

فرهنگ‌نامه‌های ۱۷
زبان‌شناسی



فرهنگ توصیفی
آموزش مجازی و یادگیری زبان
از طریق رایانه- فناوری

زری سعیدی

فرهنگ توصیفی

آموزش مجازی و یادگیری زبان

از طریق رایانه - فناوری

دکتر زری سعیدی



سرشناسه	: سعیدی، زری.
عنوان و نام پدیدآور	: فرهنگ توصیفی آموزش مجازی و یادگیری زبان از طریق رایانه - فناوری / زری سعیدی با همکاری ملیکا جلالی و الهه مجیدی فر.
مشخصات نشر	: تهران: نشر علمی، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	: ۱۶۲ ص.
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۴۰۴-۴۸۵-۴
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: آموزش به کمک کامپیوتر -- واژه نامه ها - انگلیسی
موضوع	: Computer-assisted instruction -- Dictionaries -- English
موضوع	: آموزش به کمک کامپیوتر - اصطلاح ها و تعبیرها
موضوع	: Computer-assisted instruction -- Terms and phrases
موضوع	: زبان انگلیسی -- واژه نامه ها -- فارسی
موضوع	: English language -- Dictionaries -- Persian
شناسه افزوده	: جلالی، ملیکا، ۱۳۷۰ -
شناسه افزوده	: مجیدی فر، الهه، ۱۳۶۰ -
رده بندی کنگره	: LB۱۰۲۸/۵
رده بندی دیویی	: ۳۷۱/۳۳۴۰۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۴۳۱۱۱۴



خیابان انقلاب - خیابان ۱۲ فروردین - خیابان شهدای ژاندارمری - پلاک ۱۰۳

تلفن: ۱۲ و ۵۱۱۰۶۶۴۶-۶۶۴۶۳۰۷۲

www.elmipublications.com

فرهنگ توصیفی آموزش مجازی

و یادگیری زبان از طریق رایانه - فناوری

دکتر زری سعیدی

چاپ اول: ۱۴۰۰

تیراژ: ۴۰۰ نسخه

لیتوگرافی: کوثر

چاپ: مهارت

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۴۰۴-۴۸۵-۴

مرکز پخش: خیابان انقلاب - خیابان ۱۲ فروردین - خیابان شهدای ژاندارمری - پلاک ۱۰۳

تلفن: ۱۲ و ۵۱۱۰۶۶۴۶-۶۶۴۶۳۰۷۲

یادداشت ناشر

بومی سازی هر دانشی، زمانی تحقق می یابد که واژگان فنی آن علم به صراحت توصیف شده باشند و از هیئتی برخوردار شوند که بتوان به گونه ای یکدست و هماهنگ به کارشان برد. در کنار دو مجموعه ی «کهن نامه های زبان شناسی» و «نگین های زبان شناسی»، سعی بر این بوده است تا با مجموعه ی تازه ای به نام «فرهنگ نامه های زبان شناسی» به این هدف دیرینه، یعنی همانا دستیابی به آرمان تمامی زبان شناسان ایران که چیزی جز «زبان شناسی در خدمت زبان های ایران» نبوده و نیست، تحقق ببخشیم.

