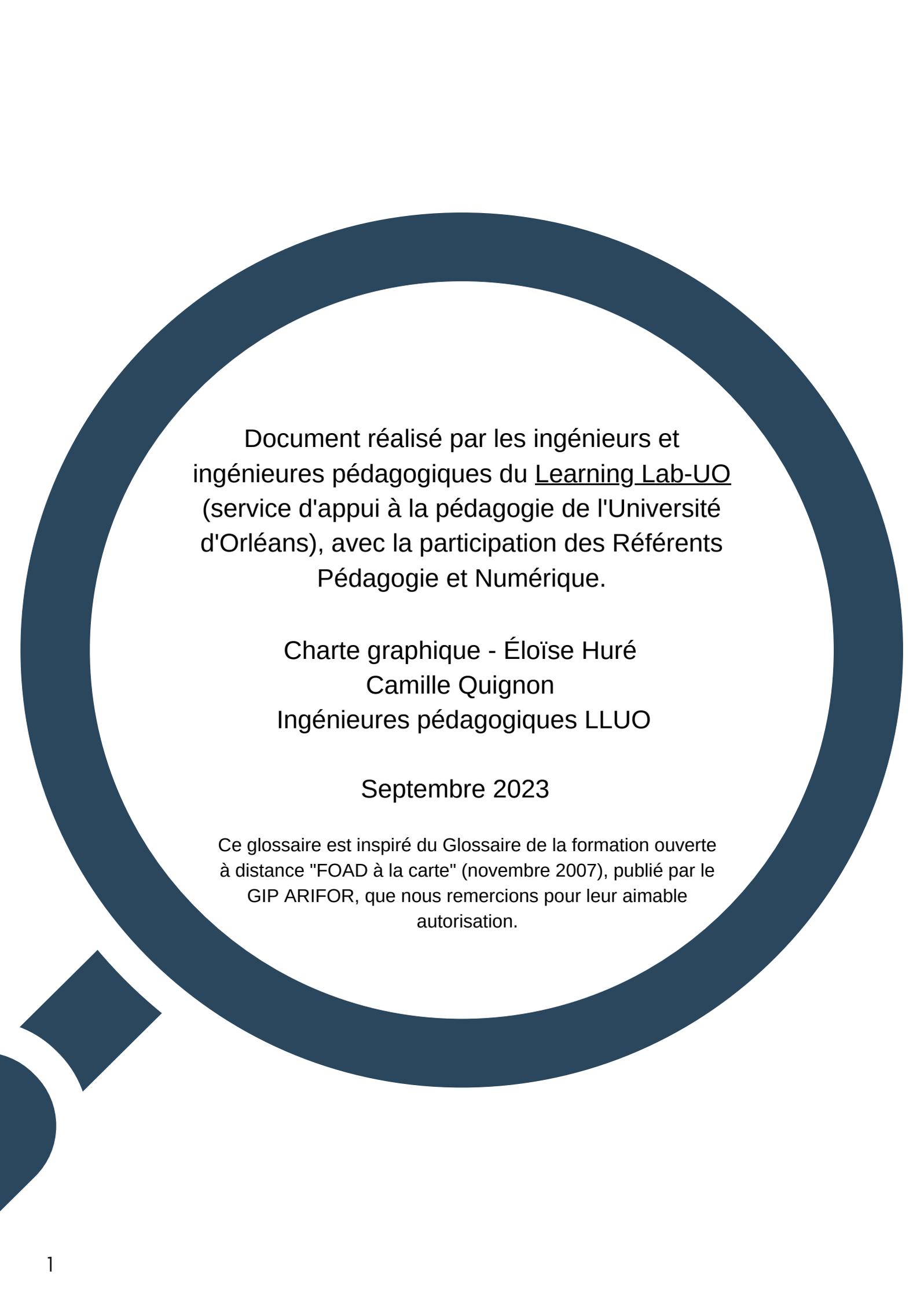




Nouvelle version 2023

GLOSSAIRE DE LA FORMATION À DISTANCE





Document réalisé par les ingénieurs et ingénieures pédagogiques du Learning Lab-UO (service d'appui à la pédagogie de l'Université d'Orléans), avec la participation des Référents Pédagogie et Numérique.

Charte graphique - Éloïse Huré
Camille Quignon
Ingénieures pédagogiques LLUO

Septembre 2023

Ce glossaire est inspiré du Glossaire de la formation ouverte à distance "FOAD à la carte" (novembre 2007), publié par le GIP ARIFOR, que nous remercions pour leur aimable autorisation.

FAD

La création de ce livret pratique sur la **formation à distance** et sur ses concepts associés, vise trois objectifs :

- se familiariser avec des notions techno-pédagogiques,
- démystifier le rôle joué par les technologies dans la mise en place de dispositifs de FAD,
- partager un langage commun grâce à des définitions simples.

Les définitions de ce livret peuvent évoluer avec vos suggestions.

N'hésitez pas à l'utiliser, le diffuser, l'adapter...



