

Lexique Formation générale

Arobase : caractère @ utilisé dans les adresses de courrier électronique pour séparer le nom identifiant l'utilisateur de celui du gestionnaire de la messagerie (en anglais : at).

Blog : site web personnel ou collectif (ex : blog d'une classe) composé essentiellement d'actualités, publiées et apparaissant selon un ordre ante-chronologique (les plus récents en haut de page), éventuellement commentées par d'autres internautes et enrichies de liens vers d'autres sites (en français : bloc-notes).

Cadrage : organisation de l'espace à l'intérieur d'une image.

Cédérom : disque optique pouvant contenir différentes informations numériques. Les cédérom éducatifs ou ludo-éducatifs contiennent des programmes aux usages le plus souvent didactiques (en anglais : Compact Disk Read Only Memory, CD-ROM).

Champ : portion de l'espace et/ou du son qui survient dans le cadre de l'image. Un champ est aussi une rubrique dans une base de données.

Code de déontologie : la déontologie est une science morale qui traite des devoirs à remplir et se situe à égale distance de la morale et de l'éthique. Un code de déontologie régit un mode d'exercice d'une profession en vue du respect d'une éthique. Ensemble de droits et devoirs qui régissent une profession, il précise la conduite de ceux qui l'exercent ainsi que les rapports entre ceux-ci et leur public, constituant par là une protection pour chacun des acteurs. Bien que relativement récent dans les métiers de l'enseignement, ce code peut être élaboré par chaque établissement qui le souhaite (*en cohérence avec les directives cantonales*) ou peut être choisi parmi quelques versions mises à disposition du public (notamment, la version du SER disponible sous www.le-ser.ch ou encore, plus spécialement destinée à la *Formation générale*, celle du moyen d'enseignement PROMESCE sous www.hep-bejune.ch).

Conseil de classe : organisation au sein de la classe impliquant les élèves et permettant les discussions et débats dans les règles de la démocratie active ; cette organisation est en cohérence avec la *Citoyenneté active* et a notamment pour but de discuter des événements de la classe et de l'établissement ainsi que de clarifier les règles de la classe.

Coopération : forme de collaboration dans laquelle sont recherchées les compétences des membres pour les exploiter tout particulièrement dans la réalisation d'une tâche ; une **collaboration** simple est souvent comprise comme l'occasion pour chaque participant de développer chaque compétence mise à contribution pour réaliser la tâche.

Courriel : courrier ou message électronique (en anglais : *e-mail*).

Décodage : processus d'interprétation de textes et de messages médiatiques en fonction des codes partagés dans une même culture.

Didacticiel : logiciel interactif destiné à l'enseignement ou à

l'apprentissage et pouvant inclure un contrôle de connaissance. Synonymes : logiciel pédagogique ou logiciel éducatif.

Donnée : représentation d'une information sous une forme conventionnelle destinée à faciliter son traitement.

Éducation : tout ce qui concerne la formation d'un élève, le terme s'entend dans son acception large et recouvre des secteurs où les apprentissages ne sont pas strictement disciplinaires.

Éducation aux médias : processus d'enseignement et d'apprentissage dont l'objectif est de donner à l'apprenant la capacité d'analyser des textes médiatiques (productions écrites, audiovisuelles, numériques,...), pour en comprendre la signification et en évaluer les valeurs et la portée.

Environnement : espace naturel et écosystèmes inhérents.

Équité : sentiment de justice, naturel et spontané, fondé sur la reconnaissance des droits et devoirs de chacun. Contrairement à l'égalité (dans son acception la plus large) qui tend à considérer que toute loi est valable pour tous indépendamment de ses caractéristiques, le principe d'équité permet de corriger les inégalités que subissent des personnes ou des groupes défavorisés. Dans le cadre scolaire, c'est par les situations d'iniquité repérées dans les interactions des élèves qu'un travail sur l'équité se doit d'être entrepris, notamment lié au genre.