مقدمه

یکی از دشوارترین زیرشاخه‌های زبانشناسی کاربردی، نگارش فرهنگ لغت و واژه‌نامه و بطور خاص فرهنگ‌نگاری تخصصی^۱ می‌باشد زیرا مولف را با چالش‌های گوناگونی روبرو می‌سازد و جهت حل این مشکلات باید به بررسی و مطالعه حیطه‌های مختلف علمی بپردازد که در نتیجه این فعالیت را به فرایندی بسیار طولانی مدت تبدیل می‌نماید. همانگونه که می‌دانیم و در بعضی منابع نیز به آن اشاره شده (برگن-هولتز و گووس، ۲۰۱۲) در واقع فرهنگ‌نگاری (لکسی‌کاگرافی)^۲ به دو نوع عملی/کاربردی^۳ و تئوری^۴ تقسیم‌بندی می‌شود. واژه‌نامه حاضر که در غالب فرهنگ-نگاری کاربردی شکل گرفته است کوششی است جهت جمع‌آوری، معادل‌سازی، و توصیف پربسامدترین واژگان حوزه فناوری و آموزش مجازی بطور عام و یادگیری زبان از طریق تکنولوژی و فناوری مدرن که به شکل خاص مد نظر قرار گرفته است. در این راستا تلاش عمده مولف بر آن بوده است که نیاز مخاطبان مورد توجه اصلی قرار گیرد و کاربردی‌ترین واژگان حیطه آموزش مجازی از پیکره وسیعی از منابع و

¹ Specialized Lexicography

² Lexicography

³ Practical Lexicography

⁴ Theoretical Lexicography

کتب علمی انتخاب و با توجه به مفهوم و ریشه لغات (ایتمولوژی)^۱ معادل کلمات در فارسی با دقت و تأمل مشخص شود. سپس به شکلی جامع و جهت کمک به مخاطب در درک عمیق تر واژگان معرفی شده، مولف به توصیف آنها پرداخته است به گونه‌ای که با مطالعه بخش توصیف شده هر واژه، مخاطب تا حدی در مورد کاربردهای عملی ابزارهای فناوری، مورد آموزش قرار می‌گیرد که این خود می‌تواند بعنوان رویکردی نوین در حیطه فرهنگ‌نگاری پویا و کاربردی در نظر گرفته شود. از جمله چالش‌هایی که در تهیه واژه‌نامه حاضر وجود داشت ماهیت بینارشته‌ای واژگان برگزیده شده، بود زیرا هم رویکرد آموزشی و هم رویکرد فناوری و تکنولوژی‌های مدرن با هدف انتخاب کاربردی‌ترین و پربسامدترین واژگان مد نظر بوده است. این امر کوشش مضاعفی را می‌طلبید زیرا باید تلاش می‌شد از فهرست نمودن کلمات و اصطلاحات غیرآموزشی و غیرتخصصی و واژگان پیچیده‌ای که صرفاً مختص رشته-های مهندسی فناوری بوده و کاربرد مستقیمی در حوزه آموزش مجازی و یادگیری زبان فناوری محور ندارند، اجتناب شود. علیرغم پیچیدگی بوجود آمده، مولف بدلیل اعتقاد به اهمیت حیطه‌های علمی بینارشته‌ای در حل مشکلات کشور درصدد برآمد با استفاده از روش بررسی پیکره‌ای منابع بینارشته‌ای موجود که زمان زیادی نیز صرف آن شد تا حدی بر این مشکل فائق آید.

از جمله دیگر چالش‌ها آن بود که تعداد زیادی از اصطلاحات فناوری آموزشی بصورت مخفف رایج هستند و این مسئله فرایند معادل‌سازی را بسیار مشکل تر می- نمود زیرا علاوه بر تعیین معادل فارسی برای اصطلاحات و واژگان، شکل کوتاه شده عبارات نیز به معادل خاص خود نیاز داشتند. برای حل این مشکل در بعضی موارد که مخفف اصطلاحات انگلیسی دارای کاربرد بالایی بودند و ضرورت داشتن معادل فارسی نیز احساس می‌شد، از تکنیک سرواژه یا سرنام^۲ (آکرونیم)^۳ در زبان‌شناسی برای معادل‌های فارسی نیز همانند مخفف‌های انگلیسی استفاده شد. به این صورت که گاهی از روش ساخت سرواژه (که در آن حروف ابتدای کلمات بصورت مجزا تلفظ می‌شوند) و در بعضی موارد از سرنام (که حروف اول کلمات در کنار هم قرار گرفته و بصورت یک کلمه تلفظ می‌شوند)^۴ به اقتضای ضرورت بهره گرفته شد. از

