

# Table des matières

- **Compétence B3 : Utiliser les médias basés sur la technologie durant le processus d'enseignement/d'apprentissage** ..... 3
  - Plan de développement et preuves à apporter ..... 3
  - **Définition et Enjeux** ..... 4
    - Dimensions ..... 4
  - **Réflexion Stratégique (Carnet)** ..... 5
    - Diagramme de décision pour l'intégration technologique (Modèle SAMR) ..... 5
  - **Preuves et Réalisations (Portfolio)** ..... 5
  - **Bibliographie & Ressources** ..... 6
  - **Navigation de retour** ..... 7



# □ Compétence B3 : Utiliser les médias basés sur la technologie durant le processus d'enseignement/d'apprentissage



« La technologie ne remplace pas la pédagogie, elle l'amplifie. Le choix du média doit servir l'objectif d'apprentissage et le bien-être de l'apprenant. »

## Liens rapides :

- [□ Compétence B Mener](#)
- [□ Module FSEA](#)

□ Le format distanciel permet une meilleure visibilité des pratiques individuelles, favorise les échanges et réduit le stress lié à la proximité physique ce qui correspond aux principes de la pédagogie active et de la bienveillance. Rogers, C. (1980).

· Rogers, C. (1980) — Le développement de la personnalité — pour la pédagogie centrée sur l'apprenant.

· Format : Synchrones à distance, via Microsoft Teams avec partage d'écran et pratique en temps réel sur un serveur de laboratoire préparé. Avantages du distanciel : Meilleure visibilité des pratiques individuelles pour tous les participants. Facilitation des échanges et des questions spontanées. Réduction du stress lié à la proximité physique (ancien mode en salle, où les apprenants étaient observés "par-dessus l'épaule"). Défis du distanciel : Risque de distraction (notifications, messages, appels). Nécessité d'une écoute active et d'interventions subtiles pour recentrer les participants. Intégration dans le parcours de formation

## □ Plan de développement et preuves à apporter

- Sélectionner des outils numériques pertinents en fonction des objectifs pédagogiques (modèle SAMR)
- Concevoir et tester un serveur de laboratoire ou un environnement numérique de travail pour la pratique à distance
- Analyser l'impact du format distanciel sur la visibilité des pratiques et le stress des apprenants
- Mettre en place des stratégies de lutte contre la distraction et de maintien de l'attention en synchrone

- Intégrer des principes de sobriété numérique dans la conception des dispositifs médiatisés
- Documenter dans le portfolio une séquence de formation hybride ou distancielle avec analyse des interactions

## Définition et Enjeux

La compétence **B3** consiste à intégrer judicieusement les médias et technologies numériques (outils collaboratifs, simulateurs, plateformes LMS, IA) dans le processus d'apprentissage. Au-delà de la maîtrise technique, il s'agit d'opérer des choix didactiques éclairés pour enrichir l'expérience d'apprentissage, favoriser l'accessibilité et adapter les modalités de formation (présentiel, distancielle, hybride). Une attention particulière est portée à l'impact psychologique des médias sur le climat d'apprentissage, notamment la réduction du stress par la distance physique.

### Objectifs de la compétence :

- Choisir des médias adaptés aux objectifs et au public (modèle SAMR).
- Maîtriser les environnements d'apprentissage à distance (ex: Teams, Serveurs labo).
- Favoriser l'engagement et l'interaction dans les espaces numériques.
- Garantir une approche éthique et sobre du numérique (écologie, données).

### Contexte d'application :

- Formations à distance synchrones (Visioconférence).
- Dispositifs hybrides (Blended Learning).
- Utilisation de simulateurs ou de laboratoires virtuels.
- Intégration d'outils collaboratifs en temps réel.

## Dimensions

Ce tableau référence les concepts clés, modèles et méthodes liés à la compétence B3. 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
<input type="checkbox"/> Modèles d'intégration (SAMR, TPACK)	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Environnements distanciels et Serveurs Labo	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Visibilité des pratiques et Feedback à distance	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Gestion de l'attention et Distractions numériques	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Interactions et Climat bienveillant en ligne	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Sobriété numérique et Écologie digitale	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Panorama des outils (La Digitale, CRFBA, etc.)	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Évaluation des compétences socio-numériques	<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'intégration des médias technologiques, particulièrement en format distanciel, transforme la dynamique pédagogique. Comme le souligne **Carl Rogers (1980)** dans \*Le développement de la personnalité\*, une pédagogie centrée sur l'apprenant nécessite un climat de sécurité psychologique. Le distanciel, paradoxalement, peut favoriser ce climat : il permet une **meilleure visibilité des pratiques individuelles** (via le partage d'écran) sans le stress de la proximité physique ("regard par-dessus l'épaule" en salle informatique). Cela libère la parole et favorise les échanges spontanés.

Cependant, ce format impose une vigilance accrue sur les **risques de distraction** (notifications, multitâche) et exige du formateur une écoute active renforcée et des interventions subtiles pour recentrer le groupe. L'enjeu n'est pas d'accumuler les outils, mais de choisir ceux qui servent la pédagogie active et la bienveillance.



