

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 | 8 |
| Diagramme de décision (Modèle SAMR) | 8 |
| □ Preuves et Réalisations (Portfolio) | 8 |
| □ Bibliographie & Ressources | 9 |
| □ 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 |
| kChat | Messagerie instantanée et collaborative sécurisée. | Communication d'équipe, support apprenant, fils de discussion thématiques. | ☐ Suisse / Alt. à Slack, Teams Chat | infomaniak.com/kchat |
| SwissTransfer | Transfert de fichiers volumineux (50 Go). | Partage de productions lourdes (vidéos, dossiers) sans inscription. | ☐ Suisse / Alt. à WeTransfer | swisstransfer.com |
| === ☐☐ Outils Européens & Souverains | | | | |
| Discourse | Plateforme de forum moderne et base de connaissances. | Discussions asynchrones structurées, FAQ collaborative, archivage des savoirs. | ☐ Open Source / Alt. à Google Groups, Facebook Groups | discourse.org |
| Moodle | LMS Open Source (Installable sur Cloud Privé/Infomaniak). | Centralisation ressources, devoirs, forums, suivi. Souveraineté totale si hébergé sur VPS/Cloud CH. | ☐ Open Source + Hébergement CH / Alt. à Google Classroom, Canvas | moodle.org |
| 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 |

| Nom de l'outil | Description | Utilisé pour / Plus-value | Alternative GAFAM / Statut | Lien |
|--|---|--|---|---|
| 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 |
| H5P | Plugin de contenus interactifs. | Vidéos interactives, jeux de mémoire, présentations dans Moodle. | ☐ Open Source / Alt. à Articulate Storyline | h5p.org |
| OBS Studio | Capture d'écran et streaming (Logiciel local). | Création de capsules vidéo, tutoriels, directs. | ☐ Open Source / Alt. à Loom, Camtasia | obsproject.com |
| === ☐ Outils Spécialisés (Privés mais pertinents) | | | | |
| Wayground (ex-Quizizz) | Quiz ludifiés et vidéos interactives. | Gaming quiz, évaluation formative engageante. | ☐ Privé / Alt. à Kahoot! | wayground.com |
| Miro | Tableau blanc collaboratif infini. | Design thinking, cartographie complexe, travail d'équipe. | ☐ Privé (Serveurs EU) / Alt. à Microsoft Whiteboard | miro.com |
| Napkin.ai | IA générative pour la visualisation. | Transformation texte vers schémas/diagrammes automatiques. | ☐ Privé (US) / Alt. à SmartArt Microsoft | app.napkin.ai |
| WeDesign | Outil de conception visuelle. | Maquettes, storyboards, structuration visuelle de projets. | ☐ Suisse/EU / Alt. à Canva | wedesign.ch |
| Socratice | Outil de questionnement et réflexion critique. | Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique. | ☐ Souverain / Outil spécifique | socratice.com |
| ClassroomScreen | Tableau de bord de classe visuel. | Gestion du temps, bruit, consignes, tirage au sort. | ☐ Indépendant / Pas d'équivalent GAFAM direct | classroomscreen.com |

| Nom de l'outil | Description | Utilisé pour / Plus-value | Alternative GAFAM / Statut | Lien |
|--|---|--|---|---|
| Nextcloud Deck | Gestion de projet visuelle type Kanban (intégré à Nextcloud). | Organisation de tâches, suivi de projet, travail collaboratif. Remplace Planner. | ☐ Open Source / Alt. à Microsoft Planner & Trello | nextcloud.com/deck |
| === ⚠ Outils GAFAM (À utiliser avec discernement) | | | | |
| NotebookLM | Assistant de synthèse documentaire (IA). | Analyse de longs textes, création de FAQ, "audio overview". | ☐ Google - Anonymiser les données impérativement | notebooklm.google.com |
| ChatGPT | Assistant conversationnel polyvalent. | Idéation, scénarisation, aide au code, traduction. | ☐ OpenAI (Microsoft) - Anonymiser les données | chatgpt.com |

Légende des statuts :



- ☐ **Souverain / Open Source : Recommandé en priorité.** Hébergement CH/EU, données protégées, éthique. *Note : Moodle devient 100% souverain s'il est installé sur un VPS/Cloud Infomaniak.*
- ☐ **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".



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".

□ 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[Remplacement simple]
B --> D[Amélioration fonctionnelle]
B --> E[Redesign significatif]
B --> 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 --> L[Revoir le choix]
K --> M[Valider et Intégrer]
K --> N[Fort]
style A fill:#f9f,stroke:#333,stroke-width:2px
style M fill:#f9f,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=1778654322

Last update: **2026/05/13 08:38**