¹ Etymology² Acronym³ Yule (2014)

آنجائیکه از انتشار آخرین واژه‌نامه فناوری آموزشی (تا حدی که مولف بررسی نموده است) حدود هفده سال می‌گذرد و از آن پس کلمات و اصطلاحات جدیدی در این حوزه افزوده شده‌اند و تکنولوژی‌های مدرن و به روز نیز در حال گسترش هستند، فعالیت معادل‌سازی، به صرف وقت و انرژی بیش از پیش نیاز داشت زیرا در نهایت فرایند نگارش واژه‌نامه حاضر از مرحله بررسی پیکره‌های علمی تا کنون، حدود سه سال و اندی زمان برده‌است. بی‌شک نگارش مجموعه حاضر بدون تشویق‌ها، پیگیری‌ها و همکاری عده‌ای که در حوزه فناوری آموزشی فعال هستند محقق نمی‌گردید. بطور خاص باید از دانشجویان اینجانب که خلاء موجود و نیاز به تدوین چنین اثری را مطرح نمودند تشکر نمایم. همچنین از دو دانشجوی علاقمند به حوزه آموزش زبان و فناوری، سرکار خانم ملیکا جلالی و الهه مجیدی‌فر که حدود چند سال پیش و در مراحل اولیه این فعالیت، در مورد جستجوی کلمات و اصطلاحات در پیکره‌های علمی حیطه مرتبط، با اینجانب همکاری نمودند سپاسگزارم. در این مسیر از نظرات ارزشمند اعضای هیات علمی دیگر دانشگاه‌ها، انجمن یادا و صاحب‌نظران حیطه تکنولوژی آموزشی نیز بهره‌افر بردم که از همگی این عزیزان صمیمانه سپاسگزارم. لازم به ذکر است که مخاطبان این کتاب، دانشجویان، اساتید، و کلیه علاقمندان به حوزه آموزش الکترونیکی/مجازی و تکنولوژی آموزشی و بطور خاص فعالان حوزه آموزش زبان از طریق رایانه و فناوری می‌باشند. به همین جهت، گاه اصطلاحات آموزشی و سنجش آنلاین (و نه صرفاً فناوری) نیز که در پیکره تخصصی آموزشی فناوری و بطور اخص آموزش زبان موجود بودند در واژه‌نامه فهرست شده‌اند و مدخل‌ها نیز به انگلیسی فهرست شده‌اند. در این راستا، حتی برای اسامی خاص و نام تارنمایی که دارای مفهوم و معنایی مشخص بودند معادل واژگان، با استفاده از ترجمه این اسامی خاص مشخص شده‌اند تا با ارائه مفهوم اصلی واژه، دانشجویان با علت انتخاب آن اصطلاح در زبان اصلی بیشتر آشنا شوند. همانطور که اشاره شد به جهت رویکرد کاربردی/عملی اتخاذ شده در نگارش این واژه‌نامه، صرفاً کلمات و واژگانی انتخاب شدند که در بررسی و جستجوی پیکره منابع آموزش مجازی و خصوصاً منابع آموزش زبان از طریق ابزارهای فناوری، دارای بسامد بالایی بوده‌اند. نگارنده و محقق واژه‌نامه حاضر پس از حدود سه دهه فعالیت آموزشی و کسب تجربه در حیطه فناوریهای آموزشی و جمع‌آوری نظرات دانشجویان خویش که علاقه‌مند به حوزه تکنولوژی آموزشی بوده‌اند، واژگانی را فهرست نموده است که کاربردی‌تر تشخیص داده شدند. به همین جهت پربسامدترین واژگان از بین پیکره تعدادی از

