



GUIDE PÉDAGOGIQUE

Looping a pour vocation d'engager les étudiants, les professeurs et le corps académique dans la co-création et ainsi d'améliorer la connaissance et la compréhension des 17 ODD.

- La mission de Sulitest est de **promouvoir** et d'améliorer les **connaissances**, les **compétences** et les **mentalités** sur le développement durable, afin d'amener les individus à **s'engager** avec vigueur dans la construction d'un futur durable et à prendre des décisions éclairées.
- Pour poursuivre cet objectif, la plateforme Sulitest.org propose des **outils en ligne gratuits**, comprenant notamment un Test et un Quiz, permettant de mieux **comprendre les 17 ODD**.
- **Looping** est une **interface pédagogique** permettant d'alimenter le contenu de ces outils grâce aux étudiants et autres parties prenantes, en utilisant la pédagogie inversée.

Un outil développé par



Avec le soutien de



Table des matières

CONTEXTE	3
LA PEDAGOGIE INVERSEE AU SERVICE DES ODD	3
A. Pourquoi utiliser la pédagogie inversée ?	3
B. A qui s'adresse-t-elle ?	4
C. Intérêt de la méthode	4
D. Modalités	4
E. Objectif d'une session de Looping	5
ORGANISATION D'UN LOOPING	5
A. Logistique	5
B. Durée d'une session	6
C. Animation de la session	6
D. Phases d'un Looping	6
EXEMPLE D'UN LOOPING EN PRÉSENTIEL	7
A. Contexte	7
B. Résultat attendu	7
C. Population	7
D. Ressources	7
E. Logistique	8
F. Durée de la session	8
G. Programme	8
EXEMPLE D'UN LOOPING A DISTANCE	10
A. Contexte	10
B. Résultat attendu	10
C. Population	10
D. Logistique	10
E. Durée de la session	10
F. Programme	10



Sulitest remercie le département pédagogique de [Kedge Business School](#) (en particulier Olga Gontier - Sonia Henno) pour sa contribution au kit pédagogique. Sulitest remercie également le [CRI](#) (Centre de recherche interdisciplinaire) et les participants à la [Learning Planet Assembly](#). Ils ont inspiré la conception de ce kit de pédagogie inversée.

Et un grand merci au [Sustainable Development Solutions Network](#) (SDSN) pour leur soutien.

CONTEXTE

- La plateforme Sulitest (www.sulitest.org) propose de nombreux outils permettant de sensibiliser les étudiants (et dans certaines organisations les employés et cadres). Plus de 150 000 utilisateurs ont passé le test, reconnu comme l'un des outils de suivi des ODD et soutenu par les Nations Unies et par 40 organisations internationales.
- Les outils fournis par Sulitest offrent une solution pour enseigner les ODD aux étudiants, pour prendre acte des prérequis, pour engager des débats en classe, pour montrer les tendances sur l'appropriation et la compréhension des objectifs globaux de la part des étudiants (à l'échelle d'une cohorte ou d'un pays). Ils représentent également un moyen de comprendre les attentes des étudiants concernant le développement durable, au sein d'une institution spécifique (grâce aux modules customisés).
- Plusieurs universités prennent part au développement de Sulitest et en testent l'utilisation par l'organisation de sessions de travail avec leurs étudiants. La plateforme est utilisée soit comme un outil d'apprentissage (sensibilisation, classes inversées, co-crédation de savoirs grâce à l'élaboration de questions alimentant la base de données de Sulitest), soit comme un outil de vérification des connaissances des étudiants, utilisé au début et à la fin d'une session. Looping est un outil conçu pour organiser des sessions basées sur la pédagogie inversée, par la co-crédation de questions répondant aux défis des ODD.
- Cette interface pédagogique est collaborative, multilingue et disponible pour les professeurs de l'enseignement supérieur ainsi que pour les ambassadeurs des ODD autour du globe. Cette plateforme offre aux enseignants et aux formateurs un éventail d'outils de promotion d'apprentissage des ODD dans des cours / contextes généraux ou spéciaux. Elle offre des outils interactifs et des kits pédagogiques prêts à l'emploi, contenant des ressources permettant de préparer au mieux le cours. Valables pour différents sujets, les outils en lignes sont facilement intégrables à différents schémas de cours (classe inversée, évaluation par les pairs, vérification des savoirs etc.).

