

Table des matières

□ Compétence A4 - Planifier l'utilisation des médias d'enseignement et d'apprentissage	3
.....	
□ Dimensions	6
.....	

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

« Le bon média au bon moment transforme la complexité en clarté, et l'information en apprentissage. »

Informations rapides

- * **Page parente** : Carnet A — Planifier
- * **Compétence liée** : A4 — Médias pédagogiques
- * **Module concerné** : Module MDD — Développement

Objectif de cette fiche

Développer la capacité à **sélectionner et planifier judicieusement les médias pédagogiques** en fonction des étapes du processus d'apprentissage, du développement des compétences, des besoins des participants et du mandat institutionnel, pour **optimiser l'efficacité des apprentissages** grâce à une utilisation réfléchie et pertinente des technologies.

Exemples de contenus

« Un média pédagogique bien choisi n'est pas une simple illustration, mais un véritable partenaire dans la construction du savoir, adapté à chaque phase du processus d'apprentissage. »

- Fonction des médias dans la transmission et la présentation du savoir
- Rôle des médias dans le processus d'apprentissage et d'appropriation
- Contenu visuel des médias et choix de la forme de présentation
- Avantages et inconvénients des supports médiatiques fixes/volatiles
- Médias d'enseignement et d'apprentissage adaptés aux différents contextes
- Potentiels des TIC et technologies éducatives
- Cartes conceptuelles comme outils de structuration visuelle

Critères de performances

- Sélectionne et planifie le médium adéquat sur la base de l'étape du processus d'apprentissage, du développement des compétences et du contenu
- Sélectionne et planifie de manière judicieuse les médias numériques en lien avec le besoin de formation, le mandat de l'institution et les besoins des participants
- Identifie les potentiels TIC grâce à une utilisation basée sur la technologie
- Évalue et compare les avantages et inconvénients des différents supports médiatiques
- Intègre des outils visuels comme les cartes conceptuelles pour structurer et clarifier les apprentissages
- Adapte le choix des médias aux contraintes techniques et pédagogiques du contexte

Questions ouvertes

- Comment choisir le média le plus adapté à une étape spécifique du processus d'apprentissage ?

- Quels critères utiliser pour évaluer l'adéquation d'un média numérique à un besoin de formation donné ?
- Comment identifier et exploiter les potentiels pédagogiques des nouvelles technologies ?
- Quels sont les avantages comparés des supports fixes (print, affiches) et volatils (numérique, vidéo) selon les contextes ?
- Comment intégrer efficacement des outils visuels comme les cartes conceptuelles dans différents moments de la formation ?
- Comment prendre en compte à la fois le mandat institutionnel et les besoins spécifiques des participants dans le choix des médias ?



Penser à... Un média n'est jamais neutre : il structure la pensée, influence l'attention et conditionne l'interaction. Le choix d'un média doit toujours répondre à la question : "En quoi ce support particulier va-t-il servir l'apprentissage visé ?"

Points clés : Sélection ciblée × Adéquation processus × Intégration TIC × Supports adaptés × Outils visuels

graph TD; B[Besoin d'apprentissage] --> S[Sélection média]; S --> C[Contenu]; C --> P[Participants]; P --> I[Institution]; I --> S1[Visuel]; S1 --> M1[Dynamique]; M1 --> M2[Numérique]; M2 --> M3[Fixe]; M1 & M2 & M3 & M4 --> A[Apprentissage optimisé]; A -- style B fill:#e3f2fd, style C fill:#e8f5e9, style P fill:#fff3e0, style I fill:#f3e5f5 --> A1[Apprentissage optimisé];

□ Définition des modèles théoriques

□ Les fondamentaux

Théorie de la charge cognitive appliquée aux médias (Sweller, Mayer) : Comment la présentation multimédia affecte l'apprentissage en gérant la charge sur la mémoire de travail.

Modèle SAMR (Puenteedura) : Évolution de l'intégration technologique :

- **Substitution** : La technologie remplace sans changement fonctionnel
- **Augmentation** : La technologie remplace avec amélioration fonctionnelle
- **Modification** : La technologie permet une redéfinition significative des tâches
- **Redéfinition** : La technologie permet la création de nouvelles tâches auparavant inconcevables

Cartes conceptuelles (Novak) : Outils visuels pour structurer la pensée et représenter les relations entre concepts.

