

LEXIQUE DE TECHNOLOGIE ÉDUCATIVE

A

Acrobat

Logiciel permettant de conserver la mise en page d'un papier même si le document est accessible sur le réseau Internet. On s'en sert pour imprimer le document ou pour consulter l'aide. Ce format est appelé couramment PDF.

Agent

Dans un système informatisé, l'agent est un programme qui agit à l'insu de l'utilisateur en effectuant des tâches de classification, de recherche et de traitement pour faciliter la réalisation d'un travail. Il appartient au domaine de l'intelligence artificielle.

Aide

Dans un logiciel, l'aide est un fichier qui contient les caractéristiques d'une fonction. L'utilisateur recherche des mots-clés qui conduisent au texte souhaité ou l'aide contextuelle amène directement l'utilisateur à un texte qui convient à la situation en cours.

Algorithme

Processus systématique de résolution de problèmes. Étapes de traitement informatique dans un programme. (Voir heuristique)

Ancre

Dans un hypertexte et sur Internet, l'ancre est une adresse à l'intérieur d'un texte qui permet de faire dérouler le document jusqu'à la ligne désirée. On donne un nom à l'ancre qui est un destinataire de lien. On demande d'aller à un lien en plaçant le # en avant du nom de l'ancre.

Application pédagogique de l'ordinateur (A.P.O.)

Appellation québécoise qui englobe toute l'informatique pédagogique. Elle recouvre l'enseignement assisté par ordinateur, les systèmes d'apprentissage interactifs, les systèmes tutoriels intelligents, les didacticiels, l'apprentissage à distance, les nouvelles technologies de l'information et de la communication, bref, les logiciels éducatifs en général.

Ascenseur

Dans un document plus long que la hauteur de l'écran, l'ascenseur est une icône mobile qui permet avec le curseur et la souris de déplacer le document. Les flèches peuvent aussi être utilisées.

Autoréalisation

L'informatique avec ses programmes permet à un usager de réaliser des travaux pour lesquels il ne possède pas nécessairement de compétence particulière. Ces tâches étaient autrefois réservées aux professionnels. Ex. L'édition, le graphisme, le montage vidéo, etc.

Terme anglais : Desktop publishing, editing, etc.

B

Base de données

Logiciel très populaire ordinairement à base de fiche où des données (noms, numéros, caractéristiques de tous ordres) sont inscrites dans des champs ou cases spécifiques. La

numérisation permet de rechercher dans ces données à partir des critères spécifiques (ex. Les Tremblay sur la rue Principale)

On parle aussi de base de données pour désigner tous les documents d'un même domaine. C'est un sens qui se rapproche de l'hypertexte.

Bit

Unité minimale de la numérisation informatique. Il correspond à 0 et 1. On dit zéro quand le bit est absent et un quand il est présent. Pour exprimer en système binaire un caractère alphanumérique, il faut 8 bits, de là le terme octet en français.

Bloc

Dans l'« information mapping », le bloc est l'unité de base de l'information. Il correspond à un paragraphe technique ou à une image, un tableau, un graphique, un son, une animation, une séquence vidéo, etc. Plusieurs blocs permettent de faire un montage d'une œuvre.

Bouton (en interface)

Dans un hypertexte, sur Internet et dans un document multimédia interactif, le bouton en interface est une zone sensible qui, au clic de la souris, établit un lien ou exécute une action quelconque. Sur Internet, il est d'usage de souligner les liens ou boutons.

Termes anglais: Hot word, link

Broutage

Dans un hypertexte, un multimédia ou sur Internet, le broutage, qui se nuance à peine de la navigation, désigne l'acte de « feuilleter » un document en interface, par des clics de souris (ou flèches) avec appréciation immédiate et rapide de chaque nouveauté.

Terme anglais: browsing

Bug

Un rappel de la mouche qui avait nui au fonctionnement d'un ordinateur à relais, le « bug », réel ou mythique, désigne l'obstacle qui dérange le fonctionnement de l'informatique. La francisation douteuse, « bogue », doit-elle être acceptée?

C

Carte

Le terme est polysémique. Dans un document hypertexte sur Internet ou sur support matériel comme un CD, la carte ou « map » correspond à une table des matières et désigne le plan d'un site avec les principaux liens. Il ne faut pas confondre avec la carte ou page qui désigne l'unité de base d'un document hypertexte ou d'un site Internet. En ce sens, c'est le logiciel Hypercard qui a popularisé la carte au sens de fiche.