منابع به روزتر انتخاب شدند. از جمله منابع استفاده شده در فرایند جستجوی پیکره، کتاب هابارد^۱ (۲۰۰۹) است که در انتهای این اثر نیز به تعداد دیگری از مهمترین منابع بکارگرفته شده، اشاره شده است. در واقع هدف ارائه یک واژهنامه حجیم و جامع که تمامی کلمات محتمل در آن وجود داشته باشد، نبوده است بلکه در این مرحله و در قدم نخست، هدف طولانی نبودن، مفید و کاربردی بودن این اثر برای افرادی است که علاقمند به فعالیت در این حوزه هستند. از طرفی با توجه به گسترش دانشگاه های نسل سوم و چهارم و اهمیت راهاندازی کسب و کارهای نوین (استارت‌آپ‌ها) و فراهم نمودن بستر کارآفرینی، این اثر تلاش دارد افراد مستعد را نه تنها با اصطلاحات و واژگان کاربردی این حیطه بلکه با نحوه عملکرد مهمترین ابزارهای معرفی شده (از طریق ارائه توصیفی مختصری برای آنها) آشنا نماید. به همین دلیل است که در بعضی قسمت‌ها علاوه بر معرفی ابزارهای اصلی فناوری به تعدادی از مصداق‌های آنها که در حال حاضر پرکاربردتر هستند نیز اشاره شده است تا در وقت کاربران برای جستجو و دسترسی به مصداق‌های روز فناوری صرفه‌جویی شود با علم به اینکه شتاب و سرعت پیشرفت تکنولوژی ممکن است در آینده نیازمند به روز رسانی بسترهای معرفی شده باشد. جهت اعتبارسنجی توصیف‌های ارائه شده ابزارهای فناوری، علاوه بر منابع معرفی شده در انتهای این واژهنامه، از دایرة المعارف جی مایکل اسپکتر که در سال ۲۰۱۵ در حیطه تکنولوژی آموزشی به نگارش درآمده بهره گرفته شده تا از دقت در ارائه توصیف‌ها اطمینان حاصل شود. امید است با نگارش واژهنامه توصیفی حاضر که پس از سه سال و اندی تلاش به نتیجه رسیده است، گامی هر چند کوتاه در جهت گسترش فرایند علم و فن تدریس (پدگوجی)^۲ فناوری‌محور و بطور اخص در حیطه آموزش زبان از طریق ابزارهای تکنولوژی با استفاده از این مجموعه برداشته شده باشد.

آذر ماه ۱۳۹۹

زری سعیدی، هیات علمی دانشگاه

^۱ Hubbard

^۲ Pedagogy

A

Accommodative Process

فرآیند همسازی

در زمان تعامل در بستر فناوری، کاربران سعی می‌کنند الگوهای کلامی و غیر کلامی خود را با مخاطب تطبیق دهند که به مراحل انجام آن، فرآیند همسازی گفته می‌شود.

Admin (Administrator)

مجری/مدیرمسئول (آدمین)

در فضای مجازی مجری و مدیر به کلیه فایل‌ها دسترسی داشته، می‌تواند نرم-افزار یا سخت افزار خاصی را نصب نموده و یا میزان دسترسی کاربران به بخش‌های مختلف فضای مجازی و یا فایل‌های موجود را تعیین و یا محدود کند و به طور کلی مسئول ایجاد هرگونه تغییر در محیط رایانه‌ای می‌باشد.

Administration Mode) (Admin Mode

برنامه مدیریتی

مسئولیت ایجاد و نصب برنامه و یا سامانه‌ای خاص در فضای مجازی به عهده این برنامه می‌باشد و فرد مسئول یا آدامین تعیین‌کننده ویژگی‌ها، نقش‌های کاربران و همچنین اعمال تغییرات و یا حذف احتمالی آنها می‌باشد.

Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET)

شبکه آژانس پروژه‌های تحقیقی پیشرفته (آرپانت)

در واقع آرپانت نام شبکه‌ای است که اساس و پایه شکل‌گیری شبکه اینترنت امروزی را تشکیل می‌دهد. این شبکه بر مبنای ایده‌ای بود که در سال ۱۹۶۷ به چاپ رسید و آژانس پروژه‌های تحقیقی پیشرفته ایالات متحده آمریکا آن را جهت ایجاد ارتباط شبکه‌ای بین رایانه‌ای یا کامپیوترهای چهار دانشگاه در سال ۱۹۶۹ با موفقیت به انجام رساند. ایجاد یک سری قوانین تی‌سی‌پی^۱ و آی‌پی^۲ در دهه ۱۹۷۰ امکان گسترش این شبکه را در اندازه و ابعاد وسیع فراهم ساخت به گونه‌ای که در حال حاضر مجموعه‌ای از کلیه شبکه‌ها به گونه‌ای سازمان یافته تشکیل شده است.

Aggregator

تجمیع‌کننده (اگریگیتور)

تارنما و برنامه‌رایانه‌ای است که مطالب و محتوای پراکنده در شبکه را که مرتبط هستند از منابع مختلف برخط جمع‌آوری کرده و به نمایش می‌گذارد. این فرایند هم به نفع کاربر است که می‌تواند محتوای پراکنده در شبکه را یکجا مشاهده کند و هم به نفع تولیدکننده محتوای برخط، که تولیدات خود را عرضه نماید. در بعضی موارد تارنماهای تجمیع‌کننده محتوا با ارائه محتوای جمع‌آوری شده، از این طریق بدنبال کسب درآمد نیز هستند.

Androgogy

فنون آموزش بزرگسالان

هنر و علم آموزش بزرگسالان می‌باشد و اینکه از چه روش‌هایی برای یادگیری بهتر بزرگسالان باید استفاده نمود. این واژه برای اولین بار توسط ملکالم شپرد نولز^۳ آمریکایی بکار رفت. حوزه آموزش مجازی و تدریس از راه دور نیز در برخی موارد مرتبط با آموزش بزرگسالان است.

¹ TCP (Transmission Control Protocol)

² IP (Internet Protocol)

³ Malcolm Shepherd Knowles (1913 – 1997)

Animaker

سازنده تصاویر متحرک (آنیمیکر)

نرم‌افزاری است که از سال ۲۰۱۴ جهت ساخت تصاویر متحرک (آنیمیشن) مورد استفاده قرار گرفت. این نرم‌افزار آبری، بر اساس اصل "کارهای خود را خودت انجام بده" می‌باشد و کاربر می‌تواند مستقلاً و با استفاده از شکل‌ها و تصاویر از پیش آماده که در نرم‌افزار موجود است ویدئو بسازد.

Animoto

سازنده تصاویر متحرک (آنیموتو)

این نرم‌افزار به کاربر کمک می‌کند تا با استفاده از امکاناتی که نرم‌افزار در اختیار وی قرار می‌دهد بتواند بطور مستقل ویدئو بسازد.

AntConc (Ant Concordance Tool)

پیکره‌یاب (ابزار پیکره‌یاب انت کانک)

یکی از برنامه‌های مطابقت کلمات و عبارات با بافت طبیعی واقع شده در آن (پیکره زبانی^۲) است که با استفاده از برنامه و ابزار رایانه‌ای کانکورَدنس^۳ امکان جستجو کلمات در بافت طبیعی گفتار و تحقیق بر روی متون یک زبان و ابعاد مختلف آن را در زمانی محدودتر و طیفی وسیع‌تر فراهم می‌آورد.

