



Hybrid Action

La formation digitale en mouvement

# GLOSSAIRE DE L'HYBRIDATION DE LA FORMATION



Ce glossaire a été réalisé par nos experts pour vous éclairer sur les termes parfois techniques de la formation multimodale.

Certaines définitions sont volontairement simplifiées pour lever les incompréhensions.

Si vous souhaitez l'enrichir, n'hésitez pas à nous proposer de nouveaux termes en nous contactant sur

[contact@ffod.fr](mailto:contact@ffod.fr).



# A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

## - A -

Accessibilité numérique  
Accompagnement à distance  
Activités  
Adaptative learning  
AFEST  
Asynchrone

## - B -

Blended learning  
BYOD

## - C -

Campus numérique  
Chatbot  
Classe inversée  
Classe virtuelle  
Communauté  
d'apprentissage  
Creative Commons

## - D -

Design Thinking

## - E -

Edtech  
E-Learning  
Environnement  
d'apprentissage personnel  
Environnement numérique de  
travail  
E-portfolio  
Espace public numérique

## - F -

FOAD  
Formation multimodale

## - G -

Gamification  
Grain pédagogique

## - H -

Hybridation

## - I -

Intelligence artificielle (IA)

## - L -

LCMS

Learning analytics

Learning Lab

LMS

## - M -

Micro et mobile Learning

Module e-learning

MOOC

MOOC et SPOC

## - N -

Normes et standards du digital learning

- SCORM
- xAPI / TINCAN

## - O -

Open source

## - P -

Parcours

Présentiel enrichi

## - R -

Ressource pédagogique

## - S -

SaaS

Scénarisation

Serious game

Social learning

## - T -

Think Tank

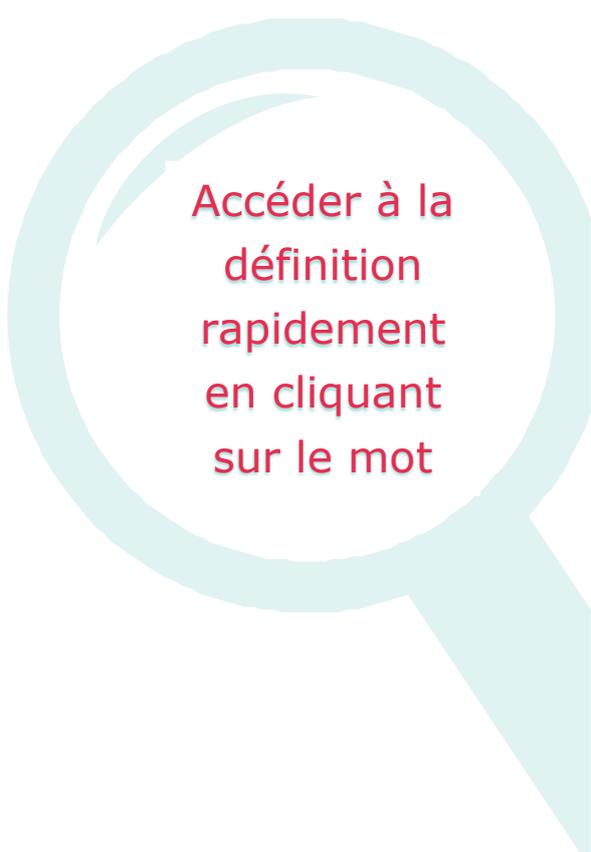
Tiers-lieu

Traçabilité

Tuteur à distance

## - U -

UX Design



Accéder à la  
définition  
rapidement  
en cliquant  
sur le mot

# A

**Accessibilité numérique** : Toute action consistant à permettre, notamment les personnes souffrant de handicap, d'utiliser des ordinateurs et leurs logiciels, et de consulter ou créer des ressources numériques, sur tout type de support (ordinateur, téléphone portable, tablette...).

**Accompagnement à distance** : Toute action individuelle ou collective réalisée par une ou des personnes-ressources, qui consiste à favoriser les apprentissages à distance, en utilisant des modalités de communication et d'échanges synchrones ou asynchrones.

**Activités** : Ensemble des tâches que doit effectuer un apprenant sur une plateforme de formation à distance pour suivre ses séquences de formation à distance.

**Adaptive learning** : Les dispositifs d'adaptive learning visent à adapter et personnaliser en temps réel le parcours de l'apprenant à partir de l'analyse de ses activités.

**AFEST** : Une action de formation en situation de travail est une modalité pédagogique qui permet au stagiaire d'acquérir des compétences en tenant un poste de travail, selon des conditions adaptées et un séquençage du parcours précisément défini par la loi.

