

Table des matières

□ Cockpit : A4 Médias Numériques et Environnements d'Apprentissage	3
1. Panorama des Modes de Formation en Ligne	3
2. Stratégies d'Engagement et Scénarisation Hybride	5
3. Matrice de Décision pour le Choix des Médias	6
□ Bibliographie & Références	7
□ Navigation de retour	7

Cockpit : A4 Médias Numériques et Environnements d'Apprentissage

Liens rapides :

- [Compétence A8 communication](#)
- [Module MA-EL](#)



Compétence A4 - Planifier l'utilisation des médias d'enseignement et d'apprentissage

- Définir clairement les différents modes d'apprentissage en ligne (Synchrone, Asynchrone, Hybride, Blended)
- Intégrer la stratégie d'engagement : valoriser le travail préparatoire en début de séance
- Appliquer la règle des 20/20/20 (Théorie, Démo, Pratique) avec gestion du temps
- Prévoir les rituels de retour de pause et la gestion bienveillante des incidents techniques
- Cartographier les avantages, inconvénients et contextes inappropriés pour chaque modalité

1. Panorama des Modes de Formation en Ligne

L'utilisation des technologies multimédias et d'Internet permet de faciliter l'accès aux ressources pédagogiques. Le choix du mode dépend des objectifs pédagogiques et du public.

[E-Learning & Web-Based Learning](#)

Description : Apprentissage entièrement à distance, basé sur des ressources web (modules interactifs, vidéos, quiz). L'apprenant gère son rythme de manière autonome.

Utilité : Accès flexible, standardisation des contenus, formation de grands groupes dispersés géographiquement.

Avantages :

- Accessibilité 24/7.
- Coût réduit par apprenant sur le long terme.
- Traçabilité automatique des progrès.

Inconvénients :

- Risque d'isolement et de décrochage (taux d'abandon élevé).
- Manque de régulation immédiate des incompréhensions.
- Nécessite une forte autodiscipline.

Contexte non approprié :

- Sujets nécessitant une pratique manuelle complexe ou un équipement spécifique non disponible chez l'apprenant.
- Publics nécessitant un fort étayage social ou émotionnel.
- Situations de crise nécessitant une réponse immédiate et coordonnée.

[□ MOOC \(Massive Open Online Courses\)](#)

Description : Cours en ligne ouverts à un très grand nombre de participants, souvent structurés par semaines avec vidéos, lectures et forums de discussion.

Utilité : Démocratisation du savoir, mise à jour de compétences spécifiques, visibilité institutionnelle.

Avantages :

- Accès gratuit ou peu coûteux à des contenus de haute qualité.
- Apprentissage par les pairs via les forums (communautés d'apprentissage).
- Flexibilité totale.

Inconvénients :

- Taux de certification très faible (souvent < 10%).
- Personnalisation difficile due au nombre.
- Évaluation par les pairs parfois subjective.

Contexte non approprié :

- Formation obligatoire réglementée nécessitant une certification officielle contrôlée.
- Besoin d'un accompagnement individualisé poussé.

[□ Blended-Learning \(Formation Mixte\)](#)

Description : Combinaison structurée de séquences en présentiel et de séquences à distance (synchrone ou asynchrone). Ce n'est pas un simple ajout de numérique au présentiel.

Utilité : Optimiser le temps de présentiel pour l'interaction humaine et utiliser le distanciel pour la transmission de connaissances ou la pratique autonome.

Avantages :

- Meilleur des deux mondes : flexibilité du numérique + richesse de l'humain.
- Permet la classe inversée (théorie à distance, pratique en présentiel).
- Favorise l'autonomie progressive.

Inconvénients :

- Complexité de l'ingénierie pédagogique (cohérence entre les phases).
- Risque de rupture de continuité si les liens entre présentiel et distanciel sont faibles.
- Charge cognitive accrue pour gérer deux environnements.

Contexte non approprié :

- Quand la contrainte de temps est trop forte pour permettre les phases asynchrones.
- Si la fracture numérique du public est trop importante sans support technique dédié.

□ Apprentissage Hybride (Hybrid Learning)

Description : Approche pédagogique agile où le formateur choisit dynamiquement le mode (présentiel, synchrone, asynchrone) en fonction du besoin d'apprentissage immédiat. L'accent est mis sur **l'engagement** et **le sens**.

Utilité : Adapter la modalité à l'objectif : collaborer en présentiel, s'informer à distance, pratiquer en synchrone.

Avantages :

- Grande flexibilité et réactivité.
- Centré sur l'expérience apprenant et non sur la contrainte logistique.
- Favorise l'inclusion (chacun participe selon son contexte).

Inconvénients :

- Demande une grande compétence en eModération et en design pédagogique.
- Nécessite une infrastructure technique fiable et polyvalente.

Contexte non approprié :

- Environnements sans connexion internet stable.
- Publics totalement novices nécessitant un cadrage très strict et descendant.

2. Stratégies d'Engagement et Scénarisation Hybride

La technologie ne suffit pas ; c'est la scénarisation qui crée l'engagement. Voici les piliers pour une formation hybride réussie.