LA PEDAGOGIE INVERSEE AU SERVICE DES ODD

A. Pourquoi utiliser la pédagogie inversée ?

Le développement durable et l'approche holistique des ODD illustrent parfaitement les limites de la pédagogie « top down ». Si les faits et les chiffres concernant le développement durable et ses challenges sont bien documentés, relever les défis de la durabilité requiert de faire face à la complexité, en utilisant la pensée créative pour trouver des solutions innovantes à des problèmes complexes, dont les connaissances de base ne sont pas

acquises ou communément acceptées. De plus, faire face aux défis du développement durable demande une approche multidisciplinaire et une agilité face à un contexte changeant. Par essence, la pédagogie des ODD requiert une adaptabilité continue, un sens critique et une faculté à se questionner sur ce que nous faisons et la façon dont nous apprenons. Il s'agit de se poser les bonnes questions plutôt que de tenter de trouver une solution simpliste et unique à un problème complexe.

L'apprentissage actif est une façon d'en finir avec le rôle passif des apprenants et de commencer à co-créeer du savoir et des expériences pédagogiques. Les apprenants deviennent acteurs de leur expérience pédagogique et deviennent acteurs du changement, afin de répondre aux défis urgents du développement durable. La pédagogie active est également un moyen de diffuser le potentiel de création de solutions, en passant d'une vision centrée sur les experts à une vision inclusive envers les nouvelles générations.

B. A qui s'adresse-t-elle ?

Ce scénario pédagogique peut être utilisé à la fois pour un programme spécifiquement dédié aux ODD, ou pour relier une discipline ou une expertise spécifique aux ODD, sans limitation en termes de discipline ou de niveau de diplôme.

Un Looping est une session organisée par un **animateur** (par exemple un professeur) qui invite des **participants** (par exemple des étudiants).

C. Intérêt de la méthode

Cette méthode propose une expérience pédagogique dans laquelle des apprenants questionnent le savoir existant, où ils jouent un rôle actif en co-créeant de nouveaux savoirs et où ils se questionnent eux-mêmes en utilisant leur sens critique dans un processus d'évaluation des pairs.

Poser les bonnes questions est une expérience pédagogique où les participants devront jongler avec des concepts-clés, trouver la source des informations, expliciter des arguments importants et tirer des apprentissages de chaque question. En proposant des questions pertinentes, ils deviennent les transmetteurs de la connaissance.

Un des intérêts majeurs de cette méthode est de faire travailler les participants à la vulgarisation du savoir scientifique et à la synthèse des informations prioritaires. La méthode permet également aux étudiants et aux professeurs d'utiliser le fruit de leur travail comme une contribution concrète à un mouvement actif, luttant pour l'accomplissement des ODD, en alimentant la banque de données et de questions de Sulitest.

D. Modalités

Looping a été utilisé avec succès en présentiel et en distanciel, à la fois grâce à un travail individuel de recherche et d'écriture, et grâce à un travail collectif de coproduction de questions et d'échanges. Lors de la création d'un Looping, l'animateur a accès à plusieurs ressources pour créer son Looping. Sont notamment inclus des exemples de Looping utilisés dans des cas spécifiques (lors de cours à Kedge Business School) mais également des liens vers des ressources qui peuvent être partagées par les participants durant le

travail de recherche et d'écriture de questions. En plus de ces ressources de base, l'organisateur a la possibilité d'ajouter des documents qui dépendent du sujet traité (des rapports, des études, des liens vers des sites Internet etc.).

E. Objectif d'une session de Looping

Organiser un Looping permet à un organisateur de mettre en lumière les éléments-clés relatifs à un sujet donné, de relier un domaine d'expertise (marketing, logistique etc.) à un ou plusieurs ODD, ou encore de mieux comprendre les défis liés aux ODD (ville durable, biodiversité etc.).

