstrations, des vidéos.



Production


L'apprenant consolide ce qu'il a appris par une production sur des supports variés (texte, diagramme, enregistrement audio ou vidéo).
Le formateur accompagne le processus en mettant à disposition des références ou en questionnant les choix opérés.

AVANT




Discussion

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



Collaboration


L'apprentissage par collaboration comprend surtout des activités de discussion, de pratique et de production en équipe. Il s'agit de participer activement, dans un collectif, au processus de construction de la connaissance.



Pratique / Entraînement


L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant de s'entraîner et d'utiliser la rétroaction pour améliorer ses connaissances ou les actions suivantes.
La rétroaction peut venir de l'auto-réflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même (ex. tests en ligne).

PENDANT



Acquisition

L'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lit un livre, une page web, regarde des démonstrations, des vidéos.




Pratique / Entraînement

L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant de s'entraîner et d'utiliser la rétroaction pour améliorer ses connaissances ou les actions suivantes.
La rétroaction peut venir de l'auto-réflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même (ex. tests en ligne).


PENDANT

APRES



Acquisition

L'apprenant écoute un cours magistral, une conférence, un podcast, lit un livre, une page web, regarde des démonstrations, des vidéos.




Pratique / Entraînement

L'apprentissage par la pratique permet à l'apprenant de s'entraîner et d'utiliser la rétroaction pour améliorer ses connaissances ou les actions suivantes.
La rétroaction peut venir de l'auto-réflexion, des pairs, de l'enseignant ou de l'activité elle-même (ex. tests en ligne).

APRES

Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif - Région Grand Est



2 – Conception des activités d'apprentissage

Retourner les cartes et choisir une activité par carte.
La noter sur un post-it et estimer sa durée.

Si nécessaire, déplacer, ajouter ou modifier une ou plusieurs activités en vue de varier les modalités d'apprentissage.

The image displays the 'ABC learning design' tool interface, which is used for designing learning activities. The interface is organized into three main stages: **AVANT** (Before), **PENDANT** (During), and **APRES** (After). Each stage contains several activity cards, each with a title, a list of activities, and a duration field. The cards are color-coded: blue for 'Acquisition', orange for 'Collaboration', green for 'Production', and purple for 'Pratique / Enquête'. The cards are arranged in a grid, and green sticky notes are placed over the duration fields, indicating the estimated duration for each activity. The interface also includes a header with the logo of the 'RÉGION ACADEMIQUE GRAND EST' and 'DRANE', and a footer with the text 'Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif - Région Grand Est'.

ABC learning design

Description :

Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités) :

Titre de l'activité : _____ Enseignant(s) : _____

Durée : _____ Apprenant(s) : _____

AVANT

Acquisition

- Écouter l'enseignant en présentiel, suivre des cours, des conférences
- Consulter des documents, articles
- Lire des ressources numériques, multimedia, des sites web
- Regarder des vidéos, des animations
- Suivre des démonstrations, master classes

Activités

Outils numériques

Acquisition

Activité : _____

Durée : min. _____

Production

- Essais, commentaires, Comptes-rendus
- Rapports, Mémoires
- Modèles (conception, dessins)
- Présentations (performances)
- Clips
- Animations
- Maquettes, prototypes
- Vidéos

Activités

Outils numériques

Production

Activité : _____

Durée : min. _____

Collaboration

- Projets en petits groupes
- Construction / Elaboration d'une production commune
- Discussion autour des productions de tiers

Activités

Outils numériques

Collaboration

Activité : _____

Durée : min. _____

Production

- Essais
- Comptes-rendus
- Rapports
- Modèles
- Présentations
- Clips
- Animations
- Maquettes
- Vidéos

Activités

Outils numériques

Production

Activité : _____

Durée : min. _____

PENDANT

Acquisition

- Écouter l'enseignant en présentiel, suivre des cours, des conférences
- Consulter des documents, articles
- Lire des ressources numériques, multimedia, des sites web
- Regarder des vidéos, des animations
- Suivre des démonstrations, master classes

Activités

Outils numériques

Acquisition

Activité : _____

Durée : min. _____

Pratique / Enquête

- Faire des exercices, des tests formatifs
- Réaliser des projets basés sur la pratique
- Laboratoires
- Sorties de terrain
- Activités de jeu de rôles
- Etude de cas
- Simulations

Activités

Outils numériques

Pratique / Enquête

Activité : _____

Durée : min. _____

APRES

Délégation de Région Académique au Numérique Éducatif - Région Grand Est

2 – Conception des activités d'apprentissage

Repérer, parmi les activités, celles pour lesquelles l'outil numérique peut constituer une plus-value.

