Table des matières

** A8 Environnements de Communication Technologique** 3
1. Le Tableau Blanc Collaboratif : Espace de Pensée Visuelle Partagée 3
2. La Démonstration en Direct et l'Engagement Cognitif 4
3. Synthèse et Transfert des Acquis 5
*** Bibliographie & Références*** 5
*** Navigation de retour*** 6

A8 Environnements de Communication Technologique

Liens rapides :

- Compétence A Planifier
- Module MA-EL

A8 - Planifier des formes de communication basées sur les technologies pour soutenir l'apprentissage

☐ Comprendre le tableau blanc comme espace de co-construction et non simple prise de notes

☐ Maîtriser les concepts d'andragogie (Knowles) appliqués au numérique (Cartographie mentale)

☐ Intégrer la démonstration en direct (Live Coding) et la méthode des erreurs stratégiques

☐ Appliquer les rôles tournants (Pilote, Navigateur, Scribe) dans un environnement hybride

---

1. Le Tableau Blanc Collaboratif : Espace de Pensée Visuelle Partagée

Le tableau blanc numérique (Miro, Mural, kMeet) dépasse la simple fonction de prise de notes pour devenir un artefact cognitif commun. Il transforme la technologie en levier d'interaction sociale.

Concept : Cartographie Mentale Collective & Andragogie

Synthèse du concept : Ce dispositif opérationnalise le principe de **Malcolm Knowles** (l'adulte apprend par l'expérience) couplé à la méthode de **Tony Buzan** (structure rayonnante).

* **Le Lien :** La carte mentale visualise et organise les expériences diversifiées des apprenants autour d'un concept central. * **Cognition Située :** Chaque branche ancre la théorie dans un contexte pratique réel, transformant l'expérience individuelle en intelligence collective.

Avantages Majeurs : * Valorisation de l'expertise de chaque adulte. * Ancrage mémoriel renforcé (double codification visuelle + sémantique). * Égalité totale entre présents et distants.

Limites à surveiller : * Risque de domination par les profils extravertis. * Surcharge cognitive si la eModération n'est pas rigoureuse. * Dépendance à la stabilité technique.

Contextes conseillés : Groupes d'experts, résolution de problèmes complexes, dispositifs hybrides, phases de synthèse. **Contextes déconseillés :** Transmission de normes strictes (sécurité impérative), publics novices totaux, séquences très courtes (<30 min).

 Concept : Apprentissage Social & Cognition Distribuée

Fondements théoriques : * **Apprentissage Social (Bandura) :** Le tableau rend visible l'observation et l'imitation des pairs. Voir comment les autres structurent leur pensée est aussi formateur que de contribuer soi-même. * **Cognition Distribuée (Hutchins) :** La connaissance est répartie entre les membres du groupe et leurs outils. Le groupe “pense” mieux ensemble grâce à l'infrastructure technique. * **Zone Prochaine de Développement (Vygotsky) :** La carte agit comme un “échafaudage” (scaffolding) visuel permettant au groupe d'aller plus loin que chaque individu seul.

graph TD A[Expérience Individuelle] --> B(Tableau Blanc Partagé) C[Outils Numériques] --> B B --> D{Intelligence Collective} D --> E[Artefact Cognitif Commun] style B fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px style D fill:#9f9,stroke:#333,stroke-width:2px

Rôle de la eModération : La réussite dépend de la capacité du formateur à guider la co-construction, gérer le flux visuel et synthétiser sans briser la dynamique.

 Techniques d'Animation Associées

* **Brainwriting Numérique :** Dépôt simultané d'idées (post-its virtuels) pour éviter le biais du premier qui parle et inclure les profils introvertis. * **Méthode du Puzzle (Jigsaw) :** Chaque sous-groupe travaille sur une branche spécifique avant d'enseigner aux autres. * **World Café Numérique :** Rotation sur différentes zones du tableau pour enrichir plusieurs thèmes avant synthèse. * **Échafaudage Numérique :** Utilisation de modèles pré-remplis ou de zones colorées comme support temporaire vers l'autonomie.

2. La Démonstration en Direct et l'Engagement Cognitif

L'utilisation du partage d'écran et du « Live Coding » sont des piliers pour maintenir l'engagement dans un environnement hybride.

 Concept : Fishbowl Numérique & Think Aloud

Le Fishbowl (Bocal à poissons) : Un petit groupe ou un seul apprenant est au « centre » (partage d'écran) pour la pratique. Le reste du groupe est en **observation active** avec une tâche précise (noter les erreurs, identifier les bonnes pratiques).

Le Think Aloud Protocol (Live Coding Commenté) : L'objectif n'est pas seulement de montrer *comment* faire, mais de verbaliser le *pourquoi*. * *Exemple :* « Je clique ici parce que… », « Je hésite ici car… ». * *Bénéfice :* Rend visible le processus cognitif invisible, crucial pour le transfert de compétences techniques.

⚠ Concept : Les Erreurs Stratégiques (Intentional Mistakes)

Principe : Au lieu d'une démonstration parfaite (intimidante), le formateur ou l'apprenant introduit **volontairement** des erreurs courantes.

Dynamique de groupe : * Les participants agissent comme des « inspecteurs qualité ». * Identification en temps réel via annotations sur le tableau blanc ou réactions virtuelles. * Correction collective avant de reprendre.

Intérêt pour l'hybridation : Maintient un niveau d'attention élevé chez les distants et dédramatise l'erreur, la transformant en objet d'apprentissage central.

 Concept : Sandboxing Collaboratif & Rotation de Rôles

Principe du Relais Technique : Dans un environnement sécurisé (« bac à sable »), la responsabilité est partagée et tournante toutes les 5-10 minutes.

Rôles définis : * **Le Pilote :** Prend la main sur le partage d'écran pour l'étape en cours. * **Les Navigateurs :** Vérifient la procédure et alertent en cas de déviation. * **Les Scribes :** Synthétisent les étapes validées sur le tableau blanc (création de la fiche procédure live). * **Observateurs :** Veillent au temps et à la clarté.

Livrable : À la fin, le tableau blanc contient la procédure validée par le groupe, reflet exact de la pratique vécue.

3. Synthèse et Transfert des Acquis

L'intégration de ces méthodes transforme le rôle du formateur de « transmetteur » à « facilitateur » et « eModérateur ».

Points de vigilance pour le Travail de Qualification (TQ) : * Justifier l'outil non comme une fin technique, mais comme un médiateur pour la métacognition. * Mentionner la protection des données (ne pas mettre de données sensibles sur un tableau blanc public). * Souligner l'importance de la sécurité psychologique pour favoriser la participation aux erreurs stratégiques.

Bibliographie & Références

* **Knowles, M. S.** (1984). The Adult Learner: A Neglected Species. Gulf Publishing. (Andragogie et rôle de l'expérience). * **Buzan, T.** (1974). Use Your Head. BBC Books. (Méthode de la carte mentale). * **Lave, J., & Wenger, E.** (1991). Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge University Press. (Cognition située). * **Vygotsky, L. S.** (1978). Mind in Society. Harvard University Press. (Zone proximale de développement). * **Hutchins, E.** (1995). Cognition in the Wild. MIT Press. (Cognition distribuée). * **Bandura, A.** (1977). Social Learning Theory. (Apprentissage par

observation). * **Carré, P.** (2005). L'apprenance : vers une société de la connaissance. Dunod.

Navigation de retour

Liens rapides :

- Compétence A Planifier
- Module MA-EL

A8, communication, tableau, social, learning, situation, learning, experientiel

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:a8_communication:a8_environnements&rev=1778911862

Last update: **2026/05/16 08:11**