

# Table des matières

## □ Compétence A10 : Adapter et utiliser des médias technologiques aux processus

<b>d'apprentissage</b> .....	3
□ Plan de développement et preuves à apporter .....	3
□ <b>Définition et Enjeux</b> .....	4
□ Dimensions .....	4
□ <b>Réflexion Stratégique (Carnet)</b> .....	5
□ Diagramme de cycle de production d'un média .....	5
□ <b>Preuves et Réalisations (Portfolio)</b> .....	5
□ <b>Bibliographie &amp; Ressources</b> .....	6
□ <b>Navigation de retour</b> .....	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](#)

---

## A10 Adapter et utiliser des médias simples, basés sur la technologie, à différents processus d'apprentissage

### □ Exemples de contenus

- Fonctionnalité d'outils simples pour les auteurs destinés à réaliser des sites HTML, des photos et des contributions vidéo et audio
- Choix des médias

### □ Critères de performances

- utilise les techniques de base du traitement numérique au moyen de programmes largement répandus et
- d'outils destinés aux auteurs.
- soutient les participants de façon ciblée dans l'utilisation des médias numériques et conçoit des environnements d'apprentissage numériques.

### □ Objectif de cette fiche

### □ Questions ouvertes

---

## □ 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, accessibles et éthiques.
- Intégrer les médias dans un parcours global (LMS, support de cours).

### Contexte d'application :

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

## 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
inclusion numérique (illectronisme)		
<input type="checkbox"/> <b>Théorie de la Charge Cognitive</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Production Vidéo Pédagogique</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Podcasting et Audio-learning</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Visualisation de données &amp; Infographie</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Interactivité et Gamification</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Accessibilité numérique (WCAG)</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Droits d'auteur et Licences (Creative Commons)</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> <b>Ergonomie des supports (UX Learning)</b>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>



**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[Production & Montage]
 L --> M{Test Accessibilité & Charge Cognitive}
 M --> N[Non conforme]
 N --> O[Conforme]
 O --> P[Intégration dans le parcours]
 P --> Q[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,stroke-width:2px

## □ 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&rev=1778659118](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:a10_adaptation&rev=1778659118)



Last update: **2026/05/13 09:58**