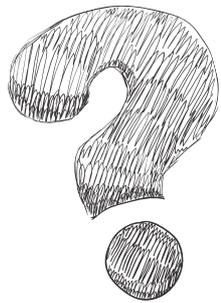
Fracture
numérique



Learning
analytics



Continuité
pédagogique



Open Badge

Intelligence
artificielle



A B C D E F G H I L M O P R S T U V

- A -

Accessibilité (numérique) p.6
Accompagnement de l'apprenant p.6
Activité p.6
AFEST p.6
Alignement pédagogique p.6
Andragogie p.7
Approche par compétences p.7
Asynchrone p.7
Autoformation p.7

- B -

Besoin de formation p.7
Bimodal p.7
BYOD p.7

- C -

Campus numérique p.8
Capsule vidéo p.8
Carte mentale p.8
Classe virtuelle p.8
ChatBot p.8
Collaboration & coopération p.8
Communauté d'apprentissage p.9
Comodal (enseignement) p.9
Compétence p.9
Connaissance p.9
Continuité pédagogique p.9
Creative commons p.9

- D -

Didactique p.10
Digital learning p.10
Dispositif d'évaluation p.10
Dispositif de formation p.10

- E -

ECTS p.11
EdTech p.11
Enseignement à distance (e-learning) p.11
ENT p.110
Ergonomie p.11
Escape Game p.11
Évaluation par les pairs p.12
Évaluation formative, sommative, diagnostique p.12

- F -

Fablab p.12
FAD p.12
FAQ p.13
Feedback p.13
Forum p.13
Fracture numérique p.13
FTLV p.13

- G -

Gamification p.14
Granularisation p.14

- H -

Hybride p.14

- I -

Individualisation des parcours de formation p.15
Ingénierie de formation p.15
Ingénierie pédagogique p.15
Intelligence Artificielle p.16
Interactivité p.16

- L -

Learning Analytics p.16
Learning Center p.16
Learning Lab p.17
Libre p.17
Littératie numérique p.17
LMS p.17
Ludopédagogie p.17

- M -

Médiation p.18
Médiatisation de contenus p.18
Micro-Learning p.18
Modularisation p.19
MOOC p.19
Moodle p.19
Multimodal p.19



- O -

Objectif pédagogique p.19

Open Badge p.20

- P -

Parcours (de formation)p.20

Pédagogie active p.20

Pédagogie immersive p.20

Pédagogie inversée p.21

Plagiat p.21

Portfolio numérique p.21

Positionnement p.21

Prérequis p.21

Présentiel enrichi p.21

Programme de formation p.21

- R -

Référentiel p.22

Ressource éducative libre
(REL) p.22

- S -

SAE p.23

Scénarisation p.23

Séquence
pédagogique p.23

Serious Game p.23

Simulations p.23

Social learning p.23

Syllabus p.24

Synchrone p.24

- T -

Taxonomie (de connaissances) p.24

Tiers-lieu p.25

TRC p.25

Tuteur p.25

- U -

UNT p.26

- W -

Webinaire p.26





Activité

Une activité pédagogique est un évènement élémentaire d'apprentissage proposé à l'apprenant pour lui permettre d'atteindre un objectif pédagogique. On peut distinguer des activités pour enseigner et des activités pour apprendre. Les types d'activités sont globalement les mêmes à distance qu'en présence, mais leur modalité de mise en œuvre va être différente.

AFEST (Action de Formation en Situation de Travail)

C'est une action de formation en situation de travail. Elle mobilise un formateur - interne ou externe à l'entreprise - et un salarié à former sur le lieu même du travail et en cours d'activité. Le matériau pédagogique principal est fourni par le travail.

Accessibilité (numérique)

Cela consiste à rendre accessible à toutes et à tous les produits et les services numériques, peu importe l'équipement informatique utilisé, le handicap...

Accompagnement de l'apprenant

Il s'agit de l'appui pédagogique et méthodologique mis en place à l'attention des apprenants, de façon ponctuelle ou tout au long de leur parcours de formation.

Il est dispensé par un tuteur, un formateur, ou encore un responsable de module.

L'accompagnement vise à faciliter l'appropriation de connaissances par les apprenants en vue du développement ultérieur de compétences dans un contexte donné (académique, professionnel ou social par exemple).

Il a aussi comme objectif de procéder à des ajustements sur le déroulement du parcours de l'apprenant, sur les méthodes de travail à privilégier et les contenus à faire assimiler.

Alignement pédagogique

Dans la construction d'un cours, cohérence entre les objectifs d'apprentissage, les activités d'apprentissage et les stratégies d'évaluation.

Pour atteindre cette cohérence, on peut se poser ces trois questions : à la fin de mon cours, qu'est-ce que les apprenants devront savoir ou savoir faire ? Quelles activités vais-je proposer pour les aider à atteindre ces objectifs ? Comment vais-je savoir si les apprenants savent / savent faire ?

Si le dispositif d'apprentissage inclut des outils numériques, on pourra aussi y chercher de la cohérence en se posant la question : quelle plus-value ces outils numériques apportent à ma démarche pédagogique ?

Andragogie

L'andragogie concerne l'apprentissage et la transmission de connaissances pour des apprenants adultes.

Asynchrone

Dans un apprentissage asynchrone, l'enseignant, l'apprenant et les autres participants ne réalisent pas d'activités en même temps et ne communiquent pas en temps réel.

C'est le cas par exemple des formations en ligne que les apprenants peuvent suivre à leur rythme.

Autoformation

L'autoformation est l'acte de se former soi-même, chez soi, dans un système éducatif, dans des groupes sociaux ou encore avec l'appui de ressources propres ou sollicitées à l'extérieur.



Bimodal (enseignement)

L'enseignant (ou le formateur) fait son cours en présentiel devant une partie de la promo, tandis que l'autre partie des apprenants suit le cours en ligne simultanément grâce à sa retransmission en direct.

Approche par compétences

Approche pédagogique qui met au centre du dispositif de formation le développement des compétences des apprenants dans le but de les préparer à agir dans leur vie académique, professionnelle et / ou citoyenne.

Les contenus disciplinaires sont alors considérés comme au service du développement de compétences, ces "savoir-agir complexes" (J. Tardif) qui s'appuient dans une situation donnée sur des savoirs, des savoir-faire, des savoir-être, des outils, etc. Cette approche s'inscrit dans les méthodes dites actives.

