

DISCIPLINES

EIAH (Computer Environments for Human Learning)
Informatique (Computer Science)
Didactique (Didactics)
Interactions homme-machine (Human-Machine Interactions)
Sciences de l'Éducation (Educational Sciences)
Sciences de l'Information et de la Communication (Information and Communication Sciences)
Sciences du langage (Language Sciences)
Psychologie (Psychology)

MOTS-CLÉS

Types d'apprentissage

Apprentissage à distance (Distance Learning)
Apprentissage autorégulé (Self-regulated Learning)
Apprentissage collaboratif (Collaborative Learning)
Apprentissage hybride (Blended Learning)
Apprentissage informel (Informal Learning)
Apprentissage mobile (Mobile Learning)
Apprentissage par l'investigation (Inquiry Learning)
Apprentissage par le jeu (Game-based Learning)
Apprentissage ubiquitaire (Ubiquitous Learning)
Travail collaboratif (Collaborative Work)

Environnements et outils informatiques d'apprentissage

Cours en Ligne Ouvert et Massif, CLOM (Massive Open Online Courses, MOOC)
Dispositif de formation (Learning system)
E-portfolio (E-portfolios)
Environnement d'apprentissage (Learning Environments)

Environnement Numérique de Travail, ENT (Virtual Work Environment)
Ergonomie (Ergonomics)
Hypermédia (Hypermedia)
Jeux de simulation (Simulation Games)
Jeux Sérieux (Serious Games)
Micromondes (Microworlds)
Outil auteur (Authoring Tool)
Réalité augmentée (Augmented Reality)
Réalité virtuelle (Virtual Reality)
Réseaux sociaux (Social Networks)
Système de gestion de cours (Learning Management Systems, LMS)
Systèmes Tuteurs Intelligents, STI (Intelligent Tutoring Systems, ITS)
Table interactive (Interactive Table)
Tableau Blanc Numérique (Digital Whiteboard)
Tablette numérique (Digital Tablet)
Tuteur cognitif (Cognitive Tutors)
Web 2.0 (Web 2.0)
Web sémantique (Semantic Web)

Contexte d'apprentissage

Enseignement scolaire (School Education)
Enseignement primaire (Primary Education ; Elementary Education)
Enseignement Secondaire (Secondary Education)
Formation Continue (Continuous training)
Formation Professionnelle Initiale (Initial Vocational Education)
Pédagogie universitaire (University Pedagogy)

Objet d'étude

Accompagnement (Support)
Adaptation (Adaptation)
Agent pédagogique (Pedagogical Agents)
Aide (Assistance)
Architecture logicielle (Software Architecture)
Emotion (Emotion)
Engagement (Involvement)
Indexation (Indexation)
Motivation (Motivation)
Multimodalité (Multimodality)
Normes (Norms)
Objet d'apprentissage (Learning Objects)
Patron de conception (Design Patterns)
Personnalisation (Personalisation)
Pratiques (Practises)
Usages (Uses)
Ressources pédagogiques (Educational Resources)
Ressources virtuelles d'apprentissage (Virtual Learning Resources)
Rétroaction (Feedback)
Scénario pédagogique (Pedagogical Scenario ; Learning Scenario)
Standards (Standards)
Suivi des utilisateurs (User Tracking ; User Monitoring)
Système multi-agents (Multi-agent systems)
Tutorat (Tutoring)

Méthodologie et évaluation de l'apprentissage

Analyse de traces (Tracks Analysis)
Analytique de l'apprentissage (Learning Analytics)
Evaluation (Evaluation/ Assesment)

Fouille de données pour l'éducation (Educational Data Mining)
Méta-modélisation (Meta-modelling)
Métacognition (Metacognition)
Modélisation cognitive (Cognitive Modelling)
Modélisation de l'apprenant (Learner Modelling)
Modélisation de traces (Tracks Modelling)
Modélisation des connaissances (Knowledge Modelling)