**ATELIER
LEARNFLOW**

PREMIÈRE ACTIVITÉ

www.learnflow.ch

LEARNFLOW EN QUELQUES MOTS

- Learnflow est une plateforme de création, suivi et partage de parcours d'apprentissage numériques en ligne.
- Learnflow permet de contextualiser des activités existantes et de les rassembler en parcours pédagogiquement cohérents, tout en assurant une vue d'ensemble détaillée de la progression des participants.
- Learnflow facilite la validation entre pairs, la différenciation et la remédiation.
- Développé dès 2015 par la HEP Vaud par Jean-Philippe Pellet et Gabriel Parriaux

Bienvenue sur Learnflow!

Learnflow est une plateforme de création, suivi et partage de parcours d'apprentissage numériques en ligne.

Learnflow permet de contextualiser des activités existantes et de les rassembler en parcours pédagogiquement cohérents, tout en assurant une vue d'ensemble détaillée de la progression des participants.

Learnflow facilite la validation entre pairs, la différenciation et la remédiation.

[Me connecter ou créer un compte](#)

Exemples de parcours partagés par la communauté

<p>Fonction CVD et CVI</p> <p>FRANÇAIS CYCLE 2 (7-8)</p> <p>Auteur: Mylène Girard</p> <ol style="list-style-type: none">1. cvd2. Vidéo sur le CVI3. repérer le CVD et CVI4. CVD dans un texte5. pronom CVI et CVD	<p>Conjugaison (imparfait-passé simple)</p> <p>FRANÇAIS CYCLE 2 (7-8)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Introduction "imparfait / passé simple"2. L'imparfait: facile!3. Imparfait ou passé simple? 14. La petite course des temps (imparfait/ passé simple)	<p>Mathématiques - calcul oral</p> <p>MATHÉMATIQUES CYCLE 2 (5-6)</p> <p>Auteur: Justine Henneberger</p> <ol style="list-style-type: none">1. Les multiplications2. Allemand
<p>Thème 1 MATHS consolidation TS</p> <p>COURS PRINCIPAL CYCLE 2 (7-8)</p> <p>Auteur: Aurélie Duckert</p> <ol style="list-style-type: none">1. Placer des points sur un plan.2. Plan: termes et propriétés3. Placer des points sur un plan	<p>La classe grammaticale</p> <p>GRAMMAIRE</p> <p>CYCLE 1 (3-4)</p> <p>Auteur: Sylvia Sachet-Gintzburger</p> <ol style="list-style-type: none">1. Le déterminant (vidéo facultative)	<p>Accord participe passé</p> <p>FRANÇAIS CYCLE 2 (7-8)</p> <ol style="list-style-type: none">1. accord simple des participes passés avec «être» ou «avoir»2. accord avec l'auxiliaire avoir3. repérer les participes passés4. accord participes passés

RÉPONDRE À DES BESOINS

Deux besoins qui ont convergé techniquement :

- Outil de **gestion de classe**, suivi et validation des activités
- Outil de distribution et suivi des **devoirs à domicile**.
- Utilisable également en formation d'adultes et en classe (élèves lecteurs).

CONVERGENCES ET DIVERGENCES

Points **communs**

- Réunion d'une **série d'activités** en un parcours
- **Attribution** du travail aux élèves
- **Suivi** du travail des élèves

Points **divergents**

- Usage en classe vs. usage à la maison
- Présence de l'enseignant comme **orchestrateur**

PRÉOCCUPATIONS

Scénarisation, agencement des activités

Définition des **activités**, réutilisation de ressources existantes

Distribution des activités

Suivi de l'activité et des résultats

Validation du travail

Différenciation

Partage

SCÉNARISATION

Assemblage d'activités en **parcours**

Activités **obligatoires** et activités **facultatives**

Ordre des activités **libre** ou **imposé**

parcours

Développement d'un prototype de jeu dans Scratch

INFORMATIQUE (SCIENCE)