CD cédérom CD-Rom

Le disque compact est un support aux propriétés multiples. Le CD audio et le CD-Rom et maintenant le DVD sont des supports permanents qui contiennent tout ce qui se numérise, audio, vidéo, fichiers informatisés de tous ordres. Son espace se calcule en minutes 74 ou 80 ou en octets, (ex. 670 méga octets). Ces disques sont aussi enregistrables avec l'appareil qu'on appelle « graveur ». Certains peuvent être réenregistrés mais c'est peu commode.

Clavardage

Une francisation douteuse de « chat » . C'est un mélange de CLAVier et de bAVARDAGE. Cette activité consiste à écrire en synchronisme ou presque des messages que les partenaires du groupe peuvent lire, un genre de dialogue écrit à distance.

Clic

Le clic est l'action de sélection indiquée à l'ordinateur par le bouton de la souris. Le lieu de la souris est indiqué par un curseur qui se place sur l'objet ou le texte désiré. Le clic permet de sélectionner et de parvenir à l'action demandée et disponible à cet endroit.

Connectivité

La connectivité est la liaison avec ou sans fil au réseau Intranet ou Internet. Ce phénomène permet de partager l'information et autorise la communication entre les usagers connectés. Cette connectivité utilise la numérisation comme moyen de base du transfert de l'écrit, du son, de l'image, etc.

Contrôle

Dans un usage de l'informatique, le contrôle revient au système technologisé ou à l'utilisateur. Tous les artifices d'intelligence artificielle et d'opération du système se passent sans le contrôle de l'utilisateur. Dans une activité informatisée, le contrôle doit passer à l'utilisateur et lorsqu'il passe le contrôle à la machine, il doit pouvoir récupérer facilement ce contrôle. C'est pourquoi on retrouve souvent des fonctions comme « annuler l'opération en cours » .

Convivialité

Qualificatif attribué à un logiciel ou à un site Internet ou à un multimédia signifiant la facilité de se retrouver dans le document, la facilité de corriger les erreurs, la facilité de travailler dans cet environnement.

Terme anglais : User friendliness

Coquille

Plus qu'un simple logiciel, une coquille est un environnement préfabriqué qui permet aisément d'accomplir des tâches de même nature. Un tel environnement peut permettre d'échanger des messages, d'afficher des contenus, d'élaborer des traitements d'information, etc.

Courbe d'apprentissage

Qualificatif attribué à un logiciel et servant à désigner le rapport entre l'effort et le temps d'apprentissage du logiciel, d'une part, et la réalisation d'une tâche utile avec ce logiciel, d'autre part.

Courriel

Le courrier électronique E-mail ou « mail » est francisé en courriel. C'est la capacité de l'informatique en réseau d'échanger des messages de l'un à l'autre. La métaphore du courrier et du message avec l'adresse convient parfaitement.

Curseur

En lien avec le déplacement de la souris, le curseur est l'icône mobile que la souris déplace à l'écran. La fonction à accomplir dépend du type de curseur. Par exemple, la main désigne une navigation tandis que le grand I désigne le point d'insertion dans un texte. Tous les outils de dessin ont des curseurs analogiques à leur fonction.

D**Design d'enseignement comme processus**

En tant que processus, le design d'enseignement décrit le développement systématique des caractéristiques d'un enseignement, basé sur des théories d'enseignement-apprentissage pour en assurer la qualité. Ce processus comprend 3 éléments: 1- l'analyse des besoins d'apprentissage, 2- les objectifs et 3- le développement des moyens appropriés pour satisfaire ces besoins.

Design pédagogique comme pratique

En pratique, on commence à développer le cours ou le système d'apprentissage à partir de n'importe quel point: une idée, une image, un texte, une situation, etc. En cours de développement, on s'assure que chaque élément pertinent reçoit suffisamment d'attention.

Design de présentation

Un document multimédia ou un site demandent une attention particulière à la présentation. Cela ne remplace pas un bon texte mais une mauvaise présentation peut gâcher un contenu. Il faut respecter les titres, les images, les distractions, les polices, les couleurs et leurs contrastes et la lisibilité. Un site est visité rapidement et le message doit ressortir facilement. À la limite, il vaut mieux un texte calquant une présentation en papier qu'un multimédia aux couleurs qui fatiguent l'œil.

