#CLOM\_REL

Liste de mots clés (14 mars 2014)

Le chiffre indiqué entre parenthèses renvoie à la semaine de cours.

AbulÉdu (3)

AbulÉdu est un espace numérique de travail pour l'éducation et l'éducation populaire, conçu par des enseignants et réalisé en partenariat avec des informaticiens. La solution serveur est destinée à faciliter l’implantation et l’usage d’un réseau informatique dans un établissement scolaire et conçue pour être utilisée au quotidien par des enseignants, sans compétence informatique particulière, en permettant d'utiliser un matériel hétéroclite. Elle intègre tous les outils de base, préconfigurés pour une utilisation en réseau dans une école : site intranet, navigateur, courrier électronique, traitement de texte et d’images, publication instantanée sur l’intranet, outils de bureautique et logiciels pédagogiques...

En même temps que le projet AbulÉdu a grandi, le développement de logiciels métiers a été lancé, c'est le terrier d'AbulÉdu : une suite de logiciels libres créée par les enseignants pour leurs besoins adaptés à l'usage scolaire. Depuis 2009 la société RyXéo participe activement, avec les membres de la communauté, au développement de ces logiciels du Terrier d'AbulÉdu.

AbulÉdu, solution TICE complète, se présente sous la forme d'une distribution Linux x86 lancée en 1998 par *RyXéo SARL*. Elle est destinée aux écoles et aux associations et est distribuée sous licence GPL.

* la version serveur, basée sur Debian GNU/Linux puis Ubuntu a été spécialement pensée pour permettre l'usage de n'importe quel type d'ordinateur connecté au réseau (terminal graphique avec LTSP, Linux, MacOS, Windows).
* il permet aussi d'utiliser des "clients lourds" : utilisation du système installé sur n'importe quel ordinateur du réseau, qui s'accroche à l'authentification et la gestion du domaine d'un serveur AbulÉdu (le dossier de travail est sur le serveur et non sur l'ordinateur que vous utilisez, ce qui rend l'utilisateur indépendant du poste de travail)
* la version poste autonome pour les postes isolés: AbulÉdu Live. C'est une solution qu'on peut utiliser depuis un DVD ou une clé usb amorçables, en dehors du réseau scolaire (par exemple à la maison afin de disposer des mêmes outils et logiciels que ceux installés à l'école) et qui permet aussi de se connecter à distance à son espace de travail du serveur de l'école via Internet (dossiers, documents, exercices, espaces personnels ou espaces partagés...)

Depuis fin 2012, le projet AbulÉdu intègre une offre pour les tablettes tactiles à usage scolaire avec TEDI [1](http://fr.wikipedia.org/wiki/Abul%C3%89du#cite_note-1) (tablette pour l'éducation digitale interactive) de la société Unowhy. La société Ryxéo commercialise ces tablettes sous Linux équipées de la suite logicielle du Terrier d'AbulÉdu[3](http://fr.wikipedia.org/wiki/Abul%C3%89du#cite_note-3).

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Abul%C3%89du

AMUE

L'Agence de mutualisation des universités et établissements d'enseignement supérieur et de recherche est un Groupement d'Intérêt Public (GIP) qui organise la coopération entre ses membres et sert de support à leurs actions communes en vue d’améliorer la qualité de leur gestion.

#### Les principales missions de l'Amue :

* Contribuer à l'élaboration du système d'information des établissements
* Permettre à ses adhérents de disposer d'une offre logicielle plurielle répondant à leur diversité
* Accompagner les changements et la modernisation des établissements en matière de pilotage et de gestion.

Quelques chiffres **:** 169 adhérents, dont 80universités et 79établissements, écoles d'ingénieurs ou institutions y sont représentés.

Source : http://www.amue.fr/presentation/presentation-amue/

Apprentissage rhizomatique (8)

Apprentissage en réseau

ARIADNE

The ARIADNE Foundation is a not-for-profit association that aims to:

* Carry out basic and applied research that will improve creation, sharing and reuse of knowledge through the use of technology
* Develop and deploy methodologies and software that will provide flexible, effective and efficient access to large-scale knowledge bases
* Apply the results of its research and development activities to help preserve multicultural and multilingual knowledge assets and collections
* Explore how these research and development results can be adopted and sustained so that they support educational and research communities.

http://www.ariadne-eu.org/

Balise

Une balise est une unité syntaxique délimitant une séquences de caractères à l'intérieur d'un flux de caractères.

Les langages de balisage représentent une classe de langages spécialisés dans l'enrichissement d'information textuelle.

L'inclusion de balises permet de transférer à la fois la structure du document et son contenu. Cette structure est compréhensible par un programme informatique, ce qui permet un traitement automatisé du contenu.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Langage\_de\_balisage

Voir aussi : Embed

Banque de données (2)

Ensemble d'informations organisées et traitées informatiquement et accessibles à distance, sur un réseau [Informatique]. En anglais : *databank*.

Source : http://www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/banque-de-donnees/

Banque de ressources éducatives de l’Ontario (2)

Le dépôt d'objets d'apprentissage de l'Ontario offre des ressources pour les enseignants et les élèves. On peut effectuer une recherche de la ressource dont on a besoin par année d’études, par sujet ou autres.

Source : http://ressources.apprentissageelectroniqueontario.ca/index-fr.asp

Base de données

Une base de données (en anglais *database*) est un conteneur informatique permettant de stocker - le plus souvent dans un même lieu - l'intégralité des informations en rapport avec une activité. Une base de données permet de stocker et de retrouver un ensemble d'informations de plusieurs natures ainsi que les liens qui existent entre les différentes informations.

Dans la très grande majorité des cas, le terme de base de données est utilisé pour base de données fortement structurée(s).

Une base de données est la pièce centrale des dispositifs informatiques qui servent à la collecte, le stockage, le travail et l'utilisation d'informations. Le dispositif comporte un système de gestion de base de données (SGBD) : un logiciel moteur qui manipule la base de données et dirige l'accès à son contenu. De tels dispositifs — souvent appelés base de données — comportent également des logiciels applicatifs, et un ensemble de règles relatives à l'accès et l'utilisation des informations.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Base\_de\_donn%C3%A9es

Blog (1)

Un blog est un type de site web – ou une partie d'un site web – utilisé pour la publication périodique et régulière d'articles, généralement succincts, et rendant compte d'une actualité autour d'un sujet donné ou d'une profession. À la manière d'un journal de bord, ces articles ou « billets » sont typiquement datés, signés et se succèdent dans un ordre antéchronologique, c'est-à-dire du plus récent au plus ancien. Les appellations blogue ou cybercarnet sont également utilisées, notamment au Québec.

Au printemps 2011, on dénombrait au moins 156 millions de blogs, et pas moins d'un million de nouveaux articles de blog publiés chaque jour. On recensait en 2012, 31 millions de blogs aux États-Unis alors que dans le monde on estime à 3 million le nombre de blogs qui naissent chaque jour. Toutefois, le nombre de blogs inactifs demeure élevé. Rares sont en effet ceux qui affichent une grande longévité et l'écrasante majorité d'entre eux a été abandonnée par leurs auteurs.

Un blogueur a aujourd'hui loisir de mélanger textes, hypertexte et éléments multimédias (image, son, vidéo, applet) dans ses billets ; il peut aussi répondre aux questions et commentaires des lecteurs car chaque visiteur d'un blog peut laisser des commentaires sur le blog lui-même, ou bien contacter le blogueur par courrier électronique.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Blog

Bookmark

Voir : Marque page et Social bookmarking.

BRER (1)

Banque de ressources éducatives en réseau

Ce portail a pour objectifs de :

* Faire connaître les avantages des banques de ressources d'enseignement et d'apprentissage,
* Offrir des accès à des milliers de ressources éducatives par l'utilisation de systèmes de moissonnage performants sur l'Internet,
* Présenter le système COMÈTE de gestion des banques de ressources et offrir un espace d'information et d'échange aux développeurs de ce système,
* Offrir un soutien aux participants et aux communautés par des guides techniques et méthodologiques à l'intention des différents participants à une banque de ressources : gestionnaires, indexeurs, évaluateurs, fournisseurs et utilisateurs,
* Présenter une offre de services sur mesure pour la mise en place de banques de ressources éducatives de qualité.

Grâce à un projet soutenu financièrement par le Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec (MELS), d'une durée de trois ans et se terminant en octobre 2013, la Banques de ressources éducatives en réseau**(BRER)**a été mise en œuvre par le **Centre de recherche LICEF** de la Télé-université (TÉLUQ) et la **Vitrine technologie-éducation** (VTÉ) du Collège de Bois-de-Boulogne, avec la collaboration du **projet ORI-OAI** (France) et du **GTN-Québec**.

L'initiative BRER vise des objectifs larges favorisant la réutilisation des ressources éducatives numériques dans la Francophonie par :

* la mutualisation de systèmes québécois et français de gestion des banques de ressources (Eurêka, Paloma et ORI-OAI) et la création d'un nouveau système sur le Web de données (COMÈTE) ;
* la mise en place d'un service de moissonnage permettant la mise en commun libre des ressources recensées ;
* l'offre d'une méthodologie et de guides en vue d'assurer la mise en place et la qualité des banques de ressources éducatives ;
* et la création d'une communauté de développement et de soutien dans les pays de la Francophonie afin d'assurer la pérennité de l'expertise, des outils et des services.

Publics cibles visés

Les **fournisseurs de ressources** (institutions d'enseignement, centres multimédias, musées, bibliothèques...) :

* doivent disposer d'outils pour exposer leurs ressources au moissonnage, quel que soit leur format de métadonnées ;
* doivent pouvoir installer rapidement des passerelles de leurs bases de données vers des formats standards de métadonnées, afin de pouvoir exposer leurs ressources et les rendre disponibles au moissonnage sur une base nationale et internationale.

Les **diffuseurs de ressources** (institutions et organisations diverses) :

* doivent pouvoir offrir des points d'accès aux ressources (portails, plateformes en ligne, fils RSS,...) proches de leurs usagers.

Les **utilisateurs de ressources** (professeurs, étudiants, concepteurs, animateurs) :

* doivent pouvoir réaliser des moissonnages personnalisés à partir de sources dont la qualité est connue;
* doivent pouvoir naviguer dans des banques et des collections de ressources en fonction de leurs besoins.

http://www.brer.ca/

Canal U

La web tv de l’enseignement supérieur.

http://www.canal-u.tv/

Carrefour éducation

Portail éducatif qui propose aux enseignants québécois des ressources didactiques pour le préscolaire, le primaire et le secondaire.

http://carrefour-education.qc.ca/

CEGEP

Au Québec, un collège d'enseignement général et professionnel, ou cégep, est un établissement d'enseignement collégial public où est offerte une formation technique et pré-universitaire. Fondés à la fin des années 1960 à la suite de la Commission Parent, ces établissements sont soumis à la Loi sur les collèges d'enseignement général et professionnel, qui vise tous les collèges publics du Québec, ainsi qu'au règlement sur le régime des études collégiales, qui visent tous les établissements pouvant émettre un diplôme d'études collégiales (DEC) ou une attestation d'études collégiales. Le Québec compte 48 cégeps.