IMPOSÉ

- 1. **Découvrir quelques projets**
Objectifs: Se faire une idée globale du type de projets réalisables avec Scratch
- 2. **Créer un nouveau projet**
Objectifs: Se faire un compte et démarrer sur un projet vierge
- 3. **Publier son projet**
Objectifs: Partager son travail avec d'autres
- 4. **Mouvements**
Objectifs: Gérer les déplacements à l'écran d'un personnage
- 5. **Remise à zéro**
Objectifs: Restaurer les conditions initiales du jeu sur pression d'une touche
- 6. **Débogage avec un log**
Objectifs: Utiliser une variable de type liste pour aider au débogage
- 7. **Changer de costume, tourner** (activité optionnelle)
Objectifs: Créer un nouveau costume; Changer de costume de manière conditionnelle
- 8. **Effets sonores** (activité optionnelle)
Objectifs: Enregistrer un effet sonore; Jouer un son par un bloc

activités

obligatoire (sur la ligne)

facultatif (décalé)

DÉFINITION DES ACTIVITÉS

Deux types

- Activité basée sur une **ressource en ligne externe** présentée en plein écran.
 - Identifiée par une **URL**
 - **Contextualisée** par consignes, objectifs et aides
- Activité simplement **décrite par des consignes**, objectifs et aides.
 - Pouvant pointer ailleurs dans le texte.

activité
plein écran
intégrée
d'une
ressource
externe

The screenshot shows the Learnflow interface for an exercise titled "Exercice 1126 - Les déterminants - Repérer les déterminants". The exercise is part of "Série 1 - Initiation". A custom instruction overlay is displayed, titled "Consigne:" with the text "Souligne les déterminants. Clique sur les mots pour les souligner." and "Lorsque tu as terminé un exercice, clique sur la flèche pour faire le suivant. Essaie d'en faire au minimum 5. Tu peux ensuite valider ou continuer si tu en as envie." The overlay also lists an objective: "Je sais repérer un déterminant." and has an "OK" button. Below the overlay, the exercise instructions are repeated: "Consigne : souligne les déterminants. Clique sur les mots pour souligner." followed by three bullet points: "Clara a fait un gâteau.", "Soline regarde la télévision.", and "Julie aime les bonbons." At the bottom of the exercise area, there are buttons for "Corriger" (green), "Recommencer" (blue), and navigation arrows. The footer contains a cookie consent message: "En poursuivant votre navigation, vous acceptez l'utilisation de cookies pour les statistiques, les publicités, et les réseaux sociaux." with an "OK / Fermer" button.

«en-tête»
Learnflow

Consigne
rajoutée
par
l'ensei-
gnant

3. Publier son projet

OBLIGATOIRE

PAR L'ÉTUDIANT-E

Objectifs

- Partager son travail avec d'autres

Aide

Aide de Scratch : [Conseils](#) → [Prise en main de Scratch](#) → [Index des étapes successives](#) → [12 Partage !](#)

Consignes

Il est intéressant de pouvoir partager ses créations avec les autres participants du cours afin de voir leur code et de comparer les stratégies appliquées.

- Donner un titre à son projet, en veillant à ce qu'il contienne le nom du cours (MT152) suivi de son propre nom afin de faciliter la recherche des projets des autres participants du cours
- Partager son projet
- Répondre à la question ci-dessous

Quel nom porte votre projet ?

Tapez votre retour ici

À qui puis-je demander de l'aide?

Valider l'activité

activité
décrite par
des
consignes

Vous pouvez
demander la remise
d'un travail. L'élève
peut simplement le
déposer (glisser) dans
la zone de feedback.

zone de
feedback et
validation

DISTRIBUTION

- **Liste d'élève** avec identifiant
 - Mot de passe à se rappeler...
 - Importable depuis fichier externe
- **Plusieurs cours** assignables à une classe
 - Chaque cours contient un ou plusieurs parcours
- Parcours **copiables** d'une classe à l'autre.