**Asynchrone (formation)** : Mode de formation selon lequel la transmission des connaissances ou les échanges avec le formateur ou l'enseignant et les apprenants se déroulent en temps différé.

**Antonyme** : formation synchrone.

# B

**Blended learning** : Anglicisme permettant de traduire un mode d'apprentissage combinant des sessions de formation présentielles et des modalités distancielles (synchrones ou asynchrones).

**BYOD** : Contraction de « Bring Your Own Device ». Tendence permettant aux particuliers d'utiliser leur matériel numérique personnel (smartphone, ordinateur portable...) dans le cadre d'organisations collectives. Le phénomène du BYOD s'accompagne de la possibilité d'offrir aux apprenants de se connecter au réseau de la structure de formation avec leur propre matériel.

## C

**Campus numérique** : Espace numérique d'un dispositif de FOAD proposant une offre d'enseignement supérieur quand il est piloté par un ou plusieurs organismes d'enseignement supérieur ou de formation spécifique aux besoins de l'organisation quand il est piloté par celle-ci (par exemple un campus d'entreprise).

**Synonymes** : campus virtuel, université numérique.

**Chatbot** : Un chatbot est un robot conversationnel capable de dialoguer avec un utilisateur. En formation, les chatbots peuvent permettre de répondre automatiquement aux questions des apprenants les plus fréquentes. Son efficacité repose sur son algorithme et sur les données disponibles qui doivent être en très grand nombre.

**Classe inversée** : La classe inversée est une modalité pédagogique qui, schématiquement, consiste à inverser les activités faites en cours – de transmission – et celles faites en autonomie, « à la maison » – d'apprentissage –. Elle peut prendre des formes multiples.

**Classe virtuelle** : Logiciel interactif en réseau aux fonctionnalités multiples qui permet à des apprenants, réunis en situation synchrone et à distance avec leur(s) formateur(s) d'échanger, de s'informer ou de se former, de s'entraîner, de s'(auto)évaluer et/ou de réaliser des productions collaboratives.

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

**Creative Commons** : Issues de la culture du « Libre », les licences Creative Commons proposent un certain nombre de conditions pour que le public puisse réutiliser et/ou diffuser une œuvre intellectuelle. Ces licences sont couramment utilisées par les producteurs. Les 6 licences Creative Commons sont à retrouver sur <https://creativecommons.org/licenses/>.

## D

**Design Thinking** : Méthode centrée sur l'humain, la créativité, la collaboration, qui permet l'innovation et la résolution de problèmes complexes (également appelé « pensée créative »).

## E

**Edtech** : C'est la contraction de Education et Technologies. Il désigne les entreprises qui mettent leur expertise en technologies numériques au service de l'éducation, de l'enseignement supérieur et de la formation tout au long de la vie. En France, existe une association, "Edtech France", qui regroupe la plupart d'entre elles.

**E-Learning** : Utilisation des nouvelles technologies multimédia et de l'Internet, pour améliorer la qualité de l'apprentissage en facilitant l'accès à des ressources et des services, ainsi que des échanges et la collaboration à distance.

**Environnement d'apprentissage personnel** : Espace personnalisé en ligne construit par l'apprenant pour gérer ses apprentissages. Il permet de relier une grande variété de ressources (contenus numériques, flux d'information, réseaux sociaux...) qui alimentent une veille répondant à des objectifs précis. PLE en anglais (Personal Learning Environments).

**Environnement numérique de travail** : Portail d'applications, de ressources, d'informations disponibles en ligne pour les étudiants, encadrants et personnels administratifs. On y retrouve les agendas, des ressources

pédagogiques, des outils de communication avec les formateurs, les bulletins.

**E-portfolio** : Outil technologique de partage des documents relatifs au parcours de formation d'un individu (évaluation, ressources, travaux, etc.). Ces documents sont accessibles par des tiers autorisés (ex : formateur, tuteur...) dans un espace virtuel sécurisé. Dans le cadre de sa politique en faveur de l'emploi, la Région Basse-Normandie a développé un outil en faveur de ses administrés.

**Espace public numérique** : Lieu équipé en informatique, connecté à Internet en haut débit et animé par un ou plusieurs médiateurs multimédia professionnels. La Région Normandie dispose d'un réseau d'EPN, dont l'accès permet de suivre tout ou partie d'une formation en ligne.

## F

**FOAD** : La Formation ouverte à distance est un dispositif de formation qui combine une variété de temps et/ou de lieux et/ou de modes et situations d'apprentissage. Une formation ouverte permet à l'apprenant une approche individualisée ou personnalisée et/ou un libre choix et/ou un libre accès.