- Créer une matrice médias/étapes d'apprentissage
- Développer une grille d'analyse SAMR pour les outils numériques
- Élaborer une banque de modèles de cartes conceptuelles par objectif
- Construire un guide de choix média selon les contraintes techniques

□ Critères de sélection des médias

Selon l'étape du processus d'apprentissage :

- **Découverte/Introduction** : Médias engageants, visuels, stimulants (vidéo, infographie)
- **Exploration/Compréhension** : Médias interactifs, permettant la manipulation (simulations, cartes conceptuelles)
- **Application/Pratique** : Médias permettant l'expérimentation (logiciels, outils collaboratifs)
- **Évaluation/Transfert** : Médias facilitateurs de production (portfolio numérique, enregistrements)

Selon le type de contenu :

- **Contenu procédural** : Tutoriels vidéo, démonstrations pas à pas
- **Contenu conceptuel** : Cartes mentales, schémas animés
- **Contenu factuel** : Tableaux, listes, fiches synthétiques
- **Contenu affectif/relationnel** : Études de cas vidéo, témoignages

Selon les besoins des participants :

- **Styles d'apprentissage visuels** : Diagrammes, infographies, vidéos
- **Styles d'apprentissage auditifs** : Podcasts, enregistrements, discussions
- **Styles d'apprentissage kinesthésiques** : Simulateurs, manipulations interactives
- **Accessibilité** : Médias adaptés aux différents handicaps (sous-titres, audio-description)

[Cartes conceptuelles comme médias pédagogiques](#)

Définition : Outil visuel de représentation des connaissances organisant et structurant des idées autour d'un thème central sous forme de diagramme hiérarchique ou réseau.

Caractéristiques principales :

- **Nœuds** : Concepts clés (mots ou phrases)
- **Liens** : Relations entre concepts (flèches étiquetées)
- **Hiérarchie** : Du général (haut) au spécifique (bas)
- **Structure non linéaire** : Visualisation flexible des connexions

Utilisations pédagogiques :

- **Planification** : Structurer le contenu d'une formation
- **Animation** : Clarifier les liens entre concepts pendant la session
- **Apprentissage** : Faciliter la compréhension et la mémorisation
- **Évaluation** : Mesurer la compréhension des relations conceptuelles
- **Transfert** : Lier théorie et pratique professionnelle

Avantages spécifiques :

- Rend visible l'organisation des connaissances
- Favorise la pensée systémique et relationnelle
- Adaptable à différents niveaux de complexité
- Facilite les révisions et les synthèses
- Favorise l'apprentissage actif et constructif

Exemple d'intégration dans une formation :

« Pour introduire le module sur le leadership, j'utilise une carte conceptuelle interactive qui montre les relations entre les différents styles de leadership, leurs caractéristiques, et leurs domaines

d'application. Les participants peuvent cliquer sur chaque nœud pour accéder à des ressources complémentaires. »

□ Dimensions

Dimension	Lien vers carnet	Lien vers portfolio
<input type="checkbox"/> Médias visuels	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>
<input type="checkbox"/> Médias numériques	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>
<input type="checkbox"/> Cartes conceptuelles	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>
<input type="checkbox"/> Sélection critériée	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>
<input type="checkbox"/> Intégration processus	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Adaptation technique	<input type="button" value="Détail"/>	<input type="button" value="Preuve"/>

□ Mes 3 outils privilégiés

outil	utilité	lien vers détail
Matrice médias/objectifs	Choisir le média le plus adapté à chaque objectif pédagogique	<input type="button" value="Matrice médias"/>
Grille d'analyse SAMR	Évaluer le niveau d'intégration pédagogique des technologies	<input type="button" value="Grille SAMR"/>
Logiciel cartes conceptuelles	Créer et animer des représentations visuelles interactives	<input type="button" value="Logiciel cartes"/>

□ Synthèse rapide

Clés de réussite identifiées :