The screenshot shows the Learnflow interface for an instructor. The top navigation bar includes the Learnflow logo, the user role 'Enseignant-e', and a toggle for 'mode Étudiant-e'. The main content area is divided into a left sidebar and a central panel. The sidebar, titled 'CLASSES & COURS', lists various classes and courses, including 'Classe démo', 'Français', 'Programmation', 'Web', 'Groupe UER Langues', 'Espagnol', 'MT152 - Scratch', 'Scratch', '1M04', '2P Les alphas', and '3 OC'. The central panel, titled 'Parcours', displays a list of activities. The first activity is 'Développement d'un prototype de jeu dans Scratch', which is 'PUBLIÉ DANS LE GROUPE' and 'PARTAGÉ'. The second activity is 'Bases de la programmation fonctionelle', which is in 'BROUILLON' status. The 'Activités' column shows the number of students enrolled in each activity: '11 + 9 + 1' for the first and '2 + 1' for the second. At the bottom of the central panel, there are buttons for 'Nouveau parcours' and 'Importer un parcours'. Red arrows point from labels at the bottom to the sidebar, the activity list, the 'PUBLIÉ DANS LE GROUPE' dropdown, and the 'BROUILLON' dropdown.

Liste des classes et des cours

Liste du contenu assigné

Publié pour les élèves

Visible seulement par l'enseignant

CLASSES & COURS

Classe de G.
Bonvin Membres Résultats

Nom	Prénom	Identifiant	Rôle	Actions
Bonvin	Guillaume	bonvingu	Enseignant-e	Editer
Blanc	Amandine	blancam	Étudiant-e	Editer
Rudaj	Erlinda	rudaje	Étudiant-e	Editer
Jobin	Lucille	jobinl	Étudiant-e	Editer
Pedraja	Mathilde	pedrajam	Étudiant-e	Editer
Vouillamoz	Nancy	vouillamoz	Étudiant-e	Editer
Hamdi-Pacha	Nassima	nassmiah	Étudiant-e	Editer
Gigon	Seymour	gigonse	Étudiant-e	Editer

Nouveau... Nouveau membre Importer des membres

**Importation en
série**

**Liste des membres
(co-enseignants et
élèves)**

SUIVI DE L'ACTIVITÉ

- **Qui** a fait **quelle** activité et **quand** ?
 - **Statut** de l'activité : validé ou pas
 - **Progression** par activité et par élève
- **Combien de temps** a passé **quand**
 - Moyenne pour la classe
 - Pas pour traquer les élèves, c'est un indicateur sur l'activité elle-même

Parcours

Différenciation

Résultats

Statut

Durée

Feedback

Validations

Développement d'un prototype de jeu

> moins <

Étudiant-e	Parcours complet	1. Découvrir quelques projets	2. Créer un nouveau projet	3. Publier son projet	4. Mouvements	5. Remise à zéro	6. Débogage avec un log	7. Changer de costume, tourner	8. Effets sonores	9. Encore des costumes	10. Nouveaux blocs et fonctions	11. Plusieurs personnages
Adrien	100% +1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	—	—	✓
Bertrand	90% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	—	—	—	✓
Carla	0% +0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Catherine	72% +4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Claudia	72% +0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	...	—	—	✓
Corinne	54% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	—
Daniel	54% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	—	—
Fabio	81% +3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	✓
Kevin	36% +0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—
Michaël	54% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	✓	—	—
Sandrine	0% +0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Sayeh	0% +0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	...
Siddhartha	90% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—	✓
Sophie	54% +2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	—	—
Séverine	54% +0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	...	—	—	—
Isabelle	72% +1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	...	...	✓
Classe entière	55% +1.1	81%	81%	81%	81%	75%	75%	50%	37%	18%	6%	43%

Historique de validation

Commencé mer., 21.03.2018, 15h38

Demandé validation à Diane mer., 21.03.2018, 15h54 (+15 min)

Message: [operations-de-base sylviane.numbers](#)

Validé par Diane mer., 21.03.2018, 15h55 (+0 min)

Message: Bravo ! Tu as brillamment réussi cet exercice ! Continue !

Invalider ce résultat...