Anydesk

هر رایانه (انی‌دسک)

این نرم‌افزار که توسط گروه تیم ویوار^۴ (نرم‌افزار دیگری نیز با نام مشابه تیم-ویوار طراحی شده بود) تولید گردید و در واقع انی‌دسک برنامه نرم‌افزاری است که جهت کنترل از راه دور، دیگر رایانه‌ها بکار می‌رود به این صورت که با بارگذاری این برنامه بر روی رایانه یا کامپیوتر شخصی و اتصال به شبکه (اینترنت) می‌توان صفحه مانیتور رایانه کاربر دیگر را (اگر چه در مکان دوری باشد) مشاهده نمود و در صورت

^۱ DIY (Do it Yourself)

^۲ Corpus

^۳ Concordance

^۴ www.teamviewer.com

نیاز با در اختیار گرفتن کنترل رایانه وی، فرد مقابل را هدایت و یا او را در انجام کاری بر روی رایانه کمک رسانند. جهت انجام این کار، پس از بارگذاری برنامه انی دسک^۱، بر روی آن کلیک کرده و کد دریافت شده را در اختیار فرد مقابل (که او نیز بر روی برنامه بارگذاری شده خویش کلیک کرده است) قرار می دهیم تا در پنجره باز شده در برنامه انی دسک آن را نوشته یا تایپ نماید. در آنصورت اولین فردی که درخواست کد نموده، قادر خواهد بود صفحه نمایش کاربر دوم را مشاهده نماید. با بستن برنامه، دیگر این امکان برای طرفین وجود نخواهد داشت. در امر آموزش، نرم افزار انی دسک (انی دسک تاپ یا هر رایانه) کارایی زیادی دارد زیرا معلم و یا مدرس می تواند از راه دور و از طریق کدی که نرم افزار مشخص می کند دسترسی یافته و وی را در حل مشکل احتمالی هدایت نماید. این نرم افزار رایگان بوده و از طریق تارنمای^۲ مربوطه قابل دسترسی است.

Application

برنامه کاربردی / ابزارک (آپلیکیشن)

برنامه های کاربردی رایانه یا گوشی همراه (موبایل) هستند که برای عملکرد خود از برنامه های نرم افزاری سیستم رایانه و یا سیستم عامل استفاده می کنند و به منظور ارائه خدمت با فناوری های مرتبط در ارتباط هستند. بسیاری از این آپلیکیشن ها بر روی موبایل ها (تلفن های همراه) نصب می باشند.

Application-Based Language Learning

یادگیری زبان ابزارک مدار

در فرایند یادگیری از برنامه های کاربردی و ابزارک های (انیمیشن های) رایانه ای یا گوشی همراه استفاده می شود.

¹ <http://anydesk.com>

² www.anydesk.com

Artificial Intelligence (AI)

هوش مصنوعی (هوم^۱/ای آی)

به سامانه‌ها یا سیستم‌هایی گفته می‌شود که می‌توانند واکنش‌هایی مشابه رفتارهای هوشمند انسانی از جمله درک شرایط پیچیده، شبیه‌سازی فرایندهای تفکری و شیوه‌های استدلالی انسانی را داشته باشند.

Articulate Storyline 2

آرتیکولیتِ استوری لاین^۲ (طرح داستان منسجم^۳)

نام برنامه نرم‌افزاری است که به صورت خلاصه استوری لاین نامیده شده و توسط گروه ای‌لرنینگ هیروز^۴ حمایت می‌شود. این نرم‌افزار جهت تهیه محتوای تعاملی و به منظور آموزش از جمله یاددهی و فراگیری زبان در قالب کلاس‌های مجازی برخط (آنلاین) و یا برون خط (آفلاین) به کار گرفته می‌شود. به عبارتی محتوای الکترونیکی تعاملی تولید شده می‌تواند از طریق رایانه و دیگر ابزارهای تکنولوژی و بطور ویژه سیستم‌های مدیریت یادگیری با استفاده از دسترسی به شبکه یا اینترنت و یا حتی بدون دسترسی به شبکه و بصورت برون خط (آفلاین)، مورد استفاده آموزشی قرار گیرد. در صورتی که محتوای تولید شده به صورت خروجی اسکورم^۵ گرفته شود، در چهارچوب سامانه مدیریت یادگیری (LMS) می‌تواند بین کاربران به اشتراک گذاشته شود. این برنامه نرم‌افزاری رایگان از طریق لینک^۶ خاصی قابل بارگذاری یا دانلود می‌باشد و در صورت نیاز کاربران می‌تواند به لینک^۶ مرتبط آن جهت دریافت فایل‌های راهنمای نصب و آموزش که به صورت تصویری کاربران را با این نرم‌افزار آشنا می‌کند مراجعه نمایند.