Dans ces collèges, deux types de programmes menant au DEC sont offerts : les programmes pré-universitaires et les programmes techniques. Les programmes pré-universitaires sont d'une durée de deux ans (quatre sessions) et mènent à l'université. Les programmes techniques durent généralement trois ans (six sessions) et mènent au marché du travail et à certains programmes universitaires. Les cégeps offrent également un service de formation continue.

En cours d'études, l'étudiant de niveau collégial se voit attribuer une cote R, calculée à partir de son rendement académique comparé à celui des autres étudiants de ses classes, qui déterminera sa capacité à accéder à certains programmes universitaires. Une cote R moyenne, qui permet d'accéder à la plupart des programmes, est de l'ordre de 25.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Coll%C3%A8ge\_d%27enseignement\_g%C3%A9n%C3%A9ral\_et\_professionnel

Cirta Licef (2)

Le CIRTA se donne pour mission d'étudier, de développer et d'évaluer des théories, des modèles, des méthodes, des systèmes et des pratiques de téléapprentissage du point de vue des sciences cognitives, selon une approche interdisciplinaire, et d'assurer le transfert et la valorisation des résultats de ses recherches.

* 1992 : Création du Laboratoire en Informatique Cognitive et Environnements de Formation (LICEF) par Gilbert Paquette à la TÉLUQ
* 1995 : Obtention du statut de Centre de recherche
* 2000 : Création du Centre interuniversitaire en téléapprentissage (CIRTA), devenu en 2007 le Centre interuniversitaire de recherche sur les technologies d'apprentissage.
* 2001 : Obtention d’une chaire de recherche en Ingénierie cognitive et éducative (CICE)
* 2002 : Création de 2 Spin-Off  
  - Nomino Technologies [(Coginove)](http://www.coginov.com/)  
  - Technologies Cogigraph
* 2007 : Renouvellement de la chaire de recherche CICE

<http://www.licef.teluq.uquebec.ca/cirta/>

COMETE

COMÈTE est une application logicielle permettant de trouver, agréger, organiser en collection et diffuser le patrimoine numérique des institutions d'enseignement et autres intervenants des systèmes d'éducation.

De façon large, on peut décrire COMÈTE comme un outil ''gestionnaire de ressources''.

Cette application est développée en "open source" dans le cadre du projet BRER. Elle résulte d'une analyse des modules des outils Eurêka, Paloma et ORI-OAI.

**Spécificités de COMÈTE**

COMÈTE s’inscrit dans la mouvance du web sémantique, s'appuie sur la nouvelle norme ISO-MLR (Metadata for *learning resources*) et adopte l’approche RDF (*Resource Description Framework*). Ce système vise à pallier les difficultés posées par la multiplicité des formats, des vocabulaires et des normes de référencement, donc à faciliter le moissonnage et la recherche des ressources.

Source : http://www.brer.ca/index.php?option=com\_content&view=article&id=20&Itemid=107

Creative Commons [Contrat Creative Commons](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/) (1)

Creative Commons (CC) est une organisation à but non lucratif dont le but est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standards de leur pays, jugés trop restrictif. L’organisation a créé plusieurs licences, connues sous le nom de licences Creative Commons. Ces licences, selon leur choix, restreignent seulement quelques droits (ou aucun) des travaux, le droit d'auteur (ou « *copyright* » dans les pays du Commonwealth et aux États-Unis) étant plus restrictif.

**Forme juridique :** Association à but non lucratif

**But :** Développement de droits de propriété intellectuelle "raisonnables" et flexibles

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Creative\_Commons

Crem (5)

**Le Centre de** recherche **sur les médiations** (CREM) regroupe des enseignants-chercheurs, des personnels d'appui et des docteurs et doctorants d'un établissement contractant (université de Lorraine - UL) et d’un établissement associé (université de Haute-Alsace - UHA).

Le CREM est un **laboratoire interdisciplinaire** :

- sciences de l’information et de la communication (71e section)

- sciences du langage (7e section)

- sciences de l’art (18e section)

- littérature (9e section)

Les chercheurs interrogent les **phénomènes de médiation et de création** sur les plans technique, organisationnel, politique, interculturel, sémantique, littéraire, esthétique et artistique. S’ensuivent des travaux visant à modéliser ces dynamiques, à cerner les enjeux des rapports à des normes et à des écarts, à comprendre les processus de régulation.

http://www.univ-metz.fr/ufr/sha/crem/

Debian

Debian est un système d'exploitation libre pour ordinateur. Un système d'exploitation étant la suite des programmes de base et des utilitaires qui permettent à un ordinateur de fonctionner.

Debian contient plus de 37 500 paquets ; les paquets étant des composants logiciels précompilés conçus pour s'installer facilement sur une machine.

http://www.debian.org/index.fr.html

Delicious (1)

**delicious** (aussi connu sous son ancien nom, del.icio.us) est un site web *social* permettant de sauvegarder et de partager ses marque-pages Internet et de les classer selon le principe de [folksonomie](http://fr.wikipedia.org/wiki/Folksonomie) par des mots clés (ou *tags*).

Joshua Schachter l’a créé fin 2003 dans le but originel de sauvegarder ses marque-pages personnels.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Delicious

Dépôt de ressources numériques (2)

Un dépôt de ressources numériques permet de constituer un réservoir recevant, regroupant et recensant une production scientifique sous forme numérique et de valoriser ces ressources.

En attendant le monde idéal où les objets d’apprentissage seront facilement accessibles et gérables, Thot Cursus a repéré 51 dépôts d’objets d’apprentissage, dont 11 sont francophones.

Source : http://cursus.edu/institutions-formations-ressources/formation/13493/repertoire-des-depots-objets-apprentissage-51/#.Ux4kOYUqgl8

Digg

Digg est un site web communautaire qui a pour but de faire voter les utilisateurs pour une page web intéressante et proposée par un utilisateur. Typique du phénomène « Web 2.0 », il combine *social bookmarking*, blog et syndication. Il dispose de plusieurs catégories telles que *Politique*, *Divertissement*, *Vidéos* et *Technologie*.

Les nouveaux articles et les sites web soumis par les utilisateurs sont notés par d'autres utilisateurs. Si une proposition remporte le succès nécessaire, elle est affichée sur la page d'accueil.

Site de partage de liens Internet

Type de site**:** *social bookmarking*

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Digg

Diigo

Diigo is a social bookmarking website which allows signed-up users to bookmark and tag web-pages. Additionally, it allows users to highlight any part of a webpage and attach sticky notes to specific highlights or to a whole page. These annotations can be kept private, shared with a group within Diigo or a special link forwarded to someone else. The name "Diigo" is an acronym from "Digest of Internet Information, Groups and Other stuff".

Premium account holders can perform full-text searches of cached copies of bookmarks. A full-text search also searches page URLs, tags and annotations. This means that premium account holders can choose to omit tags that already appear in the text of a page to be bookmarked (although text inside images cannot be searched).

The launch of Diigo met with mixed responses, from the unimpressed to the enthusiastic. Diigo beta was listed as one of the top ten research tools by CNET in 2006.

Outside the website, Diigo's graphical user interface includes an optional [bookmarklet](http://en.wikipedia.org/wiki/Bookmarklet), or a customizable toolbar, with various search capabilities. Highlight is enabled by a menu, that can either appear automatically when content is selected, or be embedded into the context menu.

In March 2009, Diigo acquired web-clipping service Furl from [Looksmart](http://en.wikipedia.org/wiki/Looksmart) for an undisclosed price.

The site also has an extension available on the Chrome Web Store.

On October 25, 2012, the diigo.com domain was hijacked. An unknown attacker changed the authoritative nameserver records ("NS records") for DNS zone DIIGO.COM, temporarily giving control to nameservers at AFRAID.ORG, and causing traffic to be misdirected.

Mobile apps for Diigo are available on [iOS](http://en.wikipedia.org/wiki/IOS), Android and Windows Phone 7.

**Type de site :** [*social bookmarking*](http://fr.wikipedia.org/wiki/Social_bookmarking)

Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Diigo

Données liées (2)

Le Web des données (Linked Data, en anglais) est une initiative du W3C (Consortium World Wide Web) visant à favoriser la publication de données structurées sur le Web, non pas sous la forme de silos de données isolés les uns des autres, mais en les reliant entre elles pour constituer un réseau global d'informations. Il s'appuie sur les standards du Web, tels que HTTP et URI - mais plutôt qu'utiliser ces standards uniquement pour faciliter la navigation par les êtres humains, le Web des données les étend pour partager l'information également entre machines. Cela permet d'interroger automatiquement les données, quels que soient leurs lieux de stockage, et sans avoir à les dupliquer.

Tim Berners-Lee, directeur du W3C, a inventé et défini le terme **Linked Data** et son synonyme **Web of Data** dans un ouvrage portant sur l'avenir du Web sémantique. En France, le terme Web des données est de plus en plus utilisé par la communauté des professionnels du domaine.

Selon des ingénieurs de l'École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne, qui font référence à des travaux d'une experte autrichienne en gestion des connaissances, la puissance des données ouvertes et liées peut beaucoup apporter à la dynamique du développement durable.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Web\_des\_donn%C3%A9es

Droit d’auteur

Cours en ligne gratuit sur le droit d'auteur

Dominique Lachiver, formateur TICE et chargé de mission C2i2-e à l'ÉSPÉ (École supérieure du professorat et de l'éducation) de l’Université de Caen Basse-Normandie, a publié à l'automne 2013 une présentation sur le droit d'auteur, mise à jour en février 2014.  On retrouve le lien vers ce cours en ligne sur le site de l'auteur, Espace Dominique Lachiver, où sont rassemblés des ressources et des articles en accompagnement de formations.

Ce cours sur le droit d'auteur, un sous-ensemble du cours complet sur les TIC et les responsabilités professionnelles de l’enseignant, a pour objectif de "prendre en compte les lois et les exigences d'une utilisation professionnelle des TICE concernant la propriété intellectuelle." Dans la présentation d'une vingtaine de pages, on trouve des définitions et les explications de différents concepts en lien avec le droit d'auteur. Par exemple, on y explique clairement la différence entre le droit moral (paternité d'une œuvre) et le droit patrimonial (exploitation d'une œuvre). On y traite des droits voisins au droit d'auteur, du droit de l'image et des exceptions au droit d'auteur, pédagogiques et autres.

Trois parties de la présentation portent sur les droits d'auteur associés à des types d'œuvres particuliers : les œuvres plurales, les œuvres sur Internet et les logiciels, libres ou propriétaires. Une autre section porte sur la production des apprenants et des enseignants ; on y explique de manière précise les critères qui font qu'une production étudiante pourra faire l'objet de droits d'auteur. Un tableau de synthèse permet de bien comprendre où ces droits peuvent être appliqués, pour des productions étudiantes réalisées dans des contextes différents.

Une page traite des ressources libres et définit les types de licences Creative Commons.  La création d'hyperliens, qui n'est pas réglementée, mais qui suppose de se conformer à la nétiquette, est aussi intégrée au diaporama.

**S'exercer**

On peut tester sa compréhension des droits d'auteur en répondant à des questions de formats variés dans les pages d'exercices placés à la suite des explications.  En cliquant sur le bouton ou l'icône "Correction", on découvre si on a la réponse correcte ou erronée. Dans un cas comme dans l'autre, la réponse correcte est expliquée précisément.