Pour ce faire, les participants sont invités à **produire un ensemble de questions liées à ce sujet, questions auxquelles n'importe quelle partie prenante** (un décideur, une personnalité politique, un ingénieur, un étudiant) **doit savoir répondre afin de prendre des décisions éclairées.**



ORGANISATION D'UN LOOPING

L'ordre du jour doit être adapté par l'animateur en fonction du contexte. Par exemple, si la session de Looping en présentiel se déroule à la fin d'un cours durant lequel les concepts-clés ont été discutés, les premières étapes peuvent être rappelées dans une introduction rapide. En revanche, si le Looping se déroule durant un atelier ponctuel, il est préférable de garder du temps pour choisir collectivement les concepts-clés qui serviront de base, et pour identifier les sources fiables, avant de commencer à concevoir des questions. Dans le même esprit, si la session est réalisée en distanciel, le travail de recherche personnel doit être plus important et vraisemblablement guidé, en fonction du public visé.

Bien entendu, le nombre de groupes de travail, de sujets couverts, de questions à créer peuvent être adaptés selon la taille du groupe.

A. Logistique

Looping en présentiel : une salle où les participants forment des groupes de travail (6 participants par équipe idéalement et 10 participants maximum) avec au moins deux ordinateurs par groupe, connectés à Internet.

Looping à distance : la plateforme Looping fonctionne correctement sur n'importe quel ordinateur ou tablette, sans aucun prérequis technique. Cependant, ce n'est pas possible sur téléphone. Une session à distance nécessite un outil de vidéoconférence (non inclus sur la plateforme Looping). Avant qu'une personne ne commence la session, il est nécessaire de vérifier que les outils de diffusion sont prêts à l'emploi (par exemple vérifier la connexion wifi).

Dans certains cas, l'organisateur pourra communiquer en amont de la session avec les participants, en leur expliquant les objectifs et la méthodologie de la pédagogie inversée, ou en demandant des lectures préliminaires de documents.

B. Durée d'une session

De 2 heures pour une session de sensibilisation à plusieurs jours pour produire un ensemble de questions réutilisable.

C. Animation de la session

Qu'il s'agisse d'un Looping en face à face ou en distanciel, le rôle de l'animateur et les outils mis à la disposition des étudiants sont les éléments clés de la réussite d'une session.

L'organisation d'un Looping demande, outre la production d'une présentation habituelle (un PowerPoint par exemple), la compilation des sources pertinentes, qui guidera la recherche documentaire nécessaire aux participants pour créer les questions.

La plateforme Looping recommande d'utiliser 4 sources d'informations fiables et pertinentes concernant les ODD :