Désorientation

Dans la navigation hypertexte, la désorientation est le problème dû au fait de ne pas savoir où aller parce que les maps ou les index de disponibilités ne sont pas explicites, de ne pas se rappeler d'où l'on vient parce que le parcours n'a pas été remarqué. Ce problème fait obstacle à la poursuite d'un objectif.

Didacticiel

Logiciel d'enseignement où l'ordinateur est conçu comme une machine à enseigner. Le logiciel livre du contenu et des modalités d'enseignement telles que réponses à des questions et un compteur de bons points.

Donnée

Unité de signe significatif dans un système informatisé. Une base de données contient une multitude de petites données organisées selon des critères spécifiques. La donnée est une unité brute tandis que l'information est une unité significative et la connaissance, une donnée significative et pertinente dans une situation précise. Donnée et information sont deux facettes d'une même réalité considérée selon des points de vue différents. On enregistre des données mais on relit des informations. Si cela s'associe à une pertinence supplémentaire, on se retrouve avec un savoir. Mais chacun ne fait pas toujours ces nuances entre les 3 termes.

DVD

Le « Digital Video Disc » est un CD de haute densité utilisé surtout pour la vidéo. Il va remplacer probablement la vidéo VHS domestique et les CD.

E**Environnement d'apprentissage**

Le terme est polysémique. Dans un sens, il se réfère à des technologies informatisées, simplement. Un tutoriel correspond alors à un environnement. Dans un autre sens, il se réfère à des théories d'apprentissage appliquées à une situation problématique. On aurait par exemple un environnement d'apprentissage constructiviste avec de l'informatique ou non. Dans un troisième sens, il se réfère à un lieu adapté à l'apprentissage avec de la technologie indépendamment du lieu physique. Le contexte permet de découvrir le sens approprié.

Étiquette

Dans l'information mapping, l'étiquette correspond au titre qui permet d'identifier un bloc d'information. On a des étiquettes génériques comme « définition ou exemple » et des étiquettes spécifiques comme « définition de didacticiel ». Elle doit être claire, courte, constante et connue.

Exerciseur

Un didacticiel comprenant essentiellement des questions, des réponses attendues, des renforcements et corrections, des computations ou évaluations. C'est le modèle le plus simple de la machine à enseigner. On y ajoute parfois des dimensions de jeu et de simulation.

F**Fenêtre**

À l'écran, une fenêtre est la partie de l'espace qui est dédié à un message. Un écran peut n'avoir qu'une fenêtre ou plusieurs, selon le programme en cours.

Forum

Le forum est un programme d'échange et de représentation de messages où chaque participant peut écrire, dire, montrer et aussi lire, écouter et regarder.

Fureteur

Logiciel qui permet de lire et de regarder un contenu sur Internet.

G

Gabarit (modèle)

Un logiciel qui est déjà organisé pour réaliser facilement certaines tâches connexes. On l'appelle aussi « coquille ».

H

Heuristique

Règles empiriques de résolution de problèmes qui fonctionnent sous mode d'essai et d'erreur ou de sélectivité. Cette sélectivité repose sur des règles empiriques qui suggèrent les itinéraires à essayer d'abord et ceux qui peuvent être prometteurs (Simon, 1974 et Brien 1993).

Historique

L'historique est la trace que l'ordinateur conserve des lieux visités sur Internet ou dans un multimédia. Le retour à la page précédente est très utilisé, mais de la même manière, on peut remonter dans les pages visitées antérieurement grâce à l'historique. La conservation de l'historique peut trahir le cheminement d'un lecteur-navigateur.

Hypermédia

Un hypertexte (avec nœuds et liens à accès libres) dont les nœuds d'informations sont de tous ordres: sons, images, animations, graphiques, textes, séquences audio, séquences vidéo. Ils sont popularisés sur les sites WWW et les disques.

Hypertexte

Texte informatisé lu de manière non séquentielle. Les « données » sont contenues dans des nœuds ou blocs, ou pages, ou paragraphes, ou écrans, ou cartes, ou champs. Ces nœuds sont reliés par des liens associatifs, habituellement marqués pour indiquer un accès par navigation libre de la part du lecteur. Les réseaux WWW popularisent une forme limitée d'hypertexte, les CD-ROMs utilisent en général plus de fonctionnalités hypermédiées. Lorsque des nœuds contiennent des images, des sons, des animations, des simulations, des séquences vidéos, etc., on parle aussi d'hypermédia.

