

Annexes:

Lukas Vettiger: protection des données, conventions d'utilisation, déclarations de consentement

Glossaire:

Apprentissage adaptatif	La transmission du savoir est adaptée au niveau de connaissance, aux préférences d'apprentissage et à l'environnement de l'apprenti afin de garantir les mêmes chances de réussite à tous les apprentis.
Blended Learning	Aussi appelé «apprentissage combiné». Association de cours en présentiel et de cours en ligne (p. ex. devoirs en ligne)
Portefeuille électronique	Collection de plusieurs documents d'apprentissage sous forme électronique Compétence acquise
Apprentissage hybride	Des cours ont lieu en présentiel. Certains apprentis participent aux cours à distance (en ligne)
LMS	Learning Management System
Apprentissage axé sur la pratique	Dans les cours axés sur la pratique, les élèves assument eux-mêmes la responsabilité de leur processus d'apprentissage, en étant accompagnés de leurs enseignants. Un aspect central est le fait que les élèves ne travaillent pas sur des tâches imposées par l'enseignant, mais, autant que faire se peut, sur des problématiques qu'ils ont eux-mêmes choisies.
Web 2.0	Par web 2.0, on n'entend pas un genre de technologies ou d'applications fondamentalement nouvelles mais plutôt un usage modifié de l'Internet du point de vue socio-technique, dans lequel les possibilités offertes par l'Internet sont utilisées et perfectionnées de manière cohérente. Cela représente une étape de l'évolution de l'offre et de l'utilisation du web qui ne met plus l'accent sur la simple diffusion d'informations ou la vente de produits par les exploitants de sites web, mais sur la participation des utilisateurs au web et la génération d'autres avantages supplémentaires.
Modèle 4C	Le modèle 4C formule quatre compétences fondamentales pour les apprentis au 21 ^e siècle: communication, collaboration, créativité et esprit critique. et esprit critique.
SAMR	Le modèle SAMR illustre en quatre paliers la manière et la mesure dans lesquelles les médias numériques enrichissent (amélioration: paliers S et A) ou modifient (transformation: paliers M et R) le processus d'enseignement et d'apprentissage lorsqu'ils sont employés dans l'enseignement. Il propose aux enseignants quatre paliers pour leur permettre d'identifier dans quelle mesure leurs élèves travaillent activement avec les médias numériques, quel est leur degré d'autonomie et de créativité lorsqu'ils se servent par exemple d'applications mobiles, d'appareils ou de contenus Internet. Entre-temps, le modèle a également été appliqué à la taxonomie de Bloom.
Préférences	Prédilection, inclination marquée
MINT	Thèmes des mathématiques, de l'informatique, des sciences naturelles et de la technique, avec la biologie, la chimie et la physique
Convergence	Rapprochement, convergence d'opinions, d'objectifs, etc.