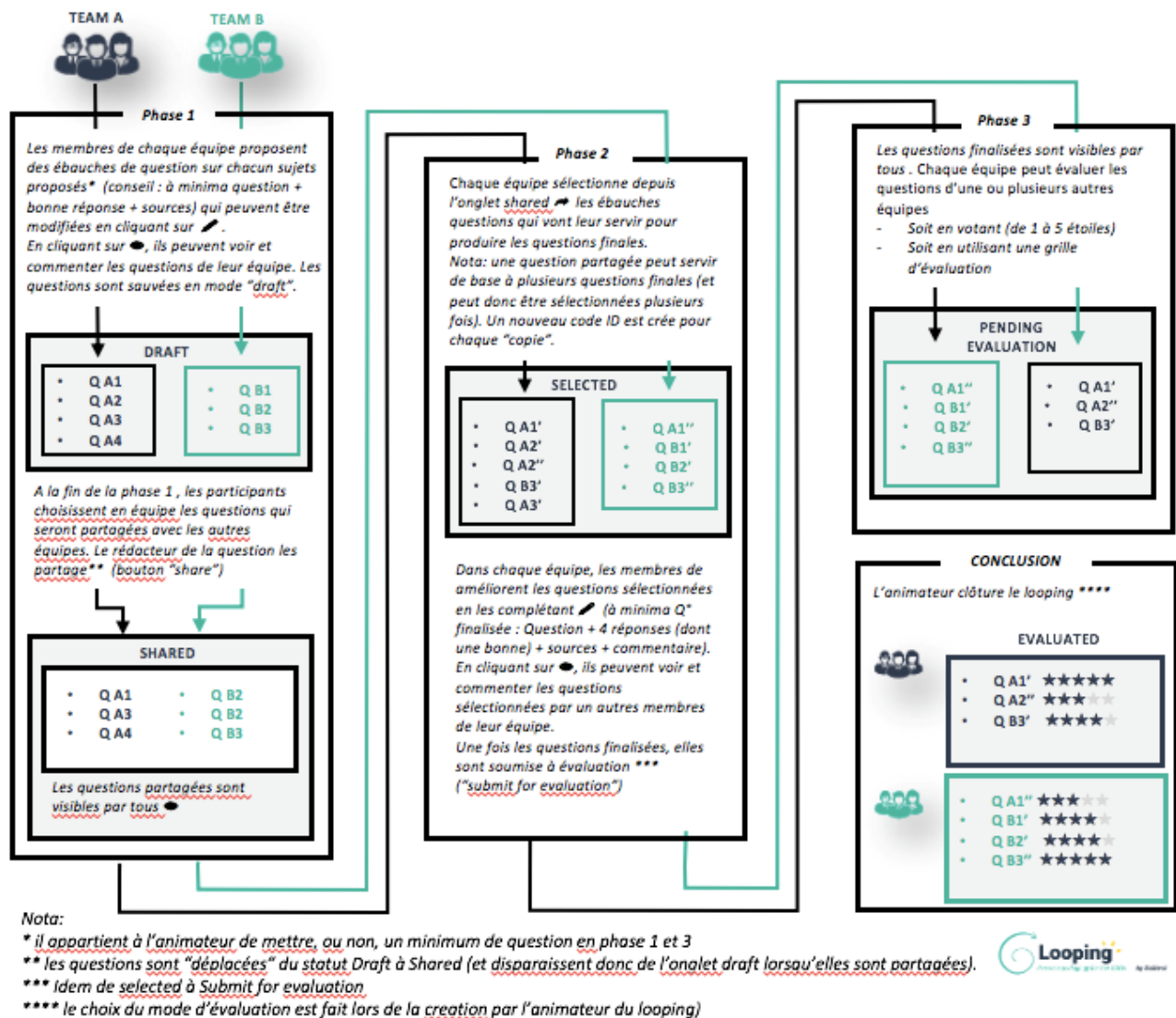
- les autres outils [Sulitest](#), avec par exemple l'organisation d'une session de Testes (avec le module core et des modules spécialisés), en amont de la session de Looping ;
- le [Rapport Mondial sur le Développement Durable](#), produit par le Groupe de Travail pour la réalisation des Objectifs de Développement Durable (UN DESA) et préparé par le Groupe Indépendant d'Experts mandatés par le Secrétaire Général des Nations Unies, qui peut être très utile durant la phase de rédaction des questions (recherche documentaire) ;
- deux outils éducatifs des experts mondiaux du développement durable peuvent être très utiles pour approfondir les apprentissages en aval d'une session de Looping : [SDG Academy](#), développé par le Réseau des Solutions pour le Développement Durable, et [SDG Learn](#), développé par UNITAR et UNSSC.

D. Phases d'un Looping

Comme cela va être présenté dans les quelques exemples ci-dessous, l'introduction d'une session, les éléments-clés, ainsi que la sélection des sujets de réflexion dont les questions vont traiter, dépendent du contexte dans lequel le Looping est organisé

Peu importe l'organisation mise en place, l'architecture d'un Looping reste structurée autour de 3 phases :

- Phase 1 : la production de questions au brouillon en équipe, et partage avec les autres groupes
- Phase 2 : la réécriture des questions finales
- Phase 3 : l'évaluation par les pairs et conclusion



EXEMPLE D'UN LOOPING EN PRÉSENTIEL

A. Contexte

Un Looping conduit à la fin d'un cours visant à relier les Principes de l'Économie aux ODD, au sein de Kedge Business School. Tous les étudiants avaient déjà passé une session de Tests Sulitest avec le *core module* (pour plus d'informations : www.sulitest.org).

B. Résultat attendu

« Les 20 à 30 questions auxquelles tous les étudiants diplômés devraient savoir répondre pour relier économie et ODD ».

C. Population

50 étudiants en Master (10 groupes de travail)

D. Ressources

Les diapositives de présentation utilisées par le professeur sont jointes en annexe et peuvent servir d'exemple.

E. Logistique

Une table avec deux ordinateurs pour chacun des 10 groupes de travail composés de 5 étudiants.

F. Durée de la session

Deux sessions de 3 heures.