La planification de l'enseignement s'en trouve transformée, et nécessite le travail collectif d'une équipe pédagogique pour définir un référentiel de compétences et la contribution de chaque cours à ses finalités.

Besoin de formation

Un besoin de formation peut être défini comme un différentiel de compétences entre des compétences à acquérir et les compétences actuelles d'une personne.

Ce différentiel est ensuite traduit en objectifs de formation, lesquels correspondent aux besoins de formation des personnes.

BYOD (Bring Your Own Device)

Apportez Votre Equipement personnel de Communication (AVEC) en français.

Désigne le fait d'apporter son matériel informatique personnel pour un usage professionnel ou dans le cadre de ses études.



Campus numérique (ou campus connecté)

Lieu de ressources dans lequel sont rassemblés des ressources matérielles et humaines, ainsi que des moyens numériques d'accès à d'autres ressources.

Cet environnement peut contribuer à un processus dynamique de formation des personnes, notamment dans la mise en œuvre de dispositifs FAD.

Capsule vidéo

Une capsule vidéo est une vidéo, généralement assez courte, scénarisée, avec comme objectif l'illustration ou le complément d'une partie du cours.

Carte mentale

"La carte mentale ou carte heuristique ou mindmap est un schéma, supposé refléter le fonctionnement de la pensée, qui permet de représenter visuellement et de suivre le cheminement associatif de la pensée.

Elle permet d'organiser un contenu d'information non plus de manière linéaire mais sous la forme d'un diagramme constitué d'un noyau central (une thématique) d'où partent de multiples prolongements correspondant à d'autres niveaux d'informations associées à ce thème central." (Primabord Eduscol)

Classe virtuelle

Une classe virtuelle est un environnement d'enseignement et d'apprentissage dans lequel les participants peuvent interagir, communiquer, voir des présentations et en discuter, et utiliser des ressources d'apprentissage tout en travaillant en groupes, le tout en ligne.

Chatbot

Un programme informatique conçu pour simuler une conversation avec des utilisateurs humains. Il répond automatiquement aux questions les plus fréquentes posées par les utilisateurs.

Collaboration & Coopération

Les termes collaboration et coopération sont proches mais pas complètement synonymes. Collaborer signifie qu'un groupe d'apprenants va effectuer le même type d'activité au service d'un but commun.

Exemple : le groupe en entier recherche des informations, puis les sélectionne, puis les résume, et ainsi de suite.

Coopérer implique qu'un groupe d'apprenants se répartisse les activités nécessaires à l'atteinte d'un objectif commun.

Exemple : 2 personnes composant le groupe recherchent des informations, puis 2 autres personnes les sélectionnent, puis 3 autres les résumement, et ainsi de suite.

Un travail à distance, qu'il soit collaboratif ou coopératif, constitue une modalité possible de formation pour des dispositifs conçus en FAD.

Communauté d'apprentissage

Groupe d'apprenants, avec ou sans formateur réunis autour d'un objectif commun d'apprentissage et impliqués dans la construction de la connaissance entre pairs.

Comodal (enseignement)

C'est l'étudiant qui décide quel mode lui convient d'une semaine à l'autre (en classe, à distance synchrone, à distance asynchrone).

Chaque étudiant peut décider de son propre parcours. Par exemple : CM en présentiel, en direct sur Teams et enregistré. L'étudiant peut visionner quand il veut.

Compétence

Une compétence est « un savoir-agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations » (Jacques Tardif, 2006).

Connaissance

La connaissance est un processus d'assimilation individuelle d'un savoir.

A eux seuls, les outils numériques ne peuvent constituer un dispositif de FAD



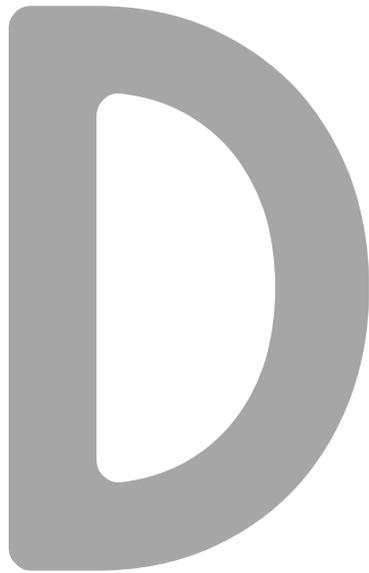
Continuité pédagogique

Assurer la poursuite des apprentissages d'un apprenant où qu'il soit.

Creative Commons (licences)

Les licences Creative Commons constituent un ensemble de licences régissant les conditions de réutilisation et de distribution d'œuvres dans une philosophie de partage.

Leur but est de fournir un outil juridique qui garantit à la fois la protection des droits de l'auteur d'une œuvre artistique et la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, ceci afin de permettre aux auteurs de contribuer à un patrimoine d'œuvres accessibles librement par tous.



Didactique

La didactique est l'étude des questions posées par l'enseignement et l'acquisition des connaissances dans les différentes disciplines. La didactique est une réflexion sur la transmission des savoirs, alors que la pédagogie est orientée vers les pratiques en classe.

Digital Learning

Le digital learning fait référence à l'usage des technologies numériques en formation, qu'il s'agisse de formations en présentiel ou à distance.

Dispositif d'évaluation

La vocation d'un dispositif d'évaluation est d'apprécier en appui de critères prédéfinis et de leurs indicateurs associés, le degré d'atteinte des objectifs d'un dispositif de formation.

Une évaluation peut être faite à différents moments, sur des objets variés et auprès de divers acteurs concernés. Par exemple, on évalue en cours de formation les acquis des apprenants. On évalue la pertinence des contenus d'un dispositif de formation, à sa clôture, avec une équipe pédagogique.



