

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 Souverain)	5
□ Réflexion Stratégique	6
Diagramme de décision (Modèle SAMR)	7
□ Preuves et Réalisations (Portfolio)	7
□ Bibliographie & Ressources	7
□ Navigation de retour	8

□ 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 Souverain)

Ce tableau référence les outils clés pour la compétence B3. Une priorité est donnée aux outils **souverains** (hébergement en Europe/Suisse, respect des données, open source) et aux solutions éthiques (La Digitale), conformément aux principes de sobriété et de protection des données.

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Lien vers l'application
Digipad (La Digitale)	Pad collaboratif éthique et sécurisé (alternative à Padlet/Google Docs).	Mur virtuel pour brainstorming, galeries de productions, travail asynchrone. Respectueux des données.	digipad.app
Wooclap	Plateforme d'interaction pour l'enseignement supérieur et la formation (Belge).	Sondages, nuages de mots, questions ouvertes en temps réel. Plus pédagogique et robuste que les quiz gamifiés simples.	wooclap.com
Wayground (ex-Quizizz)	Plateforme de quiz ludifiés et de vidéos interactives.	Quiz gaming, vidéos avec questions intégrées, mode "Paper Quiz". Alternative dynamique pour l'évaluation formative.	wayground.com
Socratice	Outil de questionnement et de réflexion critique (souvent intégré ou méthode).	Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique, feedback instantané sur la compréhension.	socratice.com
ClassroomScreen	Tableau de bord de classe visuel et modulaire.	Gestion du temps (minuteur), du bruit, affichage des consignes, tirage au sort. Cadre visuel rassurant.	classroomscreen.com
Miro	Tableau blanc collaboratif infini (Serveurs EU disponibles).	Cartographie mentale, design thinking, travail de groupe synchrone complexe. Visuel et flexible.	miro.com
WeDesign	Outil de conception visuelle et de scénarisation.	Création de maquettes, storyboards de formation, structuration visuelle de projets pédagogiques.	wedesign.ch *(Lien à vérifier selon éditeur)*
Napkin.ai	IA générative pour la visualisation de documents.	Transformation automatique de texte en schémas, diagrammes et visuels explicatifs. Gain de temps majeur.	app.napkin.ai
NotebookLM (Google)	Assistant de recherche et de synthèse documentaire (IA).	Analyse de longs textes, création de FAQ, transformation de documents en visuels/audio (Note : Données Google, à utiliser avec discernement).	notebooklm.google.com

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Lien vers l'application
ChatGPT (IA)	Assistant conversationnel polyvalent.	Analyse de besoins, génération d'idées, scénarisation, différenciation, aide au code.	chatgpt.com
Trombinoscope (Outil métier)	Application de gestion visuelle des participants (ou module LMS).	Identification des apprenants, mémorisation des prénoms, personnalisation des échanges.	trombinoscope.com *(Ou module interne LMS)*
Moodle	LMS Open Source (Hébergement souverain possible).	Centralisation des ressources, dépôt de devoirs, forums, suivi asynchrone. Standard de la formation en ligne.	moodle.org
BigBlueButton	Solution de visioconférence Open Source (Souvent intégrée à Moodle).	Classes virtuelles, tableaux blancs, partage d'écran, salles de sous-groupes. Alternative éthique à Zoom/Teams.	bigbluebutton.org
H5P	Plugin de création de contenus interactifs (Open Source).	Vidéos interactives, présentations, jeux de mémoire. Intégrable directement dans Moodle.	h5p.org

Note sur la souveraineté : * **Niveau 1 (Recommandé)** : Outils Open Source hébergés localement ou par des prestataires suisses/européens (Digipad, Moodle, BigBlueButton, Wooclap). * **Niveau 2 (Usage raisonné)** : Outils privés avec serveurs en Europe et politique de données claire (Miro, Wayground). * **Niveau 3 (Vigilance requise)** : Outils GAFAM (NotebookLM, ChatGPT). À utiliser pour leur puissance technique mais **jamais** avec des données sensibles ou personnelles. Privilégier les versions anonymisées.

☐ 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 --> C[Substitution]
 B --> D[Augmentation]
 B --> E[Modification]
 B --> F[Rédéfinition]
 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 --> L[Faible]
 K --> M[Fort]
 L --> N[Revoir le choix]
 M --> O[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](#)

[competence](#), [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=1778595218

Last update: **2026/05/12 16:13**

