

# 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** ..... 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"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<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	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Visibilité des pratiques	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Gestion de l'attention	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Interactions en ligne	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Sobriété numérique	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>
<input type="checkbox"/> Panorama des outils	<input type="checkbox"/> <a href="#">Détail</a>	<input type="checkbox"/> <a href="#">Preuve</a>



**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). 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
<b>Digipad</b> (La Digitale)	Pad collaboratif éthique et sécurisé.	Mur virtuel, brainstorming, galeries. Respectueux des données.	☐ Alternative à <b>Padlet &amp; Google Docs</b>	<a href="https://digipad.app">digipad.app</a>
<b>Wooclap</b>	Plateforme d'interaction (Belge).	Sondages, nuages de mots, questions ouvertes. Plus pédagogique que les quiz simples.	☐ Alternative à <b>Mentimeter &amp; Slido</b>	<a href="https://wooclap.com">wooclap.com</a>
<b>Wayground</b> (ex-Quizizz)	Quiz ludifiés et vidéos interactives.	Quiz gaming, vidéos avec questions, évaluation formative.	☐ Alternative à <b>Kahoot!</b> (Privé mais spécialisé)	<a href="https://wayground.com">wayground.com</a>
<b>Socratice</b>	Outil de questionnement et réflexion critique.	Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique.	☐ Outil Souverain (Spécifique)	<a href="https://socratice.com">socratice.com</a>
<b>ClassroomScreen</b>	Tableau de bord de classe visuel.	Gestion du temps, bruit, consignes, tirage au sort.	☐ Outil Indépendant (Pas d'équivalent GAFAM direct)	<a href="https://classroomscreen.com">classroomscreen.com</a>
<b>Miro</b>	Tableau blanc collaboratif infini.	Cartographie mentale, design thinking, travail synchrone complexe.	☐ Privé (Serveurs EU) / Alternative à <b>Whiteboard Microsoft</b>	<a href="https://miro.com">miro.com</a>
<b>WeDesign</b>	Outil de conception visuelle.	Maquettes, storyboards, structuration visuelle de projets.	☐ Outil Souverain / Alternative à <b>Canva</b> (Partiel)	<a href="https://wedesign.ch">wedesign.ch</a>
<b>Napkin.ai</b>	IA générative pour la visualisation.	Transformation texte vers schémas/diagrammes automatiques.	☐ Privé (IA) / Alternative à <b>SmartArt Microsoft</b>	<a href="https://app.napkin.ai">app.napkin.ai</a>
<b>NotebookLM</b>	Assistant de synthèse documentaire (IA).	Analyse de longs textes, création de FAQ, audio overview.	☐ <b>Google</b> (GAFAM) - Usage avec discernement	<a href="https://notebooklm.google.com">notebooklm.google.com</a>

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
<b>ChatGPT</b>	Assistant conversationnel polyvalent.	Analyse de besoins, idées, scénarisation, aide au code.	☐ <b>OpenAI</b> (Partenaire Microsoft) - Usage avec discernement	<a href="https://chatgpt.com">chatgpt.com</a>
<b>Trombinoscope</b>	Gestion visuelle des participants.	Identification, mémorisation des prénoms, personnalisation.	☐ Outil Métier / Alternative à <b>LinkedIn</b> (Usage pro)	<a href="https://trombinoscope.com">trombinoscope.com</a>
<b>Moodle</b>	LMS Open Source.	Centralisation ressources, devoirs, forums, suivi.	☐ <b>Open Source</b> / Alternative à <b>Google Classroom &amp; Canvas</b>	<a href="https://moodle.org">moodle.org</a>
<b>BigBlueButton</b>	Visioconférence Open Source.	Classes virtuelles, tableaux blancs, salles de sous-groupes.	☐ <b>Open Source</b> / Alternative à <b>Zoom &amp; Teams</b>	<a href="https://bigbluebutton.org">bigbluebutton.org</a>
<b>H5P</b>	Création de contenus interactifs.	Vidéos interactives, jeux de mémoire, présentations.	☐ <b>Open Source</b> / Alternative à <b>Articulate</b> (Partiel)	<a href="https://h5p.org">h5p.org</a>
<b>Digiquiz</b> (La Digitale)	Créateur de quiz éthique.	Quiz simples, rapides, sans tracking.	☐ Alternative à <b>Google Forms &amp; Kahoot</b>	<a href="https://digiquiz.app">digiquiz.app</a>
<b>SwissTransfer</b>	Transfert de fichiers volumineux.	Envoi de fichiers jusqu'à 50Go, sécurisé, sans inscription.	☐ <b>Infomaniak (Suisse)</b> / Alternative à <b>WeTransfer</b>	<a href="https://swisstransfer.com">swisstransfer.com</a>

### 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 --> C[Substitution]
 B --> D[Augmentation]
 B --> E[Amélioration fonctionnelle]
 B --> F[Modification]
 C --> G[Redesign significatif]
 D --> H[Rédéfinition]
 E --> I[Création de nouvelles tâches]
 F --> J[Ex: PDF au lieu de papier]
 G --> K[Ex: Quiz avec feedback immédiat]
 H --> L[Ex: Collaboration synchrone à distance]
 I --> M[Ex: Connexion experts mondiaux]
 J --> N{Impact sur l'apprentissage ?}
 K --> O[Faible]
 L --> P[Revoir le choix]
 M --> Q[Fort]
 N --> R[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=1778596039](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:b3_medias_tech&rev=1778596039)

Last update: **2026/05/12 16:27**