Dispositif de formation

On entend par le terme dispositif tout système de formation constitué d'un ensemble de moyens matériels, techniques et humains. Leur agencement et organisation visent autant à faciliter un processus d'apprentissage que l'atteinte d'objectifs pédagogiques et de formation.



ECTS (European Credits Transfert System)

En français, ECTS signifie système européen de transfert et d'accumulation de crédits. Le système européen de crédits ECTS s'applique à tous les diplômes nationaux et favorise l'articulation entre les parcours de formation au sein de l'Europe.

Ces crédits sont capitalisables et transférables d'un établissement à un autre et entrent dans une logique de modularisation de l'enseignement et de la formation professionnelle. Le système ECTS peut favoriser la mise en place de dispositifs FAD. 1 crédit ECTS correspond à 26 à 30 heures de travail étudiant (évaluation et travail personnel compris).

EdTech

Contraction de Education et Technologies, ce sont les entreprises qui mettent leur expertise en technologies numériques au service de l'éducation et de la formation.

Enseignement à distance (e-learning)

Voir la définition de Formation à Distance (FAD).

ENT (Environnement Numérique de Travail)

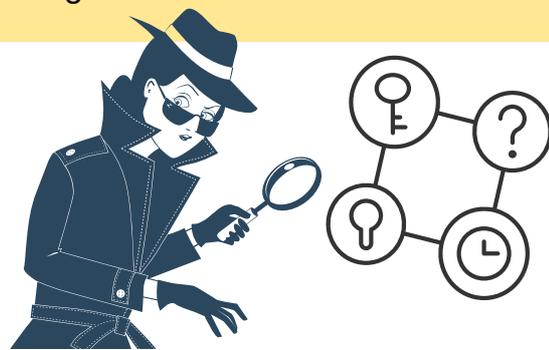
L'ENT est un espace en ligne, qui permet aux utilisateurs (étudiants, enseignants, personnels...) une fois identifiés d'accéder de façon personnalisée à différents services, différentes ressources, comme par exemple : son emploi du temps, ses notes...

Ergonomie

Pratiques et environnements efficaces qui mènent au confort de l'utilisateur. L'ergonomie numérique constitue en la facilité pour un humain à utiliser une interface web ou un équipement informatique.

Escape Game

Type d'activité "jeu sérieux" à grande échelle, c'est un jeu de piste généralement en équipe où la résolution d'énigmes ou d'enquêtes est menée dans un objectif pédagogique. Peut se faire en réel ou bien en ligne.



Évaluation par les pairs

L'évaluation par les pairs est une méthode d'évaluation qui consiste à attribuer à l'apprenant un rôle d'évaluateur sur le travail d'un autre apprenant, qu'il a eu lui-même à effectuer.

Cette méthode vise à placer l'apprenant dans une démarche réflexive sur son travail en le comparant à d'autres et à l'impliquer activement. L'enseignant peut mettre en place une grille d'évaluation pour guider les étudiants dans leur évaluation.

Évaluation formative, sommative, diagnostique

L'évaluation formative a pour but de favoriser la progression des apprentissages et de renseigner l'apprenant et l'enseignant sur ce qui est acquis ou sur ce qu'il faut revoir et améliorer.

L'évaluation sommative vise à mesurer les acquis des apprenants à la fin d'une formation ou d'une séquence de formation, au regard des objectifs d'apprentissage définis en début de formation.

L'évaluation diagnostique permet à l'enseignant d'identifier les acquis et d'analyser les besoins des apprenants.



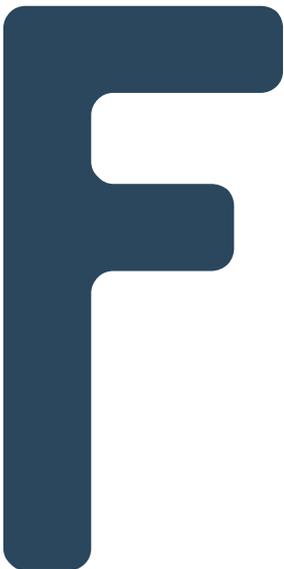
Fablab

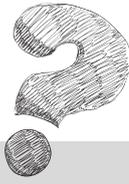
Un Fab Lab (contraction de l'anglais fabrication laboratory, « laboratoire de fabrication ») est un lieu ouvert au public où il est mis à sa disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets.

FAD (Formation à Distance)

L'enseignement à distance ou e-learning peut prendre plusieurs formes. On parle de formation à distance pour une formation utilisant les technologies numériques (visioconférences, espace collaboratif, forum ou plateforme d'apprentissage en ligne...).

La formation à distance ou l'enseignement à distance, désigne des dispositifs de formation divers, ne se déroulant pas en présentiel.





FAQ (Foire aux Questions)

Une FAQ répertorie la liste des questions les plus fréquemment posées dans une synthèse, sur un sujet donné. Ces questions sont accompagnées des réponses correspondantes, accessibles à tous, ce qui évite que les mêmes questions soient tout le temps repostées.

Feedback

Information donnée par un enseignant à un apprenant suite à l'évaluation d'une production (réponse à une question, exposé, travail écrit, etc.). Le feedback, ou rétroaction, a pour but de faire prendre conscience à l'apprenant de l'écart entre sa production et les attendus de l'évaluation pour lui permettre de s'améliorer. Dans le cas d'activités auto-correctives en ligne, ces feedbacks peuvent être programmés par l'enseignant.

Fracture numérique

Décrit les inégalités dans l'accès aux technologies numériques, leur utilisation et leur impact. Elle se mesure tant d'un point de vue de l'outil, que de l'usage. Autrement dit, il ne suffit pas de pouvoir accéder à un ordinateur (ou smartphone) et à une connexion internet, mais aussi de savoir s'en servir.

