

Задание 2.2 ВСР. 2.2. Сделать терминологический словарь по теме научного исследования.

1. «Перевернутый класс» как один из компонентов современной технологии смешанного обучения (Blended Learning) используется для организации самостоятельной учебной деятельности обучающихся по освоению программного или дополнительного учебного материала. Для данной модели обучения характерно чередование компонентов очного и дистанционного (электронного) обучения. При этом реализация электронного обучения осуществляется вне школы: учитель предоставляет доступ к электронным образовательным ресурсам для предварительной теоретической подготовки дома. На учебном занятии организуется практическая деятельность. При работе в режиме «Перевернутый класс» возрастает доля ответственности самого обучающегося, стимулируется развитие его личностных характеристик (активность, ответственность, инициативность) и метапредметных навыков (самоорганизация, управление временными ресурсами). Обязательное условие использования данной модели - наличие у обучающихся домашнего ПК с выходом в Интернет.

2. E-learning (англ. electron learning) - электронное, дистанционное обучение. Иными словами, обучение на расстоянии с использованием современных технологий

3. Вебинар, онлайн-семинар (от англ. online - на линии, на связи) или веб-конференция (от англ. webinar) - разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет. Во время веб-конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение. В последнем случае, чтобы присоединиться к конференции нужно просто ввести URL (адрес сайта) в окне браузера.

4. Виртуальный класс – это онлайн обучающая среда. Среда может базироваться в Интернете с доступом к ней через портал или создаваться программным обеспечением, для чего потребуется загрузить установочные файлы. Подобно тому, как в настоящей классной комнате, студент в виртуальном классе участвует в синхронном обсуждении, что означает, что преподаватель и студенты заходят в виртуальную учебную среду одновременно.

5. Геймификация означает использование элементов дизайна игры, а также игровых механик за пределами традиционных компьютерных и мобильных игр. Система достижения и вознаграждений - одна из самых ключевых составляющих геймификации. Другими элементами является сюжетная линия, персонажи, игровые механики и так далее. Как минимум элементы геймификации позволяют значительно увеличить эффективность обучения. Как максимум продвинутые обучающие игры позволяют оценить разные аспекты поведения пользователей в тех или иных ситуациях, поставленных перед ними в процессе обучения.

6. Дистанционное обучение – опосредованное взаимодействие учителя и учащихся между собой, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, средства) и реализуемое средствами интернет-технологий. (Теория и практика дистанционного обучения:

7. Инновация, нововведение (англ. innovation) это внедрённое новшество, обеспечивающее качественность эффективности процессов или продукции, востребованное рынком. Является конечным результатом интеллектуальной деятельности человека, его фантазии, творческого процесса, открытий, изобретений и рационализации. Примером инновации является выведение на рынок продукции (товаров и услуг) с новыми потребительскими свойствами или качественным повышением эффективности производственных систем.

8. Информационные технологии (ИТ, также - информационно-коммуникационные технологии) - процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов (ФЗ № 149-ФЗ); приёмы, способы и методы применения средств вычислительной техники при выполнении функций сбора, хранения, обработки, передачи и использования данных (ГОСТ 34.003-90); ресурсы, необходимые для сбора, обработки, хранения и распространения информации.

9. Кейс-технология в образовании – инструмент, который позволяет применить имеющиеся теоретические знания для решения практических задач. Данный метод дает возможность развить у студентов самостоятельность мышления, умение выслушать, а в дальнейшем учесть альтернативную точку зрения и аргументированно озвучить свою. Посредством кейс–технологии учащиеся имеют возможность как проявить, так и усовершенствовать свои оценочные, аналитические навыки, а также научиться командной работе и поиску рациональных решений существующих проблем.

10. Констатирующее оценивание предназначено для определения уровня достижений знаний, умений и навыков при завершении изучения блока учебной темы. Констатирующее оценивание проводится по результатам выполнения констатирующих работ различных видов (тесты, контрольные работы). Отметки, выставленные за констатирующие работы, являются основой для определения итоговых отметок за триместр, за год.

11. Критериальное оценивание – это оценивание по критериям, т. е. оценка складывается из составляющих (критериев), которые отражают достижения учащихся по разным направлениям развития их учебно-познавательной компетентности.

