

Guide animateur PADDLE

K. Quellenec, N.M. Niang, M. Vermeulen

30/03/2021


A large, dark grey triangular graphic is positioned in the bottom right corner of the page, pointing towards the bottom left.

Table des matières

Introduction	3
I - Co-concevoir des TBA avec PADDLE	4
II - Rôle de l'animateur	5
III - Déroulement de PADDLE	6
Bibliographie	9

Introduction



Ce guide a pour objectif de vous guider dans l'animation d'une session PADDLE.

Co-concevoir des TBA avec PADDLE



Comment créer des TBA adaptés aux utilisateurs ?

Avec une méthode de co-conception basée sur des cartes, **PADDLE, Participative Design of Dashboard for Learning in Education**, une déclinaison de la méthode développée par *Gilliot et al. 2018** dans le cadre du projet HUBBLE¹.

Objectifs de cette méthode de conception

- Aider à la conception de tableaux de bord d'apprentissage
- Assister les acteurs dans un processus créatif
- Générer des idées, exprimer des besoins
- Échanger, questionner sur le fond et la forme
- Explorer le champ des possibles



Principes

PADDLE est un processus simple basé sur les interactions au sein de petits groupes (2 à 4 personnes) autour de la nature et de la représentation d'un TBA dans un contexte précis.

Les participants échangent et débattent jusqu'à l'obtention d'un consensus et le résultat peut mener à la proposition d'un ou plusieurs TBA permettant d'aider les utilisateurs à prendre une décision clairement identifiée.

quelques TBA conçus avec PADDLE

? Exemple



Exemples de TBA

¹ <http://hubblelearn.imag.fr/?lang=fr>

Rôle de l'animateur



Avant la session

L'animateur prépare la salle.

Pendant la session

L'animateur présente le déroulement de la séance puis accompagne les groupes avec différentes actions, pour cela il doit :

- répondre aux questions des participants,
- aider les groupes à :
 - suivre les phases,
 - se recentrer sur l'objectif de la séance si les discussions dévient trop,
- rappeler l'attendu pour les participants et les missions/rôle si nécessaire,
- reformuler les idées si besoin,
- rappeler qu'il est possible d'avoir des TBA différents,
- relancer les discussions, ouvrir de nouvelles perspectives si besoin.

Son activité peut être plus ou moins importante selon les dynamiques de chaque groupe.

A la fin de la session

1. L'animateur récupère le(s) tableau(x) de bord conçus par les étudiants (image, capture d'écran, lien de l'outil utilisé).
2. L'animateur donne la feuille ou lien pour l'évaluation de la séance.
3. L'animateur propose une conclusion de la session avec un debriefing.



L'animateur ne participe que s'il sent que c'est nécessaire :

- si le groupe part sur d'autres sujets,
- si le groupe prend trop de temps,
- si le groupe a oublié les consignes,
- si le groupe bloque.

Il doit laisser le groupe prendre son autonomie et encourager les participants à lire à voix haute les consignes et à se concerter.

Déroulement de PADDLE



- Regrouper les participants par équipe de 2 à 3 personnes.
- Distribuer le matériel par équipe.
- Expliquer l'intérêt de chaque objet.
- Rappeler les durées des différentes phases.
- Des post-it sont à disposition pour ajouter des compléments d'information ou pour réfléchir séparément puis discuter des propositions.