I

Icône

Petite image plus ou moins significative qui permet d'effectuer un lien vers une tâche en lien avec le curseur dirigé par la souris. Souvent il faut apprendre la signification de l'icône parce que la représentation ou la métaphore sont faibles.

Index

Pour retrouver l'information dans une base de données ou Internet, il faut placer des repères, indices, signets. Les index permettent de classer pour conserver et retrouver l'information au moment opportun.

Information

Codification significative d'un message, d'une idée, d'une situation. Elle se distingue de la donnée brute qui est conservée et qui ne devient information que lorsque le sens l'exige.

« Information mapping »

Technique d'écriture systématique qui mise sur l'organisation de l'information pour la production de documents uniformes et efficaces.

Intelligence artificielle

Domaine particulier de l'informatique visant à réaliser des programmes qui imitent des formes d'intelligence ou d'expertise. On y retrouve des agents, des systèmes-experts, des tutoriels intelligents et d'autres programmes à base de règles construites à partir de modèles ou de modélisation.

Interactivité

Dans le contexte informatique, l'interactivité est l'échange ou la réponse d'un système informatisé à une action de l'utilisateur. L'interactivité peut se limiter à la réaction à un simple clic de sélection ou demander à l'utilisateur de réagir avec intelligence à un problème posé. La quantité d'interactivité n'est pas un signe d'apprentissage d'un programme, tout au plus, elle garde éveillé. Jouer au Nintendo est très interactif mais au sens le plus simple.

Interface

En contexte d'usage informatique, l'interface est le moyen d'échange entre un dispositif technologique et un usager. Elle comprend essentiellement l'écran mais aussi le haut-parleur, etc. L'interface intervient quand le circuit électrique ne peut être directement perçu. Par exemple, une calculatrice électronique a besoin d'une interface pour qu'on puisse lire le résultat d'une addition.

Internet

Réseau qui se veut mondial des connexions entre ordinateurs, serveurs, etc. Ses applications comprennent le réseau dit WWW, le courrier électronique, les échanges de fichiers informatisés, les informations et les communications disposées sous une forme ou l'autre en réseau.

Intranet

C'est comme Internet, mais le réseau est limité en contenu et en accès à une école, une entreprise, etc.

J**Jeu**

Le jeu est une dimension fictive d'interface et de règles qui sert de contexte à un programme. Dans les applications pédagogiques de l'ordinateur, le jeu et la simulation viennent souvent enrichir un tutoriel ou leçon en ajoutant des paramètres qui aident à faire passer un message et à le faire apprendre.

L

Lien

Dans un hypertexte ou hypermédia, les liens sont des étiquettes qui servent à rejoindre d'autres nœuds d'information d'une même base de données, d'un même hypertexte ou d'un autre hypertexte. Ils sont signifiés par un bouton, par un changement de couleur ou de style de lettrage, par une icône (non un icône en français pour ce sens), par un menu ou par une zone désignée sur une map.

Lisibilité

Propriété de représentation de l'écriture. La lisibilité est la facilité avec laquelle une écriture peut être décodée. Elle dépend de la grosseur des caractères, de la police avec ou sans sérif, du contraste et des couleurs de l'écran et du texte, du support ou de l'écran. Si une trop grosse écriture est peu esthétique, une trop petite rend la lecture difficile pour les personnes en début de quarantaine. Une lecture d'un texte de faible lisibilité engendre de la fatigue. La lecture à l'écran rend aussi l'apprentissage plus difficile. C'est le contraire pour l'écriture.

Logiciel

Ensemble de programmation et d'interaction préorganisé en vue d'accomplir une tâche.

Logique booléenne

Cette logique dépend davantage des mathématiques que de la philosophie. Elle comprend des connecteurs comme « et », « ou » et fonctionne à base de règles simples faciles à reproduire par programmation. On la rencontre dans les moteurs de recherche et dans bien des programmes informatisés.

Logo

Langage de programmation conçu pour des utilisateurs novices. Il se caractérise par sa facilité d'utilisation et ses possibilités graphiques.