12. Мобильное обучение тесно связано с электронным и дистанционным обучением, отличием является использование мобильных устройств. Обучение проходит независимо от местонахождения и

происходит при использовании портативных технологий. Иными словами, мобильное обучение уменьшает ограничения по получению образования по местонахождению с помощью портативных устройств.

13. MOOC – это аббревиатура, означающая «массовые открытые онлайн курсы». Она отсылает нас к интернет-классам, созданным для большого числа участников. Обычно слушатели MOOC просматривают видео-лекции – как правило, нарезанные на 10-15-минутные ролики – и участвуют в онлайн обсуждении на форуме вместе с преподавателями и другими слушателями. Некоторые MOOC требуют от студентов прохождения проверочных заданий и тестов, предполагающих выбор ответа из предложенных, а некоторые – выполнения заданий, оцениваемых несколькими людьми, в которую входят и сами слушатели. Некоторые MOOC используют оба варианта проверки знаний.

14. Облачные технологии (англ. cloud computing) – это «совокупность новейших компьютерных разработок, в рамках которых информация постоянно хранится в Интернет и при запросе пользователя временно копируется на персональный компьютер, игровую приставку, ноутбук, смартфон и т.д.» В Интернете создается виртуальный сервер, где располагается массив данных, доступ к которым открыт для большого числа пользователей. Больше не приходится беспокоиться о том, достаточно ли памяти на компьютере или другом электронном устройстве. Необходимы просто доступ в интернет и точный адрес «облака».

15. Образовательный web-квест – (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Разрабатываются такие web-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы. Ключевыми моментами здесь является следующее: список ссылок на ресурсы, необходимых для выполнения задания, учитель подбирает заранее. Указанные ресурсы должны содержать ссылки на сайты, тематические форумы, электронные библиотеки и т.п.

16. Самостоятельно направляемое обучение – это процесс получения знаний, при котором студент сам принимает решение, без посторонней помощи или с таковой, о своих образовательных потребностях, формулирует цели, которых хочет достичь, определяет человеческие и материальные источники знаний, выбирает и осуществляет образовательную стратегию и оценивает полученные знания.

17. Синхронные онлайн классы предполагают одновременное участие в них студентов и преподавателей. Лекции, обсуждения и презентации случаются в определенное время. Все студенты, желающие принять в них участие, должны быть онлайн в это определенное время. Асинхронные классы проводятся по другому принципу. Преподаватели выкладывают материал, лекции, тесты и задания, доступ к которым может быть осуществлен в любое удобное время. Студентам может даваться временной интервал – обычно это неделя – в течение которого они должны выйти для обучения в Интернет один или два раза, но студенты свободны в выборе этого времени.

18. Система управления учебным процессом (LMS) – это программный продукт или сайт, используемый для планирования, осуществления и оценки конкретного учебного процесса. Обычно система управления учебным процессом дает преподавателю возможность создавать и представлять студентам учебные материалы, следить за участием студентов в учебном процессе и оценивать это участие. Система управления учебным процессом также дает возможность студентам участвовать в интерактивных процессах, например, в обсуждении в тредах, в видео-конференциях и в дискуссионных форумах.

19. Смешанное обучение, или blended learning, – современная образовательная технология, в основе которой лежит концепция объединения технологий «классно-урочной системы» и технологий электронного обучения, базирующегося на новых дидактических возможностях, предоставляемых ИКТ и современными учебными средствами.

20. Формирующее оценивание – оценивание, осуществляемое в процессе обучения, когда анализируются знания, умения, ценностные установки, а также поведение обучающихся, дается обратная связь по итогам обучения. Результаты ученика сравниваются с его предыдущими результатами. Происходит мотивирование обучающихся, постановка образовательных целей и определение путей их достижения.

21. Электронный курс - это инструмент, который предоставляет множество возможностей для интересного интерактивного обучения. Пользователь постоянно взаимодействует с курсом, движется по нему, изучает материалы, следит за своим прогрессом. Если курс сюжетный, то необходимо управлять персонажем, участвовать в интересной истории вместе с героем. Помимо этого, от пользователя может потребоваться слушать диктора, знакомиться с видеоматериалами. Ну а практические задания вообще требуют 100% вовлеченности, здесь уже нельзя отвлечься и «думать о своем», как это бывает в аудитории с преподавателем, когда внимание рассеивается. Курс будет говорить на понятном пользователю языке, с помощью логичной структуры, понятного текста, визуализации, графики, схем, видео и так далее.