- Toujours partir des objectifs d'apprentissage pour choisir les médias
- Varier les types de médias pour maintenir l'attention et s'adapter aux différents styles d'apprentissage
- Tester systématiquement les médias techniques avant la formation
- Prévoir des alternatives en cas de problème technique

Points de vigilance :

- Éviter la “technolâtrie” : utiliser la technologie pour elle-même plutôt que pour servir l'apprentissage
- Ne pas surcharger les présentations avec trop d'effets visuels distracteurs
- Prendre en compte les compétences numériques réelles des participants
- Vérifier l'accessibilité des médias pour tous les apprenants

□ Ce que j'ai appris :

- Le bon média amplifie l'apprentissage, le mauvais média le freine
- Les cartes conceptuelles sont des outils puissants pour structurer la pensée et faciliter la compréhension
- L'intégration technologique doit suivre une progression pédagogique (modèle SAMR)

- Il faut toujours avoir un plan B (et parfois un plan C) avec les médias numériques

△ Ce que je veux améliorer :

- L'exploration des nouvelles technologies éducatives émergentes
- La création de médias interactifs plus sophistiqués
- L'évaluation systématique de l'impact des différents médias sur les apprentissages
- L'accessibilité universelle de tous mes supports

□ Outils maîtrisés :

- Sélection critériée des médias selon les objectifs et le contexte
- Création et utilisation de cartes conceptuelles pédagogiques
- Intégration du modèle SAMR dans la planification technologique
- Gestion des risques techniques avec des alternatives préparées

□ Outils à approfondir

- Réalité virtuelle/augmentée en formation
- Analytics d'apprentissage pour personnaliser les médias
- Création de vidéos interactives pédagogiques
- Plateformes collaboratives avancées

Comment je choisis un média spécifique ?

J'ai appris à suivre un **processus en 4 étapes** : 1) Quel est l'objectif pédagogique précis ? 2) À quelle étape du processus d'apprentissage sommes-nous ? 3) Quelles sont les caractéristiques et compétences du public ? 4) Quelles sont les contraintes techniques et institutionnelles ? La réponse à ces questions guide mon choix.

Comment j'intègre les cartes conceptuelles ?

La clé est la **variété des usages** : en introduction pour donner une vue d'ensemble, pendant la formation pour structurer les discussions, en synthèse pour faire le point, en évaluation pour vérifier la compréhension des relations. Je les utilise aussi bien sur papier qu'en version numérique interactive.

Comment je gère les risques techniques ?

Je pratique le **“prêt pour tout”** : pour chaque média numérique, je prévois une version hors ligne, une version simplifiée, et parfois une version “low-tech”. J'arrive toujours en avance pour tester tout l'équipement. Et surtout, j'apprends à transformer un problème technique en opportunité pédagogique (“Et si on faisait sans ?”).

□ Réflexion personnelle

J'ai longtemps considéré les médias pédagogiques comme de simples “supports”, des accessoires venant illustrer mon propos. Une expérience douloureuse m'a fait changer de perspective : lors d'une formation importante, ma présentation PowerPoint sophistiquée a planté au moment crucial.

Paniquée, j'ai dû improviser avec un paperboard. Paradoxalement, cette session “low-tech” a été l'une des plus engageantes et mémorables. Les participants étaient plus attentifs, plus interactifs, plus créatifs.

Cette expérience m'a enseigné que **le média le plus sophistiqué n'est pas toujours le plus**

efficace. Parfois, la simplicité permet une connexion plus directe, une interaction plus riche. Depuis, je choisis mes médias non pas pour impressionner, mais pour servir l'apprentissage. Je me pose toujours la question : "Ce média va-t-il vraiment aider les participants à apprendre, ou est-ce surtout pour me faciliter la vie à moi, formateur ?"

La découverte des cartes conceptuelles a été une révélation. J'étais sceptique au début – cela me semblait trop scolaire, trop abstrait. Puis j'ai vu comment une carte bien conçue pouvait clarifier en quelques minutes ce qu'une heure d'exposé laissait confus. Comment elle permettait aux participants de "voir" les liens entre les concepts, de se repérer dans la complexité. Aujourd'hui, les cartes conceptuelles font partie de ma boîte à outils essentielle, adaptées à chaque public et chaque contexte.

