

# Table des matières

□ <b>Compétence B3 : Utiliser les médias basés sur la technologie</b> .....	3
□ Plan de développement et preuves .....	3
□ <b>Définition et Enjeux</b> .....	4
□ Dimensions de la compétence .....	4
□ <b>Panorama des Outils Numériques (Référentiel Souverain)</b> .....	5
□ <b>Réflexion Stratégique</b> .....	8
Diagramme de décision (Modèle SAMR) .....	8
□ <b>Preuves et Réalisations (Portfolio)</b> .....	8
□ <b>Bibliographie &amp; Ressources</b> .....	9
□ <b>Navigation de retour</b> .....	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"/> <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 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
<b>=== □□ Écosystème Infomaniak (Suisse)</b>				
<b>kMeet</b>	Visioconférence sécurisée, illimitée et intégrée.	Classes virtuelles, webinaires, sous-groupes. Respect strict RGPD/LOPD.	□ Suisse / Alt. à <b>Zoom, Teams, Meet</b>	<a href="https://infomaniak.com/kmeet">infomaniak.com/kmeet</a>
<b>FormSurvey</b>	Créateur de formulaires et sondages avancés.	Enquêtes, quiz, inscriptions, recueil de besoins. Données en Suisse.	□ Suisse / Alt. à <b>Google Forms, Typeform</b>	<a href="https://infomaniak.com/formsurvey">infomaniak.com/formsurvey</a>
<b>Euria</b>	Assistant IA Éthique, Responsable et Autonome.	Scénarisation, synthèse, analyse de besoins. Données traitées en Suisse.	□ Suisse / Alt. à <b>ChatGPT, Copilot</b>	<a href="https://infomaniak.com/euria">infomaniak.com/euria</a>
<b>kChat</b>	Messagerie instantanée et collaborative sécurisée.	Communication d'équipe, support apprenant, fils de discussion thématiques.	□ Suisse / Alt. à <b>Slack, Teams Chat</b>	<a href="https://infomaniak.com/kchat">infomaniak.com/kchat</a>
<b>SwissTransfer</b>	Transfert de fichiers volumineux (50 Go).	Partage de productions lourdes (vidéos, dossiers) sans inscription.	□ Suisse / Alt. à <b>WeTransfer</b>	<a href="https://swisstransfer.com">swisstransfer.com</a>
<b>=== □□ Outils Européens &amp; Souverains</b>				
<b>Discourse</b>	Plateforme de forum moderne et base de connaissances.	Discussions asynchrones structurées, FAQ collaborative, archivage des savoirs.	□ Open Source / Alt. à <b>Google Groups, Facebook Groups</b>	<a href="https://discourse.org">discourse.org</a>
<b>Moodle</b>	LMS Open Source (Installable sur Cloud Privé/Infomaniak).	Centralisation ressources, devoirs, forums, suivi, qcm... <b>Souveraineté totale si hébergé sur VPS/Cloud CH.</b>	□ Open Source + Hébergement CH / Alt. à <b>Google Classroom, Canvas</b>	<a href="https://moodle.org">moodle.org</a>
<b>Digipad (La Digitale)</b>	Pad collaboratif éthique et sécurisé.	Murs virtuels, brainstorming, galeries de productions.	□ EU (Open Source) / Alt. à <b>Padlet, Google Docs</b>	<a href="https://digipad.app">digipad.app</a>
<b>Digiquiz (La Digitale)</b>	Créateur de quiz éthique et simple.	Quiz rapides, évaluation formative sans tracking.	□ EU (Open Source) / Alt. à <b>Kahoot, Google Forms</b>	<a href="https://digiquiz.app">digiquiz.app</a>

Nom de l'outil	Description	Utilisé pour / Plus-value	Alternative GAFAM / Statut	Lien
<b>Wooclap</b>	Plateforme d'interaction (Belgique).	Sondages, nuages de mots, questions ouvertes en temps réel.	☐ <b>Europe (BE)</b> / Alt. à <b>Mentimeter, Slido</b>	<a href="https://wooclap.com">wooclap.com</a>
<b>OpenBoard</b>	Tableau blanc interactif (Logiciel local).	Cours magistraux, annotation PDF, enregistrement de leçons.	☐ <b>Open Source</b> / Alt. à <b>Jamboard, Miro (Local)</b>	<a href="https://openboard.ch">openboard.ch</a>
<b>Framindmap</b>	Cartes mentales (Framasoft, FR).	Structuration d'idées, brainstorming visuel.	☐ <b>EU (Open Source)</b> / Alt. à <b>MindMeister</b>	<a href="https://framindmap.org">framindmap.org</a>
<b>BigBlueButton</b>	Visioconférence Open Source (Souvent intégré à Moodle).	Classes virtuelles, tableaux blancs, salles de sous-groupes.	☐ <b>Open Source</b> / Alt. à <b>Zoom, Teams</b>	<a href="https://bigbluebutton.org">bigbluebutton.org</a>
<b>H5P</b>	Plugin de contenus interactifs.	Vidéos interactives, jeux de mémoire, présentations dans Moodle.	☐ <b>Open Source</b> / Alt. à <b>Articulate Storyline</b>	<a href="https://h5p.org">h5p.org</a>
<b>OBS Studio</b>	Capture d'écran et streaming (Logiciel local).	Création de capsules vidéo, tutoriels, directs.	☐ <b>Open Source</b> / Alt. à <b>Loom, Camtasia</b>	<a href="https://obsproject.com">obsproject.com</a>
<b>=== ☐ Outils Spécialisés (Privés mais pertinents)</b>				
<b>Wayground</b> (ex-Quizizz)	Quiz ludifiés et vidéos interactives.	Gaming quiz, évaluation formative engageante.	☐ <b>Privé</b> / Alt. à <b>Kahoot!</b>	<a href="https://wayground.com">wayground.com</a>
<b>Miro</b>	Tableau blanc collaboratif infini.	Design thinking, cartographie complexe, travail d'équipe.	☐ <b>Privé (Serveurs EU)</b> / Alt. à <b>Microsoft Whiteboard</b>	<a href="https://miro.com">miro.com</a>
<b>Napkin.ai</b>	IA générative pour la visualisation.	Transformation texte vers schémas/diagrammes automatiques.	☐ <b>Privé (US)</b> / Alt. à <b>SmartArt Microsoft</b>	<a href="https://app.napkin.ai">app.napkin.ai</a>
<b>WeDesign</b>	Outil de conception visuelle.	Maquettes, storyboards, structuration visuelle de projets.	☐ <b>Suisse/EU</b> / Alt. à <b>Canva</b>	<a href="https://wedesign.ch">wedesign.ch</a>
<b>Socratice</b>	Outil de questionnement et réflexion critique.	Débat mouvant numérique, stimulation de la pensée critique.	☐ <b>Souverain</b> / Outil 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.	☐ <b>Indépendant</b> / Pas d'équivalent GAFAM direct	<a href="https://classroomscreen.com">classroomscreen.com</a>

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

### 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[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=1778654504](https://wiki.eugeniedecre.com/doku.php?id=carnet:b3_medias_tech&rev=1778654504)

Last update: **2026/05/13 08:41**

