Glossaire

Activité d'apprentissage

Activité visant un objectif d'apprentissage spécifique.

Activité pédagogique

Une activité pédagogique se définit comme ce qui est donné à faire à l'apprenant et peut être assez facilement caractérisée par la consigne fournie et par la production attendue.

Apprenant

Personne qui apprend

Apprentissage

Acquisition de connaissances, d'habiletés ou d'attitudes.

Apprentissage hybride

Combinaison de l'apprentissage en ligne avec l'apprentissage en face à face (présentiel) ou l'apprentissage hors ligne.

Auteur de contenu

Personne qui crée le contenu d'une ressource d'apprentissage.

Auto évaluation

Activité d'évaluation personnelle.

Concepteur pédagogique

Personne qui scénarise des contenus d'apprentissage d'une façon systématique, en utilisant une théorie d'apprentissage.

Conception pédagogique

Élaboration systématique et systémique (analyse des besoins éducatifs, conception) de matériel pédagogique et de programmes.

Contextualisation

Adaptation d'une ressource pédagogique à un contexte pédagogique particulier.

Cours/présentation

Forme pédagogique de type enseignement en amphithéâtre, colloque,conférence.

Enseignant

Personne qui enseigne en prenant différents rôles.

Environnement d'apprentissage

Environnement physique ou virtuel soutenant l'apprentissage.

Étude de cas

Forme pédagogique de type analyse systématique d'une situation dans le but de trouver des solutions, de résoudre un problème.

Évaluation

L'évaluation ne concerne que l'évaluation des apprentissages (pas l'évaluation de la ressource ni celle du dispositif d'enseignement).

Il existe au moins 3 types d'évaluation : diagnostic, formative et sommative.

- Diagnostic : peut être utilisée au début de la ressource par exemple pour mesurer si les pré-requis nécessaires à l'utilisation de la ressource sont bien acquis.
- Formative : elle a pour objectifs d'aider l'apprenant à apprendre, d'informer l'apprenant sur ce qu'il sait faire et sur ce qui lui reste à apprendre pour savoir-faire, de situer sa progression par rapport à un objectif donné.
- Sommative : elle s'effectue en fin d'apprentissage et permet d'estimer les connaissances/compétences acquises de l'apprenant, elle peut être certificative.

La forme de l'évaluation peut être aussi différente :

- Intégrée à la ressource et pouvant se réaliser à l'écran (sous forme de qcm , de quizz, d'exercices en ligne, de simulateur ...)
- Externe à la ressource (par exemple : faire une recherche sur le web pour un sujet précis, rédiger une note de synthèse, réaliser un calcul et comparer à la solution, etc.).

Exercice

Type d'activité pédagogique visant à mettre en œuvre une compétence.

Formation

Développement de compétences, d'habiletés ou de connaissances à l'aide d'activités d'apprentissage procédurales centrées sur une application spécifique.

Glossaire

Ensemble de mots définis appartenant à un domaine spécifique.

Grain pédagogique

Un grain pédagogique (pour l'enseignant) correspond à la plus petite unité d'un scenario pédagogique

- comprend une intentionnalité pédagogique
- s'appuie sur une ou plusieurs ressources d'apprentissage
- s'accomplit à travers une ou plusieurs activités
- doit pouvoir donner lieu à une évaluation de l'apprentissage
- doit pouvoir être réutilisé/réapproprié par d'autres enseignants
- s'intègre dans une séquence d'apprentissage
- un guide d'usage est nécessaire

Guide

Ensemble de règles précisant l'utilisation d'une ressource pédagogique, d'un instrument.

Interactivité

Activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels qui agissent en ajustant leur comportement.

Jeu de rôle

Un jeu de rôle est une technique (interprétation), une activité par laquelle une personne incarne le rôle d'un personnage dans un environnement fictif ou un livre détaillant le nécessaire pour jouer le rôle d'un personnage fictif dans un environnement fictif spécifique.

Le participant agit à travers ce rôle par des actions réelles, par des actions narratives, ou bien par des prises de décision sur le développement du personnage.

Jeu sérieux

Logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques.

Liste de références

Bibliographies, filmographies, webographies, etc.

Médiatisation

Traitement et conversion de contenus pour leur diffusion sur support numérique.

Méthode pédagogique

Mode d'enseignement utilisé pour atteindre un objectif particulier.

Objectif d'apprentissage

Description du but attendu de la formation ou des apprentissages en fonction des connaissances, des habiletés ou de la performance attendues de l'apprenant.

Objectif pédagogique

Description par l'auteur du but à atteindre.

Plate-forme pédagogique

Système informatique utilisé pour créer, entreposer, assembler et/ou livrer les contenus d'apprentissage en ligne.

Pré-requis pédagogiques

Les pré-requis sont les connaissances et compétences que doit maîtriser suffisamment et préalablement un apprenant pour pouvoir commencer à étudier une nouvelle notion et/ou acquérir de nouvelles compétences.

Ressource pédagogique

Entité pouvant être référencée et utilisée pour l'apprentissage, l'enseignement ou la formation.

Autre appellation : ressource d'apprentissage, ressource éducative.

Scenario pédagogique

Un document descriptif, structuré et transférable, présentant de façon plus ou moins exhaustive :

- les acteurs (élèves, enseignants),
- les objectifs, les savoirs et savoir-faire que l'enseignant veut transmettre,
- l'enchaînement des séquences pédagogiques,
- les contenus, les éléments de cours, la liste des activités prévues,
- les outils et ressources informatiques à intégrer avec leurs modalités d'intégration,
- le dispositif d'évaluation pour une activité, un ensemble d'activités ou l'ensemble de la séquence.

Séquence d'apprentissage

Unité de formation comportant plusieurs activités pédagogiques et poursuivant un ou plusieurs objectifs.

Simulation

Représentation paramétrable de la réalité basée sur un modèle.

Exemple :

- modélisation de phénomène physique
- procédure judiciaire dans un tribunal, diagnostic
- évolution de phénomènes financiers
- etc.

Stratégie d'apprentissage

Ensemble des méthodes et techniques qu'emploie de façon habituelle un individu pour apprendre.

Tutoriel

Un document de tout type permettant d'aider l'utilisateur à se former de manière autonome à un logiciel, langage, environnement de travail, etc.