

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)	8
□ Preuves et Réalisations (Portfolio)	8
□ Bibliographie & Ressources	8
□ Navigation de retour	9

□ 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 de référence pour la compétence **B3** privilégie les outils **souverains** (Suisse, Europe, Open Source). La colonne "Statut" indique clairement les alternatives éthiques aux géants du numérique (GAFAM).

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
=== □ Écosystème Infomaniak (Suisse)				
kMeet	Visioconférence sécurisée, illimitée et intégrée.	Classes virtuelles, webinaires, sous-groupes. Respect strict RGPD/LOPD.	□ Suisse / Alt. à Zoom, Teams, Meet	infomaniak.com/kmeet
FormSurvey	Créateur de formulaires et sondages avancés.	Enquêtes, quiz, inscriptions, recueil de besoins. Données en Suisse.	□ Suisse / Alt. à Google Forms, Typeform	infomaniak.com/formsurvey
Euria	Assistant IA Éthique, Responsable et Autonome.	Scénarisation, synthèse, analyse de besoins. Données traitées en Suisse.	□ Suisse / Alt. à ChatGPT, Copilot	infomaniak.com/euria
SwissTransfer	Transfert de fichiers volumineux (50 Go).	Partage de productions lourdes (vidéos, dossiers) sans inscription.	□ Suisse / Alt. à WeTransfer	swisstransfer.com
=== □ Outils Européens & Souverains				
Digipad (La Digitale)	Pad collaboratif éthique et sécurisé.	Murs virtuels, brainstorming, galeries de productions.	□ EU (Open Source) / Alt. à Padlet, Google Docs	digipad.app
Digiquiz (La Digitale)	Créateur de quiz éthique et simple.	Quiz rapides, évaluation formative sans tracking.	□ EU (Open Source) / Alt. à Kahoot, Google Forms	digiquiz.app
Wooclap	Plateforme d'interaction (Belgique).	Sondages, nuages de mots, questions ouvertes en temps réel.	□ Europe (BE) / Alt. à Mentimeter, Slido	wooclap.com
OpenBoard	Tableau blanc interactif (Logiciel local).	Cours magistraux, annotation PDF, enregistrement de leçons.	□ Open Source / Alt. à Jamboard, Miro (Local)	openboard.ch
Framindmap	Cartes mentales (Framasoft, FR).	Structuration d'idées, brainstorming visuel.	□ EU (Open Source) / Alt. à MindMeister	framindmap.org
BigBlueButton	Visioconférence Open Source (Souvent intégré à Moodle).	Classes virtuelles, tableaux blancs, salles de sous-groupes.	□ Open Source / Alt. à Zoom, Teams	bigbluebutton.org

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
H5P	Plugin de contenus interactifs.	Vidéos interactives, jeux de mémoire, présentations dans Moodle.	<input type="checkbox"/> Open Source / Alt. à Articulate Storyline	h5p.org
OBS Studio	Capture d'écran et streaming (Logiciel local).	Création de capsules vidéo, tutoriels, directs.	<input type="checkbox"/> Open Source / Alt. à Loom, Camtasia	obsproject.com
=== <input type="checkbox"/> Outils Spécialisés (Privés mais pertinents)				
Wayground (ex-Quizizz)	Quiz ludifiés et vidéos interactives.	Gaming quiz, évaluation formative engageante.	<input type="checkbox"/> Privé / Alt. à Kahoot!	wayground.com
Miro	Tableau blanc collaboratif infini.	Design thinking, cartographie complexe, travail d'équipe.	<input type="checkbox"/> Privé (Serveurs EU) / Alt. à Microsoft Whiteboard	miro.com
Napkin.ai	IA générative pour la visualisation.	Transformation texte vers schémas/diagrammes automatiques.	<input type="checkbox"/> Privé (US) / Alt. à SmartArt Microsoft	app.napkin.ai
WeDesign	Outil de conception visuelle.	Maquettes, storyboards, structuration visuelle de projets.	<input type="checkbox"/> Suisse/EU / Alt. à Canva	wedesign.ch
Socratice	Outil de questionnement et réflexion critique.	Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique.	<input type="checkbox"/> Souverain / Outil spécifique	socratice.com
ClassroomScreen	Tableau de bord de classe visuel.	Gestion du temps, bruit, consignes, tirage au sort.	<input type="checkbox"/> Indépendant / Pas d'équivalent GAFAM direct	classroomscreen.com
=== <input type="triangle-up"/> Outils GAFAM (À utiliser avec discernement)				
NotebookLM	Assistant de synthèse documentaire (IA).	Analyse de longs textes, création de FAQ, "audio overview".	<input type="checkbox"/> Google - Anonymiser les données impérativement	notebooklm.google.com
ChatGPT	Assistant conversationnel polyvalent.	Idéation, scénarisation, aide au code, traduction.	<input type="checkbox"/> OpenAI (Microsoft) - Anonymiser les données	chatgpt.com
Moodle	LMS Open Source (Standard mondial).	Centralisation des ressources, devoirs, forums, suivi.	<input type="checkbox"/> Open Source / Alt. à Google Classroom, Canvas	moodle.org



Légende des statuts :



- □ **Souverain / Open Source : Recommandé en priorité.** Hébergement CH/EU, données protégées, éthique.
- □ **Privé / Spécialisé :** Utile pour des fonctions uniques (gamification, IA visuelle). Vérifier les CGU.
- □ **GAFAM / Big Tech :** Puissant mais **vigilance maximale.** À éviter pour les données sensibles. Utiliser en mode “anonyme” ou sans compte personnel.



Conseil B3 : Pour une formation souveraine, privilégiez la suite **Infomaniak (kMeet, FormSurvey, Euria)** couplée aux outils de **La Digitale**. Réservez les outils □ rouges aux usages où aucune alternative n'existe, en veillant à ne jamais y importer de données personnelles d'apprenants.

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[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](#)

[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=1778596895

Last update: **2026/05/12 16:41**