Sélectionner un outil dans la liste des outils « du cadre de confiance ».

Le noter sur un second post-it en précisant les modalités et éventuellement le niveau du modèle SAMR.

The image shows a screenshot of the 'ABC learning design' template, a tool for designing learning activities. The template is divided into three main stages: 'AVANT' (Before), 'PENDANT' (During), and 'APRES' (After). Each stage has a corresponding section with a list of activities and tools. The activities are represented by small cards with icons and text. The tools are listed in a separate column. The template also includes fields for 'Titre de l'activité', 'Durée', 'Enseignant(s)', and 'Apprenant(s)'. There are also boxes for 'Description' and 'Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités)'. The template is branded with 'RÉGION ACADEMIQUE GRAND EST' and 'DRANE'. The text 'ABC learning design' is prominently displayed at the top. The template is designed to be used by teachers to plan their lessons, with sticky notes indicating the selection of activities and tools for each stage.

ABC learning design

RÉGION ACADEMIQUE GRAND EST
DRANE
Délégation Régionale Numérique Educatif

Titre de l'activité : _____ Enseignant(s) : _____
Durée : _____ Apprenant(s) : _____

Description : _____
Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités) : _____

AVANT **PENDANT** **APRES**

Activité : Durée : min.
Outil : vidéoprojecteur
Modalité : Salle info
Ordi individuel
Tablette
SAMR :

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.
Outil : vidéoprojecteur
Modalité : Salle info
Ordi individuel
Tablette
SAMR :

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Activité : Durée : min.

Délégation de Région Académique au Numérique Educatif - Région Grand Est

2 – Conception des activités d'apprentissage

Sélectionner, parmi les activités, celles qui seront évaluées de manière formative ou sommative.

The image shows a screenshot of the 'ABC learning design' template, which is a structured form for designing learning activities. The template is divided into four main phases: AVANT (Before), PENDANT (During), and APRES (After), with a central section for the activity itself. The form includes fields for 'Titre de l'activité', 'Enseignant(s)', and 'Apprenant(s)'. There are also two large empty boxes for 'Description' and 'Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités)'. The template is overlaid with several sticky notes, each with a red pushpin, indicating the selection and evaluation of activities. The sticky notes contain the following text:

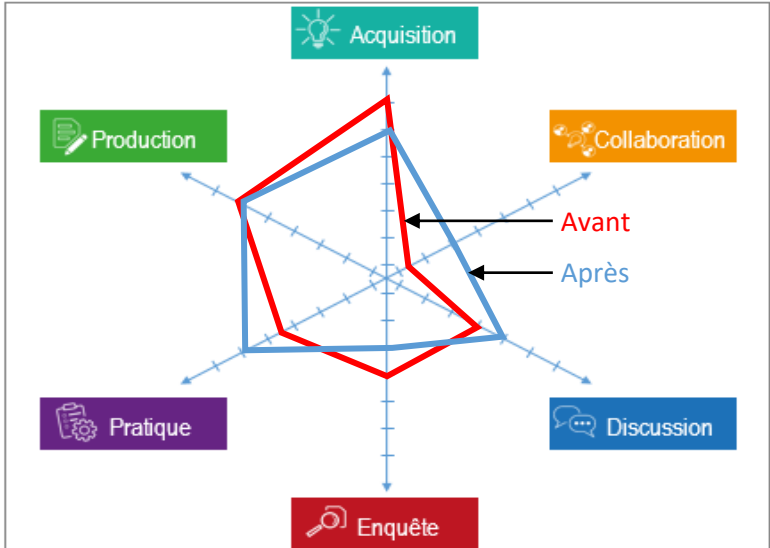
- Top-left sticky note (yellow):** Durée: min. Outil: vidéoprojecteur. Modalité: Salle info. Ordi individuel. Tablette. SAMR:
- Top-middle sticky note (green):** Activité: Durée: min.
- Bottom-left sticky note (green):** Activité: Durée: min.
- Bottom-middle sticky note (green):** Activité: Durée: min.
- Bottom-right sticky note (green):** Activité: Durée: min.
- Bottom-most sticky note (yellow):** Durée: min. Outil: vidéoprojecteur. Modalité: Salle info. Ordi individuel. Tablette. SAMR:

The template also features various icons and labels for different activity types and tools, such as 'Acquisition', 'Production', 'Collaborative', 'Discussion', 'Pratique / Entraînement', and 'Simulation'. The background of the template is a light blue and white grid.

