

6 Annexes

6.1 Annexe 1 : Glossaire élaboré par le groupe SACI

Rapport et bilan du projet

Terme	English term	Termes apparentés	Définition retenue pour le projet ACTEURS	Autres définitions (littérature du domaine)
Accompagnement pédagogique		Encadrement pédagogique, monitorat, assistance, suivi en ligne, coaching	L'accompagnement pédagogique dans un dispositif à distance ou hybride est assuré par des acteurs divers (formateur, tuteur, pair..) via les fonctionnalités de communication et de diffusion disponibles sur l'ENT (environnement numérique de travail)	L'accompagnement ne consiste aucunement à transmettre un savoir. Il sert à motiver l'apprenant et à permettre à l'apprenant de s'approprier, à son rythme et selon son profil, son parcours de formation. Il assure la prise en charge de la problématique du stagiaire et la réponse en termes de solution simple, dans un délai fixé. (glossaire de L'Institut de la gestion publique et du développement économique (IGPDE), http://www.institut.minefi.gouv.fr/sections/themes/e-formation/glossaire2/view)
Acteur	actor	Sujet (Rabardel)	Désigne tout intervenant dans un processus d'enseignement-apprentissage et/ou dans un dispositif éducatif : auteur de cours, chef d'établissement, chercheur, élève, étudiant, enseignant, formateur, ingénieur pédagogique, parent, responsable pédagogique, tuteur, ...	
Action			Une activité pédagogique se décline en actions. Les actions ont des caractéristiques : détermination du nombre d'apprenants par groupe collectif et rôles joués, la temporalité (synchrone, asynchrone) et la modalité de travail (individuel, coopération, collaboration, compétition, ...) (David & al, 2007)	
Activité d'apprentissage (pédagogique)	Learning activity		Une activité pédagogique : un débat, une résolution de problème ou une étude de cas sont des types d'activité	
Activité élémentaire			Correspond à la granularité la plus fine de situation d'apprentissage durant laquelle un ou plusieurs acteurs (apprenants, formateurs, tuteurs, ...) agissent ou interagissent au sein d'un environnement défini et pour une durée déterminée, en générale courte et contiguë [Pernin & Lejeune, 2004)	

Rapport et bilan du projet

Activité instrumentée		Activité médiatisée	Une activité instrumentée (médiatisée), se réalise avec des outils ou artefacts : outils de production (éditeur de texte, tableau blanc, ...), outils de communication (mail, chat, forum, ...) et outils de coordination (agenda, gestion de la documentation, ...). (David & al., 2007)	Toute activité instrumentée est un « mixte » incertain qui résulte de l'interaction entre les propriétés objectives des outils et les capacités subjectives des utilisateurs à les mettre en œuvre (Monique Linard, 2000 / journées de l'ORME)
Approche pédagogique			Désigne les options et conceptions de l'apprentissage adoptée par l'enseignant, l'auteur de la ressource, le concepteur du scénario.	
artefact				Le schème atteste de l'enracinement de l'action adaptative (un schème d'usage) . Par exemple pour que l'artefact « livre » devienne un outil, le lecteur doit avoir construit, à travers des expériences personnelles, un schème personnel d'usage (repérer les informations sur la couverture, savoir tourner les pages, se repérer dans la table des matières, etc. (Rabardel, 1995)
Auteur-concepteur	Author-conceptor	Concepteur de cours, concepteur de scénarios, Learning design	Celui qui crée le contenu, le cours, la ressource (Develay & Godinet revue DS vol 4 n° 1. 2006)	
Awareness	Awareness Self-awareness		Outil d'awareness Conscience de soi	
Blended	blended	Hybride mixte	L'anglicisme blended learning désigne un environnement de formation qui combine le présentiel et le distant, le en-ligne et le hors-ligne, l'individuel et le collaboratif, et a recours a des médias variés	Blended learning is the combination of multiple approaches to pedagogy or teaching. For example:- self-paced, collaborative or inquiry-based study. Blended learning can be accomplished through the use of 'blended' virtual and physical resources. Examples include combinations of technology-based materials and traditional print materials. (wikipedia . mai 2006)
Campus virtuel		Campus numérique, UNT (Université Numérique Thématique)		Voir le site COMPETICE http://www.educnet.education.fr/bd/competice/superieur/competice/boite/glossaire_a.php