**Formation multimodale** : Une formation multimodale associe plusieurs modalités d'apprentissage au profit des apprenants. En s'appuyant notamment sur des outils et ressources numériques, elle combine séquences d'apprentissage présentiel et à distance, transmissif et collaboratif, dirigé et autodirigé, formel et informel, synchrone et/ou asynchrone. La multimodalité est l'organisation de ce type de formation.

**Synonymes** : formation mixte, formation hybride (blended learning).

## G

**Gamification** : Fait de rendre ludique une activité pédagogique, en utilisant les ressorts du jeu (challenge, engagement, créativité, partage, recherche commune de solutions...).

**Grain pédagogique** : La plus petite unité pédagogique. Il répond à un seul objectif, Il est autonome et peut être exploité dans plusieurs parcours de formation. Souvent comparés à des briques de Lego, les grains pédagogiques sont assemblés pour modeler différents parcours. Le grain peut prendre différentes formes en termes de ressources. Lorsqu'il prend la forme d'un module e-Learning, il peut être appelé « Grain e-Learning ». Le terme « Grain » fait référence à la notion de découpage des objectifs, et de séquencement des contenus. On parle de « granularisation des contenus ».



**Hybridation** : Voir la définition de Formation multimodale.



**Intelligence artificielle (IA)** : L'intelligence artificielle est « l'ensemble des théories et des techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine ».

L'ambition de l'IA : Comme le cerveau est capable d'apprendre à partir d'exemples, un programme sera capable d'apprendre également.

*Exemple : les enfants voient des chats – et savent reconnaître des chats car ils en ont vu plusieurs même si ce n'est pas le même. Dans une logique d'IA : le programme sera capable de reconnaître un chat même s'il n'a pas vu déjà CE CHAT (précisément).*

L'ambition « ultime » : comme l'être humain est capable d'analyser et de décider, le programme sera capable de reproduire ce processus.

*Exemple : le jeu de mots : une personne comprend à partir de ses codes culturels et linguistiques. A terme, une IA pourrait comprendre les jeux de mots. (Wikipédia).*



**LCMS** : Le Learning content management system est un système de gestion de contenu d'apprentissage. Un LCMS est un système (le plus souvent basé sur les technologies Web) qui permet de créer, valider, publier et gérer des contenus d'apprentissage. Pour comprendre ce qu'est un LCMS, il est nécessaire de partir de la formule suivante :  $LCMS = LMS + CMS$ . Les CMS, ou systèmes de gestion de contenu, ont pour but de simplifier la création et la gestion du contenu en ligne. Ils permettent une meilleure fréquence des mises à jour des ressources déjà publiées (et à moindre coût).

**Learning analytics** : Mesure, collecte, analyse et traitement des données relatives aux apprenants et à leurs environnements dans le but de comprendre et optimiser l'apprentissage et les environnements dans lesquels il se produit.

**Learning Lab** : Espace physique d'apprentissage, d'expérimentation et d'innovation pédagogique. Il allie donc une réflexion sur les méthodes de transmission et d'appropriation des connaissances et des savoirs à un travail sur la disposition spatiale du cadre d'apprentissage et sur les ressources (personnel, matériel, équipement) mises à disposition des apprenants, et à une analyse des usages et besoins des acteurs du lieu (*d'après le site Learning lab Network*).

**LMS** : Le Learning Management System est un logiciel permettant la gestion de l'activité des personnes concernées (apprenants, formateurs, administrateurs) et la diffusion des contenus pédagogiques (e-learning). Il s'agit donc d'une plateforme d'enseignement à distance qui accompagne toute personne impliquée dans un processus d'apprentissage en ligne.



M

**Micro et mobile Learning** : On désigne ainsi les dispositifs de formation à distance conçus principalement pour être utilisés sur téléphone mobile. L'affichage, les ressources et les activités sont adaptées au format des

smartphones grâce à des applications (App's) dédiées ou à un affichage responsive design.

**Module e-learning** : Ressource pédagogique conçue avec un Logiciel auteur e-Learning. Encore appelé « Grain e-Learning » lorsqu'il répond à un unique objectif pédagogique.

**MOOC** : Un Massive Open Online Course est une formation en ligne ouverte à tous, centrée sur la transmission de savoir(s) ou sur des interactions d'apprentissage. Elle est séquencée en fonction d'objectifs pédagogiques énoncés. Les apprenants bénéficient de contenus numérisés - pouvant aller jusqu'à la certification - souvent sous forme de vidéos en ligne et d'activités collaboratives, ainsi que de conseils et de consignes variables.