Luddiste

En Angleterre, au 19^e siècle, Ludd, dit la légende, aurait saccagé les machines à tisser qui changeaient la donne industrielle et faisaient plusieurs chômeurs. Les luddistes sont maintenant les opposants aux technologies qui ont des implications sociales.

M

Map

Carte de représentation de l'organisation de l'information dans un hypertexte, hypermédia. Sur les réseaux, la map se résume souvent à une table des matières traditionnelle avec des liens dynamiques qui conduisent effectivement aux nœuds désirés. La map est donc un ensemble de sources de liens qui sert aussi à structurer l'ensemble de l'hypertexte.

Média

Technologies d'écriture, de conservation, de traitement et de diffusion d'information. On entend par écriture, tout ce qui n'est pas de premier degré de réalité. Par exemple, la caméra écrit des images. Média désigne aussi les supports: disque, journal, télévision, Internet, livre, etc.

Mémoire

En technologie, le terme mémoire est emprunté à la mémoire humaine et désigne les moyens de conservation et de traitement de l'information. La mémoire vive est celle qui réside dans le dispositif technologique et qui disparaît quand le circuit est hors tension. La mémoire morte réside sur des supports magnétiques comme la disquette, le ruban, le disque dur, etc et sur des supports optiques comme le CD et le DVD.

Menu

Le menu ou table des matières décrit et donne accès aux fonctionnalités et aux contenus disponibles dans un logiciel ou dans un appareil.

Métaphore

Figure de style empruntée aux sciences du langage et qui est abondamment utilisée en informatique. La métaphore se rapproche de la virtualité en interface mais elle n'est jamais systématique. Par exemple, la corbeille dans la métaphore du bureau utilisé comme interface a fait dire à tort à certains qu'une corbeille ne se place pas sur un bureau. Quelle horreur! Ces gens oublient de sortir de la métaphore. Une métaphore n'est le plus souvent significative que pour un seul paramètre.

Mise en écran

La représentation de l'information a presque autant d'importance que le contenu. En photo, on s'occupe de composition et d'organisation des masses, des ombres et des couleurs. En écran informatique, on doit aussi proportionner les zones d'illustration et d'information et travailler selon le concept du bloc ou écran visible. En ce sens, on parle aussi de panorama d'écran. On peut aussi utiliser le réseau comme mode de publication d'un document qui se lirait mieux en imprimé. Dans ce cas, la mise à l'écran utilise les habitudes de la mise en page. Ce lexique lui-même en serait un exemple.

Mise en page

La représentation d'un texte passe par une organisation ou mise en page. Les gabarits sont tellement connus qu'on oublie les habitudes qui servent à produire des documents de bonne allure. L'informatique doit conserver ces protocoles et les adapter sans créer de pertes. D'ailleurs des formats comme le PDF permettent, malgré le réseau, de retrouver des mises en page habituelles.

Modélisation (règles)

En intelligence artificielle et spécifiquement dans les systèmes-experts et les tutoriels intelligents, les paramètres relatifs au contenu, à l'apprentissage relèvent de ce qu'on appelle des modèles ou ensembles de règles que le programme exécute pour communiquer le mieux possible et s'adapter aux besoins et aux styles des apprenants.

Montage

Si la mise en écran et la mise en page relèvent de l'espace ou du plan, le montage relève de la séquence ou de la suite des écrans, des pages, des images. On parle surtout de montage pour la vidéo et l'audio mais un multimédia doit aussi être monté selon l'espace, l'environnement et le temps. Une complication s'ajoute si le système est interactif. Dans ce cas, les sauts dans le montage doivent répondre aux interactions des usagers.

Moteur de recherche

Le moteur ou engin est un système automatisé, proche de l'intelligence artificielle qui permet de rechercher sur Internet ou dans un réseau plus restreint des données indexées. Le moteur utilise le plus souvent la logique booléenne pour restreindre la recherche aux paramètres désirés.

Mots-clés

Dans un hypertexte comme Internet, les mots-clés servent de titres ou d'étiquettes pour retrouver et classer de l'information. On peut même cacher ces mots-clés dans des programmations appelées « meta ». Cela facilite la tâche des moteurs de recherche et augmente l'efficacité des chercheurs.

Mouchard

Dans la visite de sites interactifs, certains programmes veulent prendre note des visiteurs en plaçant, selon la métaphore des petits cailloux du Petit Poucet, sur notre ordinateur un petit programme indéchiffrable appelé « cookie », mouchard.