Des compléments d'information sont proposés dans certaines pages sous forme d'hyperliens vers d'autres ressources du web. Par exemple, dans la section Exceptions pédagogiques, des liens sont donnés vers les textes des accords pour le livre, l'audiovisuel et la musique.

Le cours (réalisé avec l'application Diaporama de la suite logicielle libre [SCENARI](http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/presModeleScDiscoDiaporama.html)) est simple et agréable à consulter. À gauche se trouve une table des matières qui indique où nous en sommes dans la consultation. On navigue à l'aide de flèches avant et arrière ou on choisit une page et un sujet dans la table des matières afin d'y accéder directement. Ce cours est également disponible en version pour tablette (que nous n'avons cependant pas testée ici).

**Sources : Droit d'auteur** de Dominique Lachiver : <http://ressources.lachiver.fr/tice/Juridique/3DroitAuteur/Auteur_web.publi/web/co/Auteur_web.html> [consulté le 24 février 2014]

http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/21536/cours-ligne-gratuit-sur-droit-auteur/?utm\_source=Thot+Cursus+-+Bulletins+hebdomadaires&utm\_campaign=dba622eefd-UA-5755289-1&utm\_medium=email&utm\_term=0\_3ba118524c-dba622eefd-13381533#.UyIB9YUqgl8

Dublin Core (2)

Le Dublin Core est un schéma de métadonnées générique qui permet de décrire des ressources numériques ou physiques et d’établir des relations avec d'autres ressources.

Il comprend officiellement 15 éléments de description formels (titre, créateur, éditeur), intellectuels (sujet, description, langue…) et relatifs à la propriété intellectuelle.

Le Dublin Core fait l'objet de la norme internationale ISO 15836, disponible en anglais et en français depuis 2003.

Il est employé par l'Organisation mondiale de la santé, ainsi que d'autres organisations intergouvernementales.

Le Dublin Core a un statut officiel au sein du W3C et de la norme ISO 23950.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Dublin_Core>

Éducation et numérique (3)

L’association éducation & numérique fournit aux p**rofesseurs, formateurs, enseignants, moniteurs, professeurs documentalistes** un outil numérique simple à utiliser pour créer des contenus à destination des apprenants.

**• Un outil d’édition scolaire simple pour**

– **structurer se**s contenus selon un plan de séance / séquence.

– créer des **Quiz, Glisser-Déposer, Textes à trous**

– **indexer de**s activités par rapport aux programmes (ou pas).

**•  Interopérable**

– **exporter une activité** par un embed sur ses blogs pédagogiques, ses sites, ses agrégateurs de flux de type Netvibes.

– intégrer un **package SCORM** sur son ENT ou sa base académique.

– ou bien faire un **lien HTML** vers l’activité.

**• Open source**, sous licence GNU Affero.

– libre d’utiliser son outil (pas de permission à obtenir !) ;

– libre d’étudier son outil ;

– libre de le modifier ;

– libre de le copier et de le redistribuer, y compris dans une version modifiée.

**• Collaboratif**

– **dupliquer** des activités pour ne pas repartir d’une page blanche et parce qu’à plusieurs on est plus fort,

– écrire sous **licence**[creative commons](http://creativecommons.fr/), afin de **partager**de ses créations, avec ses pairs par exemple, pour un travail collaboratif facilité.

http://www.education-et-numerique.org/

EDUlib (2)

Une initiative de HEC Montréal qui vise à rendre disponible en accès libre une formation universitaire de qualité en français dans le domaine de la gestion.

https://edulib.hec.ca/portal

Edusource (2)

Ce site regroupe les ressources et autres outils d'apprentissage en langue française financés par le ministère de l'Éducation de l'Ontario et par ses partenaires. Ces ressources ont pour but de promouvoir et d'enrichir l'apprentissage de tout le personnel scolaire œuvrant dans les écoles de langue française de l'Ontario.

Ces ressources doivent soutenir la mise en œuvre de stratégies d'enseignement et d'apprentissage favorisant la réussite des élèves francophones en Ontario.

http://www.edusourceontario.com/

Embed

La balise HTML EMBED permet d'insérer, une vidéo ou du son ou du flash.

<EMBED> </EMBED>

La balise HTML EMBED est généralement associée avec la balise HTML **<**OBJECT**>**  
Les attributs Html cités sont les attributs principaux de la balise HTML EMBED.  
Chaque plugin a ses propres attributs.  
Pour la balise HTML OBJECT, ces attributs seront mis dans la balise HTML PARAM dans l'attribut HTML NAME. Pour la balise HTML EMBED, ils seront insérés en temps qu'attributs.

Source : http://www.aliasdmc.fr/balise/zone\_html\_embed.html

Voir aussi : Balise

Eureka

Portail de l’enseignement supérieur, de la recherché et de l’innovation en Lorraine (France).

http://eureka.lorraine.eu/jahia/Jahia

Eurêka

Référentiel de ressources numériques d’enseignement et d’apprentissage pour le réseau des cégeps (lycées canadiens). Ce répertoire offre près de 20 000 ressources.

En collaboration avec l’Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique et Ministère de la Communauté française de Belgique, la Vitrine technologie-éducation a développé un réseau d’échanges de descriptions de ressources numériques d’apprentissage Eurêka, en logiciel libre, grâce à un financement du ministère de l’Éducation, du Loisir et du Sport, gouvernement du Québec et coopération Québec-Wallonie-Bruxelles ; 2004 à 2008).

Source : http://www.vteducation.org/fr/a-propos-de-nous/portfolio-de-nos-realisations

European Schoolnet

European Schoolnet is **a network of 30 European** Ministries **of Education,** schools and researchers, based in Brussels, Belgium.

They aim to bring innovation in teaching and learning.

http://www.eun.org/

Fedora

Fedora, anciennement Fedora Core, est une distribution GNU/Linux bâtie sur le système RPM, développée par le Projet Fedora et soutenue par la société Red Hat. Cette distribution se veut être un système d'exploitation complet et généraliste, composé uniquement de logiciels libres. Fedora dérive donc de la distribution Red Hat Linux, et est destinée à la remplacer pour les utilisateurs finaux (utilisation non commerciale). Le maintien de Fedora est en grande partie redevable à sa communauté d'utilisateurs. Bien que [Red Hat](http://fr.wikipedia.org/wiki/Red_Hat) emploie de nombreux développeurs pour Fedora, l'entreprise ne fournit pas d'assistance officielle pour les utilisateurs du grand public. Le rythme de sortie des nouvelles versions suit celui de GNOME, c'est-à-dire 6 mois.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Fedora\_%28Linux%29

Folksonomie

Une folksonomie, ou indexation personnelle, est un système de classification collaborative décentralisée spontanée, basé sur une indexation effectuée par des non-spécialistes.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Folksonomie

Framapad

Framapad est un éditeur de texte collaboratif en ligne libre.

http://www.tice-education.fr/index.php/tous-les-articles-er-ressources/ent/557-framapad-un-editeur-de-texte-collaboratif-en-lignelibre

Fuseschool (3)

Programme éducatif global pour démocratiser l’enseignement secondaire dans le monde entier.

Produite par The FuseSchool, The Fuse School est une série de vidéos partagées en mode public sur la chaîne YouTube de FuseSchool - Global Education, qui expliquent des notions en Maths, Physique, Chimie, Biologie, TIC, etc.

www.fuseschool.org/

GLOBE (2)

Global learning objects brokered exchange (Globe) connecting the world and unlocking the deep web.

http://globe-info.org/

Globe est un consortium international qui vise l’accessibilité et la mise à disposition de ressources éducatives aux enseignants et apprenants du monde entier.

Des organisations d’Australie, du Canada, d’Europe, du Japon et des Etats-Unis ont formé une alliance globale afin de faciliter la mise à disposition de ressources éducatives aux enseignants et apprenants du monde entier.

L’alliance Global Learning Objects Brokered Exchange (GLOBE) a été établie entre les membres suivants : la Fondation ARIADNE en Europe, eduSourceCanada au Canada, Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching (MERLOT) aux Etats-Unis, et National Institute of Multimedia Education (NIME) au Japon. Ces organisations ont convenu de travailler en collaboration sur une vision partagée de l’accès à du contenu d’apprentissage de qualité.

Les premiers travaux de l’alliance concernent le développement d’études de cas, de spécifications, de règles économiques et de technologies qui permettront des recherches dans les viviers de connaissance que les partenaires ont mis en oeuvre durant les cinq dernières années. Le site Web de GLOBE permettra de rendre compte des avancées de l’alliance.

Le consortium fournit un réseau distribué d’objets pédagogiques qui prennent en compte les standards de la formation ouverte et à distance.

GLOBE a pour objectif de connecter le monde et de proposer des ressources pédagogiques de qualité à travers le partage de connaissances et savoir-faire entre les créateurs de contenus.

Source : http://cursus.edu/article/2875/globe-reseau-distribue-objets-pedagogiques/#.Ux-SHoUqgl8

GNU

GNU est un système d'exploitation libre lancé en 1983 par Richard Stallman, puis maintenu par le projet GNU. Son nom est un acronyme récursif qui signifie en anglais « **G**NU’s **N**ot **U**NIX » (littéralement, « GNU n’est pas UNIX »). Il reprend les concepts et le fonctionnement d’UNIX.

Le système GNU permet l’utilisation de tous les logiciels libres, pas seulement ceux réalisés dans le cadre du projet GNU.

GNU a fêté son trentième anniversaire au MIT de Cambridge (Massachusetts) en septembre 2013. Son symbole est un gnou

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/GNU

GPL

La licence publique générale GNU, ou *GNU General Public License* (son seul nom officiel en anglais, communément abrégé ***GNU GPL*** voire simplement « GPL ») est une licence qui fixe les conditions légales de distribution des logiciels libres du projet GNU. Richard Stallman, président et fondateur de la Free Software Foundation en est l'auteur. Sa dernière version est la « GNU GPL version 3 » publiée le 29 juin 2007 avec le concours juridique d'Eben Moglen.

Cette licence a depuis été adoptée, en tant que document définissant le mode d'utilisation, donc d'usage et de diffusion, par de nombreux auteurs de logiciels libres, en dehors des projets GNU.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\_publique\_g%C3%A9n%C3%A9rale\_GNU

GRAAL (2)

L'application Graal de gestion de la recherche est développée et maintenue par le GIS Graal avec lequel les établissements, intéressés par l'application, doivent conventionner.

Le GIS a confié  à l'Amue la responsabilité du déploiement du logiciel et de l'assistance à travers l'outil DA/DM. Il assiste l'Amue dans son activité d'assistance par son expertise.

http://www.amue.fr/recherche/logiciels/graal/

HAL (2)

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion d'articles scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, et de thèses, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

http://hal.archives-ouvertes.fr/

Indexation (2)

Représentation par les éléments d’un langage documentaire des notions résultant de l’analyse d’un document ou d’une question en vue d’en faciliter la recherche.

L’indexation d'un texte consiste à repérer dans celui-ci certains mots ou expressions particulièrement significatifs (appelés *termes*) dans un contexte donné, afin de créer un index terminologique.

L’indexation matière est le processus qui consiste à indiquer le sujet d'un [document](http://fr.wikipedia.org/wiki/Document) dans un catalogue, un instrument de recherche, ou une base de données bibliographiques.