Forum

Un espace disponible sur un site internet, ou dans un cours sur Moodle, où vous pouvez poser des questions, répondre aux questions d'autres personnes...

FTLV (Formation Tout au Long de la Vie)

“La formation tout au long de la vie est un continuum entre la formation initiale, générale ou professionnelle, et l'ensemble des situations où s'acquièrent des compétences : actions de formation continue, activités professionnelles, implications associatives ou bénévoles.

Elle inclut les démarches d'orientation, de bilan, d'accompagnement vers l'emploi, de formation et de validation des acquis de l'expérience” (Ministère de l'éducation).

Gamification

Utilisation des mécaniques du jeu pour rendre ludique une activité pédagogique (voir ludopédagogie)

A large, bold, yellow letter 'G' is positioned in the upper right quadrant of the page.

Granularisation

Granulariser consiste à découper un contenu de formation en unités pédagogiques élémentaires.

Ces unités pourront alors se combiner de multiples façons pour construire un parcours de formation sur mesure.

La cohérence dans la sélection et l'agencement des grains reste fondamentale pour assurer la qualité et le sens d'un parcours FAD.

A yellow magnifying glass icon is positioned over the text, with the lens centered on the text.

La FAD facilite l'individualisation à la fois des parcours de formation et des situations d'apprentissage

A large, bold, dark blue letter 'H' is positioned in the lower left quadrant of the page.

Hybride (enseignement)

L'enseignement ou la formation hybride, aussi appelé mixte, ou multimodale, ou blended-learning, associe plusieurs modalités d'enseignement et activités d'apprentissage en présentiel et à distance, en temps réel et en différé.

Individualisation des parcours de formation

L'individualisation s'inscrit dans une démarche générale de recherche d'adaptation des dispositifs de formation aux besoins de l'apprenant. Elle construit les conditions pour la mise en place d'un parcours individuel de formation.

Elle suppose les étapes suivantes : positionnement à l'entrée en formation, combinaison de grains, de séquences ou de modules, planification des apprentissages, définition des modalités de validation ou de certification.

Ingénierie de formation

L'ingénierie de formation regroupe l'ensemble des démarches méthodologiques qui concourent à la conception d'un système de formation pour atteindre un objectif fixé.

Elle inclut un travail préalable d'analyse du contexte (des besoins de formation, des contraintes budgétaires, techniques et humaines).

Ce travail d'analyse est indispensable pour bâtir l'architecture d'un dispositif de formation qui répondra au mieux à un cahier des charges.

Ingénierie pédagogique

L'ingénierie pédagogique correspond à la réflexion consacrée au choix des démarches, méthodes, techniques et outils pédagogiques nécessaires pour rendre opérationnel un dispositif de formation. Elle inclut des étapes comme :

- Décliner les objectifs de formation en objectifs pédagogiques
- concevoir et organiser les séquences pédagogiques
- prévoir les techniques d'animation de la formation et les supports associés
- définir les modes d'évaluation des acquis des apprenants
- contribuer au bilan du dispositif de formation dans une optique d'amélioration continue.



Comme en présentiel,
la FAD exige une
réflexion approfondie
en ingénierie
pédagogique

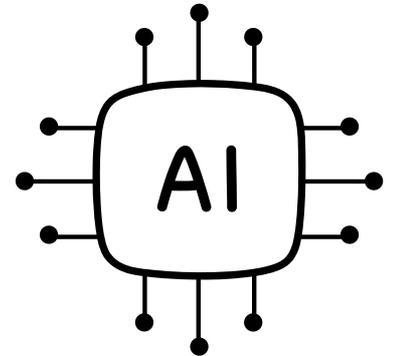
Intelligence artificielle (IA)

L'intelligence artificielle représente « la possibilité pour une machine de reproduire des comportements liés aux humains, tels que le raisonnement, la planification et la créativité ». (Parlement européen)

Interactivité

L'interactivité pédagogique désigne à la fois les échanges entre formateur et apprenants et les activités proposées aux apprenants durant une formation, qu'elle soit organisée en présentiel ou à distance.

C'est une méthode de pédagogie active (voir définition) qui vise à rendre les étudiants acteurs de leur formation afin de renforcer leur implication et fixer plus durablement leurs acquis d'apprentissage.



Learning Analytics

ou analyse d'apprentissage. Collecte, analyse et interprétation des données liées à l'apprentissage des étudiants dans un contexte éducatif. L'objectif principal des learning analytics est d'utiliser ces statistiques pour améliorer l'efficacité de l'enseignement et de l'apprentissage.

Learning Center

Il s'agit d'un nouveau type de bibliothèques universitaires, construites ou rénovées dans le cadre de projets architecturaux innovants visant à renforcer leur attractivité et favoriser l'accès aux ressources documentaires.

Ces lieux, fondés sur les principes de "guichet unique", reposent sur une coopération étroite entre les enseignants chercheurs, les personnels administratifs de scolarité et les personnels de bibliothèques.

Ils sont organisés de façon à répondre aux nouvelles méthodes d'apprentissage des étudiants qui y trouvent des espaces conviviaux (espaces modulables, zones de travail en groupe ou isolé), une multiplicité de services et un environnement de travail flexible avec une accessibilité horaire et numérique renforcée.

Littératie numérique

La littératie numérique est l'application au domaine numérique de la définition de littératie : " l'aptitude à comprendre et à utiliser l'information écrite dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses connaissances et ses capacités" (OCDE 2000).

En d'autres termes, il s'agit de l'aisance et du niveau de complexité avec lequel un individu maîtrise les outils numériques.