**MOOC et SPOC** : Un MOOC (Massive Open Online Course) est une formation gratuite en ligne et ouverte à tous accueillant dans la plupart des cas un très grand nombre de participants. Des déclinaisons à accès restreint peuvent être proposées pour les entreprises ; elles prennent le nom de SPOC (Small Private Online Course).

N

**Normes et standards du digital learning** :

- **SCORM** : La norme SCORM définit un "modèle de contenu" de formation diffusé par Internet respectant les standards prédéfinis et garantissant des fonctionnalités évoluées telles que la gestion du tracking des apprenants. Elle permet également de garantir l'interopérabilité des contenus de formation Web, à travers divers environnements et produits compatibles SCORM. Elle intègre les standards de l'AICC ainsi que ceux de l'IMS. Ce standard tend à disparaître au profit de xAPI/TinCan.
- **xAPI / TINCAN** : La norme xAPI / TINCAN est une norme d'interopérabilité qui possède l'avantage, sur SCORM, de ne pas se limiter aux LMS ni même au web. Il s'applique aux applis smartphone/tablette et simulateurs.

# O

**Open source** : Désigne des logiciels à accès libre et dont le code source est à la disposition du grand public (en fonction de la typologie de licence choisie).

# P

**Parcours** : Un parcours est constitué de modules, eux-mêmes constitués de séquences, elles-mêmes constituées d'activités pédagogiques.

**Présentiel enrichi** : Utilisation en classe par le formateur et/ou les apprenants d'outils de présentation ou de ressources multimédia.

# R

**Ressource pédagogique** : tout ce qui peut être mis à disposition de l'apprenant pour servir son apprentissage : module e-Learning, vidéo, document Pdf, etc.

# S

**SaaS** : Acronyme signifiant « Software as a Service » (logiciel en tant que service). C'est un modèle commercial où le logiciel est externalisé dans le Cloud et pour lequel le client paie un abonnement incluant un certain nombre de services (abonnement, hébergement, assistance, etc).

**Scénarisation** : Elle consiste à en écrire le contenu pédagogique, organisé en plusieurs séquences, en définissant les modes de médiatisation retenus en fonction du public cible et des objectifs visés. On définit ainsi les

situations pédagogiques et leur mode d'évaluation, l'articulation des différentes séquences entre elles, les thèmes et les ressources, les formes sous lesquelles ils seront abordés (texte, son, vidéo, animation, etc.) ainsi que les temps dédiés.

**Serious game (jeu sérieux)** : Logiciel qui utilise les ressorts ludiques du jeu vidéo dans un objectif non ludique : pédagogique, éducatif, informatif, de communication, d'entraînement, de recrutement, etc.

**Social learning** : Le social learning désigne une méthode d'apprentissage centrée sur les interactions entre les différents membres du groupe. Théorisée dans les années 70 par le psychologue Albert Bandura, le social learning a pris un nouveau virage dans les années 2010, avec le développement des réseaux sociaux numériques et leur intégration dans les processus d'apprentissage.

## T

**Think Tank** : Mot anglophone signifiant un cercle de réflexion émanant généralement d'institutions privées, et apte à soumettre des propositions aux pouvoirs publics.

**Tiers-lieu** : Lieu social entre le domicile et le bureau, qui abrite généralement des espaces de co-working, de télétravail, des fablab et autres espaces et outils incitant à l'innovation collaborative. Certains se spécialisent sur un métier, permettant à des artisans de créer, imaginer ensemble ; d'autres sur le télétravail ; d'autres encore sur l'innovation et la culture scientifique. En Normandie, le label "Tiers Lieux Normandie" vient reconnaître la spécificité de ces lieux. L'animation est conçue pour développer le croisement des compétences et favoriser l'émergence de nouveaux projets.

**Traçabilité** : Ensemble de moyens permettant de recueillir des informations et/ou indicateurs sur la réalisation du parcours d'un apprenant, à des fins pédagogiques et/ou administratives.

**Tuteur à distance** : Dans un dispositif de FOAD, le tuteur (ou e-tuteur), personne qui aide et assiste à distance l'apprenant dans ses apprentissages.

Cette aide peut être d'ordre technique, morale, pédagogique, administrative.



U

**UX Design** : User Experience Design : Design de l'expérience utilisateur. C'est une technique de conception qui permet de prendre en compte et anticipe les besoins des utilisateurs finaux dans la conception d'une interface pour un site web ou une appli smartphone, par exemple. Cette technique permet une appropriation du produit fini par l'utilisateur final. Cette technique de conception prend en compte les aspects techniques comme l'ergonomie mais aussi les aspects plus subjectifs comme les aspects émotionnels ou cognitifs.