

Терминологический словарь

1. Корпоративное обучение

Форма профессионального образования и повышения квалификации, проводимая внутри организации для сотрудников с целью улучшения их компетенций, знаний и навыков, необходимых для выполнения профессиональных задач.

2. Геймификация

Применение игровых элементов, механик и подходов в неигровых процессах (например, в обучении) с целью повышения вовлеченности, мотивации и эффективности участников.

3. Электронное обучение (e-learning)

Образовательный процесс, осуществляемый с использованием цифровых технологий, онлайн-курсов и других электронных ресурсов.

4. Учитель информатики

Педагог, обучающий студентов и школьников основам компьютерной грамотности, программирования, работы с информационными технологиями и другими аспектами информатики.

5. Образовательная среда

Совокупность условий, ресурсов и инструментов, предназначенных для обеспечения эффективного обучения и взаимодействия участников образовательного процесса.

6. Дистанционное обучение

Форма обучения, при которой учитель и ученик взаимодействуют на расстоянии с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

7. Игровая механика

Набор правил и методов, которые формируют игровой процесс, включая очки, уровни, рейтинги, награды и прочие элементы, способствующие вовлечению участников.

8. Игровые элементы

Компоненты, заимствованные из игр (например, аватары, значки, виртуальные монеты, таблицы лидеров), применяемые в обучении для повышения интереса и мотивации.

9. Обучающие модули

Логически завершенные блоки учебного материала, предназначенные для освоения конкретной темы или навыка.

10. Обратная связь

Информация, предоставляемая обучающемуся о его успехах и ошибках в процессе обучения, необходимая для корректировки действий и повышения эффективности.

11. Платформа электронного обучения

Инструмент или система, предназначенная для организации, управления и проведения образовательного процесса в цифровой среде.

12. Вовлеченность

Степень активности и интереса обучающихся в процессе выполнения учебных заданий и участия в образовательных мероприятиях.

13. Интерактивное обучение

Метод обучения, предполагающий активное участие обучающихся через выполнение заданий, взаимодействие с материалами и коллегами, а также использование цифровых инструментов.

14. Мотивация

Психологический процесс, побуждающий человека к достижению целей, включая обучение новым знаниям и навыкам.

15. Профессиональное развитие

Процесс повышения квалификации, освоения новых компетенций и актуализации знаний, необходимых для профессиональной деятельности.

16. Сценарий обучения

План или последовательность действий, включающая использование методов и инструментов обучения для достижения образовательных целей.

17. Рефлексия

Процесс осознания и анализа обучающимся своего опыта, результатов и методов обучения для улучшения дальнейшего развития.

18. Персонализация обучения

Адаптация образовательного процесса под индивидуальные потребности, интересы и уровень подготовки обучающегося.

19. Технологическая компетентность

Способность эффективно использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач и организации образовательного процесса.

20. Цифровые инструменты

Программное обеспечение, приложения и платформы, предназначенные для организации и проведения образовательного процесса.