Rapport et bilan du projet

collaboratif	collaborative	Activité collaborative Apprentissage collaboratif	Situations où les acteurs partagent les mêmes buts tout au long de la réalisation de la tâche » (Rogalski, J. , Concepts et méthodes d'analyse des processus de coopération, in <i>Communications interactives dans les groupes de travail</i> , K. Kostulski, A. Trognon, Eds. (Presses Universitaires de Nancy, Nancy, 1998) p. 27-58.	Glossaire du MEN http://www.educnet.education.fr/dossier/eformation/default.htm « Collaboration is a coordinated, synchronous activity that is the result of a continued attempt to construct and maintain a shared conception of a problem [...] as the mutual engagement of the participants in a coordinated effort to solve the problem together » Jeremy Roschelle, Stephanie D. Teasley, The construction of shared knowledge in collaborative problem solving, <i>Special Issue: Computer Supported Collaborative Learning</i> , vol. 21 (3), 1995, p. 69-97.
collaboratif	collaborative	Activité collaborative Apprentissage collaboratif	Situations où les acteurs partagent les mêmes buts tout au long de la réalisation de la tâche » (Rogalski, J. , Concepts et méthodes d'analyse des processus de coopération, in <i>Communications interactives dans les groupes de travail</i> , K. Kostulski, A. Trognon, Eds. (Presses Universitaires de Nancy, Nancy, 1998) p. 27-58.	Glossaire du MEN http://www.educnet.education.fr/dossier/eformation/default.htm « Collaboration is a coordinated, synchronous activity that is the result of a continued attempt to construct and maintain a shared conception of a problem [...] as the mutual engagement of the participants in a coordinated effort to solve the problem together » Jeremy Roschelle, Stephanie D. Teasley, The construction of shared knowledge in collaborative problem solving, <i>Special Issue: Computer Supported Collaborative Learning</i> , vol. 21 (3), 1995, p. 69-97.

collectif	collective	<p>Activité collective</p> <p>Apprentissage collectif</p> <p>Intelligence collective</p>	<p>Le terme « intelligence collective » a été défini, en tant que concept sociologique et anthropologique, par Pierre Levy en 1994, comme un important élément issu de l'organisation en réseau et de la cyberculture, dans une société en réseau. « <i>L'intelligence collective est fondée en premier lieu sur un principe fort : chacun sait quelque chose. /.../ le cyberspace manifeste des propriétés neuves qui en font un instrument de coordination non hiérarchique, de mise en synergie rapide des intelligences, d'échanges de connaissances et de navigation dans les savoirs</i> » (http://www.monde-diplomatique.fr/1995/10/LEVY/).</p> <p>Le concept d'intelligence collective réfère le plus souvent à la capacité qu'ont les communautés humaines à évoluer vers une organisation d'un haut niveau de complexité et d'intégration à travers la collaboration et l'innovation. (Godinet, 2007)</p>	<p>Un collectif : « Groupe de personnes participant de manière concertée à une entreprise (action, projet) et qui se réunissent pour délibérer et prendre des décisions. » (Office de la langue française, 2001)</p> <p>Ref L'Intelligence collective . P Levy 1994</p> <p>Ref J. Ferber Les systèmes multi-agents ; vers une intelligence collective. Interéditions. 1997</p> <p>Ref P. Levy 2006 Conférence ENS Lyon ; voir le site de Pierre Levy, IEML : Métalangage de l'économie de l'information, finalités et structure.</p> <p>http://www.ieml.org/rubrique.php3?id_rubrique=27&lang=fr</p>
compétences	Competencies, ability	habileté		<p><u>Compétence</u></p> <p>technologique</p> <p>relationnelle</p> <p>langagière/ discursive / communicative</p> <p>Compétence : « Capacité actuelle ou visée d'un groupe ou d'un individu à exercer une habileté (sur le plan cognitif, affectif, social ou psychomoteur) par rapport à une ou plusieurs connaissances, dans un certains contexte de performance » Paquette, G., 2002. <i>Modélisation des connaissances et des compétences. Un langage graphique pour concevoir et apprendre.</i> Québec: Presse Universitaire du Québec. 358 p.</p> <p>Habilitéé : « Processus générique (metaprocessus) qui permet à une personne ou à un système artificiel de traiter des connaissances dans différents domaines, pour y prêter attention, les mémoriser, les préciser, les traduire, les appliquer, les analyser, les réparer, les synthétiser, les évaluer ou les autogérer » Paquette, 2002, p. 340)</p>