^۱ از تکنیک آکرونیم استفاده شد و حرف اول کلمه هوش و همچنین واژه مصنوعی گرفته شدند و با کنار هم قرار دادن این دو حرف، کلمه هوم شکل گرفت.

^۲ Articulate E-learning Heroes Community

^۳ Scorm

^۴ <https://articulate.com>

^۵ LMS (Learning Management System)

^۶ <https://articulate.com/support/article/getting-started-with-articulate-storyline-2/articulate.com>

Articulation Rate (AR)

سرعت تولید (سُت/ای آر)

مدت زمان و سرعتی که فرد واژه، عبارت یا جمله‌ای را بیان می‌کند. این سرعت در فضای مجازی نیز با استفاده از ابزارهایی قابل محاسبه است.

Assessment

ارزیابی

اشاره به فرایند کلی (نه خاص و محدود) ارزشیابی است که در آن نظام و سیستمی (شامل برنامه درسی^۱ و طرح درس‌های^۲ مرتبط) که مهارت‌های فراگیران (برای مثال یک یا چندین مهارت زبانی کاربران) مورد ارزشیابی همه‌جانبه قرار می‌گیرد و در واقع ارزشیابی^۳ و سنجش^۴ نیز جزئی از آن می‌باشند که از طریق آزمون‌های حضوری و با استفاده از برگه‌های امتحانی و یا به شکل مجازی و با بهره‌گیری از ابزارهای فناوری/رایانه‌ای و آزمون‌های کامپیوتری صورت می‌گیرد.

Assistive Technology

فناوری کمکی

بهره‌گیری از ابزارهای کمکی فناوری مانند رایانه، تخته‌های هوشمند و یا کتاب‌های الکترونیکی که مدرسان جهت افزایش انگیزه یادگیری در فراگیران، از آنها استفاده می‌کنند.

Asynchronous

غیرهم‌زمان

در برخی از انواع نظام‌های آموزشی از راه دور، از ابزارهای فناوری و رایانه به صورت غیرهم‌زمان توسط آموزش‌دهنده و فراگیرنده استفاده می‌شود. بدین معنی که نیازی به استفاده هم‌زمان از فضای مجازی نبوده و در کلاس مجازی تعامل می‌تواند با فاصله زمانی صورت گیرد.

¹ Curriculum

² Syllabi (Syllabus)

³ Evaluation

⁴ Testing

Audio Book

کتاب صوتی (اودیو بُک)

فایل صوتی و ضبط شده متن کتاب که می‌تواند جهت اهداف آموزشی و در فضاهای مجازی نیز به کار گرفته شود.

Audio Description (AD)

توصیف صوتی (ای‌دی)

نوعی توصیف صوتی از تصاویر و یا صحنه‌های دیداری است که در آن گوینده آنچه در صحنه اتفاق می‌افتد را توصیف می‌کند. این برنامه بیشتر برای کاربرانی است که دارای مشکلات دیداری بوده و یا نابینا هستند و می‌خواهند از این طریق از برنامه‌های رسانه‌های دیداری استفاده نمایند.

Audio Diary

خاطرات صوتی

نرم‌افزارهایی وجود دارند که برای ثبت خاطرات (برای مثال در مسافرت) بصورت صوتی مورد استفاده قرار می‌گیرند. این نرم‌افزارها دارای قفل هستند که در صورت نیاز می‌توان آن را مسدود نمود تا خاطرات ثبت شده در دسترس دیگران قرار نگیرند.