Libre (logiciel, ressource)

Les logiciels et ressources libres sont des productions intellectuelles dont la diffusion, la duplication, et éventuellement la modification sont juridiquement permises, gratuitement.

Elles sont associées à une philosophie de partage, d'ouverture, de sécurité par la transparence et de collaboration à grande échelle.

Leur diffusion est généralement assurée via l'utilisation de licences libres (voir Creative Commons).

Ludopédagogie

Approche éducative qui combine le jeu et l'apprentissage avec des activités utilisant des éléments de jeu pour répondre à des objectifs pédagogiques. On parle de gamification lorsque des éléments de jeu sont insérés dans une activité (compétition, points, niveaux à passer...).



Learning Lab

Les Learning labs sont des lieux d'apprentissage équipés de façon à favoriser l'interactivité dans la relation pédagogique, la collaboration entre pairs et la créativité.

Aménagés avec du mobilier modulable (tables et chaises sur roulettes...) et des équipements technologiques innovants (tablettes, écrans tactiles, tableaux interactifs..., ils ont pour vocation d'encourager l'expérimentation pédagogique.

LMS (Learning Management System)

Un LMS est un système informatique de gestion de la formation communément appelé plateforme d'e-formation.

Il a pour but d'optimiser la gestion de l'ensemble des activités de formation sur un réseau Internet ou Intranet : information sur l'offre, inscription des participants, organisation et suivi de parcours individualisés, attribution de ressources, interactions entre les apprenants et les formateurs, etc.

Exemple de LMS : Moodle.

Médiation

En dehors des cas particuliers d'autodidaxie, un apprentissage nécessite très souvent une intervention humaine : la médiation.

La médiation a pour objectif de favoriser l'appropriation de connaissances et non pas de transmettre des savoirs bruts en mode transmissif.

En outre, une médiation adaptée favorise le processus consistant à « apprendre à apprendre ». Dans ce cadre, l'intervention de l'accompagnateur (médiation) doit être structurante pour l'apprenant.

La médiation devient une modalité d'intervention indispensable en FAD et tout particulièrement quand de nombreux savoirs et une multitude de ressources pédagogiques sont mis à disposition de l'apprenant (voir également Tuteur).



Médiatisation de contenus

C'est le fait d'assembler et créer des ressources et activités d'apprentissage, de nature et d'origine diverses, et de les mettre en forme généralement dans un LMS (ou plateforme pédagogique).

Une fois le scénario pédagogique défini, les ressources existantes identifiées et sélectionnées, la phase de médiatisation consiste à créer les contenus et les activités et à mettre en forme le système d'apprentissage à l'aide de divers outils (ou médias) pour aboutir à un contenu structuré et composé de supports variés (vidéos, textes, images, sons, animations interactives, QCM...etc).

Micro-Learning

Le micro-learning est une technique d'apprentissage basée sur des micro-stimulations répétées dans le temps, par des ressources consultables très rapidement (entre 30 secondes et 5 minutes), le plus souvent en ligne.

Ces dernières prennent généralement sens dans leur cohérence au fur et à mesure de la progression dans un parcours de plusieurs jours, semaines ou mois.



La médiation en FAD
vise à rendre
l'apprenant acteur de
sa formation en
développant son
autonomie

A large yellow magnifying glass graphic is positioned on the right side of the page. The lens of the magnifying glass is centered over the text, which is written in a clean, sans-serif font. The handle of the magnifying glass is at the bottom right, pointing towards the page number.

MOOC (voir FAD)

Un MOOC (Massive Open Online Course), littéralement un cours disponible sur internet et ouvert à tous. Il s'agit d'une formation à distance gratuite (avec certification payante) capable d'accueillir un très grand nombre de participants. Les MOOC sont en général disponibles sur des plateformes de formations en ligne, comme FUN en France (France Université Numérique). Ils proposent souvent des contenus pédagogiques interactifs variés, tels que des capsules vidéo, des quizz, des échanges via forums, etc.

Multimodal

Une formation multimodale est une combinaison de plusieurs modalités et situations pédagogiques telles que formation à distance, formation en situation de travail, formation en présentiel, atelier, apprentissage formel ou informel..., afin de s'adapter au mieux aux besoins de l'apprenant.

Modularisation

La modularisation consiste à organiser un dispositif de formation sous forme de modules. Un module doit être construit à partir d'objectifs de formation déclinés en objectifs pédagogiques à atteindre. C'est donc une unité constituant un tout cohérent en soi.

Il est d'ailleurs souvent identifiable quand il fait l'objet d'une forme de validation (certificat de présence, attestation de compétences, unité capitalisable, note de travaux réalisés). La modularisation est une démarche au service de l'individualisation des parcours.

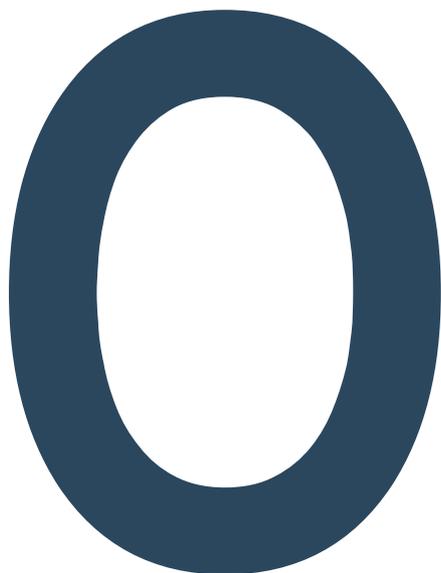
Moodle

Abréviation de : "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment" : « Environnement orienté objet d'apprentissage dynamique modulaire »
Moodle est une plateforme d'apprentissage en ligne libre (voir LMS). Il s'agit de la plateforme d'apprentissage en ligne la plus utilisée dans le monde universitaire.