Principe Clé : Le Sens avant la Technologie Tout travail préparatoire à distance doit avoir du **sens**, une **durée maîtrisée** et une **facilité d'accès**. Surtout, il doit être **impérativement valorisé** en début de cours synchrone.

□ La Valorisation du Travail Préparatoire

Pourquoi ? Si le travail asynchrone n'est pas utilisé en synchrone, les apprenants ne le feront plus. Cela brise le contrat de confiance.

Comment faire ?

- **En début de cours :** Consacrer les 10-15 premières minutes à exploiter les productions asynchrones (quiz, forums, lectures).
- **Méthode :** "Jigsaw" ou synthèse collective basée sur leurs réponses.

- **Message** : "J'ai lu vos contributions, voici comment nous allons les utiliser aujourd'hui pour avancer."
- **Résultat** : L'apprenant se sent acteur et légitime.

□ La Règle des 20/20/20 (Micro-Learning Sychrone)

Pour maintenir l'attention cognitive en ligne, découper les sessions synchrones en blocs courts.

graph LR A[Session Sychrone 60min] --> B(20min Théorie Interactive) B --> C(20min Démonstration Live) C --> D(20min Pratique en Sous-Groupe) style B fill:#e1f5fe,stroke:#01579b style C fill:#fff9c4,stroke:#fbc02d style D fill:#e8f5e9,stroke:#2e7d32

Mise en œuvre :

- **20 min Théorie** : Exposé interactif, sondages, questions rapides.
- **20 min Démo** : Partage d'écran, "Live Coding", modélisation de la tâche.
- **20 min Pratique** : En sous-groupes (salles de sous-commission), application immédiate avec retour rapide.
- **Outil indispensable** : Utiliser un **timeur visible** pour respecter le rythme et rassurer sur la gestion du temps.

□ Gestion Psychologique et Technique

Rassurer sur la technologie (Début de cours) : La peur de la technique est un frein majeur à l'apprentissage.

- **Discours type** : "Si ça bugge, ce n'est pas grave. Je suis là pour vous accompagner. Si tout était parfaitement fluide sans moi, cette formation serait inutile. Nous apprenons ensemble, y compris à gérer les imprévus."
- **Objectif** : Créer un climat de **sécurité psychologique**.

Le Rituel de Retour de Pause : Après chaque pause, ne pas reprendre immédiatement le contenu.

- **Action** : Ouvrir le micro/chat/tableau blanc.
- **Question** : "Est-ce que quelque chose a besoin d'être dit, posé sur la table, une question ou un commentaire avant qu'on reparte ?"
- **Utilité** : Vider le "sac à malices", gérer les frustrations techniques accumulées et recentrer l'attention collective.

3. Matrice de Décision pour le Choix des Médias

Comment choisir le bon média au bon moment dans une approche hybride ?

Besoin Pédagogique	Média Recommandé	Pourquoi ?	Précaution
:—	:—	:—	:—
Transmettre un savoir factuel	Asynchrone (Vidéo, Texte)	Libère le temps synchrone pour l'interaction.	Vérifier l'accessibilité et la longueur.
Débattre / Co-construire	Synchrone (Visio + Tableau Blanc)	Nécessite la réactivité et l'émotion du groupe.	Bien modérer la prise de parole.

S'exercer / Manipuler	Pratique (Partage d'écran / Sandbox)	Permet le feedback immédiat et la correction.	Prévoir des groupes de taille réduite.
Ancrer / Réfléchir	Asynchrone (Forum, Quiz réflexif)	Permet le temps de maturation individuelle.	Relancer les discussions si besoin.
Rassurer / Fédérer	Synchrone (Caméra allumée, Rituel)	Crée le lien social et la présence.	Soigner l'accueil et la bienveillance.

Lien avec d'autres concepts :

- **Classe Inversée** : Fondement de l'approche hybride (théorie dehors, pratique dedans).
- **Présence à Distance (Modèle Col)** : L'hybride doit travailler la présence sociale, cognitive et enseignante.
- **Charge Cognitive** : Le découpage 20/20/20 vise à ne pas saturer la mémoire de travail.

□ Bibliographie & Références

- **Charlier, B., Deschryver, N., & Peraya, D.** (2006). *Apprendre en présence et à distance : une définition des dispositifs hybrides*. Distances et savoirs.
- **Lebrun, M.** (2011). *Classes inversées : enseigner autrement dans le supérieur*. Réseau Canopé.
- **Garrison, D. R., & Kanuka, H.** (2004). *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education*. The Internet and Higher Education.
- **Mayer, R. E.** (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. (Principes de charge cognitive et multimédia).
- **Infomaniak kMeet**. *Outil de visioconférence sécurisé pour le travail collaboratif synchrone*.

□ Navigation de retour

Liens rapides :

- [□ Compétence A8 communication](#)
- [□ Module MA-EL](#)

[A4](#), [MOOC](#), [moodle](#), [enligne](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : Eugénie Decré | Version : 1.0 - Compétence A9}}

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

Permanent link:
https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:a4_medias:a4_numeriques

Last update: **2026/05/16 08:35**

