

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
- ☐ **Panorama des Outils Numériques (Référentiel Souverain)** 5
- ☐ **Réflexion Stratégique** 7
 - ☐ Diagramme de décision (Modèle SAMR) 7
- ☐ **Preuves et Réalisations (Portfolio)** 7
- ☐ **Bibliographie & Ressources** 8
- ☐ **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-distracted 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.

☐ 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). La colonne "Alternative GAFAM" permet d'identifier rapidement les substituts éthiques aux outils propriétaires.

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
Digipad (La Digitale)	Pad collaboratif éthique et sécurisé.	Mur virtuel, brainstorming, galeries. Respectueux des données.	☐ Alternative à Padlet & Google Docs	digipad.app
Wooclap	Plateforme d'interaction (Belge).	Sondages, nuages de mots, questions ouvertes. Plus pédagogique que les quiz simples.	☐ Alternative à Mentimeter & Slido	wooclap.com
Wayground (ex-Quizizz)	Quiz ludifiés et vidéos interactives.	Quiz gaming, vidéos avec questions, évaluation formative.	☐ Alternative à Kahoot! (Privé mais spécialisé)	wayground.com
Socratice	Outil de questionnement et réflexion critique.	Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique.	☐ Outil Souverain (Spécifique)	socratice.com
ClassroomScreen	Tableau de bord de classe visuel.	Gestion du temps, bruit, consignes, tirage au sort.	☐ Outil Indépendant (Pas d'équivalent GAFAM direct)	classroomscreen.com
Miro	Tableau blanc collaboratif infini.	Cartographie mentale, design thinking, travail synchrone complexe.	☐ Privé (Serveurs EU) / Alternative à Whiteboard Microsoft	miro.com
WeDesign	Outil de conception visuelle.	Maquettes, storyboards, structuration visuelle de projets.	☐ Outil Souverain / Alternative à Canva (Partiel)	wedesign.ch

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
Napkin.ai	IA générative pour la visualisation.	Transformation texte vers schémas/diagrammes automatiques.	☐ Privé (IA) / Alternative à SmartArt Microsoft	app.napkin.ai
NotebookLM	Assistant de synthèse documentaire (IA).	Analyse de longs textes, création de FAQ, audio overview.	☐ Google (GAFAM) - Usage avec discernement	notebooklm.google.com
ChatGPT	Assistant conversationnel polyvalent.	Analyse de besoins, idées, scénarisation, aide au code.	☐ OpenAI (Partenaire Microsoft) - Usage avec discernement	chatgpt.com
Trombinoscope	Gestion visuelle des participants.	Identification, mémorisation des prénoms, personnalisation.	☐ Outil Métier / Alternative à LinkedIn (Usage pro)	trombinoscope.com
Moodle	LMS Open Source.	Centralisation ressources, devoirs, forums, suivi.	☐ Open Source / Alternative à Google Classroom & Canvas	moodle.org
BigBlueButton	Visioconférence Open Source.	Classes virtuelles, tableaux blancs, salles de sous-groupes.	☐ Open Source / Alternative à Zoom & Teams	bigbluebutton.org
H5P	Création de contenus interactifs.	Vidéos interactives, jeux de mémoire, présentations.	☐ Open Source / Alternative à Articulate (Partiel)	h5p.org
Digiquiz (La Digitale)	Créateur de quiz éthique.	Quiz simples, rapides, sans tracking.	☐ Alternative à Google Forms & Kahoot	digiquiz.app
SwissTransfer	Transfert de fichiers volumineux.	Envoi de fichiers jusqu'à 50Go, sécurisé, sans inscription.	☐ Infomaniak (Suisse) / Alternative à WeTransfer	swisstransfer.com

Légende des statuts :



- ☐ **Souverain / Open Source** : Recommandé en priorité (Hébergement EU/CH, données protégées).
- ☐ **Privé / Spécialisé** : Utile pour des fonctions spécifiques, vérifier les CGU (Serveurs souvent en Europe).
- ☐ **GAFAM / Big Tech** : Puissant mais vigilant sur les données. À éviter pour les



données sensibles ou à utiliser en mode “anonyme”.



Conseil B3 : Privilégiez toujours l'outil □ vert lorsque l'objectif pédagogique peut être atteint de manière équivalente. Réservez les outils □ rouges pour des usages très spécifiques où aucune alternative n'existe, en anonymisant les données des apprenants.

□ 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=1778595448

Last update: **2026/05/12 16:17**