Rapport et bilan du projet

Concepteur designer		Auteur de cours Ou d'une ressource diffusable		
Conception design			Construction d'un contenu, d'un cours, d'une ressource, d'un scénario	
Connaissance	knowledge			<p>La / les</p> <p>Connaissance déclarative</p> <p>Connaissance procédurale</p> <p>Connaissance expérientielle</p> <p>« Structure qui peut être stockée dans la mémoire d'une personne ou d'un système cognitif et qui peut faire l'objet de divers traitement par d'autres connaissances. Est connaissance tout ce qui est appris par l'esprit humain, y compris les faits (exemples, traces, énoncés), les connaissances abstraites (concepts, procédures, principes) ainsi que les habiletés cognitives, motrices ou socioaffectives. » (p. 338) Paquette, G., 2002. <i>Modélisation des connaissances et des compétences. Un langage graphique pour concevoir et apprendre.</i> Québec: Presse Universitaire du Québec.</p>
Contenu	Learning content	Contenu d'enseignement, contenu de cours, contenu de formation		Description détaillée des différents sujets traités dans la formation, en fonction d'objectifs pédagogiques et de formation définis. (AFNOR)

Rapport et bilan du projet

coopératif	Cooperative CSCW Computer supported cooperative work	Activité coopérative Apprentissage coopératif		<p>« situations où des sous-tâches concourant à un but commun sont distribués a priori à différents acteurs » (Janine Rogalski, Concepts et méthodes d'analyse des processus de coopération, in <i>Communications interactives dans les groupes de travail</i>, K. Kostulski, A. Trognon, Eds. (Presses Universitaires de Nancy, Nancy, 1998) p. 27-58.</p> <p>CSCW =</p> <p>Ensemble des outils technologiques et des modes d'organisation associés permettant de favoriser le travail en réseau</p> <p>« les différents acteurs ont des sous-buts distincts, concourant à un but commun »</p> <p>Pierre Rabardel, Janine Rogalski, Pascal Béguin, Les processus de coopération à l'articulation entre modalités organisationnelles et activités individuelles, in <i>Coopération et Conception</i>, G. de Terssac, E. Friedberg, Eds. (Octares Editions, 1996) p. 289-306</p>
curriculum		Curriculum formel,	<p>Le terme, anglo-saxon, curriculum désigne la conception, l'organisation</p> <p>et la programmation des activités d'enseignement/apprentissage et/ou d'un parcours éducatif construit selon des normes académiques. Il propose l'énoncé des objectifs, les contenus, les activités et les démarches pédagogiques, ainsi que les modalités d'évaluation des acquis.</p>	
Cursus				Itinéraire organisé d'acquisition de connaissances. Il comporte des évaluations et peut déboucher sur une validation. (AFNOR)
Discipline	subject		Matière d'enseignement (Larousse)	