L’indexation automatique de documents est un ensemble de techniques au croisement de l'informatique et des sciences de l'information et des bibliothèques qui permettent de repérer des éléments significatifs dans des documents numériques comme des documents textuels, des pages web, etc. Elle est notamment utilisée par les moteurs de recherche.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Indexation>

Le REFRER propose un guide d'indexation, extrait du document Profil d'application Normetic 1.2 publié par le GTN-Québec en 2008. Quant au profil d'application Normetic 2.0 pour MLR, il est en voie d'élaboration par le GTN-Québec (2013).

http://www.refrer.licef.ca/index.php/methode-et-guides/guide-de-l-indexeur

Interface

Une interface est la couche limite entre deux éléments par laquelle ont lieu des échanges et des interactions.

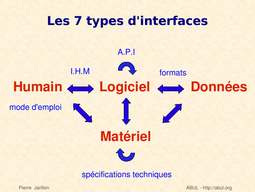
**En informatique et en électronique**, une interface est un dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs :

* + Une interface humain-machine permet des échanges entre un humain et une machine,
  + Une interface de programmation permet des échanges entre plusieurs logiciels,
  + Une interface, dans certains langages objet (Java, C++, ...), est la déclaration de signature(s) d'une fonction que toutes les classes héritantes devront dûment implémenter
  + Il y a de nombreuses interfaces électroniques entre les différents dispositifs électroniques d'un appareil informatique.

Une interface en informatique est un arrangement de conception logicielle pour permettre le couplage de composants. Pour une bibliothèque logicielle on parle d’interface de programmation ou API, permettant le couplage entre un programme et la bibliothèque. Pour une classe, un objet ou un module logiciel, on parle simplement d’interface ; cette interface permet le couplage entre classes, objets ou modules.

L’interface qui est présentée à l’utilisateur est nommée interface utilisateur. Elle donne accès aux fonctions du programme par le biais d’un clavier, d’une souris ou d’un écran tactile tout en les représentant d’une manière graphique (couplage entre l’homme et la machine).

Seule, la connaissance exhaustive des interfaces d’un produit ou d’un système permet d’en garantir l’interopérabilité. On peut définir 7 sortes d’interfaces plus une huitième, la relation entre humains. Cette dernière nécessite également des protocoles strictement définis afin d’éviter les conflits.

[](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interop-7interfaces.png) en informatique

### Interface homme-machine

L'interface homme-machine d'un des ordinateurs de bord des missions Apollo.

Une interface homme-machine (IHM) permet d’échanger des informations entre l’utilisateur humain et la machine. Pour que cette communication soit la plus simple à faire et à réaliser, on utilise différents éléments. Les périphériques d’entrée, comme le clavier, la souris, le microphone ou le scanner permettent à l’homme de donner des renseignements ou des ordres à la machine. Les périphériques de sortie comme l’écran, des diodes, les haut-parleurs ou l’imprimante permettent à la machine de répondre aux ordres et d’afficher des informations.

L’écran est un élément important et peut afficher du texte simple aussi bien que des interfaces graphique. L’un des buts de la discipline est ainsi de donner des outils et des éléments pour mettre en forme au mieux cet environnement, et ainsi permettre à l’homme d’interagir de manière plus *humaine* et plus efficace avec la machine.

L’interface Web est un exemple d’interface homme-machine constituée de pages web, permettant par exemple de faire des achats à distance. Une interface Web est généralement accessible par un navigateur Web. Les éléments les plus courants de l’interface web sont un logo, un menu de fonctionnalités et un moteur de recherche. Souvent elle permet d’échanger des informations avec une base de données.

### En science de la communication

En science de la communication, l’interface peut être définie par cinq couches[1](http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface#cite_note-1) :

1. **Physique** : Définition du support d’information ou du média physique. Ce peut être une carte réseau, une disquette, une clé USB, une feuille de papier, les vibrations de l’air…
2. **Orthographique** : Définition du codage des caractères, des images et des sons, les phonèmes. Par exemple : ISO-latin1, ASCII 7 bits, Unicode, jpeg, [vorbis](http://fr.wikipedia.org/wiki/Vorbis), morse, …
3. **Lexicale** : Définition des termes échangés. Par exemple : nom, prénom, code postal, numéro INSEE, …
4. **Grammaticale** : Ordre et ordonnancement des termes.
5. **Fonctionnelle** : Quelle est la signification de l’information ? Qui a le droit de l’envoyer ? Que doit en faire le récepteur ? Quel est le contexte ?

Les trois derniers niveaux contribuent à la sémantique de la communication.

On retrouve ceci aussi bien dans la structure des documents XML et XHTML que dans le langage parlé.

Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface>

Interface de programmation

En informatique, une interface de programmation (abr. *API* pour *Application Programming Interface*) est un ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels. Elle est offerte par une bibliothèque logicielle ou un service web, le plus souvent accompagnée d'une description qui spécifie comment des programmes *consommateurs* peuvent se servir des fonctionnalités du programme *fournisseur*.

Dans l'industrie contemporaine du logiciel, les applications informatiques se servent de nombreuses interfaces de programmation, la programmation se fait en réutilisant des *briques* de fonctionnalités fournies par des logiciels tiers. Cette construction par assemblage nécessite pour le programmeur de connaître la manière d’interagir avec les autres logiciels, qui dépend de leur interface de programmation. Le programmeur n'a pas besoin de connaître les détails de la logique interne du logiciel tiers, et celle ci n'est généralement pas documentée par le fournisseur.

Des logiciels tels que les systèmes d'exploitation, les systèmes de gestion de base de données, les langages de programmation, ou les serveurs d'applications comportent une interface de programmation.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface\_de\_programmation

Interopérabilité (2)

L'interopérabilité est la capacité que possède un produit ou un système, dont les interfaces sont intégralement connues, à fonctionner avec d'autres produits ou systèmes existants ou futurs et ce sans restriction d'accès ou de mise en œuvre.

Il convient de distinguer « interopérabilité » et « compatibilité ». Pour être simple, on peut dire que la compatibilité est une notion verticale, qui fait qu'un outil peut fonctionner dans un environnement donné en respectant toutes les caractéristiques, et l'interopérabilité est une notion transversale, qui permet à divers outils de pouvoir communiquer – quand on sait pourquoi, et comment, ils peuvent fonctionner ensemble.

Autrement dit, on ne peut parler d'interopérabilité d'un produit ou d'un système que si on connaît intégralement toutes ses interfaces.

L'interopérabilité est considérée comme très importante, voire critique, dans de nombreux domaines, dont l'informatique, le médical au sens large, les activités ferroviaires, l'électrotechnique, l'aérospatiale, le domaine militaire et l'industrie en général. Les différents systèmes, appareils et éléments divers utilisés doivent pouvoir interagir sans heurts.

Compte tenu du fait que ces éléments sont produits par des constructeurs divers, avec des méthodes variées, et qu'ils répondent à des besoins spécifiques, l'idée la plus simple consiste à définir une base explicite, une norme ou un ensemble de normes, que chaque élément va « implanter » dans son propre fonctionnement.

Cette norme joue un double rôle : elle est d'abord un indicateur de la façon dont le dialogue entre les différents éléments doit s'opérer — et cristallise donc les besoins de ce dialogue ; elle est ensuite une passerelle de communication, qui va pouvoir éventuellement s'adapter aux besoins changeants des éléments. La norme est alors la base de conception des interfaces.

Un exemple de systèmes interopérables est le téléphone. Toutes les interfaces sont des normes gérées par l'UIT-T. On peut ainsi téléphoner sans se soucier de la marque de téléphone de son correspondant ni des matériels utilisés par les différents opérateurs.

Le monde anglo-saxon voit l'interopérabilité sous l'angle de l'informatique et des télécommunications, et comme un moyen de puissance et de domination du marché. L'interopérabilité industrielle est traitée par les anglo-saxons par l'intermédiaire de l'ingénierie des systèmes, qui est une discipline universitaire.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Interop%C3%A9rabilit%C3%A9

JISC

Jisc (formerly the Joint Information Systems Committee, and still commonly referred to as JISC) is a United Kingdom non-departmental public body whose role is to support post-16 and higher education, and research, by providing leadership in the use of information and communications technology (ICT) in learning, teaching, research and administration. It is funded by all the UK post-16 and higher education funding councils.

Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Jisc

Learning Object Metadata (2)

Le Learning Object Metadata (LOM) est un schéma de description de ressources d’enseignement et d’apprentissage. Le LOM peut être utilisé pour décrire des ressources tant numériques que non numériques. Techniquement, son nom est IEEE 1484.12.1-2002 (LOM).

C’est le premier grand standard à être accepté pour les REL. Il a été conçu, en 2002, par le comité IEEE-LTSC-LOM, Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. - Learning Technology Standards Committee - Learning Objects Metadata Working Group, organisme international regroupant des représentants du Canada, des États-Unis, de plusieurs pays d’Europe, d’Afrique, d’Amérique latine, d’Asie et de certaines régions du Pacifique.

En France, le LOMFR correspond à la norme française NF Z76-040 publiée par l'AFNOR en décembre 2006.

Dans le cadre de la formation en ligne, SCORM 2004 spécifie que les métadonnées lorsqu'elles sont incluses dans un paquet [manifest](http://fr.wikipedia.org/wiki/Learning_management_system#Logiciels_d.27interop.C3.A9rabilit.C3.A9) doivent être conformes au standard IEEE LOM pour le modèle de données LOM et le schéma XML.

Le LOM a été, dès ses débuts, proposés pour suivre un processus de normalisation au niveau ISO. Le projet de normalisation s'est en définitive développé en optant pour des choix de modélisation et des options techniques différentes de ceux proposés par le LOM. Ce processus a abouti en 2011 à la publication de la norme ISO/IEC 19788 - Metadata for Learning Resources et conduit certains pays à établir des correspondances entre le LOM et cette nouvelle norme..

Le LOM comporte 9 catégories regroupant 68 éléments dont 10 sont composés et prévoit donc la documentation facultative de 58 champs. Parmi ces éléments, il est possible de retrouver l'information véhiculée par les 15 éléments du Dublin Core qui forment la norme ISO 15836 (2003).

1. General : Regroupe les caractéristiques d’une ressource qui sont indépendantes du contexte d’utilisation (titre, langue, description, etc.).
2. Life cycle : Décrit l’état actuel d’une ressource et qui y a contribué durant son évolution (version, entités contributives, etc.).
3. Meta-[Metadata](http://fr.wikipedia.org/wiki/Metadata" \o "Metadata) : Rassemble les données détaillant la fiche descriptive elle-même plutôt qu’une ressource.
4. Technical : Assemble les caractéristiques techniques d’une ressource (format, taille, localisation…).
5. Educational : Décrit les caractéristiques pédagogiques d’une ressource (type de ressource, rôle de l’utilisateur, contexte d’utilisation…).
6. Rights : Spécifie les conditions d’utilisation d’une ressource (coûts, droits d’auteur, etc.).
7. Relation : Décrit, s’il y a lieu, la relation entre une ressource et d’autres ressources.
8. Annotation : Permet des commentaires sur l’utilisation pédagogique d’une ressource.
9. Classification : Décrit la localisation d’une ressource dans un certain système de classification.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Learning\_Object\_Metadata

Lornet (2)

The LORNET research network is actually the major Canadian project in Learning Object repositories. The network has taken over the technology developed previously in EDUSOURCE and previous Canadian projects (POND, CAREO, CLOE, SavoirNET, CANLOM) to push it forward. It groups more than a hundred researchers, professionals and graduate students, distributed in six Canadian universities, five research centers and four research chairs. It was awarded $ 7.5 million over five years by the Natural Science and Engineering Research Council, the main research agency of the Canadian government. During this period, companies and other organizations also contribute substantial amounts of cash and in-kind support.

