

Table des matières

- ☐ **Compétence B3 : Utiliser les médias basés sur la technologie** 3
 - ☐ Plan de développement et preuves 3
- ☐ **Définition et Enjeux** 4
 - ☐ Dimensions de la compétence 4
- ☐ **Panorama des Outils Numériques (Référentiel)** 5
- ☐ **Réflexion Stratégique** 5
 - ☐ Diagramme de décision (Modèle SAMR) 6
- ☐ **Preuves et Réalisations (Portfolio)** 6
- ☐ **Bibliographie & Ressources** 6
- ☐ **Navigation de retour** 7

□ Compétence B3 : Utiliser les médias basés sur la technologie



“Le format distancié permet une meilleure visibilité des pratiques individuelles, favorise les échanges et réduit le stress lié à la proximité physique.” – Rogers, C. (1980)

Liens rapides :

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

B3 Utiliser les médias basés sur la technologie

□ Exemples de contenus

- Vue d'ensemble des applications et des tendances
- Droits d'auteur, d'utilisation et de valorisation (Creative Commons)

□ Critères de performances

- Sélectionne et/ou crée du matériel d'enseignement analogue ou numérique.
- Utilise des médias variés de manière axée sur les objectifs.
- Se sert correctement des applications, auxiliaires et appareils.

□ Objectif de cette fiche

Cette fiche vise à aider le/la formateur·rice à dépasser l'aspect purement technique pour se concentrer sur la **plus-value pédagogique**. Il s'agit de savoir **pourquoi** et **comment** utiliser un outil pour faciliter l'appropriation des savoirs.

□ Questions ouvertes

- Quel critère guide votre choix pour un nouveau média ?
- Avez-vous vécu une situation où la technologie a freiné l'apprentissage ?
- Comment assurez-vous l'inclusivité avec des outils numériques ?
- Comment évaluez-vous l'efficacité réelle d'un média ?
- Comment gérez-vous les imprévus techniques (panne, connexion) ?
- Quelles stratégies pour passer de l'usage passif à l'usage acteur ?

□ Plan de développement et preuves

- Sélectionner des outils numériques pertinents (modèle SAMR)

- Concevoir un environnement numérique de travail pour la pratique à distance
- Analyser l'impact du distanciel sur la visibilité des pratiques
- Mettre en place des stratégies anti-distraction en synchrone
- Intégrer des principes de sobriété numérique
- Documenter une séquence hybride dans le portfolio

Définition et Enjeux

La compétence **B3** consiste à intégrer judicieusement les médias et technologies numériques (outils collaboratifs, 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, favoriser l'accessibilité et adapter les modalités (présentiel, distanciel, hybride).

Objectifs :

- Choisir des médias adaptés (SAMR).
- Maîtriser les environnements à distance.
- Favoriser l'engagement numérique.
- Garantir une approche éthique et sobre.

Contexte :

- Visioconférence synchrone.
- Blended Learning.
- Simulateurs et labos virtuels.
- Outils collaboratifs temps réel.

Dimensions de la compétence

| Dimension | Lien vers carnet | Lien vers portfolio |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Modèles ASPID | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Modèles d'intégration (SAMR, TPACK) | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Environnements distanciels | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Visibilité des pratiques | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Gestion de l'attention | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Interactions en ligne | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Sobriété numérique | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |
| <input type="checkbox"/> Panorama des outils | <input type="checkbox"/> Détail | <input type="checkbox"/> Preuve |



Navigation : “Détail” pour la théorie, “Preuve” pour la pratique.

□ Panorama des Outils Numériques (Référentiel)

Ce tableau référence les outils clés identifiés lors du module MA-EL et dans les ressources pédagogiques. Il sert de base pour la sélection technologique (Critère B3).

