Студент: Владыка Я.В.

Группа: КЭО-2

Задание ВСР 2.2 Сделать терминологический словарь по теме научного исследования.

**Адаптивное обучение (Adaptive Learning) –** методика обучения, использующая технологии для персонализации учебного процесса в зависимости от индивидуальных потребностей и уровня знаний каждого учащегося.

**Смешанное обучение (Blended Learning) –** модель обучения, объединяющая традиционные методы обучения с использованием технологических решений, таких как электронные ресурсы и онлайн-курсы.

**Система управления обучением (Learning Management System - LMS) – с**пециализированная программная платформа, предназначенная для создания, управления и распространения образовательных курсов.

**Дистанционное обучение (Distance Learning) – ф**орма обучения, при которой учащиеся и преподаватели находятся на расстоянии друг от друга, часто используя технологии интернета.

**Электронные образовательные ресурсы – м**атериалы и инструменты, предоставляемые в электронной форме для обучения, такие как электронные учебники, видеолекции и интерактивные задания.

**Формативная оценка –** методика оценки, направленная на коррекцию учебного процесса, оценивающая текущий уровень знаний студентов.

**Гамификация (Gamification) – и**спользование игровых элементов и принципов в образовательных процессах для повышения мотивации и вовлеченности учащихся.

**Интерактивные методы обучения (Interactive Teaching Methods)** – подходы к обучению, предполагающие активное участие студентов в учебном процессе, такие как обсуждения и групповые задания.

**Курс** – систематический набор учебных материалов и задач, предназначенных для обучения определенной теме или предмету.

**MOOC (Massive Open Online Course) –** онлайн-курс, предназначенный для массового участия, обычно доступный бесплатно.

**Настольные образовательные игры** – игры, разработанные с целью обучения определенным навыкам или предметам, часто использующие технологии.

**Онлайн-тестирование – п**роцесс оценивания знаний студентов, проводимый через интернет с использованием различных тестов и викторин.

**Педагогическая эффективность – с**пособность образовательных методик и технологий достигать поставленных образовательных целей.

**Квалификация преподавателя** – уровень подготовки и квалификации преподавателя в области электронного обучения.

**Расширенная реальность –** технология, которая добавляет виртуальные элементы в реальное окружение, что может быть использовано в образовательных целях.

**Социальные медиа в образовании** – использование платформ социальных медиа для обучения, обмена знаниями и взаимодействия между студентами и преподавателями.

**Технологии электронного обучения** – все формы технологий, используемых в процессе электронного обучения, включая программное обеспечение, оборудование и средства коммуникации.

**Учебный план** – структурированный план обучения, включающий в себя последовательность курсов и предметов.

**Виртуальная реальность** – технология, создающая виртуальное окружение, с которым пользователь может взаимодействовать.

**Вебинар** – интерактивное онлайн-мероприятие, включающее в себя презентации, обучение и обсуждения.

**Учебные игры – и**гры, созданные с целью обучения определенным знаниям или навыкам.