Dispositif		Dispositif d'apprentissage Dispositif de formation, de FOAD Dispositif technologique	« Organisation ou agencement systématique par un agent intentionnel des éléments et des moyens (physiques et symboliques, naturels et artificiels) d'une action et/ou situation en vue de générer certains résultats. » Linard (1998). L'écran de TIC, "dispositif" d'interaction et d'apprentissage : la conception des interfaces à la lumière des théories de l'action, sur http://txtnet.com/OTE/linard.htm (dernière consultation en février 2006)
			Un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments. (Foucault, 1975)
			Un dispositif est une instance, un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique enfin, ses modes d'interactions propres. L'économie d'un dispositif —son fonctionnement— déterminée par les intentions, s'appuie sur l'organisation structurée de moyens matériels, technologiques, symboliques et relationnels qui modélisent, à partir de leurs caractéristiques propres, les comportements et les conduites sociales (affectives et relationnelles), cognitives, communicatives des sujets. (Pera, 1999: 153)
			Dans le champ de la pédagogie, le terme « dispositif » est souvent utilisé de façon banale pour désigner un ensemble de moyens organisés, définis et stables, qui sont le cadre d'actions réitérables, conduites pour répondre à un problème récurrent (Chartier, 2000 : 207)
			Fondé sur la mise en système des agents et des conditions d'une action...un dispositif est une construction cognitive fonctionnelle, pratique, incarnée. Il présuppose quelque chose derrière la représentation préalable de l'effet visé et une logique de type dramatique qui combine la mise en scène des protagonistes, des rôles et des circonstances avec les règles du déroulement de l'action. » (Linard, 1998)

				<p>Dispositif de formation ouverte et à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> - est un dispositif organisé, finalisé, reconnu comme tel par les acteurs, - qui prend en compte la singularité des personnes dans leurs dimensions individuelle et collective, - et repose sur des situations d'apprentissage complémentaires et plurielles en termes de temps, de lieux, de médiations pédagogiques humaines et technologiques, et de ressources. <p>Collectif de Chasseneuil</p>
				<p>Ensemble d'éléments (méthodes, outils, procédures, routines, principes d'action) articulés ayant pour finalité la production de compétences individuelles et collectives.</p> <p>Pour élargir cette définition lire l'article" du dispositif accompagné au dispositif accompagnant"</p> <p>Dico Télécom</p>
				<p>Autres définitions par Didier Paquelin, université de Bordeaux sur http://membres.lycos.fr/autograf/Dispositif3.htm</p>
distanciel	Open Learning	Distance	EAD FAD FOAD	<p>Glossaire FOAD sur site MEN</p> <p>Glossaire FFOD</p>
Domaine	field			<p>Domaine d'enseignement</p> <p>Sous catégorie de discipline</p>
E-formation				<p>Programme de formation accessible à travers Internet ou un Intranet. La technologie Internet permet de se former dans un environnement visuel et interactif. Ce dispositif intègre nécessairement un accompagnement pédagogique de l'apprenant, par le biais du tuteur (facteur clé de réussite et de motivation)</p> <p>Dico Télécom.</p>

e-formation	E-learning			<p>Ce mode d'apprentissage correspond à un système évolué de formation, reposant sur des formations telles que le CBT et le WBT. Le e-Learning résulte donc de l'association de contenus interactifs et multimédia, de supports de distribution (PC, Internet, Intranet, Extranet), d'un ensemble d'outils logiciels qui permettent la gestion d'une formation en ligne et d'outils de création de formations interactives. L'accès aux ressources est ainsi considérablement élargi ainsi que les possibilités de collaboration et d'interactivité.</p> <p>Dico Télécom.</p>
Environnement		<p>Environnement informatique, Environnement technologique, Environnement flexible, Environnement évolutif Environnement numérique d'apprentissage</p>		
Evaluation			<p>Evaluation de l'apprenant Evaluation de l'atteinte des objectifs d'apprentissage Evaluation de la SACI</p>	
Expert	expert	Spécialiste d'un domaine d'apprentissage	Expert du domaine, du contenu	