G. Programme

• OUVERTURE

1) Introduction de la session. **0 – 15 min**

- Objectifs pédagogiques et méthodes : inverser la pédagogie, s'engager dans un apprentissage actif pour co-crée des questions pertinentes, qui peuvent être utilisées sur la plateforme Sulitest.org
- Déroulé et méthode : groupes de travail et découverte de la plateforme Looping by Sulitest

2) Introduction des concepts-clés de la session. **15 – 40 min**

- Les fondamentaux de l'économie, pourquoi avons-nous besoin de repenser l'économie face aux défis complexes du 21^{ème} siècle ? 3 dimensions clés : le pluralisme, la justice sociale et la durabilité
- Présentation des ODD et de la nécessité d'une approche holistique

3) Quiz ODD par Sulitest. **40 – 60 min**

4) Sélection des sujets dont les questions vont traiter (nb : cette discussion aurait pu être menée en amont de la session, durant le cours) **60 – 120 min**

Brainstorming dans chaque groupe :

- Discussion des sujets, recherche de sources pertinentes (30 min). Chaque groupe partage 3 sujets principaux, discussion pour regrouper les sujets similaires (20 min)
- Vote sur la liste des XX sujets qui seront abordés au cours de la session (10 min)

Dans l'exemple de Kedge, l'animateur a demandé de sélectionner (voter) une liste de 3 sujets : S1 : mesures de richesse et de bien-être ; S2 : production, consommation et innovation responsables ; S3 : mondialisation et échanges.

• CREATION DE "MATIÈRES PREMIÈRES" - 120 / 180min

5) Phase 1: l'écriture des Draft questions

- Chaque groupe choisit 1 ou 2 rédacteurs qui seront les auteurs de la question sur la plate-forme.
- Chaque groupe rédige une question par sujet (par "draft", on entend au moins la question, la bonne la réponse et la source)

6) *Fin de la Phase 1: partage des questions (« Shared »)*

- *Chaque groupe partage une question par sujet avec tout le monde (tous les autres groupes)*
- *3 questions par groupe / 30 questions partagées au total*

- **PAUSE DÉJEUNER**

Conseil : reprenez en demandant à un groupe de volontaires d'expliquer le processus qui a mené à l'écriture d'une question : pourquoi cette question ? Quel est l'enseignement clé à tirer ? La source est-elle pertinente ?...

- **PRODUCTION DE QUESTIONS - 0 – 75 min**

7) *Phase 2: Sélection des questions*

- *En se basant sur les questions partagées, chaque groupe sélectionne des questions afin de créer deux questions finales par sujet (finalisées veut dire qu'elles incluent la question, toutes les réponses, la source et le commentaire d'apprentissage final)*
- *6 questions par groupe / 60 questions complètes au total*

- **RÉVISION**

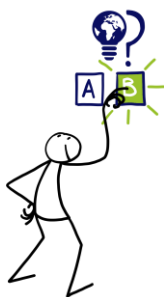
8) *Phase 3: Évaluation des questions (2 options avec 2 durées différentes)*

Option A: 45 min

- *Les étudiants votent pour les meilleures questions (l'animateur décide quel groupe vote sur quelles questions) : 20 min*
- *Discussion sur les résultats du vote : 20 min*
- *Résumé et conclusion : 5 min*

Option B: 105 min

- *Les étudiants évaluent les questions en se référant à une grille d'évaluation (évaluation par les pairs). L'animateur décide de quel groupe évalue quelles questions : 45 min*
- *Discussion collective sur les résultats de l'évaluation par les pairs : 45 min*
- *Résumé et conclusion : 15 min*



EXEMPLE D'UN LOOPING A DISTANCE

A. Contexte

A l'occasion de la conférence de l'IUCN et de la COP15 sur la biodiversité, Sulitest a mandaté un groupe d'experts (CDC Biodiversity, WWF, LPO, FRB, Ministère Français etc.) afin de produire un module spécifique sur la biodiversité.

B. Résultat attendu

L'objectif final est de produire un module des "vingt questions que tout décideur/étudiant (mais aussi tout citoyen) devrait connaître afin de prendre en compte la biodiversité dans sa prise de décision quotidienne".

Dans un premier temps, le groupe a décidé de finaliser un module plus court à réutiliser pour une session de Quiz, afin d'organiser des événements de sensibilisation sur ces questions et de les articuler autour du Quiz.