Objectif pédagogique

Les objectifs pédagogiques expriment les capacités que les formés doivent acquérir à l'issue d'une action de formation. Ils sont définis par le formateur à partir des objectifs de formation. Ils servent à construire, conduire une action de formation et à en évaluer les résultats.



Open Badge

Image numérique contenant différentes informations (métadonnées) certifiant l'acquisition d'une compétence, d'un savoir ou d'une expérience, dans un cadre d'apprentissage formel ou informel.



Parcours de formation

ou itinéraire d'apprentissage. Il est organisé en différentes étapes autour d'un objectif pédagogique général. Ce parcours peut avoir un niveau de difficulté graduel et il est composé d'unités ou modules ayant chacun leurs objectifs.

Pédagogie active

Les méthodes dites actives font appel à des techniques d'accompagnement qui rendent l'apprenant acteur de son apprentissage, c'est-à-dire qu'il est amené à produire, créer, chercher des informations et des solutions par lui-même.

Les méthodes actives se centrent donc sur l'apprenant et tiennent compte de sa motivation, de ses capacités, de ses besoins et de ses attentes. Elles sont particulièrement recommandées pour les FAD car elles permettent l'individualisation des parcours des apprenants et favorisent leur implication en formation.

Pédagogie immersive

L'apprenant est plongé dans un univers virtuel (ou réel enrichi d'éléments virtuels, on parle alors de réalité augmentée) par le biais d'outils tels que des casques de réalité virtuelle pour être confronté à des situations réalistes.

Pédagogie inversée

Cette méthode consiste à déplacer la partie transmissive d'un enseignement (notions, concepts) à la maison, en rendant disponible à distance des contenus à consulter en autonomie, en amont, afin de consacrer le temps de classe en présentiel aux activités et aux interactions.

Par exemple : mobilisation des connaissances, mise en pratique, approfondissement, réponses aux questions des apprenants, projets d'équipe etc...

Elle vise à renforcer la motivation des apprenants et leur implication en classe, tout en les rendant plus autonomes dans leur apprentissage.

Plagiat

S'approprier de manière volontaire ou non le travail créatif écrit ou oral (texte, images, données...) de quelqu'un d'autre et le présenter comme le sien ou omettre d'en citer la source.

Portfolio numérique (ou ePortfolio)

C'est un support (fichier, interface web...) personnel et évolutif rassemblant de façon organisée des travaux, des réalisations, des réflexions des commentaires, illustrant l'apprentissage ou la carrière d'une personne, son expérience et ses réussites.

Positionnement

Le positionnement à l'entrée en formation est un processus visant l'évaluation des acquis et des besoins d'un individu pour définir un parcours de formation adapté.

Présentiel enrichi

Enseignement en présentiel que l'enseignant enrichit grâce à des outils numériques : présentations à partir d'un ordinateur, usage de boitiers de vote en classe, mise à disposition de ressources numériques avant ou après la classe, outils de travail collaboratifs, usage du smartphone en classe, etc.

Prérequis

Les pré requis, quand ils sont nécessaires, regroupent l'ensemble des conditions à remplir avant l'entrée en formation.

Programme de formation

Le programme de formation est le descriptif détaillé des contenus de formation qui seront abordés avec les apprenants.

Il doit s'inscrire dans une logique qui reflète une progression pédagogique.

R

Référentiel

Cadre ou ensemble de normes qui sert à évaluer, mesurer ou définir quelque chose.

En éducation, le “**référentiel de compétences**” est un document qui présente l'ensemble des compétences attendues en cours ou à l'issue d'une formation.

Le “**référentiel de formation**” associe les contenus pédagogiques et les critères de réussite à ces compétences : c'est un outil d'aide à la construction d'une formation certifiante.

Ressources éducatives libres (REL)

"Des matériels d'enseignement, d'apprentissage et de recherche sur tout support, numérique ou autre, existant dans le domaine public ou publiés sous une licence ouverte permettant l'accès, l'utilisation, l'adaptation et la redistribution gratuits par d'autres, sans restrictions ou avec des restrictions limitées."
(UNESCO, 2002).





SAÉ (Situation d'Apprentissage et d'Évaluation)

Une SAÉ est une activité confiée à l'apprenant afin de développer et d'évaluer le développement d'une compétence. Elle doit mobiliser des connaissances pluridisciplinaires et comporter des livrables ou productions permettant de vérifier que les apprentissages critiques visés pour atteindre un niveau donné de développement de cette compétence sont bien maîtrisés.

Scénarisation

La scénarisation vise à construire un déroulé pédagogique exhaustif, assorti des modes de médiatisation retenus. Elle prévoit donc les thèmes qui seront traités en formation ainsi que les formes sous lesquelles ils seront abordés : texte, son, illustration, vidéo, animation...

En résumé, la scénarisation formalise, par écrit, l'agencement de contenus de formation, les choix d'animation et les modes de navigation dans un parcours d'apprentissage.

Séquence pédagogique

Une séquence pédagogique, ou séquence d'apprentissage, est un ensemble de séances structuré, avec des objectifs d'apprentissage clairement définis au regard des référentiels.

Serious Game (jeu sérieux)

Un serious game ou jeu sérieux est un outil de la formation qui associe des activités ludiques à des objectifs d'apprentissage

Simulations

Une simulation est un environnement d'apprentissage qui simule le monde réel en permettant à l'apprenant d'apprendre par la pratique. C'est un jeu de rôle "global" où le focus est moins sur les interactions entre les étudiants que sur la résolution commune d'un problème authentique. Exemple : un simulateur de vol, ou un procès à taille réelle dans le cadre d'études de droit...