FAD		EAD FOAD		<p>Acronyme pour Formation à Distance. Celle-ci couvre l'ensemble des dispositifs techniques et des modèles d'organisation qui ont pour but de fournir un enseignement ou un apprentissage à des individus qui sont distants de l'organisme de formation prestataire de service. Ce mode de formation requiert des techniques spéciales de formation, de conception des cours, et des moyens de communication reposant sur une technologie électronique ou autre.</p> <p>Dico Télécom</p>
Granularité		grain		<p>Granulariser la formation, c'est découper le contenu d'une matière en de nombreux items afin de pouvoir les combiner dans des parcours pédagogiques différents en fonction du niveau et des attentes de chaque apprenant; Elle permet la génération de parcours individualisés.</p> <p>Dico Télécom</p> <p>Niveau de découpage, restant cohérent et compatible, d'un contenu pédagogique en une série d'items élémentaires, appelés grains, que l'on peut re-combiner dans le déroulement de parcours pour répondre aux besoins individuels de formation.</p>
Granularité			<p>1)La notion de granularité définit la taille du plus petit élément, de la plus grande finesse d'un système. Quand on arrive au niveau de granularité d'un système, on ne peut plus découper l'information.</p> <p>2) grain = Taille minimale d'un élément pouvant être manipulé par un système</p> <p>3) grain pédagogique : La plus petite unité de contenu pédagogique est appelée « grain pédagogique ». Un parcours pédagogique est une agrégation de grains pédagogiques.</p>	<p>1-wikipedia</p> <p>2- dico linux</p>

Rapport et bilan du projet

Hybride	Blended	mixte		Solution alternant formation à distance et en salle, on parle également de solution mixte (en présentiel et à distance). Dico Télécom
Instrument Instrumenté Instrumenter instrumentation	Instrument/ tool Instrumented / mediated		« L'instrument est l'artefact en situation, inscrit dans un usage » (Rabardel, <i>Les Hommes et les technologies. Approche cognitive des instruments contemporains</i> . Armand Colin.1995)	
Interactions médiatisées par ordinateur	Computer mediated communication / computer mediated interactions/ mediated learning activity / ICT-mediated learning environment		1) Interactions verbales (synchrones ou asynchrones): Echange, dialogue, négociation, argumentation, via mail, chat, forum, blog 2) Interactions : actions partagées ; feedbacks, via les outils / fonctionnalités disponibles. 3) Interactivité technique (réactivité d'un dispositif lui permettant de s'adapter automatiquement à des stimuli externes), Interaction humaine (influence réciproque des actions et comportements d'individus ou groupes d'individus dotés de sens et d'intention). -> C'est l'interaction qui pilote l'interactivité et non l'inverse.	Sur les interactions verbales, (sans TIC) voir Kerbrat-Orecchioni, C., Les interactions verbales, Paris : A. Colin. T. 1, 1990 ; t. 2, 1992 ; t. 3, 1994. Avec TIC voir Baker M. groupe GRIC Lyon2 3-Sur l'interactivité voir Linard
interactivité			Capacité d'un programme à créer une situation d'échange avec un utilisateur. En fonction du type de média utilisé, on parlera d'interactivité fermée ou ouverte. Possibilité pour le formé d'intervenir au cours de son processus d'apprentissage et d'entraîner, par cette intervention, une modification dans le contexte de cet apprentissage.	Si l'on s'en tient à l'étymologie ce serait la co-construction ou co-réalisation de quelque chose dans l'échange, la possibilité d'actions réciproques et d'une synergie entre acteurs. Mais il est clair que le terme tel qu'il est entré dans le langage courant qualifie de manière très large tous les dispositifs informatisés qui offrent aux utilisateurs la possibilité d'agir et de prendre des décisions en fonction des "réactions" de l'outil. Marie Després-Lonnet : dossier thématique du numéro 137 de la revue Communication & Langues "L'interactivité : attentes, usages et socialisation" aux éditions Armand Colin.