Ce qui reste un défi constant : **l'équilibre entre innovation et accessibilité.** Je veux utiliser les technologies les plus pertinentes, mais je dois aussi m'assurer que tous les participants, quel que soit leur niveau de compétence numérique, puissent en bénéficier. J'ai appris à toujours proposer des alternatives, à former brièvement à l'outil si nécessaire, et à choisir des technologies intuitives.

Ce que je retiens surtout : **un média pédagogique réussi est celui qui devient invisible.** Les participants ne disent pas "Quelle belle présentation !" mais "Maintenant je comprends !". Le média n'est pas la star du spectacle, il est l'échafaudage discret qui permet à l'apprentissage de se construire.

□ Évolution et compréhension des médias pédagogiques

Je suis passé d'une conception **instrumentale et décorative** des médias ("des outils pour illustrer mon cours") à une conception **intégrative et stratégique** ("des partenaires dans la construction des apprentissages").

Évolution en trois phases : 1. **Phase 1 : Médias comme illustrations** Les médias servent à agrémenter, à rendre plus attractif. Choix esthétique plutôt que pédagogique. 2. **Phase 2 : Médias comme supports** Les médias servent à transmettre plus efficacement l'information. Choix technique et ergonomique. 3. **Phase 3 : Médias comme environnements d'apprentissage** Les médias structurent l'expérience d'apprentissage, permettent l'interaction, facilitent la construction du savoir. Choix pédagogique stratégique.

Aujourd'hui, je définis la planification des médias comme **l'art de concevoir des écosystèmes informationnels qui soutiennent et amplifient les processus d'apprentissage.** Mon rôle n'est plus de "choisir des supports" mais de "designer des parcours médiatiques cohérents" qui guident, stimulent et permettent l'appropriation des savoirs.

Cette conception avancée se traduit par :

- **Une approche systémique** : Je ne choisis pas des médias isolés, mais des combinaisons qui se renforcent mutuellement
- **Une attention aux transitions** : Comment on passe d'un média à l'autre, comment ils s'articulent
- **Une évaluation continue** : Je mesure l'impact des différents médias sur les apprentissages et j'ajuste
- **Une co-construction possible** : Je propose parfois aux participants de créer ou choisir certains médias
- **Une capitalisation intelligente** : Les médias créés deviennent des ressources réutilisables et évolutives

Le signe que ma pratique a mûri ? Quand les participants **utilisent spontanément les médias proposés pour approfondir leurs apprentissages en dehors des temps formels**. Quand ils s'approprient une carte conceptuelle pour organiser leurs propres idées, quand ils revisitent une vidéo pour clarifier un point, quand ils utilisent un outil collaboratif pour continuer à échanger après la formation. C'est à ce moment que je sais que les médias ne sont plus de simples "supports", mais de véritables **prothèses cognitives** qui prolongent et amplifient l'apprentissage bien au-delà de la salle de formation.

Cette compétence, que je voyais comme technique, s'est révélée profondément créative et relationnelle : designer des médias pédagogiques, c'est designer des expériences d'apprentissage, c'est créer des ponts entre les savoirs et ceux qui les construisent.

□ Bibliographie

- **Mayer, R. E.** (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
 - **Puentedura, R. R.** (2006). Transformation, technology, and education. *Blog post series*.
 - **Novak, J. D., & Cañas, A. J.** (2008). *The theory underlying concept maps and how to construct and use them*. Institute for Human and Machine Cognition.
 - **Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S.** (2011). *Cognitive load theory*. Springer.
 - **Clark, R. C., & Mayer, R. E.** (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
 - **Kozma, R. B.** (1991). Learning with media. *Review of Educational Research, 61*(2), 179-211.
 - **Paivio, A.** (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
-

□ Navigation

- ← Retour à la [compétence A — Planifier](#)
 - → Retour à la [Page du Module MDD](#)
-

[a4, médias, pédagogiques, technologies, cartes conceptuelles, samr, sélection, intégration, tic](#)

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

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

Permanent link:
https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:a4_medias&rev=1768227462

Last update: **2026/01/12 15:17**

