

Table des matières

- **Compétence A10 : Adapter et utiliser des médias technologiques aux processus d'apprentissage** 3
 - Plan de développement et preuves à apporter 3
 - **Définition et Enjeux** 3
 - Dimensions 4
 - **Réflexion Stratégique (Carnet)** 4
 - Diagramme de cycle de production d'un média 4
 - **Preuves et Réalisations (Portfolio)** 5
 - **Bibliographie & Ressources** 5
 - **Navigation de retour** 6

□ Compétence A10 : Adapter et utiliser des médias technologiques aux processus d'apprentissage



« Un média n'est efficace que s'il est adapté au processus cognitif qu'il vise à soutenir. La technologie doit servir la pédagogie, pas l'inverse. »

Liens rapides :

- [□ Compétence A Planifier](#)
- [□ Module MA-EL](#)

□ Plan de développement et preuves à apporter

- Créer une banque de médias variés (vidéo, audio, interactif) pour un module de formation
- Rédiger une grille d'analyse critique de médias existants
- Produire une capsule vidéo pédagogique (scénario, tournage, montage)
- Concevoir un support interactif (H5P, Genially ou équivalent éthique)
- Expérimenter l'adaptation d'un même contenu sur 3 formats différents (texte, audio, visuel)
- Recueillir les retours apprenants sur l'ergonomie et la clarté des médias produits

□ Définition et Enjeux

La compétence **A10** ne consiste pas seulement à *créer* des médias, mais à savoir **les sélectionner, les adapter ou les produire** en fonction des étapes du processus d'apprentissage (découverte, compréhension, application, transfert). Elle inclut une réflexion sur l'accessibilité et la charge cognitive.

□ Objectifs de la compétence :

- Analyser la valeur ajoutée pédagogique d'un média.
- Adapter le format (vidéo, audio, texte enrichi) au style d'apprentissage.
- Produire des ressources claires,

□ Contexte d'application :

- Création de modules e-learning.
- Illustration de concepts complexes par la visualisation.
- Podcasts pour la formation informelle.
- Supports de révision interactifs.

accessibles et éthiques.

- Intégrer les médias dans un parcours global (LMS, support de cours).

☐ Dimensions

Ce tableau référence les concepts clés, modèles et méthodes liés à la compétence A10. Chaque dimension dispose d'une page de détail théorique (Carnet) et d'une page de mise en pratique (Portfolio).

Dimension	Lien vers carnet	Lien vers portfolio
☐ Théorie de la Charge Cognitive	☐ Détail	☐ Preuve
☐ Production Vidéo Pédagogique	☐ Détail	☐ Preuve
☐ Podcasting et Audio-learning	☐ Détail	☐ Preuve
☐ Visualisation de données & Infographie	☐ Détail	☐ Preuve
☐ Interactivité et Gamification	☐ Détail	☐ Preuve
⌘ Accessibilité numérique (WCAG)	☐ Détail	☐ Preuve
⚖ Droits d'auteur et Licences (Creative Commons)	☐ Détail	☐ Preuve
☐ Ergonomie des supports (UX Learning)	☐ Détail	☐ Preuve



☐ **Navigation** : Cliquez sur "Détail" pour approfondir la théorie ou sur "Preuve" pour voir une application concrète dans mes projets.

☐ Réflexion Stratégique (Carnet)

L'adaptation des médias repose sur le principe de **redondance utile** : ne pas répéter inutilement l'information (ex: lire un texte déjà affiché), mais la compléter par un canal sensoriel différent pour faciliter l'ancrage mémoriel.



Le critère de qualité : Un bon média pédagogique doit être **autonome** (compréhensible seul), **court** (segmenté) et **orienté action**.

Diagramme de cycle de production d'un média

graph TD
 A[Besoin Pédagogique] --> B{Quel processus cognitif ?}
 B --> C[Mémoriser / Comprendre]
 C --> D[Choix : Vidéo / Infographie]
 D --> E[Analyser / Réfléchir]
 E --> F[Choix : Audio / Podcast]
 F --> G[Appliquer / Pratiquer]
 G --> H[Choix : Interactif / Simu]
 H --> I[Scénarisation & Storyboard]
 I --> J[F E]
 J --> K[F F]
 K --> L[]

G[Production & Montage] G --> H{Test Accessibilité & Charge Cognitive} H -->|Non conforme| F H ->|Conforme| I[Intégration dans le parcours] I --> J[Retours Apprenants & Amélioration] style A fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px style J fill:#9f9,stroke:#333,stroke-width:2px style H fill:#ff9,stroke:#333

□ Preuves et Réalisations (Portfolio)

Cette section regroupe les artefacts concrets démontrant la maîtrise de la compétence A10 et de ses dimensions.

Contexte : Module d'introduction à la souveraineté numérique. **Action :**

- Scénarisation de 5 vidéos de 3 minutes max.
- Tournage avec fond vert et incrustation de schémas dynamiques.
- Sous-titrage automatique corrigé pour l'accessibilité.

Résultat : Taux de visionnage complet de 92%, feedback positif sur la clarté visuelle. **Lien vers les documents :** [Voir les capsules](#)

Contexte : Veille technologique pour un public d'indépendants. **Action :**

- Format audio de 15 minutes, publié mensuellement.
- Structure : Interview expert + Analyse + Conseils pratiques.
- Hébergement éthique et diffusion sur plateformes ouvertes.

Résultat : Création d'une communauté d'écoute fidèle, usage dans les temps de transport. **Lien vers les documents :** [Écouter les épisodes](#)

Contexte : Auto-évaluation avant une formation présentielle. **Action :**

- Conception d'un parcours branlant (si bonne réponse → approfondissement, si erreur → remédiation).
- Utilisation d'outils libres (H5P ou équivalent).

Résultat : Meilleure préparation des apprenants au présentiel, gain de temps en formation. **Lien vers les documents :** [Tester le module](#)

□ Bibliographie & Ressources

- Livre : Multimedia Learning (Richard E. Mayer) - *Ouvrage de référence sur la charge cognitive.*
- Article : Les 12 principes de l'apprentissage multimédia (Blog GenieProf)
- Norme : WCAG 2.1 - Accessibilité des contenus web
- Licence : [Creative Commons - Guide d'utilisation](#)
- Outil : [Streaming Infomaniak pour l'hébergement vidéo](#)

☐ Navigation de retour

Liens rapides :

- ☐ [Compétence A Planifier](#)
- ☐ [Module MA-EL](#)

Compétences connexes :

- [A8 - Planifier des formes de communication](#)
- [A9 - Planifier des contextes Blended](#)
- [A11 - Didactique professionnelle](#)

[compétence](#), [A10](#), [medias](#), [video](#), [audio](#), [interactif](#), [accessibilite](#), [production](#), [pedagogie](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : Eugénie Decré | Version : 1.0 - Compétence A10}}

From:

<https://wiki.eugeniedecre.com/> - **Formation en Conscience**

Permanent link:

https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:a10_adaptation

Last update: **2026/05/01 14:06**