Rapport et bilan du projet

Learning object		Objet d'apprentissage, Objet pédagogique		<p>Un Learning Object est composé d'objectif de formation, d'évaluations et de contenu. Des données appelées metadata y sont associées. Ce sont ces données qui permettront la personnalisation des contenus selon les différents profils d'apprenants.</p> <p>Le LCMS permet de créer des bibliothèques de LO, grains de contenu indépendants, qui peuvent être réutilisés et associés indifféremment les uns des autres. Une logique d'individualisation au niveau des LO sera appliquée lors de la publication, sur la base des metadata. Le LCMS pourra alors, pour un apprenant donné, gérer la distribution et le suivi de l'apprentissage à un niveau beaucoup plus fin : celui du Learning Objects.</p>
				<p>Le granule ou le grain est un objet pédagogique. Ce nom générique désigne la plus petite unité pédagogique d'un parcours pédagogique. Ces objets pédagogiques microscopiques, ces unités élémentaires d'apprentissage seront associés pour constituer les parcours individuels de formation. [Dico télécom]</p>
Outil	tool	fonctionnalité	Outil de diffusion, de communication, de production	
Partage d'application				<p>Maratech, Arel, ExLinéo, BRICE ...</p> <p>Action sur l'application, Annotations, synchrone/a-synchrone</p>

Plateforme		ENT		<p>Une plate-forme pour la formation ouverte et à distance est un logiciel qui fournit aux trois principaux utilisateurs – formateur, apprenant, administrateur - un dispositif qui a pour premières finalités la mise à disposition, la consultation à distance de contenus pédagogiques, l'individualisation de l'apprentissage et le télé-tutorat.</p> <p>Autour de ces premières finalités, peuvent s'ajouter d'autres fonctionnalités et d'autres rôles : des fonctionnalités relatives aux référentiels de formation et à la gestion de compétences, aux catalogues de produits de formation, au commerce électronique, à la gestion administrative, à la gestion des ressources pédagogiques, à la gestion de la qualité de la formation ; des rôles d'administration des matériaux pédagogiques, des rôles d'administration de la scolarité ou de la formation, etc.</p> <p>Dans le cadre de l'évolution des techniques, des infrastructures de réseau et des normes, une plate-forme pourra utiliser des médias et des modes de communication plus diversifiés et enrichir les procédures d'échange de données avec des ressources pédagogiques d'apprentissage ou d'autres systèmes d'information. Glossaire Educnet</p>
------------	--	-----	--	--

Port folio	electronic portfolio		<p>1) Un portfolio est un dossier personnel dans lequel les acquis de formation et les acquis expérimentiels d'une personne sont définis et démontrés en vue d'une reconnaissance par un établissement d'enseignement ou un employeur (wikipedia)</p> <p>2) Etymologie</p> <p>"Le terme portfolio vient de l'anglais et il désignait à l'origine un carton double, pliant, servant à renfermer des papiers. Il avait lui-même été emprunté à l'italien portafogli. Cet emprunt, admis en photographie, en arts et, plus récemment, en éducation, ne doit pas être étendu à tous les domaines. Selon le contexte, on peut utiliser les termes dossier de candidature, dossier professionnel, portefeuille, porte-documents ou carton à dessin, par exemple.</p> <p>En français, le t dans portfolio se prononce comme dans la graphie francisée portefeuille. "</p> <p>Variante(s) graphique(s)</p> <p>- portefeuille n. m.</p> <p>porte-folio n. m</p> <p>http://www.educnet.education.fr/dossier/portfolio/notion1.htm</p> <p>3) - Le portfolio de l'apprenant</p> <p>"Le portfolio désigne la collection de travaux d'un élève qui fait foi de sa compétence en gardant des traces pertinentes de ses réalisations."</p> <p>Amblard, Philippe. Guide juridique de l'Internet scolaire : fiche 20. Educnet, 2004</p>	
------------	----------------------	--	---	--