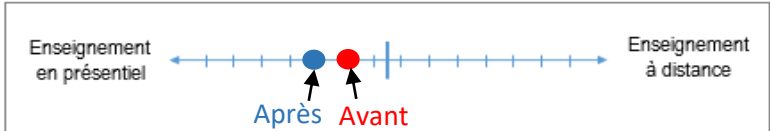
3 – Ré-évaluation des graphiques

RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST **ABC learning design**

Titre de l'activité : Description :
Enseignant(s) :
Apprenant (s) :
Durée :



Graph 1 d'activités selon les modes d'apprentissage
Comment imaginez-vous votre activité d'enseignement sur le graphe ci-dessus ?
Tracez en rouge l'image que vous avez de votre activité au début de l'atelier, puis tracez en bleu sa représentation à la fin de la journée.



Graph 2 de l'apprentissage mixte
Positionnez sur ce graphe en rouge votre activité d'enseignement telle que vous l'imaginez au début de l'atelier et en bleu à la fin de l'atelier.

This work is a derivative of ABC Learning Design method by Olive Young and Heads Revivit, UCL (2012), Learning Space, Lausanne, CH (2012). Licensed under CC BY-NC-SA 4.0. Original resource available at abc4learning.org

4 – Le plan d'action

Chaque enseignant ou équipe d'enseignants rédige les actions nécessaires pour mettre en œuvre le travail réalisé lors de l'atelier (préparation des supports, envoi de documents aux étudiants, préparation des évaluations etc.)

The image displays the 'ABC learning design' template, a tool for planning learning activities. It is organized into three main stages: AVANT (Before), PENDANT (During), and APRES (After). Each stage is represented by a large grey block with a corresponding label. The template includes fields for 'Titre de l'activité', 'Durée', 'Enseignant(s)', and 'Apprenant(s)'. There are also boxes for 'Description' and 'Plan d'action (à compléter après avoir travaillé vos activités)'. The template is populated with several activity cards, each with a red pushpin. The cards are organized into three columns: AVANT, PENDANT, and APRES. The AVANT column contains two cards, the PENDANT column contains two cards, and the APRES column contains two cards. The cards are color-coded: yellow for AVANT, green for PENDANT, and blue for APRES. The cards contain handwritten notes about activity duration, tools, modalities, and SAMR levels. The background of the template shows various digital tools and resources, such as 'Outils numériques', 'Production', 'Collaborative', 'Partage', 'Discussion', 'Acquisition', and 'Pratiquer / Entraînement'. The logo of the 'RÉGION ACADEMIQUE GRAND EST' and 'DRANE' is visible in the top left corner.

04

Les outils en ligne



UCL LearningDesigner - 2013

- Application web librement accessible permettant de scénariser l'enseignement.
- Permet le partage des scénarios en les rendant publiques sur la plateforme, ou en les exportant (format natif LD ou Microsoft Word).



learningdesigner.org

UCL Learning Designer - 2013

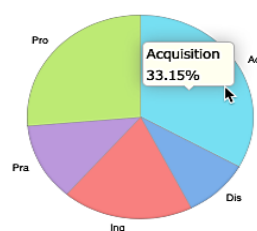
Learning Designer Home Browser Designer daniel.scherly

Module 2 du CAS Formateur dans le domaine des sciences de la santé

Name Module 2 du CAS Formateur dans le dc
Topic Enseigner en contexte structuré
Learning time 2700 minutes
Designed learning t... 2561 minutes
Size of class 12
Description Enseigner en contexte structuré

Aims Dans le cadre de ce module 2, vous allez découvrir comment planifier une activité de formation, quels

Outcomes



+ Add TLA

New design Import design Export design Share Save

PREPARATION

Read Watch Liste 360 1 1 +

Lire septes chapitres de livres et articles et visionner une vidéo

Produce 300 1 0 +

Concevoir une activité de formation de 2h en intégrant un cadre de compétence.

Practice 30 1 0 +

Evaluer ses connaissances en répondant aux questions de 3 quizz de Moodle

+ Add Learning Type 690 0 +

Notes

Activités préparatoires à distance avant de venir en classe.

J1 matin. COMMENT CONCEVOIR UN COURS

Discuss 30 12 0 +

Brise glace. Présentation et discussion des quizz préparatoires.

Read Watch Liste 30 12 0 +

Ecouter la présentation de rappels théoriques

Discuss 10 12 0 +

Ecrire sur Padlet la liste des différents acteurs d'un cadre de formation institutionnelle et décrire leurs relation. Discussion en grand groupe.

+ Add Learning Type 180 0 +

Notes

Add notes

J1 après-midi. ENSEIGNER EN GRAND GROUPE

Read Watch Liste 5 12 0 +

Ecouter l'introduction à l'activité de l'après-midi

Discuss 5 12 0 +

Répondre via PINGO à des questions à propos des croyances sur l'enseignement en grand groupe.