Audiovisual Material

مطالب آموزشی صوتی/تصویری

معلم مطالب درسی را از طریق تصویر و فایل‌های صوتی ارائه می‌دهد.

Authentic Communication

ارتباط واقعی

زبان‌آموزان از زبان دوم/خارجی (زبان انگلیسی) برای اهداف واقعی و هدفمند ارتباطی خویش استفاده می‌کنند.

Authorware

نرم افزار مولف

از این نرم افزار جهت تولید محتوای تعاملی و از جمله محتوای چند رسانه‌ای در آموزش مجازی و از راه دور استفاده می‌شود.

Automated Scoring

نمره‌دهی خودکار

یکی از برنامه‌های رایانه‌ای نمره‌گذاری خودکار (اتوماتیک) مانند پیرسون^۱ که در آن از هوش مصنوعی در نمره‌گذاری مهارت‌های آموزشی مانند ریاضی و یا زبان مانند مهارت نوشتن و صحبت کردن استفاده می‌شود.

Automatical Skill Evaluation Software

نرم افزار ارزشیابی مهارتی خودکار

برنامه‌ای رایانه‌ای است که در آن از توانایی هوش مصنوعی رایانه جهت ارزشیابی و نمره‌گذاری مهارت‌های زبانی چون مهارت نوشتن و صحبت کردن استفاده می‌شود. بدین معنی که این برنامه نرم‌افزاری فقط جهت یک مهارت خاص (برای مثال نوشتن) طراحی نشده است و قابلیت ارزشیابی چندین مهارت را داراست.

Automated Scoring of Speech

نمره‌دهی خودکار گفتار

در این برنامه کاربر به بیان مطلبی و یا ایراد سخنرانی به زبان دوم/ انگلیسی می‌پردازد و رایانه با استفاده از برنامه نصب شده به مهارت گفتاری کاربر بصورت خودکار (رایانه‌ای) نمره می‌دهد.

¹ Pearson Assesments: www.pearson assessments.com

Automated Writing Evaluation Software

نرم‌افزار ارزشیابی خودکار مهارت نوشتن

نرم‌افزارهایی مانند کرایترین^۱ که در آن از برنامه‌های رایانه‌ای جهت ارزشیابی و نمره‌گذاری نوشته‌های فراگیران زبان در محیط آموزشی استفاده می‌شود. از جمله برنامه‌های مطرح و کاربردی دیگر برنامه ارزیاب‌مقاله^۲ (پیپر ریتر) است که می‌تواند ضمن بیان مشکلات متن نوشته شده، پیشنهاداتی نیز جهت اصلاح آن به نگارنده ارائه دهد.

Automatic Speech Recognition (ASR)

تشخیص گفتار خودکار (ای‌اس‌آر)

در واقع تشخیص گفتار خودکار^۳ زیر مجموعه زبانشناسی رایانشی است که به تحقیق در علم زبانشناسی و رایانه می‌پردازد تا روش‌هایی را جهت تشخیص و ترجمه زبان گفتار به نوشتار از طریق رایانه و دستگاه‌های هوشمندی مانند ربات‌ها ایجاد نماید.

Avatar

چهرک / نماد گرافیکی (اوتار)

اوتار در واقع نماد انیمیشنی یا گرافیکی از تصویر فرد کاربر در فضای مجازی است که می‌تواند نمایانگر آن شخص برای مثال در فضای بازی‌های رایانه‌ای، در ارتباطات مجازی، و یا فضای ال‌ایم‌اس^۴ باشد و کاربر در مواقعی آن را بکار می‌گیرد و در فضای مجازی قرار می‌دهد که نخواهد از تصویر واقعی خود استفاده نماید.

^۱ Criterion Software

^۲ Paperrater

^۳ Automatic Speech Recognition

^۴ LMS (Learning Management System)