

LES MOTS DE THE CAMPUS

Hybridation (*blended learning* ou *apprentissage mixte*)

Démarche **pédagogique** qui vise à proposer des ressources à utiliser ou des activités à réaliser via des **outils numériques**, afin de compléter, améliorer, diversifier et enrichir l'apprentissage des étudiant·es, peu importe la répartition des apprentissages entre distanciel et présentiel.

Synchrone

qui se déroule "en direct". Les interactions se déroulent donc au même moment que la diffusion.

Présentiel

qui se déroule en présence des participant·es. Une séance de cours en présentiel est toujours synchrone.

Comodal

gestion simultanée d'une classe physique et d'une classe virtuelle synchrone. Une classe en ligne asynchrone peut être ajoutée.

Asynchrone

qui est diffusé a posteriori, qui n'est pas "en direct". Les interactions se font alors en différé.

Distanciel

une séance de cours à distance peut se faire en synchrone (interactions en direct) ou en asynchrone (interactions différées).

Scénarisation

"Travail de **conception de contenu, d'organisation des ressources, de planification de l'activité et des médiations** pour induire et accompagner l'apprentissage" (Henri, 2007, p. 17).

Cette planification peut être séquencée de différentes manières : par cours, séances, situations d'apprentissage...

Objectifs pédagogiques

Ce que l'étudiant·e est supposé·e savoir et être en capacité de mettre en œuvre **à l'issue de son apprentissage**. Ils sont déterminés par l'enseignant·e **pour construire, conduire et évaluer les séquences d'apprentissage**.

Outils numériques

« ensemble des matériels, logiciels et services numériques pouvant être utilisés pour enseigner » (Duguet et Morlaix, 2017)

Séance

Plage horaire dédiée à un contenu d'apprentissage. Plusieurs séances composent un cours.

Cours

Ensemble de leçons répondant à un thème d'étude. On peut envisager un cours comme une succession de séances, de séquences ou de SAÉ (*Situations d'apprentissage et d'évaluation*).

Classe

Salle, virtuelle ou réelle, dans laquelle se déroulent les séances de cours.

Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ)

Série d'activités ou tâches logiquement liées entre elles pour mener à un ou plusieurs **objectifs pédagogiques**. Généralement, une SAÉ demande plusieurs séances de cours. Les séquences d'un cours peuvent correspondre aux SAÉ.

Ressource

Tout ce que peut utiliser l'étudiant·e actif·ve pour progresser dans ses apprentissages. Les ressources peuvent être fournies par l'enseignant·e, être présentes dans l'environnement universitaire ou relever entièrement de l'étudiant·e.

Séquence

Élément structurant d'un cours correspondant à une durée, un sous-thème ou une SAÉ (situation d'apprentissage et d'évaluation) du cours.

Compétence

Une compétence est un **savoir-agir** complexe, c'est-à-dire qu'elle **ne se réduit pas à des savoirs théoriques et à des automatismes**.

Elle prend « appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations » (Tardif, 2006, p. 22).

Savoirs, savoir-faire et savoir-être (les connaissances) sont alors des ressources.

Les **compétences disciplinaires (ou spécifiques)** sont liées aux savoirs et aux méthodes propres à une discipline (Durand et Chouinard, 2006, p. 41).

Les **compétences transversales (ou génériques)** : leur apprentissage permet de former le·a citoyen·ne et le·a professionnel·le qui saura poursuivre son apprentissage, tout le long de sa vie, en autonomie.

Métacognition

Réflexivité, « cognition sur ses processus cognitifs » et régulation ou « orchestration de ces processus » de façon dynamique et continue. Travailler la métacognition implique de proposer des activités permettant une compréhension « située » du processus d'apprentissage. Sur celle-ci reposent engagement et prises de décisions pertinentes.