+ Ouvrir les détails

- Fermer les détails

Filtre: < < Toutes les données > >

Parcours

Différenciation

Résultats

Statut

Durée

Feedback

Validations

Développement d'un prototype de jeu dans S

> moins <

Étudiant-e	Parcours complet	1.	2. Créer un nouveau projet	3. Publier son projet	4. Mouvements	5. Remise à zéro	6. Débogage avec un log	7. Changer de costume, tourner	8. Effets sonores	9. Encore des costumes	10. Nouveaux blocs et fonctions	11. Plusieurs personnages	12. Nombres aléatoires
		Découvrir quelques projets											
👤 Adrien	2 h 17	11 min	4 min	1 min	5 min	2 min	20 min	14 s	—	—	—	8 min	6 min
👤 Bertrand	2 h 12	11 min	1 min	1 min	7 min	16 min	1 min	—	—	—	—	2 min	1 min
👤 Carla	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
👤 Catherine	1 h 31	25 min	17 min	52 s	6 min	3 min	18 min	6 min	1 min	22 s	28 s	4 min	4 min
👤 Claudia	1 h 32	14 min	51 s	3 min	14 min	5 min	36 min	—	—	—	—	6 min	11 min
👤 Corinne	2 h 20	12 min	27 s	7 s	54 min	26 min	29 min	11 min	5 min	—	—	—	—
👤 Daniel	1 h 27	12 min	3 min	2 min	5 min	22 min	7 min	11 min	21 min	—	—	—	—
👤 Fabio	1 h 37	3 min	44 s	42 s	3 min	1 min	7 min	12 min	39 min	13 min	—	2 min	2 min
👤 Kevin	1 h 35	18 min	6 min	10 min	59 min	—	—	—	—	—	—	—	—
👤 Michaël	1 h 47	13 min	49 s	1 min	5 min	5 min	36 min	6 min	—	37 min	—	—	—
👤 Sandrine	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
👤 Sayeh	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
👤 Siddhartha	2 h 24	9 min	3 min	1 min	26 min	25 min	48 min	—	6 min	—	—	1 min	1 min
👤 Sophie	1 h 41	14 min	5 min	4 min	5 min	5 min	28 min	13 min	22 min	—	—	—	—
👤 Séverine	1 h 14	20 min	5 min	1 min	11 min	4 min	31 min	—	—	—	—	—	—
👤 Isabelle	50 min	3 min	56 s	46 s	9 min	4 min	13 min	5 min	—	—	—	2 s	11 min
Moyenne	1 h 44	13 min	3 min	2 min	16 min	10 min	23 min	8 min	16 min	17 min	28 s	3 min	5 min

+ Ouvrir les détails

- Fermer les détails

Filtre: < < Toutes les données > >

PARTAGE

- Aussi pensé comme un site de **partage**
- Un parcours peut être partagé pour la communauté
- Peut ensuite être **importé**, modifié, remixé par n'importe qui.

Découvrir Learnflow

ATELIER LEARNFLOW

IMPOSÉ

✎ Editer

✔ Parcours publié

🚫 Dépublier

Pas partagé

👤 Partager

- **Bienvenue dans Learnflow !** ✎ Editer
Parcours initiatique
Objectifs: Se familiariser avec l'interface de Learnflow; Lire une consigne et réaliser la première activité demandée.
- **La métaphore du crayon** ✎ Editer
Qui êtes-vous ?
Objectifs: En savoir un peu plus sur vous
- **Vos attentes** ✎ Editer
Exprimez-vous !
Objectifs: S'exprimer de manière collaborative sur ses attentes; Construire un mindmap collaboratif
- **Suivre de manière captivée la présentation de la plateforme Learnflow** ✎ Editer
Learnflow, qu'est-ce que c'est ?
Objectifs: Découvrir la plateforme
- **Validation par les paires** ✎ Editer
Objectifs: Exprimer votre avis d'un point de vue didactique
- **Partager mes idées** ✎ Editer
Partager et commenter des idées d'activité
Objectifs: Exprimer mes idées; Commenter les idées de mes collègues; Utiliser un nouvel outil : padlet.
- **A vous de jouer !** ✎ Editer
A vous de réaliser un petit parcours d'apprentissage à l'aide de Learnflow
Objectifs: Créer votre premier parcours; Maîtriser les différents outils
- **Je présente mon travail à mes camarades** ✎ Editer (activité optionnelle)
Partage de mon travail
- **Evaluation de l'atelier** ✎ Editer