Social Learning

Mode d'apprentissage à l'œuvre dans une communauté d'apprentissage (voir Communauté d'apprentissage), centré sur les interactions entre ses membres.

Synchrone

Les apprenants se trouvent dans le même environnement d'apprentissage (une salle de classe, une classe virtuelle...) et accèdent aux informations en même temps, en simultané. Ils peuvent interagir en direct avec l'enseignant ou d'autres étudiants de la classe.

Syllabus

Présentation du plan, des objectifs et des modalités d'évaluation du cours aux étudiants.

Taxonomie (de connaissances)

Une taxonomie est une classification d'éléments pour les nommer et les décrire. Appliqué à la pédagogie, il s'agit de l'identification et la description des différents types de connaissances et processus cognitifs (mémoriser, comprendre, appliquer, analyser, évaluer, créer) dans le but de déterminer des objectifs pédagogiques.

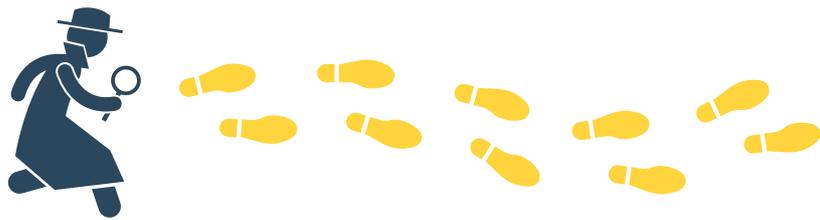
Sur un thème donné, on peut par exemple demander à un groupe d'étudiants d'être simplement en capacité de citer les notions présentées ; et demander à un autre groupe d'étudiants d'être capable d'en fournir une explication détaillée.

Les objectifs pédagogiques sont différents, et les activités pédagogiques le seront aussi. Les taxonomies les plus célèbres sont celles de Bloom et celle d'Anderson et Krathwohl.

Les outils synchrones mettent des personnes en relation directe et simultanée



Espaces de vie et de travail qui rassemblent une diversité d'activités créatives (travail collaboratif, laboratoires de fabrication, ateliers numériques) au sein d'une communauté d'utilisateurs.



TRC (Techniques de Rétroaction de Cours)

Les TRC sont de courtes activités (5 à 20 mn) menées en classe par l'enseignant, avec les étudiants. Elles peuvent être écrites ou orales, individuelles ou collectives, avec un grand ou un petit groupe, basées sur une auto-évaluation ou une évaluation entre pairs.

Elles visent à ce que les étudiants, en cours d'apprentissage, aient l'opportunité d'obtenir des informations pour savoir dans quelle mesure ils/elles sont en train d'atteindre les objectifs d'apprentissage visés dans un cours et qu'en même temps les enseignants aient une idée de là où en sont les étudiants afin, le cas échéant, d'apporter des explications complémentaires.

Les différentes fonctions remplies par un tuteur garantissent la réussite des apprenants dans leur parcours de formation

Tuteur

Le tuteur désigne la personne qui soutient l'apprenant tout au long de son parcours d'apprentissage.

Dans un dispositif de FAD, on trouve plusieurs rôles de tuteurs : **tuteur pédagogique** qui aide l'apprenant sur les contenus et la méthodologie, **tuteur administratif** pour le guider dans l'organisation de la formation, **tuteur technique** pour l'assister sur les outils numériques...

Le tuteur a aussi un rôle **socio-cognitif** primordial dans une FAD : guider l'apprenant, renforcer sa motivation, veiller à faciliter la collaboration au sein du groupe, l'accompagner à développer son autonomie, l'encourager, éviter l'isolement et le sentiment d'abandon.

Université Numérique Thématique

Les Universités Numériques Thématiques (UNT) sont des banques de ressources pédagogiques, ainsi qu'un lieu de construction et mutualisation de ressources.

Les UNT couvrent les humanités (arts, sciences humaines et sociales), la santé et le sport, le juridique, l'environnement et le développement durable, l'économie-gestion, les sciences, la technologie.

Elles ont toutes pour objectif la mise à disposition de ressources pédagogiques libres et variées (documents, cours, exercices, etc.) en soutien aux enseignants et étudiants afin de contribuer à la réussite universitaire.



Webinaire

Le mot webinaire, c'est la contraction entre deux mots : web et séminaire. Il s'agit donc d'une conférence en ligne à laquelle de nombreuses personnes peuvent participer, même si ces personnes sont éloignées géographiquement.



L'enseignement ou la formation hybride, aussi appelé mixte, ou blended-learning, associe plusieurs modalités d'enseignement et activités d'apprentissage en présentiel et à distance, en temps réel et en différé.

ENSEIGNEMENT HYBRIDE	Modalités d'enseignement	Caractéristiques	Définition
	Enseignement en présentiel	Unité de lieu et de temps	L'enseignant ou le formateur fait son cours en présentiel devant l'ensemble des apprenants
	Enseignement à distance	Pas d'unité de lieu ni de temps	L'enseignant (ou le formateur) construit des ressources pédagogiques qu'il met à disposition des apprenants en ligne (capsules vidéos, diaporamas commentés, pdf, ressources externes) et les accompagne d'activités d'appropriation des savoirs (forums, QCM d'entraînement, etc)
	Synchrone (en direct)	Unité de temps mais pas de lieu	L'enseignant (ou le formateur) et les apprenants sont chacun dans des lieux distincts mais sont réunis à distance via un logiciel de "classe virtuelle", au même moment, pour une séance de formation en direct
	Enseignement en bimodalité	Unité de temps mais pas de lieu	L'enseignant (ou le formateur) fait son cours en présentiel devant une partie de la promo, tandis que l'autre partie des apprenants suit le cours en ligne grâce à sa retransmission en direct