Espace-projet : tout projet qui implique un autre cadre organisationnel que celui ordinaire de l'école et qui demande notamment des aménagements de l'organisation scolaire habituelle (par exemple demi-journées ou semaines décloisonnées, semaine hors murs,...). Il peut concerner une classe, un degré ou toute l'école.

Grammaire de l'image : description de la façon de construire des images fixes ou en mouvement selon des codes et des conventions largement répandus (ex : cadrages, angles de prise de vues,...).

Heuristique : méthode de résolution de problèmes non fondée sur un modèle formel et qui n'aboutit pas nécessairement à une solution.

Hors champ : portion de l'espace et du son hors du cadre de l'image, qualifie tout objet ou son qui ne surviennent pas dans le cadre de l'image.

Hypertexte : système de renvois permettant de passer directement d'une partie d'un document écrit à une autre, ou d'un document écrit à d'autres documents choisis comme pertinents par l'auteur.

Interactif-ve : qualifie une animation, un programme ou une condition d'exploitation qui permettent des actions réciproques avec des utilisateurs ou avec des appareils.

Internet : réseau mondial associant des ressources de télécommunication et des ordinateurs serveurs et clients, destiné à l'échange de messages électroniques, d'informations multimédias et de fichiers numériques de tout type.

Logiciel : ensemble des programmes, procédés et règles relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données.

Médias ou média : pluriel de *medium*, support ou canal pouvant véhiculer ou transmettre des informations. Les médias désignent l'ensemble des moyens de communication modernes : les journaux et les magazines, la musique enregistrée, la photographie, le cinéma, la radio, la publicité, la télévision, la vidéo, l'Internet, les jeux vidéo et les appareils de téléphonie mobiles.

Menu contextuel : menu apparaissant à la demande (clic droit de la souris ou contrôle + clic) et s'affichant à l'emplacement du pointeur de l'utilisateur. Les menus contextuels présentent typiquement les opérations possibles associées à l'objet sélectionné par l'utilisateur.

Message médiatique : information transmise au moyen d'un média de communication moderne (cf. *Média*).

Milieu : au sens large, tout ce qui entoure un objet, un sujet ; comprend autant le milieu naturel que construit.

Mise en scène : composition de l'image ou du texte qui donne de l'expressivité aux différents éléments du décor et de la fiction.

MITIC : acronyme pour *Médias, Images, Technologies de l'Information et de la Communication*.

Multimédia : se dit d'un environnement qui intègre plusieurs supports ou ressources médiatiques, comme le son, l'écrit, l'image fixe ou en mouvement, ou la possibilité de l'interactivité.

Open Source (en français : code source ouvert) : diffusion libre des codes source de logiciels (ex : le logiciel libre Open Office) ou de systèmes d'exploitation (ex : Ubuntu de Linux). Les logiciels et systèmes d'exploitation Open source peuvent être librement utilisés et modifiés.

Plan :

1. Prise de vue filmique effectuée sans interruption ;
2. Manière de cadrer le sujet filmé (plan moyen, plan rapproché, gros plan,...) ;
3. Localisation du sujet dans l'espace (premier plan, arrière-plan).

Portail : page d'accueil d'un site Internet mettant à la disposition de l'internaute un large ensemble de ressources et services intérieurs et extérieurs au site.

Production médiatique : processus consistant à concevoir, réaliser et diffuser un ensemble cohérent d'informations (journal, émission radio/TV, publicité, blog, site,...) ou une création artistique audiovisuelle (photographie, film,...) selon des codes et des conventions spécifiques aux différents formats des médias utilisés.

Profondeur de champ : zone, variable en profondeur, où une image est nette en fonction d'une ouverture de diaphragme donnée.

Représentation : fait de rendre sensible un objet absent ou abstrait par le biais de ressources sémiotiques (image, son, mot,...). En éducation aux médias, réfléchir à propos de la représentation permet de rappeler aux élèves que les médias proposent une version construite du monde réel, avec un jeu de sélection et de combinaisons des événements et des personnages.

Ressource numérique : ressource susceptible d'être utilisée dans un contexte d'apprentissage à support technologique (ex : cédérom, forum, didacticiel, animation interactive,...).