**Задание 1.4. ИСР**

**Наименование частей работы**

**1.4. Составить глоссарий по теме магистерской диссертации (по результатам анализ состояния проблемы).**

**Адаптивное обучение** — это технология обучения, при которой слушатель активно взаимодействует с системой. Действия со стороны системы осуществляются автоматически по заранее установленным правилам или алгоритмам.

**Асинхронное обучение** — формат обучения, когда процесс передачи знаний или умений не привязан к определенному месту и времени.

**Бизнес-симуляция** создает интерактивную модель действующей экономической системы (компании), со всеми ее показателями, связями, действующими лицами: выручкой, издержками, производством, сотрудниками, поставщиками, клиентами, регулирующими органами, каждый со своими сценариями поведения.

**Вебинар или Webinar** (сокращение от Web-based seminar) — онлайн-встреча, где участники собираются в виртуальной комнате для проведения занятия, лекции или презентации.

**Виртуальный класс** — это технология проведения синхронных онлайн-занятий в виртуальной среде обучения. Также в этом значении используют термины “smart virtual classroom” и “digital classroom”.

**Геймификация (игрофикация)** — применение игровых приемов в образовании. В основе лежит идея о том, что принципы, которые делают игры увлекательными, можно перенести в обучение.

**Дистанционное обучение** — формат обучения, когда слушатели и преподаватель находятся в разных местах. Понятие дистанционное обучение включает в себя как синхронный, так и асинхронный форматы.

**Индуктивное обучение.** Учитель создает проблемную ситуацию и предлагает ученикам решить ее самостоятельно. Они ищут информацию, находят закономерности, делают выводы и обобщения.

**Инфографика** — это визуальный способ представления информации, данных и знаний. С помощью инфографики рассказывают целые истории, часто — без единого слова.

**Микрообучение** (microlearning) — это способ представления новой информации малыми блоками, каждый из которых посвящен конкретной, очень узкой теме.

**Мобильное обучение.** В мобильном обучении используют смартфоны и планшеты, на которых установлены обучающие приложения.

**Онлайн-портфолио.** Электронное портфолио — это коллекция работ и достижений определенного человека доступные онлайн в общем доступе.

**Прокторинг**. Термин «прокторинг» возник из зарубежной традиции независимых итоговых тестов с объективной проверкой знаний.

**Синхронное обучение** — формат обучения в режиме реального времени, при этом занятия не всегда привязаны к определенному месту.  
Примеры: очные лекции, онлайн-лекции, вебинары, онлайн-дискуссии в мессенджерах.

**Скринкаст** — это запись экрана спикера для аудитории вебинара, видео или оффлайн лекции. Когда лекторы учат пользоваться программами или создавать веб-страницы по шагам, так что вы видите каждый клик или настройку.   
**Скринкаст** — или видео-захват экрана — оживляет образовательный процесс, потому что позволяет наглядно проработать популярные сложности.

**Смешанное обучение** (Blended learning) или гибридное обучение — обучение, которое предполагает сочетание очного формата передачи знаний и умений с онлайн-форматом.

**Электронный курс** — это структурированный учебный материал, включающий цели обучения, соответствующий им образовательный контент и инструменты итогового контроля.

**Competency-based education** (CBE, компетентностный подход к образованию, компетентностно-ориентированный подход) — обучение, сфокусированное на развитии конкретных навыков.

**OER** (англ. яз, open educational resources) — открытые образовательные ресурсы. Под открытыми образовательными ресурсами понимаются любые виды образовательных материалов и средств, которые доступны в интернете на условиях свободной лицензии для исследовательской или образовательной деятельности.