Un seul bouton simple pour partager et départager

Parcours éditible (en mode enseignant)

DIFFÉRENCIATION

- **Classification des activités** dans les parcours : obligatoires, facultatives ou masquées.
 - Réglages **individuels** possible élève par élève
 - Masquer certaines activités, en afficher d'autres, changer le critère pour obtenir 100%, etc.
 - Flexibilité maximale.

CLASSES & COURS

Classe de G. Bonvin

Atelier
Learnflow

Parcours

Différenciation

Résultats

		Découvrir Learnflow									
		> moins <									
		Parcours complet	1. Bienvenue dans Learnflow !	2. La métaphore du crayon	3. Vos attentes	4. Suivre de manière captivée la présentation de la plateforme Learnflow	5. Validation par les pairs	6. Partager mes idées	7. A vous de jouer !	8. Je présente mon travail à mes camarades	9. Evaluation de l'atelier
Étudiant-e
✓ Amandine	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Erlinda	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Lucille	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Mathilde	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Nancy	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Nassima	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
✓ Seymour	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M
Par défaut	8 + 1	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M	☐ O ☒ F ☐ M	☐ O ☐ F ☐ M

+ Nouveau...

+ Ouvrir les détails

- Fermer les détails

Réglage par défaut pour tout le monde
(O-obligatoire, F-acultatif, M-asmé)

Réglage
individuel

VALIDATION DU TRAVAIL

- Pour chaque activité :
 - Enseignant peut décider s'il demande un **feedback**.
 - Texte, image, autre document...
 - Enseignant peut décider **comment le travail est validé**.
 - **Auto-évaluation**
 - Validation **par l'enseignant**
 - Validation **par les pairs**
 - Dans tous les cas : texte d'aide à la validation

VALIDATION PAR LES PAIRS

- Sur une activité : 1^{re} validation de la classe **par l'enseignant** : il faut valider le premier expert.
- Validations suivantes : par **autres élèves** validés par l'enseignant
 - Sans surcharger les élèves : **max une validation** en attente
 - En choisissant celui qui a fait **le moins de validations**
 - Enseignant toujours comme plan B
 - Possible de sortir des élèves du pool de validateurs
 - Enseignant peut garder la main sur la validation finale
- **Deux modes** d'attribution des validations
 - **Automatique** (à distance) ou **négociée** (présentiel)

Notifications

vous demande de valider son travail sur l'activité 2. Fonctions dans un tableur Excel du parcours *Usages de base d'un tableur*.

Décliner Accepter la demande... Réattribuer...

Tableur	PUBLIÉ DANS LE GROUPE	Editer	4 + 2
BROUILLON		Editer	0
parfait-passé simple)	BROUILLON	Editer	4 + 2

Notification de demande de validation

L'enseignant peut réattribuer la validation à un autre étudiant

Notification après validation (ou non-validation) du travail par l'enseignant pour par un pair

LIMITES

- Intégration des **ressources externes** avec `<iframe>`
 - Site peut refuser/afficher autre chose
 - Sites qui ne sont pas en https ne peuvent pas être embeddés dans un contexte https.
 - Résultats / détails embeddés pas accessibles.
 - Ex: Quizlet «utiliser le code html d'intégration en plein texte».
- **Infrastructure réseau** essentielle, connexion permanente
- **Taille** des écrans: tablette, smartphones...

RETOURS

- **Remplacement** de système «manuel» en classe
 - Tout bénéfique
- **Nouvelle mise en œuvre en classe**
 - Travail supplémentaire : le retour sur investissement doit en valoir la peine.
- Mise en œuvre **à la maison**
 - Dépend d'une infrastructure qu'on ne gère pas
 - Travail de communication avec les parents.