Terme anglais: cookie

Multimédia

Dans le domaine de l'audiovisuel et de l'informatique, le multimédia comprend l'utilisation simultanée de sons, images, graphiques, séquences audio, séquences vidéo.

Multimodal

Dans le domaine des médias, la multimodalité signifie qu'un même message utilise des médias de supports différents: livre, site Internet, CD audio, cahier d'exercice, etc.

N

Navigation

Dans un hypertexte ou hypermédia, la navigation est l'action d'accéder à l'information désirée (ou disponible!), habituellement par un clic de souris sur un lien indiqué par un bouton ou une marque colorée et soulignée, sur le réseau WWW. Elle est un complément obligé à la lecture. On distingue la navigation du broutage qui consiste à magasiner dans les réseaux sans objectif précis. La navigation est la recherche d'une information spécifique.

Nœud

Dans un hypertexte ou hypermédia, un nœud est l'unité de base de l'information. Il correspond à une page ou bloc d'information. Chaque nœud avec ses liens conduit à d'autres nœuds ou, par l'intermédiaire d'une map, à tout un réseau de nœuds. Sur les réseaux WWW, une page est un nœud mais sémantiquement, le nœud ou bloc a avantage à être limité aux capacités de la mémoire du lecteur ou à des modes de représentation de l'information comme une image, une carte, un schéma organisateur, etc.

Numérisation

Procédé de transfert de toute donnée en mode numérique. Texte, image, son, vidéo, fichier, tout devient codé en mode acceptable par les circuits informatiques. On dit parfois numérisation pour signifier qu'une image est balayée par un faisceau pour être traduite en fichier numérique. C'est vrai. Mais quand on tape un texte à l'ordinateur, chaque lettre est immédiatement codée en format numérique.

O

Octet

Un octet correspond à l'espace nécessaire pour coder numériquement chaque lettre de l'alphabet et les signes de ponctuation. (Un couple 0 et 1 se dit bit et il faut 8 de ces couples alternatifs pour couvrir tout l'alphabet, c'est le byte ou l'octet.)

Terme anglais: byte

Ordinateur personnel

Par opposition à un appareil industriel ou institutionnel, l'ordinateur personnel est celui qui convient à chaque personne. La personne et son ordinateur forment un être informationnel qui lui peut être relié à un réseau.

Organisateur d'idées

Logiciel qui permet de déployer des organigrammes, des hiérarchies et tout genre d'organisation de concepts et de structures. Un logiciel qui serait aussi utile que le chiffrier et la base de données mais qui est moins populaire parce que méconnu.

P

Page

Par analogie avec le monde de l'imprimé, la page informatisée, par exemple sur Internet, correspond à un seul fichier qui contient texte, images, animations, etc. Elle se déroule au-delà de l'écran et peut s'allonger presque à l'infini.

Panorama d'écran

Terme qui précise que le fichier ou la page correspond en ampleur à l'espace disponible à l'écran. Ce pourrait être l'équivalent d'un bloc.

Portable

Un ordinateur portable est aussi appelé portable. C'est l'ordinateur personnel de plein droit. Comme son nom l'indique, on peut l'apporter avec soi, (se le faire voler et aimer traîner des bagages!). De facture moins ergonomique, il offre comme seul avantage, le transport en tout lieu, ce qui n'est pas toujours souhaitable dans le contexte de l'environnement d'apprentissage. Ces portables peuvent être reliés en réseau avec ou sans fil.

Progiciel

Ensemble standard complet de programmes et de documents conçu pour être utilisé par plusieurs personnes en vue d'une application spécifique (comptabilité, traitement de textes, analyse statistique, etc.)

Prototypage

Dans la perspective de l'auto-réalisation, l'auteur d'un document multimédia peut immédiatement écrire son texte ou scénario dans un logiciel qui se rapproche du produit fini. Il existe de tels logiciels pour scénariser des films, de la vidéo, écrire des livres, etc.

R

Renversement

Propriété qui aide à la convivialité d'un logiciel. C'est l'action d'annuler la dernière ou les dernières actions et de retrouver l'état antérieur dans un document informatisé quelconque, ce qui est parfois préférable au changement qu'on vient juste d'effectuer.