**Le principe clé :** "La technologie doit être invisible au service de la relation et de l'apprentissage, jamais une barrière."

## Diagramme de décision pour l'intégration technologique (Modèle SAMR)

```
graph TD
  A[Objectif Pédagogique] --> B{Quel apport de la technologie ?}
  B --> C[Remplacement d'un outil analogique sans changement fonctionnel]
  B --> D[Amélioration fonctionnelle de la tâche]
  B --> E[Redesign significatif de la tâche]
  B --> F[Création de nouvelles tâches inconcevables sans tech]
  C --> G[Ex: PDF au lieu de papier]
  D --> H[Ex: Quiz interactif avec feedback immédiat]
  E --> I[Ex: Collaboration synchrone sur document partagé à distance]
  F --> J[Ex: Connexion avec experts mondiaux / Simulation complexe]
  G --> K{Impact sur l'apprentissage ?}
  H --> K
  I --> K
  J --> K
  K --> L[Revoir le choix du média]
  K --> M[Fort (Engagement, Visibilité, Autonomie)]
  L --> M
  M --> N[Valider et Intégrer]
```

style A fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px style M fill:#9f9,stroke:#333,stroke-width:2px style F fill:#ff9,stroke:#333 style J fill:#bbf,stroke:#333

## □ Preuves et Réalisations (Portfolio)

Cette section regroupe les artefacts concrets démontrant la maîtrise de la compétence B3.

**Contexte :** Formation technique nécessitant la manipulation de logiciels serveurs. **Action :**

- Mise en place d'un serveur de laboratoire accessible à distance pour chaque apprenant.
- Animation via Microsoft Teams avec partage d'écran pour la démonstration, puis pratique en temps réel.
- Observation : Meilleure visibilité des écrans des apprenants pour le formateur, permettant un feedback précis sans intrusion physique.

**Résultat :** Réduction du stress des apprenants (moins de pression sociale), augmentation des questions spontanées et meilleure acquisition des gestes techniques. **Lien vers les documents :** [Voir le scénario et configuration](#)

**Contexte :** Atelier de conception pédagogique. **Action :**

- Sélection d'outils issus de **La Digitale** et de la **CRFBA** (Coordination romande pour la formation de base des adultes) pour garantir l'accessibilité et le respect des données.
- Application des principes de sobriété numérique (limitation des vidéos lourdes, optimisation des supports) inspirés des travaux de **Stéphanie Courgey**.
- Utilisation du modèle SAMR pour justifier chaque outil choisi.

**Résultat :** Dispositif léger, accessible même avec une connexion limitée, et respectueux de l'environnement. **Lien vers les documents :** [Voir la grille de sélection des outils](#)

**Contexte :** Comparaison entre sessions présentiels et distancielles. **Action :**

- Recueil de feedbacks sur le sentiment de sécurité psychologique et la qualité des interactions.
- Analyse basée sur les principes de **Carl Rogers** : le distanciel comme vecteur de bienveillance par la distance protectrice.
- Mise en place de rituels de "recentrage" pour contrer la distraction numérique.

**Résultat :** Validation de l'hypothèse que le distanciel, bien animé, favorise une pédagogie active plus inclusive pour certains profils anxieux. **Lien vers les documents :** [Voir le rapport d'analyse](#)

---

## □ Bibliographie & Ressources

- **Ouvrages de référence :**

- Rogers, C. (1980). \*Le développement de la personnalité\*. (Pour la pédagogie centrée sur l'apprenant).
- Bates, A.W. (2023). \*Enseigner à l'ère numérique\*. (Accessible en ligne ou en PDF).
- \*Traité de la e-formation des adultes\* (Sur l'évaluation, la mémoire, les interactions).

- **Ressources en ligne et Outils :**

- [La Digitale](#) : Panoplie d'applications éducatives libres de droit.
- [L'atelier du formateur](#) : Onglet "outils numériques" et e-formations.
- [CRFBA](#) : Ressources pédagogiques et liste d'apps pour la formation de base.
- [Ludomag](#) : Média sur le numérique éducatif (FR/EN/ES).
- [La Roue de la pédagogie](#) (v2016) : Lien avec le modèle SAMR.

- **Articles et Conférences :**

- Courgey, S. \*Conférence : "Allier pédagogie E-learning et sobriété numérique : un pari

impossible ?”\*

- Articles sur : \*L'incidence du numérique sur les pratiques pédagogiques\*, \*L'innovation est-elle forcément numérique ?\*, \*Le formateur, manager de la transition\*.

---

## □ Navigation de retour

### Liens rapides :

- □ [Compétence B Mener](#)
- □ [Module MA-EL](#)

---

[compétence](#), [B3](#), [médias-numériques](#), [distanciel](#), [SAMR](#), [sobriété-numérique](#), [Rogers](#), [pédagogie-active](#), [Teams](#)

Page mise à jour le {{date | Auteur : Eugénie Decré | Version : 1.0 - Compétence B3 (Médias & Technologie)}}}

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

Permanent link:  
[https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:b3\\_medias\\_tech&rev=1777640735](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:b3_medias_tech&rev=1777640735)

Last update: **2026/05/01 15:05**