Rapport et bilan du projet

Présentiel	Face to face			Également nommée "formation en salle". Le présentiel est un terme utilisé pour désigner le moment où les personnes qui suivent une formation sont réunis dans un même lieu avec un formateur. Elle correspond au mode de formation traditionnel, selon un mode magistral (information essentiellement descendante) et pour une durée prédéterminée. Dico Télécom
Production d'une SACI			Tout résultat d'une activité, résultat tangible, matérialisé et observable a posteriori, Par exemple, une synthèse – individuelle ou collective- produite par les apprenants ; les textes écrits des forums, mails, blogs, chats enregistrés; les traces de connexion (tracking informatique : nombre et temps de connexion, etc.)	
Régulation			Outils de régulation ; acteurs pour la régulation Régulation d'activités, de scénario	
Ressources	resources		Ressources pédagogiques. Documents, matériel pédagogique mis à disposition pour la SACI	
Retour d'usages				Traces ; retour d'expériences ; observation, démarche ergonomique
SACI			Une situation pédagogique avec un objectif d'apprentissage explicite (de connaissances et/ou de compétences), des acteurs identifiés, une durée déterminée et un mode d'évaluation de l'apprenant. Elle prend la forme d'une unité d'apprentissage scénarisée dans laquelle la production individuelle et/ou collective attendue est liée à une activité collective instrumentée par des artefacts informatiques.	

Scénario d'apprentissage		Scénario pédagogique Scénariser		représente la description, effectuée a priori ou a posteriori, du déroulement d'une situation d'apprentissage visant l'appropriation d'un ensemble précis de connaissances, en précisant les rôles, les activités ainsi que les ressources de manipulation de connaissances, outils et services nécessaires à la mise en œuvre des activités Pernin & Lejeune, 2004
Scénario prédictif				scénario établi a priori par un concepteur en vue de la mise en place d'une situation d'apprentissage, instrumentée ou non par les technologies numériques Pernin & Lejeune, 2004
Scénario descriptif				scénario décrivant a posteriori le déroulement effectif d'une situation d'apprentissage, en y incluant en particulier les traces de l'activité des acteurs et leurs productions Pernin & Lejeune, 2004
scénario informel				Scénario conçu selon des règles empiriques par des enseignants pour les besoins de leur enseignement. Pernin & Lejeune, 2004
scénario formalisé				utilise un langage de modélisation pédagogique afin d'en favoriser le partage et la réutilisation entre communautés de pratique Pernin & Lejeune, 2004
scénario automatisable				scénario formalisé utilisant un langage de modélisation pédagogique "calculable" afin d'en assurer l'automatisation partielle ou totale lors des différentes phases de son cycle de vie Pernin & Lejeune, 2004
schème		Schème d'usage		
Séquence			séquence d'activités : correspond à une granularité moyenne de situation d'apprentissage pendant laquelle plusieurs activités élémentaires ou séquences sont organisées pour atteindre un objectif d'apprentissage déterminé en termes de connaissances ou compétences.	

Rapport et bilan du projet

Situation			<p>Situation d'apprentissage : le terme ne précise rien... on apprend tout le temps.</p> <p>Situation pédagogique est une situation d'apprentissage formelle, scolaire (notions d'espace et de temps éducatif)</p>	
Synchrone / asynchrone				<p>Qualité d'une communication ou d'un échange au cours desquels l'émission et la réception se font en temps différé (exemple : forum, messagerie...). Cette qualité est à opposer à synchrone. Dico télécom</p>
trace d'apprentissage.			<p>indice de l'activité des acteurs d'une situation d'apprentissage. Il peut s'agir soit d'un résultat obtenu au cours ou au terme d'une activité, soit d'un événement ou d'un ensemble d'événements relatifs à son déroulement.</p>	<p>Voir sous-projet ACTEURS/traces</p>
trace fugace				<p>Trace d'apprentissage directement observée puis traitée par un être humain</p>
Trace primaire				<p>Trace d'apprentissage résultant de la collecte initiale des événements, actions ou résultats de la situation d'apprentissage</p>
Trace secondaire ou indicateur pédagogique				<p>Trace d'apprentissage résultant du traitement d'une ou plusieurs traces primaires ou éventuellement secondaires, afin de donner du sens aux informations collectées en les structurant en indicateurs de plus haut niveau.</p>
Tracking				<p>Le tracking consiste à pouvoir suivre ("littéralement poursuivre") le cheminement et l'activité de l'apprenant dans son parcours de formation. Cet accompagnement est organisé à partir des données significatives mémorisées au cours de la formation, selon le programme et la fréquence intégrés lors de la conception des ressources pédagogiques. Ces données reflètent la méthode de travail de l'apprenant, les difficultés rencontrées, les acquisitions, les périodes de relâchement. Le tuteur pourra ainsi, via la plate-forme de formation, suivre la progression de l'apprenant et intervenir dès qu'il l'estimera nécessaire. Dico télécom</p>