LORNET conducts research on networked repositories of learning objects, as a key element in today’s major international trends in distance learning and knowledge management. The focus is to make documents, tools, and Web services available for learning and knowledge management within institutions and organizations. It holds and annual conference and offers a bi-monthly information newsletter.

LORNET represents Canada within the GLOBE consortium, federating repositories in Canada, together and with other GLOBE partners through its PALOMA software that provides a set of tools: for LOM description of resources, organization of LOM records, a sophisticated rights management to LOMs and resources, three search methods and communication API that provides an SQI service. In the last two year, over 20 000 resources are being referenced for federated search through a number of projects linking a network of 12 university repositories, a College level repositories and K-12 repositories with support from Ministries of Education. The LORNET network is in the process of being transformed into a sustainable not-for-profit institute.

[http://www.lornet.ca](htp://www.lornet.ca)

LTSP

*Linux Terminal Server Project* (LTSP) est un ensemble de programmes permettant à plusieurs personnes d'utiliser le même ordinateur. Cela est réalisé par la mise en place d'un réseau informatique composé d'un serveur sous Linux et de clients légers.

* Le serveur héberge et exécute toutes les applications.
* Les clients sont appelés terminaux [X](http://fr.wikipedia.org/wiki/X_Window_System) (*X* pour graphique). Ils transforment les signaux venant de la souris et du clavier, les envoient au serveur par le réseau, puis affichent sur leur écran le résultat renvoyé par le serveur. Ces clients légers ne nécessitent ni disque dur, ni processeur puissant – on les appelle aussi « *diskless clients* », soit clients sans disque. Ils peuvent être des ordinateurs anciens, obsolètes ou peu puissants. Dépourvus de composants mécaniques mobiles, ils peuvent être plus économes et silencieux que des ordinateurs de bureau standards.

LTSP est distribué selon les termes de la licence publique générale GNU et fait donc partie des logiciels libres.

Ce projet a été lancé et est maintenu par Jim McQuillan.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Linux\_Terminal\_Server\_Project

Marque page

En informatique, le terme marque-page (en anglais *bookmark*) est employé de façon similaire aux marque-pages utilisés avec les livres pour retrouver la page à laquelle la lecture avait été interrompue. On les retrouve principalement dans les logiciels de traitement de texte ou pour la navigation internet.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Marque-page\_%28informatique%29

Métadonnée (2)

Une métadonnée est une donnée servant à définir ou décrire une autre donnée, quel que soit son support (papier ou électronique).

Un exemple type est d'associer à une donnée la date à laquelle elle a été produite ou enregistrée, ou à une photo les coordonnées GPS du lieu où elle a été prise.

Les métadonnées sont à la base des techniques du Web sémantique. Elles sont définies dans le cadre du modèle Resource Description Framework (RDF).

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tadonn%C3%A9e

Moissonnage (2)

"Le moissonnage est un mécanisme permettant de collecter des métadonnées sur un [catalogue](http://www.geobourgogne.fr/accueil/actualites/10_315/petit_guide_pratique_du_moissonnage) distant et de les stocker sur le nœud local pour un accès plus rapide. Cette action de moissonnage est une action périodique, par exemple, une fois par semaine. Le moissonnage n'est pas un import simple : les métadonnées locales et celle du catalogue distant sont synchronisées. En effet, un catalogue Géosource est capable de découvrir quelles sont les métadonnées ayant été ajoutée, supprimée ou mise à jour dans le nœud distant."

Source :<http://www.geosource.fr/docs/admin/io/harvesting/index.html>

Pour le rôle du moissonnage de métadonnées dans une recherche de REL dite "fédérée", voir : Recherche fédérée.

Mot-clé

Dans le vocabulaire des documentalistes, un mot clé (ou mot-clé, mot clef ou mot-clef) désigne un mot ou un groupe de mots permettant de caractériser le contenu d’un document. Une liste de mots-clés permet ainsi de définir les thématiques représentées dans un document.

Dans le cadre de la recherche d'information, on assimile fréquemment les termes de recherche et de mot-clé : c'est en réalité un abus de langage, sauf si l'outil de recherche d'information contient un thésaurus dans lequel les termes de recherche saisis par les utilisateurs sont reliés aux mots-clés effectivement utilisés pour indexer les documents.

## Mot-clé (Info-Documentation)

Une liste de mots-clés permet de définir les thématiques principales et secondaires représentées dans un document. Selon l’usage qu’on en fait et le but poursuivi, le mot-clef a une fonction différente : pour les documentalistes, il est utilisé pour caractériser le contenu d’un document ; pour le demandeur, il va permettre de désigner les thèmes et notions du sujet étudié et traduire l’objet de la recherche. Le mot-clef peut avoir une utilité pour la lecture sélective et l’interrogation de base de données.

Pour qu’un mot clé soit pertinent et fonctionne, il faut qu‘il soit reconnu par un outil de recherche dans un index déjà constitué.

## Mot-clé (recherche internet)

Dans une recherche Internet, un mot clé est un terme pertinent utilisé pour trouver les pages Web correspondantes. Le terme a été popularisé aux débuts du développement des moteurs de recherche internet : Il était impossible de poser des questions en langage naturel pour trouver les pages appropriées, mais les recherches donnaient les meilleurs résultats si les recherches portaient sur quelques mots clés choisis. Ces "mots clés" reflétaient l'essence du thème recherché ; ils étaient susceptibles d'être présents sur tous les sites référencés par le moteur de recherche.

Les mots clés sont toujours utilisés aujourd'hui. Bien des moteurs de recherche modernes ont des méthodes (basées sur des algorithmes de recherche tenus secrets) pour déterminer quels mots dans un champ de recherche sont importants et doivent être traités. Les mots communs tels que les articles (a, un, le) et les conjonctions (et, ou, mais) ne sont pas traités comme mots clés car il serait inefficace de procéder ainsi. Presque chaque page en langue française sur Internet contient l'article "le", il n'y a donc aucun sens à le chercher. Un mot clé doit donc être pertinent et être porteur de sens.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Mot\_cl%C3%A9\_%28sciences\_de\_l%27information\_et\_des\_biblioth%C3%A8ques%29

Netvibes

Netvibes est un portail Web français personnalisable, représentatif de ce qu'on appelle le Web 2.0. Il a été lancé le 15 septembre 2005 par une startup du même nom basée à Paris et à Londres et fondée par les Français [Tariq Krim](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tariq_Krim) et Florent Frémont. Netvibes appartient depuis début 2012 au groupe Dassault Systèmes.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Netvibes

Objet d’apprentissage

Les objets d’apprentissage sont des «granules» de formation en principe réutilisables et réagençables selon différents objectifs ou environnements. Autrement dit, un bon objet d’apprentissage est complet en soi et fait le tour d’un point particulier de connaissance. De sorte que si quelqu’un a besoin de ce point de connaissance, il peut utiliser l’objet d’apprentissage. À lui de l’intégrer dans une démarche cohérente.

La taille et la complexité de l’objet ne sont pas considérées. Une simple photo peut être considérée comme un objet d’apprentissage, tout comme un cours complet. Seul compte le fait que le dit objet soit indexable ou puisse être décrit précisément.

Aux objets d’apprentissage sont idéalement associées les métadonnées d’indexation, Ces métadonnées indiquent, en principe, le contenu, la technologie, les droits d’auteur et autres éléments pour faciliter le repérage, l’intégration technique et l’administration de l’objet d’apprentissage.

Un premier identifiant international voit jour avec le DOI (Digital Object Identifier), sur le même principe que les codes uniques pour les produits ; ce service est offert par la fondation DOI internationale.

Source : http://cursus.edu/institutions-formations-ressources/formation/13493/repertoire-des-depots-objets-apprentissage-51/#.Ux4kOYUqgl8

Open Education Europa (5)

Ressources, cours et MOOCs des établissements d'enseignement européens.

http://www.openeducationeuropa.eu/fr

OpenCourseWare (2)

OpenCourseWare (OCW) désigne un projet destiné à mettre gratuitement en ligne des cours de niveau universitaire, de la même façon que les logiciels libres le sont. Généralement, les cours viennent avec une licence de distribution et de modification peu restrictive, souvent une licence Creative Commons.

Il englobe le *MIT OpenCourseWare*[*(en)*](http://en.wikipedia.org/wiki/MIT_OpenCourseWare), projet lancé en 2001 par le Massachusetts Institute of Technology (MIT) dans le but de mettre en ligne tout le matériel éducatif utilisé dans le cadre des cours donnés au MIT, qu'ils soient de niveau licence, maîtrise ou doctoral. De plus, le MIT s'est engagé à mettre gratuitement en ligne tout le matériel qu'il utilise, la date butoir étant la fin de 2007.

Le MIT a rencontré deux obstacles majeurs lors de la mise en œuvre du projet :

1. déterminer tous les auteurs du matériel ;
2. convertir au format électronique ce matériel.

Le personnel et les facultés ne se sont pas opposés au projet. Ils ont retenu leur droit d'auteur, ce qui explique en partie pourquoi ils ne se sont pas opposés à la distribution gratuite des cours.

En 2005, plusieurs établissements ont initié des projets de même nature que celui du MIT et ont décidé de former l’OpenCourseWare Consortium, qui s'est donné pour mission d'augmenter le matériel disponible, tout en en favorisant une distribution plus large dans une perspective à long terme. À ce jour on y retrouve (en plus du MIT) Harvard, [ParisTech](http://fr.wikipedia.org/wiki/ParisTech), l'université de Pékin et l'université de Kyoto.

Le contenu est variable suivant les cours. Certains contiennent seulement le plan du cours et des références bibliographiques tandis que d'autres contiennent même des vidéos des professeurs enseignant en classe

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/OpenCourseWare

ORI-OAI (2)

ORI-OAI est un outil (en logiciel libre) de référencement et d'indexation pour un réseau de banques de REL.

http://www.ori-oai.org/

Plate-forme

En informatique, une plate-forme est une base de travail à partir de laquelle on peut écrire, lire, utiliser, développer un ensemble de logiciels.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Plate-forme

Portail

Un portail web (de l'anglais *Web portal*) est un site web qui offre une porte d'entrée commune à un large éventail de ressources et de services accessibles sur l'Internet et centrés sur un domaine d'intérêt ou une communauté particulière. Les ressources et services dont l'accès est ainsi rassemblé peuvent être des sites ou des pages web, des forums de discussion, des adresses de courrier électronique, espaces de publication, moteur de recherche, etc.

Les utilisateurs ont la plupart du temps la possibilité de s'enregistrer à un portail pour s'y connecter ultérieurement et utiliser l'ensemble des services proposés, dont notamment la personnalisation de leur espace de travail, lequel est organisé à l'aide d'éléments d'IHM de base : les [portlets](http://fr.wikipedia.org/wiki/Portlet).