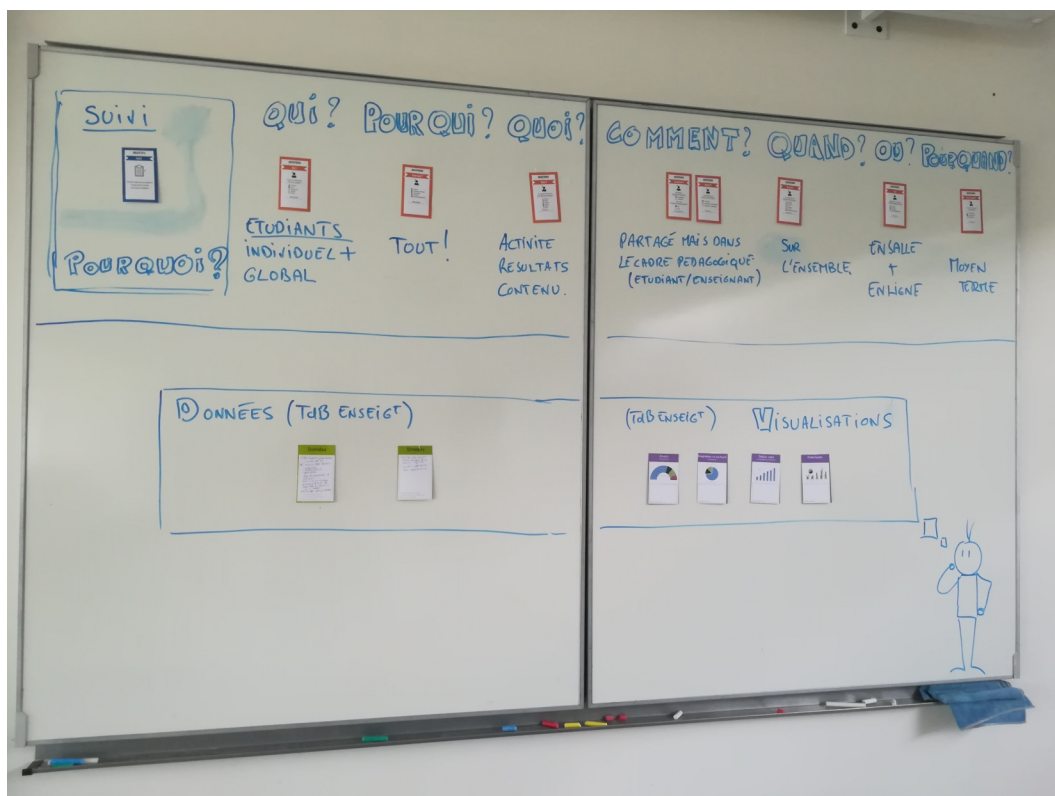
Préparation de la session

Matériel :

- petites tables
- cartes PADDLE
- stylos, crayons
- feuilles A4
- tableau blanc
- rouleau adhésif ou pions aimantés (en attendant d'avoir des cartes aimantées)
- feutres pour tableau blanc

Phase 0 : Préparation de la salle

- mettre les tableaux en îlots
- dessiner sur le tableau blanc le cadre de PADDLE



Phase 1 : Présentation déroulé de la session - 5 min cible enseignants et cible étudiants

- tour de table
- pourquoi le design participatif ?
- exemples de tableaux de bord dans différents domaines autre que l'enseignement : tableaux de bord de sport, de jeux vidéos)

Phase 2 : Identification de la décision - 25 min cible enseignants et étudiants

Les participants répondent aux questions des cartes Objectifs dans l'ordre préétabli. Deux possibilités :

- s'arrêter lorsqu'une carte provoque l'identification d'un manque
- passer toutes les cartes en revue et au final, choix de de celle retenue

Si aucune des cartes ne convient, ils peuvent en créer une en expliquant la signification et les motifs.

Phase 3 : Description du contexte et du contenu - 30 min cible enseignants - 20 min cible étudiants

Les participants décrivent le contexte sur le plateau en répondant aux questions. Ils peuvent écrire autant qu'ils le souhaitent pour donner un maximum d'explications. La carte objectif est placée en haut à gauche comme référence pour le travail.

Phase 4 : choix des données et des visualisations - 30 min cible enseignants - 20 min cible étudiants

Les participants utilisent des cartes "Mesurer" (vertes) pour indiquer les informations qui leur sont nécessaires sur le tableau de bord (en donnant un maximum d'explication pour que l'interprétation soit unique), et des cartes "Visualisation" pour indiquer la représentation graphique la plus adéquate.

Phase 5 : Élaboration d'un ou plusieurs écrans - 30 min cible enseignants - 20 min cible étudiants

Les participants utilisent des stylos et les cartes violettes (Visualisation), pour décrire leur vision du tableau de bord en fonction de l'outil adéquat (navigateur, tablette, smartphone).

Cette phase est guidée par un scénario concret qui répond à l'objectif défini en phase 1, par exemple " je suis enseignant et pour mon TD de demain, j'ai besoin de ...".

Phase 6 (optionnelle selon le nombre de participants) : Présentations croisées et bilan

Un représentant par équipe présente le résultat de son équipe au groupe, ensuite les participants interagissent et un bilan est fait de la session de conception



Attention

A la fin de la séance, l'animateur relance les participants pour qu'ils remplissent tous le questionnaire.

Bibliographie



Jean-Marie Gilliot, Sébastien Iksal, Daniel Medou, Inès Dabbebi. Conception participative de tableaux de bord d'apprentissage. IHM'18 : 30e Conférence Francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Oct 2018, Brest, France. pp. 119-127.