En effet, les quiz sont des sessions de courte durée (15 minutes) au cours desquelles les participants sont invités à répondre à dix questions depuis leur smartphone.

C. Population

15 experts (pour cet exercice particulier, les participants étaient dans la même équipe, afin d'obtenir une meilleure co-création et de meilleures interactions)

D. Logistique

Système de visioconférence, réunions en ligne

E. Durée de la session

4 réunions en ligne de 2h30 chacun et du travail individuel à la maison

F. Programme

Préambule : un Looping réussi demande toujours énormément d'échanges entre les participants. En distanciel, les temps d'échanges doivent être formalisés et guidés (temps de partage etc.).

- **Constitution d'un groupe d'experts**
- **Première réunion:**

- ✓ Introduction à la session (0-15 min) : contexte, objectifs, méthode et ordre du jour provisoire
- ✓ Quiz ODD de Sulitest
- ✓ Structure des questions (validation des 5 sujets qui vont guider la création du set de questions) :
 - Qu'est-ce que la biodiversité ?
 - Pourquoi la biodiversité est-elle importante ?
 - Quel est le problème ?
 - Quelles sont les causes de la perte de biodiversité ?
 - Que pouvons-nous faire ?
- ✓ Explication de l'utilisation de la plateforme
- ✓ Clôture : en vue de la prochaine session, les participants sont invités à créer des questions au brouillon en les enregistrant en tant que « draft ».

- **Travail à préparer entre les séances**

- **Deuxième réunion:**

- ✓ Participants : donnent leur feedback (est-ce dur / facile de produire une question ?)
- ✓ Échange autour de la structure du Quiz Sulitest déjà existant
- ✓ Chaque participant a 5 minutes pour écrire les éléments qui doivent être intégrés impérativement (pour chacun des 5 sujets)
- ✓ Tour de table (les mots-clés sont collectés dans le chat de l'outil de visioconférence)
- ✓ Tous les participants lisent les questions draft et proposent au moins une question par sujet (mode shared)
- ✓ Discussion collective : chaque contributeur lit sa question et écoute les commentaires
- ✓ **Clôture** : nomination d'un leader par sujet dont le rôle est de compiler les 4 à 6 questions par sujet pour la prochaine réunion et de les faire glisser dans le mode Selected (remarque : durant cette session, les participants ont partagé leur adresse e-mail/numéro de téléphone pour aider lors du travail à la maison).

- **Travail à préparer entre les séances**

- **Troisième réunion :**

- ✓ Tour de table : chaque personne en charge d'un sujet lit les (4,5,6) questions (préalablement sélectionnées) et chaque participant apporte ses commentaires (oraux + écrits dans l'encart de Looping prévu à cet effet).
- ✓ Tout le monde est invité à vérifier qu'aucun aspect n'a été oublié (selon les mots clés de la précédente réunion).
- ✓ Clôture : travail à la maison :
 - Finalisation des questions par l'équipe en charge de chaque sujet (par appel ou par message) et publication de 1 à 4 questions par sujet, 4 jours avant le prochain meeting (à mettre dans l'onglet « pending evaluation »)
 - Révision par les pairs : tous les participants ont l'opportunité d'évaluer chaque question (de 1 à 5 étoiles) et d'ajouter des

commentaires. La deadline est fixée à 2 jours avant la dernière réunion

- *L'animateur clôture le process d'évaluation, rassemble les résultats des évaluations et sélectionne les questions qui seront implémentés dans le module du quiz sur la biodiversité.*

- **Travail à préparer entre les séances**

- **Quatrième réunion:**

- ✓ *Organisation d'un quiz avec tous les participants. Les questions auront été implémentées dans un module quiz en draft*
- ✓ *Commentaire finaux / synthèse et conclusion*

Vous souhaitez créer votre propre Looping, participer à une session de Looping ou en savoir plus sur le fonctionnement technique de la plateforme ? Consultez notre User Guide step-by-step !



www.sulitest.org

*c/o Kedge BS – Domaine de Luminy - BP 921 – 13288 Marseille – France
+33 (0)491.82.78.00*

*Non-profit organisation (Association loi 1901 N° W133022480) – SIREN 812 161 859
Observer status to the UN Environment Assembly (Accreditation 430/218)
Special consultative status with the Economic and Social Council since 2019*

contact@sulitest.org