Un site portail institutionnel est un portail web servant de voie d'accès vers les différents sites d'un organisme (entreprise commerciale, institution publique). Le site portail permet de rediriger l'internaute vers le site de l'organisme qui correspond le mieux à ses attentes en fonction de son profil.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail\_web

Portail documentaire

Un portail documentaire, ou système d'information documentaire (SID) est construit autour de plusieurs éléments :

* Interrogation simultanée de ressources hétérogènes (recherche fédérée)
* Gestion de contenus web (GED)
* Gestion de profil (mise en avant de certaines ressources, en fonction du statut et du profil de l'utilisateur qui peut s'identifier), avec des services personnalisés.
* Possibilité d'utiliser des applications en ligne (accomplir des actions, faire des réservations, etc.).

Les portails documentaires se développent aussi bien dans les bibliothèques publiques que dans les bibliothèques universitaires, mais peut-être davantage dans les secondes, où elles s'articulent de plus en plus avec les portails étudiants développées par les instances TIC des Universités.

Source : http://biblio.wikia.com/wiki/Portails\_documentaires

Profil d'application (2)

Dans les sciences de l'information, un profil d'application est un ensemble d'éléments de métadonnées, de règles, et de lignes directrices définies pour une application particulière.

Les éléments peuvent provenir d'un ensemble d'éléments ou plus, permettant ainsi à une application donnée de satisfaire à ses exigences fonctionnelles en utilisant des métadonnées de plusieurs ensemble d'éléments (*element sets*) incluant des ensembles définis localement. Par exemple, une application donnée pourrait choisir un sous-ensemble du Dublin Core qui satisfait ses besoins, ou peut inclure des éléments du Dublin Core, un autre jeu d'éléments, et plusieurs éléments définis localement, tous combinés dans un seul schéma.

Un profil d'application complet doit comporter la documentation qui définit les règles et meilleures pratiques appropriées pour l'application.

Le Québec a, depuis 2003 au moins, créé son propre profil d'application du LOM, Normetic qui en est à sa version stable 1.2. L'avantage de Normetic est qu'il est en français et appuyé par une communauté active de pratique et de standardisation, le Groupe de travail sur les normes GTN Québec.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Profil\_d%27application

Propriété intellectuelle (2)

La propriété intellectuelle est l'ensemble des droits exclusifs accordés sur les créations intellectuelles à l'auteur ou à l'ayant droit d'une œuvre de l'esprit. Elle comporte deux branches :

* la propriété littéraire et artistique, qui s'applique aux œuvres de l'esprit, est composée du droit d'auteur, du et des droits voisins.
* la propriété industrielle, qui regroupe elle-même, d'une part, les créations utilitaires, comme le brevet d'invention et le certificat d'obtention végétale ou au contraire un droit de protection *sui generis* des obtentions végétales, et, d'autre part, les signes distinctifs, notamment la marque commerciale, le nom de domaine et l'appellation d'origine.

Elle comprend un droit moral (extrapatrimonial) qui est le seul droit attaché à la personne de l'auteur de l’œuvre qui soit perpétuel, inaliénable et imprescriptible, et qui s'applique donc de manière *post-mortem*, même après que l'œuvre soit tombée dans le domaine public (c’est à dire maintenant 70 ans après la mort de l’auteur).

C'est l'œuvre résultante, et sa forme, qui sont protégées, non les idées et les informations qui en sont à l'origine, et qui restent libres. Ainsi le [résumé](http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9sum%C3%A9) d'une œuvre écrite, ou la citation d'un titre dans une bibliographie ne sont pas considérés comme un emprunt à ce qui est protégé par le droit d'auteur dans l'œuvre.

Certaines personnalités du mouvement du logiciel libre dénoncent l'escroquerie sémantique du concept de « propriété intellectuelle », de même le récent brevetage du vivant a suscité de vives controverses éthiques et juridiques.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Propri%C3%A9t%C3%A9\_intellectuelle

Q4R (2)

Quality for reuse ([www.q4r.org](http://www.q4r.org/)).

Le projet REFRER est fondé sur une méthode développée par le Centre de recherche LICEF de la Télé-université, à travers le projet international Q4R. Ce projet, financé par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), a permis d’élaborer une méthode fondée sur les meilleures pratiques de plusieurs banques de ressources internationales. Actuellement, la méthode et ses instruments ne sont disponibles qu’en anglais.

Une première adaptation de la méthode Q4R au contexte et aux besoins du projet REFRER a été effectuée durant la Phase 1 du projet.

Source : www.refrer.licef.ca/index.php/methode-et-guides/methode-q4r

Recherche fédérée

Un moteur de recherche fédérée est un outil de recherche proposant à l'utilisateur un formulaire de recherche unique, et qui transmet ensuite la requête à différentes bases de données distantes, récupère la liste de leurs résultats et l'affiche sur une page unique pour l'utilisateur.

Avec la gestion de contenu, la recherche fédérée est l'un des deux piliers des portails documentaires.

**Fonctionnement**

Le moteur utilise des **connecteurs**, qui sont un ou plusieurs fichiers chargés de traduire l'information du moteur de recherche fédérée vers la base distante, en modifiant la syntaxe utilisée au passage.

Le connecteur récupère la requête selon la syntaxe du moteur de recherche, la traduit dans la syntaxe attendue par le moteur distant, récupère la liste des résultats, et l'affiche selon les règles d'affichage du moteur de recherche fédérée.

Le moteur de recherche fédérée est généralement confronté à trois types de bases distantes :

* Bases auxquelles il a accès par un protocole web.
* Bases auxquelles il a accès par le protocole Z39.50 (catalogue de bibliothèque, bases de l'éditeur Ovid, etc.).
* Bases qui ne proposent pas d'accès par protocole : le connecteur doit alors décomposer le codage HTML pour y reconnaître une information, qu'il "sémantise" (il la restructure en donnant un sens aux différents composants : titre, auteur, etc.).

**Exemple de moteurs de recherche fédérée**

* Metalib d'Ex-Libris
* Bookline d'Archimed
* QWAM
* LibraryFind

**Sites proposant une recherche fédérée**

* [Catalog+](http://autonomy.bm-lyon.fr/retina) de la BM de Lyon : [Retina](http://www.autonomy.com/content/Products/Retina/index.en.html" \t "_self)
* Virtuose, du SCD Paris 3 : Metalib
* [Jubil](http://jubil.upmc.fr/) de la BIUSJ-SCDM (Paris 6) : portail Jouve.
* [LibraryFind](http://osulibrary.oregonstate.edu/) Oregon State University Libraries

Source : http://biblio.wikia.com/wiki/Recherche\_f%C3%A9d%C3%A9r%C3%A9e

Voir aussi : les Portails documentaires.

Référentiel (2)

Un référentiel, c'est un ensemble de bases de données contenant les « références » d'un système d'information. Un référentiel clair, logique et précis est un des gages de bonne interopérabilité d'un système d'information.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9f%C3%A9rentiel\_%28BDD%29

REFRER (1)

Réseau francophone de ressources éducatives réutilisables

L’initiative REFRER vise globalement à rendre largement disponibles et visibles de nouvelles ressources éducatives de qualité en langue française,

* + en libre accès et réutilisables,
  + référencées selon les normes internationales,
  + soutenues par une infrastructure numérique de pointe en réseau,
  + regroupées dans un référentiel extensible à d’autres institutions et pays de la Francophonie.

Le projet poursuit **trois objectifs** :

* **Objectif 1**- Construire deux nouvelles banques (référentiels) de ressources en Tunisie et au Maroc, alimentées par des ressources créées ou adaptées par des enseignants de ces pays, dans des disciplines déterminées par les partenaires tunisien et marocains.
* **Objectif 2 -** Mettre en place une infrastructure technologique de soutien à un réseau de banques (référentiels) de ressources et une méthodologie de mise à disponibilité et de partage des ressources, à titre de pilote extensible à d’autres pays et d’autres institutions.
* **Objectif 3 -** Effectuer des validations expérimentales des banques en réseau pour assurer l’évolution des outils technologiques de pointe de e-learning en fonction des besoins des institutions des pays du Sud.

**Publics cibles**

* Bénéficiaires directs : les enseignants, administrateurs, professionnels et techniciens des établissements partenaires au *Maroc* et en Tunisie, qui vont acquérir de nouvelles compétences et méthodes permettant d’opérer une banque (référentiel) de ressources.
* De façon plus large : les enseignants et les étudiants de l’*enseignement supérieur* dans les pays de la Francophonie, qui pourront effectuer des recherches dans les banques (référentiels) en langue française des quatre pays et y consulter les ressources en libre accès, une fois les banques (référentiels) mises en réseau.

http://www.refrer.licef.ca/index.php/projet-refrer/objectifs

RSS

RSS (*Really Simple Syndication* en anglais) est une famille de formats de données utilisés pour la syndication de contenu Web.

Un produit RSS est une ressource du World Wide Web dont le contenu est produit automatiquement (sauf cas exceptionnels) en fonction des mises à jour d’un site Web. Les flux RSS sont des fichiers XML qui sont souvent utilisés par les sites d'actualité et les blogs pour présenter les titres des dernières informations consultables.

On emploie parfois à tort le terme RSS pour désigner le format concurrent [Atom](http://fr.wikipedia.org/wiki/Atom).

Trois formats de données peuvent être désignés par ces initiales :

1. Rich Site Summary (RSS 0.91) sorti en 1999 ;
2. RDF Site Summary (RSS 0.90 et 1.0) sorti en 2000 ;
3. Really Simple Syndication (RSS 2.0) sorti en 2002.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/RSS

RyXéo (3)

Société de services spécialisée dans :

* **les logiciels libres (développement, formation, expertise),**
* **le développement et la maintenance d’AbulÉdu (environnement scolaire),**
* **l’administration système et réseaux,**
* **la sécurité des systèmes informatiques.**

C’est aussi un centre de formation enregistré auprès de la Préfecture de la Gironde.

https://www.ryxeo.com/

SCORM

Sharable Content Object Reference Model (SCORM) est une spécification de codage permettant de créer des objets pédagogiques structurés. Visant à répondre à des exigences d'accessibilité, d'adaptabilité, de durabilité, d'interopérabilité et de ré-utilisabilité, les normes du modèle informatique SCORM cherchent à faciliter les échanges entre plates-formes de formation en ligne en maîtrisant l'agrégation de contenu, l'environnement d'exécution et la navigation Internet.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Sharable\_Content\_Object\_Reference\_Model

Sésamath (7)

But de l’association : les mathématiques pour tous

http://www.sesamath.net/

Social bookmarking (5)

Le *social bookmarking* (en français « marque-page social », « navigation sociale » ou « partage de signets ») est une façon pour les internautes de stocker, de classer, de chercher et de partager leurs liens favoris.

Dans un système ou réseau de *bookmarking* social, les utilisateurs enregistrent des listes de ressources Web qu’ils trouvent utiles. Ces listes sont accessibles aux utilisateurs d'un réseau ou site web. D’autres utilisateurs ayant les mêmes centres d’intérêt peuvent consulter les liens par sujet, catégorie, étiquette ou même de façon aléatoire. En dehors des favoris Web, on peut trouver d’autres services spécialisés sur un sujet particulier (alimentation et vins, livres, vidéos, commerce en ligne, cartographie...).