Read Watch Liste 2 12 0 +

Ecouter la présentation des 4 principes de l'enseignement en grand groupe.

1. Capter l'attention

+ Add Learning Type 201 0 +

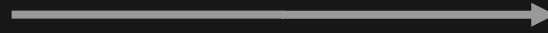
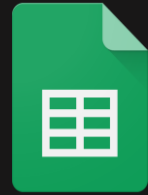
Notes

Add notes

Un outil tableur / serveur

Développé par François Jourde et Erwann Gallenne

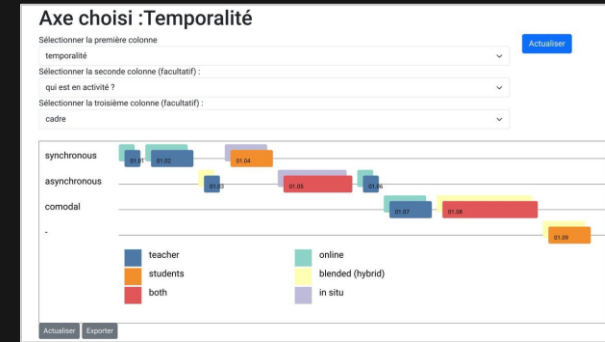
tableur



serveur web
(PHP)



interface de
scénarisation



interface de
visualisation

Un outil tableur / serveur

	A	C	F	N	O	W	X	Y	Z	AA	AB
1	REF	Activités d'enseignement et d'apprentissage	durée (mn)	type d'activité	type d'apprentissage	indépendance	groupement	cadre	SOLO	temporalité	évaluation
2	01.01	Contextualisation	15	exposé ▾	acquisition ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble i ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	non ▾
3	02.01	Cadrage théorique / rôle et place du formateur et de l'apprenant - quelques concepts théoriques									
4	02.01.01	conférence	45	exposé ▾	acquisition ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble i ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	non ▾
5	02.01.02	Q&R	15	sondage ▾	discussion ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble i ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	formative ▾
6	03.00	ateliers									
7	03.01	présentation générique de Jouga.net		présentati ▾	exercice ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble utilisateurs inscrits			synchroné ▾	non ▾
8	03.02	atelier 1 - appropriation de la méthode ABC-LD [45]					individuel				
9	03.02.01	présentation de l'atelier : étapes du storyboarding du séminaire "partie scénarisation"	5	présentati ▾	acquisition ▾	dirigé par le fo ▾	binôme			synchroné ▾	non ▾
10	03.02.02	1 - identifier types d'apprentissage (recto des cartes)	15	étude de c ▾	collaboration ▾	facilité par le fc ▾	petit groupe			synchroné ▾	non ▾
11	03.02.03	2 - repérer les activités et outils (verso des cartes)	15	étude de c ▾	collaboration ▾	facilité par le fc ▾	groupe salle			synchroné ▾	non ▾
12	03.02.04	3 - identifier la place du formateur dans les activités ; proposer des moments et des modes de rétroactions et d'évaluations	10	étude de c ▾	collaboration ▾	facilité par le fc ▾	ensemble utilisateurs inscrits			synchroné ▾	non ▾
13	03.03	atelier 1 - analyse réflexive & confrontation [15]	15	débat ▾	discussion ▾	facilité par le fc ▾				synchroné ▾	formative ▾
14	03.04	atelier 2 - appropriation Jouga.net [45]									
15	03.04.01	présentation de l'atelier ; ouverture du tableau de bord	5	étude de c ▾	acquisition ▾	dirigé par le fo ▾	groupe sal ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	non ▾
16	03.04.02	examen et manipulation des paramètres du tableau de bord	30	étude de c ▾	exercice ▾	facilité par le fc ▾	petit group ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	non ▾
17	03.04.03	appropriation du tableur pour renseigner sa formation	10	étude de c ▾	exercice ▾	facilité par le fc ▾	petit group ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	non ▾
18	03.05	atelier 2 - analyse réflexive & confrontation [15]	15	débat ▾	discussion ▾	facilité par le fc ▾	petit group ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	formative ▾
19	04.00	pause									
20	05.00	synthèse de pratique	30	coaching ▾	discussion ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble i ▾	en présen ▾	▾	synchroné ▾	formative ▾
21	06.00	analyse réflexive sur l'outil - prospective	45	débat ▾	discussion ▾	dirigé par le fo ▾	ensemble i ▾	en distanc ▾	▾	synchroné ▾	formative ▾
22											