Terme anglais : undo

Réseau sémantique

D'après les sciences cognitives, le réseau sémantique est l'ensemble des connaissances qu'une personne se construit dans un domaine spécifique. Chaque élément de connaissance est appelé nœud et les nœuds sont reliés par des liens associatifs ou sémantiques par des liens. Analogiquement l'hypertexte est conçu comme un réseau. Internet serait le réseau global.

Résolution de problèmes

Démarche méthodique en vue de trouver une réponse à une question préoccupante, de déterminer une façon de parvenir à un résultat désiré.

Robot

Machine-outil, humanoïde ou non, qui exécute des ordres programmés par ordinateur. Avec Logo, ce peut aussi être un objet d'apprentissage du monde réel en opposition au monde virtuel.

S

Saisie

Activité en interface consistant à passer du monde réel et analogique au monde virtuel et numérique. Par exemple, taper un texte préparé au brouillon pour l'entrer au traitement de texte est un acte de saisie.

Scénario

Plan détaillé d'un document sous divers médias. Le scénario se dit surtout quand il y a déroulement dans le temps. On utilise le terme « plan », quand le déploiement est dans l'espace. Dans l'univers du multimédia, le scénario devient hybride et comprend des éléments visuels, textuels, sonores, graphiques, animés. Les étapes d'une activité pédagogique constituent aussi un scénario.

Sentier

Le sentier est un parcours indiqué sur une map d'hypertexte. Il propose un ensemble de nœuds à visiter dans une catégorie déterminée.

Signet

Dans la navigation d'hypertexte, le signet est une marque qui permet de retourner facilement et rapidement à une adresse donnée ou à un nœud d'information donné. Il contribue à l'orientation et ne crée pas de surcharge cognitive.

Simulation

En interface informatisée, la simulation reprend une action du monde réel en conservant quelques paramètres. Par exemple, la grenouille qui se fait dépecer à l'écran plutôt que la véritable grenouille qui se fait charcuter en laboratoire constitue une simulation. Par contre, un jeu, un questionnaire spécifiquement conçu à l'ordinateur n'est pas une simulation.

Site

On parle de site avec Internet pour désigner le « lieu » où des documents informatisés sont placés et adressés pour être accessibles à ceux qui utilisent un fureteur. Un site est installé dans un ordinateur en réseau appelé serveur.

Surcharge cognitive

Dans la navigation surtout et dans le travail à l'ordinateur avec petits écrans successifs qui sont difficilement reconsultables, la surcharge cognitive est le problème dû au fait que l'apprenant doit trop mémoriser de détails et que la mémoire à court terme ne réussit pas à bien gérer le tout.

Surface

Par opposition à interface, un document ou un acte de surface se réfèrent au monde matériel concret. Par exemple, lire un texte sur un papier constitue une activité de surface mais lire un texte à l'écran constitue une activité d'interface. En général, la surface rassure et rapproche et l'interface éloigne. En apprentissage, certains peuvent avoir de la difficulté à toujours travailler en interface. Étrangement, écrire à l'ordinateur est un travail davantage de surface que de lire l'écran, qui est un acte en interface.

Système-expert

Dans le domaine de l'intelligence artificielle, le système-expert est un programme à base de règles qui modélise l'expertise ou le savoir faire d'un professionnel expert dans un domaine. Ce programme, en calquant une intelligence humaine particulière, est susceptible d'aider à accomplir certaines tâches très spécifiques au domaine modélisé.

T

Tableur

Logiciel populaire utilisant le paradigme de la feuille de calcul avec lignes et colonnes. Des calculs peuvent y être programmés. Le résultat du document se présente sous forme de tableau.

Tapuscrit

Terme calqué sur manuscrit pour désigner un texte ou un premier jet d'un travail intellectuel directement tapé au clavier et conservé en mémoire.

Technologie éducative

Approche systématique intégrant les diverses fonctions du processus éducatif. Elle vise, d'une part, à analyser des problèmes reliés à l'enseignement ou à l'apprentissage et, d'autre part, à élaborer, implanter et évaluer des solutions à ces problèmes par le développement de ressources éducatives (Université Laval, 1978)

Téléapprentissage

On place sous le terme téléapprentissage tout cours ou partie de cours qui se dispense autrement qu'avec des moyens du monde réel comme la classe où le professeur et les étudiants se retrouvent en même temps pour une activité pédagogique. Les cours à distance, les classes planétaires, les cours accessibles en vidéo, sur Internet sont autant de variantes de téléapprentissage.