Exemples : Digg, Diigo

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Social\_bookmarking

SOCLES (3)

Unisciel, l’université des sciences en ligne, annonce la création d’un dispositif complet et unique de formation à distance, avec une offre de plus de 3 000 heures de contenus pédagogiques scientifiques pour le niveau licence, la plus riche actuellement.

Son nom : SOCLES pour « services ouverts de cours libres en sciences ». Le Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche soutient et finance ce nouveau service, qui répond à l’objectif qu’il s’est fixé : mettre 20 % des cours des universités françaises en ligne d’ici 2017. Un dispositif qui sera ouvert à tous, que ce soit en formation initiale ou continue.

Quatre niveaux de formation ou d’accompagnement seront proposés et accessibles. Créé en 2007, Unisciel, Université Numérique Thématique, est aujourd’hui le plus important portail français de contenus scientifiques (Mathématiques, Physique, Chimie, Informatique, Sciences de la Vie, de la Terre et de l’Univers) pour le niveau licence. 38 établissements (universités et grandes écoles) adhérent actuellement à cette UNT et s’associent pleinement au montage et à la mise en place de SOCLES qui accueillera ses premiers participants le 1er septembre 2013



Source : http://cursus.edu/evenement/19707/unisciel-lance-socles-dispositif-soutien-formation/#.UyIF-IUqgl8

STAR (2)

STAR (Signalement des thèses électroniques, archivage et recherche) est l'application nationale (F) par lequel l’établissement de soutenance peut donner à ses thèses de nouveaux débouchés, qu’il s’agisse de débouchés incontournables (archivage, signalement) ou optionnels (serveurs de diffusion extérieurs à l’établissement, indexation du texte intégral).

### Star, carrefour des thèses électroniques françaises

La production et la diffusion des thèses sous une forme électronique ont pris une dimension nouvelle avec la publication de l’[arrêté du 7 août 2006](http://www.legifrance.gouv.fr/WAspad/UnTexteDeJorf?numjo=MENS0602085A)relatif aux modalités de dépôt, de signalement, de reproduction, de diffusion et de conservation des thèses ou des travaux présentés en soutenance en vue du doctorat.

L’ABES et le CINES ont mis en place l’application STAR, située au cœur de ce circuit modernisé, s’appuyant sur la recommandation du groupe AFNOR sur les métadonnées des thèses électroniques (TEF).

http://www.abes.fr/Theses/Les-applications/STAR

SUDOC (2)

Le catalogue du Système Universitaire de Documentation est le catalogue collectif français réalisé par les bibliothèques et centres de documentation de l’enseignement supérieur et de la recherche. Il comprend plus de 10 millions de notices bibliographiques qui décrivent tous les types de documents (livres, thèses, revues, ressources électroniques, documents audiovisuels, microformes, cartes, partitions, manuscrits et livres anciens...)

Le catalogue Sudoc décrit également les collections de revues et journaux d'environ 2000 établissements documentaires hors enseignement supérieur (bibliothèques municipales, centres de documentation...)

Enfin, il a pour mission de recenser l'ensemble des thèses produites en France.

http://www.sudoc.abes.fr/

Syndication de contenu

La syndication de contenu Web est une forme de syndication dans laquelle une partie d'un site est accessible depuis d'autres sites. Cela est possible en y ajoutant une licence accordée à ses utilisateurs.

Bien souvent, la syndication consiste à mettre à disposition un flux de données (par exemple RSS) comportant l’en-tête du contenu récemment ajouté au site web (par exemple, la dernière nouvelle (*news* en anglais) ou le dernier message (*post* en anglais) du forum.

L'expression "syndication de contenu" ne doit pas être confondue avec le format de données RSS qui a popularisé l'expression durant la décennie 2000.

Source : fr.wikipedia.org/wiki/Syndication\_de\_contenu

Tag

Un tag (ou étiquette, marqueur, libellé) est un mot-clé (signifiant) ou terme associé ou assigné à de l'information (par exemple une image, un article, ou un clip vidéo), qui décrit une caractéristique de l'objet et permet un regroupement facile des informations contenant les mêmes mots-clés.

Les *tags* sont habituellement choisis de façon personnelle par l'auteur/créateur ou l'utilisateur de l'objet ; ils ne font souvent pas partie d'un schéma de classification prédéfini. Les tags sont typiquement utilisés sur un site web dans des taxinomies dynamiques, flexibles, les pages web, les images numériques, et marqueurs Internet (dans les services de partage de signets, et dans la génération actuelle de navigateur web - voir [Flock](http://fr.wikipedia.org/wiki/Flock)). Pour cette raison, le marquage (*tagging*) s'est répandu avec le Web 2.0. Les *tags* ne sont pas directement liés au web sémantique, et peuvent ne pas avoir un effet positif sur l'émergence de celui-ci.

Un objet informatique peut avoir un ou plusieurs *tags* qui lui sont associés. De façon à limiter la multiplicité des graphies, l'écriture des tags est parfois assistée par une autocomplétion suggérée. C'est le cas par exemple avec [Drupal](http://fr.wikipedia.org/wiki/Drupal).

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Tag\_%28m%C3%A9tadonn%C3%A9e%29

Téluq (2)

L’université à distance de l'Université du Québec

* Près de 400 cours à distance et 75 programmes en français. Quelques-uns en anglais et en espagnol
* 18 000 étudiants par année
* Études à temps partiels et à temps plein
* Diplômes et attestations délivrés :
  + doctorats
  + maîtrises
  + DESS (diplômes d’études supérieures spécialisées)
  + baccalauréats
  + certificats
  + attestations d'études de 1er ou de 2e cycle (programmes courts)
* Conception des cours et des programmes par les professeurs, en étroite collaboration avec les spécialistes de la formation à distance.

La Téluq propose un Guide des études à distances (document PDF téléchargeable de 70 pages).

http://www.teluq.ca/

TENCompetences (2)

TENCompetence is funded by the European Commission through the IST Programme. It is developing and using infrastructure to support individuals, groups and organisations in lifelong competence development.

http://tencompetence-project.bolton.ac.uk/

## Thot Cursus

## Entreprise sociale indépendante, Thot Cursus existe depuis 1996 et opère un site dédié à la promotion de la formation et de l'utilisation des outils numériques pour l'éducation et la culture.

Thot Cursus propose :

* Des articles analysant les stratégies, pratiques pédagogiques, publications... relatives à l'utilisation du multimédia en éducation et formation;
* Des informations sur les institutions reconnues offrant de la formation numérique, des prestataires techniques ou de services et des associations dans ce domaine ainsi que des produits d'auto-formation en toutes disciplines, des cours et des cursus de formation.

L’abonnement aux lettres d'information hebdomadaires est gratuit, mais l’accès intégral à toutes les nouvelles est payant.

On peut également les suivre sur [Facebook](http://www.facebook.com/thot.cursus) et [Twitter](http://twitter.com/Thot) ou encore sur un [fil de nouvelles RSS](http://cursus.edu/rss/).

Suggestions et commentaires : [info@cursus.edu](mailto:info@cursus.edu)

URL : <http://cursus.edu> Courriel : [info@cursus.edu](mailto:info@cursus.edu)

Institutions et prestataires, pour promouvoir vos produits et services sur Thot Cursus contactez notre [service commercial](mailto:ventes@cursus.edu)

http://cursus.edu/qui-sommes-nous/

TICE

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) recouvrent les outils et produits numériques pouvant être utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement (TICE = TIC + Enseignement).

Les TICE regroupent un ensemble d’outils conçus et utilisés pour produire, traiter, entreposer, échanger, classer, retrouver et lire des documents numériques à des fins d'enseignement et d'apprentissage.

L'étude des méthodes d'enseignement intégrant les TICE est quant à elle l'objet de la technopédagogie.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Technologies\_de\_l%27information\_et\_de\_la\_communication\_pour\_l%27enseignement

Ubuntu

Ubuntu est un système d'exploitation intuitif et sécurisé, libre, gratuit, et composé de logiciels qui le sont également.

http://www.ubuntu-fr.org/

Unisciel (3)

Créée en 2007, l’université des sciences en ligne Unisciel est une Université Numérique Thématique. C’est aujourd’hui le plus important portail français de contenus scientifiques (Mathématiques, Physique, Chimie, Informatique, Sciences de la Vie, de la Terre et de l’Univers) pour le niveau licence. 38 établissements (universités et grandes écoles) adhérent actuellement à cette UNT et s’associent pleinement au montage et à la mise en place de SOCLES qui accueillera ses premiers participants le 1er septembre 2013

http://www.unisciel.fr/

Université virtuelle africaine (6)

L'Université Virtuelle Africaine (UVA) est une organisation intergouvernementale panafricaine créée par charte ayant comme mandat d'accroître significativement l'accès à un enseignement supérieur de qualité et à la formation par l'utilisation novatrice des Technologies de l'Information et de la Communication.

Huit gouvernements Africains, le Kenya, le Sénégal, la Mauritanie, le Mali, la Côte d'Ivoire, la République Démocratique du Congo, le Mozambique et la Tanzanie ont signé une Charte établissant l'UVA en tant qu'Organisation Intergouvernementale.

L'UVA a son siège à Nairobi, au Kenya, et un Bureau régional à Dakar, au Sénégal. L'UVA a conclu des Accords de Siège avec les gouvernements du Kenya et du Sénégal et possède un statut diplomatique dans ces pays.

L'UVA a initialement été lancé à Washington en 1997 comme un projet de la Banque Mondiale et fut transféré plus tard au Kenya, en 2002. L'UVA est devenue une organisation intergouvernementale en 2003.

L'UVA a développé une expérience significative dans les domaines suivants depuis 1997:

* Livrer des programmes à travers les Technologies de l'Information et de Communication (Programmes diplomants, programmes de certificat et de courte durée)
* Créer et gérer des larges consortia d'Institutions Africaines d'Enseignement
* Concevoir et mettre en œuvre des projets multinationaux de eLearning
* Développer du matériel pour les modes face-à-face et e-learning qui soit adapté au contexte Africain pour les institutions Partenaires
* Créer des centres e-learning à la pointe de la technologie dans les Institutions Partenaires
* Former le personnel des Institutions Partenaires sur les méthodologies de e-learning
* Développer et mettre en œuvre sa stratégie des Ressources Educatives Libres (REL)
* Gérer une bibliothèque virtuelle

L'UVA a formé plus de 40 000 étudiants depuis sa création en 1997. Le plus grand atout de l'UVA est sa capacité à travailler à travers les frontières et les barrières linguistiques dans les pays anglophones, francophones et lusophones d'Afrique.

L'UVA a acquis le plus important réseau de eLearning dans les pays anglophones, francophones et lusophones d'Afrique avec plus de 53 institutions partenaires dans 27 pays.

http://www.avu.org

Universités numériques thématiques (3)

Les Universités numériques thématiques (UNT) mutualisent, à l’échelle nationale, des contenus pédagogiques :

* produits par des enseignants des établissements d'enseignement supérieur français ;
* de toute nature (documents, cours, exercices, exemples, etc.) ;
* dans tout domaine disciplinaire ;
* pour toute forme d’enseignement (présentiel ou non).