Rapport et bilan du projet

Tuteur	tutor	Moniteur, assistant pédagogique, coach	<p>Le tuteur exerce des fonctions d'évaluation, de suivi et d'accompagnement.</p> <p>Dans le cadre d'une formation à distance, le tuteur peut accompagner l'apprenant en présentiel (lors de regroupements) et à distance via les outils de communication disponibles.</p>	<p>Godinet-Caron- Rapport INRP, juin 2002 L'accompagnement en ligne dans le Campus Numérique Forse. Page 18 (terminologie du tutorat)</p>
				<p>C'est celui qui exerce son activité dans le cadre des formations flexibles ouvertes et à distance. Son rôle : aider à faire progresser les apprenants en mettant davantage au premier plan les fonctions d'évaluation, de suivi et d'accompagnement plutôt que la capacité à transférer une expertise.</p> <p>Dans le cadre d'une formation à distance, le tuteur occupe plusieurs fonctions :</p> <p>Il détermine avec l'apprenant le parcours individuel de formation et l'aide dans ses premiers pas ;</p> <p>Il constitue anime un groupe ou une communauté d'apprenants ;</p> <p>Il assure le suivi pédagogique de la formation (réponses aux questions des apprenants, analyse de la progression, conseils personnalisés) ;</p> <p>Il fidélise et accompagne le stagiaire en soutenant sa motivation.</p> <p>Le tuteur joue un rôle moteur dans la formation. La qualité du suivi permet de garantir la motivation de l'apprenant et d'éviter qu'il abandonne sa formation en cours de route...</p> <p>dico Télécom</p>

Unité d'apprentissage			<p>unité de structuration pédagogique : correspond à la granularité la plus élevée de situation d'apprentissage pour laquelle un ensemble de séquences pédagogiques sont assemblées pour former un unité logique autour d'un thème d'apprentissage donné et pour un public précis</p> <p>(Pernin & Lejeune, 2004)</p>
Usages			<p>Ils diffèrent de simples utilisations en ce qu'ils s'inscrivent dans le temps long de pratiques éducatives et sociales stabilisées</p> <p>Ils se distinguent des modes d'emploi en ce qu'ils portent la marque des usagers et des transformations que ceux-ci imposent, plus collectivement qu'individuellement aux cadres fixés par l'offre technologique et les politiques réglementaires et incitatives.</p> <p>Ils ont une consistance qui s'expriment au delà des effets de nouveauté (les effets de la dernière technologie en date) ou de rupture (solution de continuité d'une technologie à l'autre)</p> <p>Source : MEN appel à projets « les usages d'internet »SDTICE/ bureau des usages. 2003</p>

wiki				<p>Un wiki, de l'hawaïen "wikiwiki" (vite), est un site web collaboratif que chacun peut mettre à jour, simplement et rapidement.</p> <p>Le wiki a été inventé en 1995 par Ward Cunningham. Imaginant le concept d'un site généralisant l'édition ouverte et collaborative, il a développé le premier logiciel permettant de le faire, donnant naissance au Wiki Wiki Web et à de multiples initiatives similaires.</p> <p>Le logiciel de publication de Cunningham a ainsi créé une véritable lignée, qui comporte aujourd'hui plus d'une centaine d'applications, disponibles dans la quasi-totalité des langages de programmation et pour toutes plates-formes.</p> <p>Par abus de langage, le terme wiki désigne trois choses différentes : le concept lui-même ; un site Web offrant des fonctionnalités de type wiki ; un logiciel destiné à mettre en place un site wiki.</p> <p>http://www.internetactu.net/index.php?p=5941</p>
------	--	--	--	---