Télé vient du grec « telos » et signifie distance et projet. Une série de médias ont emprunté ce télé : télégraphe, téléphone, télévision, téléconférence et maintenant téléapprentissage.

TIC

Technologies de l'Information et de la Communication

Tour guidé

Le tour guidé est un parcours désigné dans un choix de nœuds d'hypertexte pour permettre à l'apprenant de rencontrer l'information de premier niveau, de ne pas se préoccuper du choix des nœuds, ni de leur emplacement.

Traitement

Le traitement utilisé comme l'équivalent de traitement de l'information est une élaboration qui s'effectue à base de règles, de programmes, de raisonnement, de médias-outils comme une calculatrice, etc. L'humain effectue un traitement de l'information quand il réagit à des données qui lui parviennent et produit une information ou une action qui dépend des données et de leur traitement. Par exemple, 2+3 comme données font dire 5, un traitement d'addition mentale fut effectué. Par contre, 318,47 x 629,85 comme données obligent à prendre un papier et un crayon et à appliquer par écriture des règles de multiplication ou à recourir à une calculatrice. L'ordinateur effectue aussi des traitements sur les données grâce à ses programmes.

Trouvaille

La trouvaille est la découverte d'information pertinente à une situation sans que les critères habituels de classification, d'indexation ne soient suivis. Par exemple, dans une bibliothèque, en cherchant un livre, on regarde le livre voisin et on trouve qu'il est encore plus pertinent que celui que l'on cherchait. Sur Internet, la recherche avec moteurs de recherche conduit souvent à des sites moins précis que celui qui est recherché mais qui est aussi valable, voire davantage.

Terme anglais : serendipity

Tutoriel

Modèle de didacticiel ou de logiciel éducatif de type « enseignement » où 1- une présentation d'une portion de sujet est exposée en texte, images, etc. et 2- un questionnaire vérifie l'assimilation du concept exposé avec correctifs au besoin.

V**Virtuel**

Le terme virtuel a été popularisé en lien avec la réalité. On parle ainsi de réalité virtuelle pour désigner une élaboration en interface utilisant des caractéristiques du monde réel mais dans un univers uniquement composé dans le monde numérique. Dans le monde réel, on utilisait autrefois uniquement la maquette qui était un calque en petit d'une réalité construite ou à construire. Dans le même sens, la réalité virtuelle serait comme une maquette informatisée.

On utilise aussi le terme virtuel pour désigner tout ce qui est informatisé. C'est un faux sens qui se popularise mais on n'y peut rien, le langage a sa vie propre. Par exemple, un texte ne saurait être virtuel parce qu'il ne représente pas une réalité autre que lui-même. Un texte est en surface sur un papier ou en interface à l'écran. Si on entend texte virtuel, il faut comprendre texte informatisé, lisible à l'écran mais ce terme de virtuel est moins pertinent dans ce dernier cas.

Virus

Le terme est en métaphore avec les virus biologiques et désigne les programmes qui traitent l'information à l'insu d'un usager ou d'un autre programme. Bref, c'est un programme informatisé qui vient interférer dans un programme légitime. L'élaboration d'un virus est un acte de savoir faire mais son application est un acte pervers.

Z**Zap**

Techniquement, c'est un clic sur un clavier ou une manette qui permet d'aller vers autre chose. Le zap désigne le besoin de changer, de faire bouger. Humainement, le zap manifeste l'insatisfaction du déroulement média en cours effectué par la quête d'un autre programme. Les commerciaux, les manettes, l'insatisfaction, le besoin du changement et du mouvement, le manque d'intérêt sont des facteurs qui entraînent le zap.

La métaphore du zap peut être appliquée à la classe où l'élève se coupe de l'activité en cours, par distraction, par bavardage, par activité parallèle.

Zéro-un

Une manière populaire de désigner le principe de la numérisation informatique où toute donnée ou information est recodée en système binaire. Le « zéro », c'est un circuit qui ne conduit pas l'électricité et le « un », c'est un circuit conducteur. Il serait bien inutile de chercher ces 0 et 1 dans un ordinateur, ils désignent plutôt l'état électrique d'un circuit. Dans le système binaire, chaque zéro-un s'appelle bit, huit bits deviennent un byte ou octet. Un ordinateur qui possède 128 méga octets peut traiter 128 millions d'octets et encore huit fois plus de bits.