Les UNT ont pour missions de :

* recenser les ressources pédagogiques numériques existantes dans les établissements ;
* produire de nouvelles ressources ;
* valoriser, indexer et diffuser ces ressources ;
* assurer la validation scientifique, pédagogique et technique des ressources produites.

Afin de lutter contre l’échec en premier cycle, les UNT encouragent la production et la mise à disposition de ressources de niveau L.

Les UNT ne se substituent en aucun cas aux établissements eux-mêmes mais elles apportent un complément pédagogique à leur enseignement.

Malgré leur nom, les Universités Numériques ne sont pas des opérateurs de formation, ne délivrent pas elles-mêmes des diplômes et n'inscrivent pas d'étudiants. C'est le rôle des établissements universitaires et des écoles membres des UNT.

Source : http://www.unit.eu/fr/enseignant/unt

Vitrine technologie éducation

L’expertise développée par la Vitrine technologie éducation (VTÉ) en matière de veille et de transfert technologique a conduit à la réalisation de nombreux projets axés sur l’accompagnement pédagogique des enseignants dans leur appropriation des technologies.

**Cours d’introduction aux TIC**

Introduction aux TIC est un cours en ligne d’introduction au multimédia (15 heures). Une version a par la suite été adaptée pour la France, une a été traduite en espagnol (Costa Rica) et une autre, en arabe (Tunisie). (Financement : Fonds de l’autoroute de l’information du Québec, Novasys et Québec-Téléphone ; 1994-2000).

**Cours praTIC-o-praTIC**

Cours universitaire interactif  en ligne, de niveau master, d’une durée de 45 heures. Une version en espagnol a été produite pour le Costa Rica. (Financement,  ministère de l’Enseignement supérieur et de la Science du Québec et Radio-Canada ; 2000-2008).

**Médiatisation de contenu**

Transfert technologique dans le domaine de la médiatisation des contenus d’apprentissage auprès de l’Instituto Nacional de Aprendizage (INA) et du Centro para la Investigacion para la enseñanza técnica (CIPET) au Costa Rica.(1999 à 2003)

La création de répertoires de ressources éducatives établis selon les pratiques normalisées a permis à la VTÉ de développer une expertise de pointe en matière de référencement de ressources d’enseignement et d’apprentissage. Cette expertise en normalisation s’étend aujourd’hui à l’édition et à la livraison de contenu numérique, aux portfolios numériques, à l’accessibilité et à la fédération d’identité.

**Le référentiel Eurêka**

(Voir plus haut).

**Participation au sous-comité 36 de l’ISO et du CEI**

Depuis 2005, participation aux travaux du comité conjoint d’ISO et de la Commission électrotechnique internationale (JTCI ISO/CEI) sur les technologies de l’information portant sur les technologies de l’information pour l’éducation, la formation et l’apprentissage.

**Participation au Comité consultatif canadien, Conseil canadien des normes**

Depuis 2005, participation aux travaux du Comité consultatif canadien pour ISO/IEC JTC1/SC36, accréditation pour la participation à la délégation canadienne.

**Banque de ressources éducatives en réseau**

Démarré en octobre 2010, ce projet est dirigé conjointement par la Télé-Université (TÉLUQ) et le Collège de Bois-de-Boulogne et est réalisé en partenariat avec l’équipe d’ORI-OAI (France). Le projet vise à mettre en place les conditions favorisant la réutilisation des ressources éducatives, notamment par la mutualisation des systèmes québécois et français de gestion des banques de ressources (le système Paloma développé par la Télé-Université, le système Eurêka développé par la VTE et l’outil ORI-OAI) ; par la mise en place d’un service de moissonnage permettant la mise en commun des ressources recensées  et par la création d’une communauté de développement franco-québécoise pour assurer la pérennité de l’expertise, des outils et des services. La durée de la contribution financière actuelle est de trois ans. (Financement : ministère de l’Éducation, du Loisir et du Sport, gouvernement du Québec ; 2010 à 2013 – projet en cours).

http://www.vteducation.org/fr/a-propos-de-nous/portfolio-de-nos-realisations

Vocabulaire contrôlé (2)

Un vocabulaire contrôlé est un lexique dont le but est de rendre possible l'organisation des connaissances afin d'optimiser la recherche d'information. Le vocabulaire contrôlé est utilisé dans les schémas servant à l'[indexation sujet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Indexation_sujet), les vedettes-matières, les thésaurus et les taxinomies. Un vocabulaire contrôlé impose l'utilisation de termes prédéfinis, qui ont été présélectionnés par le concepteur du vocabulaire. Ils s'opposent donc au langage naturel, où aucune restriction n'existe quant au choix du vocabulaire.

## En sciences de l'information et des bibliothèques

En sciences de l'information et des bibliothèques, un vocabulaire contrôlé est une liste de mots et d'expressions soigneusement choisis, utilisés pour étiqueter des documents, de manière à ce qu'ils soient plus facilement repérables lors d'une recherche. Les vocabulaires contrôlés permettent de résoudre les problèmes liés à l'homographie, la polysémie et la synonymie, par une relation bijective entre les concepts et les termes acceptés. En bref, les vocabulaires contrôlés réduisent l'ambiguïté inhérente au langage humain naturel, où différents noms peuvent être attribués à un même concept, assurant du coup une meilleure cohérence.

Le Répertoire de vedettes-matière de l'Université Laval est un exemple de vocabulaire contrôlé. Les termes acceptés ― les vedettes-matières ― sont choisis parmi les différentes graphies d'un même concept ("clés" est employé pour "clefs"), les termes scientifiques et populaires ("Grande marguerite" est employé pour "*[Leucanthemum vulgare](http://fr.wikipedia.org/wiki/Leucanthemum_vulgare" \o "Leucanthemum vulgare)*") ou les synonymes d'un même concept ("forêts" est employé pour "boisés"), entre autres problèmes rencontrés.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Vocabulaire\_contr%C3%B4l%C3%A9

Web 2.0 (2)

Le Web 2.0 est l'évolution du Web vers plus de simplicité (ne nécessitant pas de connaissances techniques ni informatiques pour les utilisateurs) et d'interactivité (permettant à chacun, de façon individuelle ou collective, de contribuer, d'échanger et de collaborer sous différentes formes). L'expression « Web 2.0 » désigne l'ensemble des techniques, des fonctionnalités et des usages du *World Wide Web* qui ont suivi la forme originelle du web[1](http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0#cite_note-LMI1139-1), en particulier les interfaces permettant aux internautes ayant peu de connaissances techniques de s'approprier les nouvelles fonctionnalités du web. Ainsi, les internautes contribuent à l'échange d'informations et peuvent interagir (partager, échanger, etc.) de façon simple, à la fois avec le contenu et la structure des pages, mais aussi entre eux, créant ainsi notamment le Web social. L'internaute devient, grâce aux outils mis à sa disposition, une personne active sur la toile.

L'expression « Web 2.0 » utilisée par Dale Dougherty en 2003, diffusée par Tim O'Reilly en 2004 et consolidée en 2005 avec l'exposé de position « What Is Web 2.0 » s'est imposée à partir de 2007.

L'expression « 2.0 » est maintenant utilisée comme un terme générique pour appliquer le concept de web 2.0 à d'autres domaines d'application.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Web\_2.0

Web 3.0 (2)

L'expression Web 3.0 est utilisée en futurologie à court terme pour désigner le Web qui suit le Web 2.0 et constitue l'étape à venir du développement du *World Wide Web*. Son contenu réel n'est pas défini de manière consensuelle, chacun l'utilisant pour désigner sa propre vision du futur d'internet.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Web\_3.0

Web des données (2)

Voir plus haut : Données liées.

Web sémantique

Le Web sémantique, ou toile sémantique, est un mouvement collaboratif mené par le World Wide Web Consortium (W3C) qui favorise des méthodes communes pour échanger des données.

Le Web sémantique vise à aider l'émergence de nouvelles connaissances en s'appuyant sur les connaissances déjà présentes sur Internet. Pour y parvenir, le Web sémantique met en œuvre le Web des données qui consiste à lier et structurer l'information sur Internet pour accéder simplement à la connaissance qu'elle contient déjà.

Selon le W3C, « le Web sémantique fournit un modèle qui permet aux données d'être partagées et réutilisées entre plusieurs applications, entreprises et groupes d'utilisateurs ».

L'expression a été inventée par Tim Berners-Lee[4](http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_s%C3%A9mantique#cite_note-Berners-Lee-4), l'inventeur du *World Wide Web* et directeur du World Wide Web Consortium (« W3C »), qui supervise le développement des technologies communes du Web sémantique. Il définit le Web sémantique comme « un web de données qui peuvent être traitées directement et indirectement par des machines pour aider leurs utilisateurs à créer de nouvelles connaissances ».

Alors que ses détracteurs ont mis en doute sa faisabilité, ses promoteurs font valoir que les recherches dans l'industrie, la biologie et les sciences humaines ont déjà prouvé la validité du concept original. Les chercheurs ont exploré le potentiel sociétal du web sémantique dans l'industrie et le secteur de la santé. L'article original de Tim Berners-Lee en 2001 dans le *Scientific American* a décrit une évolution attendue du Web existant vers un Web sémantique, mais cela n'a pas encore eu lieu. En 2006, Tim Berners-Lee et ses collègues ont déclaré : « Cette idée simple… reste largement inexploitée. »

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Web\_s%C3%A9mantique

World technology network (2)

The WTN is a curated membership community comprised of the world's most innovative individuals and organizations in science, technology, and related fields. The WTN and its members are focused on exploring what is imminent, possible, and important in and around emerging technologies.

The WTN brings key players together – from cutting-edge technologists to forward-thinking financiers, from conceptual futurists to grounded entrepreneurs, from insightful science writers to savvy marketers, from big-picture government officials to focused policy analysts, and from the world's leading corporations to the world's newest start-ups – helping to make things happen sooner and better than they might have.

The WTN exists to encourage serendipity – the happy accidents of colliding ideas and new relationships that cause the biggest breakthroughs for individuals and institutions. The WTN works to accomplish its mission through global and regional events for its members (and others) to help make connections among them, and to examine the likely implications and possible applications of emerging technologies.

The **World Technology Awards** are presented each year to the outstanding innovators from each sector within the technology arena, both as a way to honor those individuals and as a vetting mechanism to determine the newest WTN members. The Awards are announced each year in a gala ceremony at the close of the annual **World Technology Summit.** The World Technology Summit is a global gathering of the WTN membership as well as other delegates.

http://www.wtn.net/

XML

L'Extensible Markup Language(XML, langage de balisage extensible en français) est un langage informatique de balisage générique qui dérive du SGML. Cette syntaxe est dite « extensible » car elle permet de définir différents espaces de noms, c'est-à-dire des langages avec chacun leur vocabulaire et leur grammaire, comme XHTML, XSLT, RSS, SVG… Elle est reconnaissable par son usage des chevrons (< >) encadrant les balises. L'objectif initial est de faciliter l'échange automatisé de contenus complexes (arbres, texte riche…) entre systèmes d'informations hétérogènes (interopérabilité). Avec ses outils et langages associés une application XML respecte généralement certains principes :

* la structure d'un document XML est définie et validable par un schéma,
* un document XML est entièrement transformable dans un autre document XML.

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Extensible\_Markup\_Language