| Nom de l'outil | Description | Utilisé pour / Plus-value | Lien vers l'application |
|--------------------------|-------------------------------------|---|---|
| Miro | Tableau blanc collaboratif infini | Brainstorming, cartographie mentale, travail de groupe synchrone. Favorise la visualisation collective. | miro.com |
| Google Forms | Outil de création de questionnaires | Sondages, trombinoscopes, quiz d'auto-évaluation, recueil de besoins. Simple et efficace. | forms.google.com |
| Moodle | Plateforme d'apprentissage (LMS) | Centralisation des ressources, dépôt de devoirs, forums, suivi de progression asynchrone. | moodle.org |
| Kahoot! / Quizizz | Outils de ludification (Quiz) | Quiz interactifs en temps réel, brise-glace, vérification des connaissances de manière ludique. | kahoot.com / quizizz.com |
| Padlet | Mur virtuel collaboratif | Partage de ressources, galerie de productions, remue-méninges structuré. | padlet.com |
| ClassroomScreen | Tableau de bord de classe virtuel | Gestion du temps (minuteur), bruit, consignes, tirage au sort. Utile pour cadrer les activités. | classroomscreen.com |
| Napkin.ai | Outil de visualisation par IA | Transformation de texte en schémas et diagrammes explicatifs rapidement. | app.napkin.ai |
| Teams / Zoom | Visioconférence | Classes virtuelles, travail en sous-groupes (salles de rupture), partage d'écran. | teams.microsoft.com |
| La Digitale | Suite d'outils libres et éthiques | Alternatives respectueuses des données (Digipad, Digiquiz, etc.). Sobriété numérique. | ladigitale.dev |
| ChatGPT (IA) | Assistant conversationnel | Analyse de besoins, génération d'idées, aide à la scénarisation, différenciation. | chatgpt.com |

Attention : Le choix de l'outil doit toujours être justifié par un objectif pédagogique (Modèle SAMR) et non par un effet de mode. Vérifiez toujours la conformité RGPD et l'accessibilité.

□ Réflexion Stratégique

L'intégration des médias technologiques transforme la dynamique pédagogique. Comme le souligne **Carl Rogers (1980)**, le distanciel peut favoriser un climat de sécurité psychologique : meilleure

visibilité des pratiques individuelles sans le stress de la proximité physique (“regard par-dessus l'épaule”).

Cependant, ce format impose une vigilance accrue sur les **risques de distraction** et exige une écoute active renforcée. L'enjeu n'est pas d'accumuler les outils, mais de choisir ceux qui servent la pédagogie active.



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

Diagramme de décision (Modèle SAMR)

graph TD
A[Objectif Pédagogique] --> B{Quel apport de la technologie ?}
B -->|Substitution| C[Remplacement simple]
B -->|Augmentation| D[Amélioration fonctionnelle]
B -->|Modification| E[Redesign significatif]
B -->|Rédéfinition| F[Création de nouvelles tâches]
C --> G[Ex: PDF au lieu de papier]
D --> H[Ex: Quiz avec feedback immédiat]
E --> I[Ex: Collaboration synchrone à distance]
F --> J[Ex: Connexion experts mondiaux]
G --> K{Impact sur l'apprentissage ?}
H --> K
I --> K
J --> K
K -->|Faible| L[Revoir le choix]
K -->|Fort| M[Valider et Intégrer]
style A fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px
style M fill:#9f9,stroke:#333,stroke-width:2px

□ Preuves et Réalisations (Portfolio)

Contexte : Formation technique avec manipulation de logiciels serveurs. **Action :** Serveur de labo accessible à distance + Animation via Teams. **Résultat :** Meilleure visibilité des écrans, feedback précis sans intrusion physique, réduction du stress. **Lien :** [Voir le scénario](#)

Contexte : Atelier de conception pédagogique. **Action :** Sélection d'outils **La Digitale** et **CRFBA**. Application des principes de sobriété (Stéphanie Courgey). **Résultat :** Dispositif léger, accessible, respectueux des données et de l'environnement. **Lien :** [Voir la grille de sélection](#)

Contexte : Comparaison présentiel vs distanciel. **Action :** Recueil de feedbacks sur la sécurité psychologique (Rogers). Rituels de recentrage. **Résultat :** Validation que le distanciel bien animé favorise une pédagogie active inclusive. **Lien :** [Voir le rapport](#)

□ Bibliographie & Ressources

• Ouvrages :

- Rogers, C. (1980). *Le développement de la personnalité*.
- Bates, A.W. (2023). *Enseigner à l'ère numérique*.

◦ *Traité de la e-formation des adultes*.

• **Ressources en ligne :**

- [La Digitale](#) : Outils libres.
- [L'atelier du formateur](#).
- [CRFBA](#) : Ressources formation de base.
- [Ludomag](#) : Numérique éducatif.

• **Articles :**

- Courgey, S. *Allier pédagogie E-learning et sobriété numérique*.
- Cristol, D. *Quelles innovations numériques privilégier ?* [Blog](#)

☐ 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}}

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

Permanent link:
https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:b3_medias_tech&rev=1778594802

Last update: **2026/05/12 16:06**

