

Электронный глоссарий по теме: Корпоративная подготовка учителей информатики геймификации электронного обучения

1. Корпоративная подготовка: Процесс обучения и развития персонала внутри компании для улучшения их профессиональных навыков и знаний.
2. Учителя информатики: Преподаватели, специализирующиеся на обучении информатике, компьютерной науке и связанных дисциплинах.
3. Геймификация: Использование игровых элементов и принципов в неигровых контекстах для повышения мотивации, учебного процесса и вовлеченности студентов.
4. Электронное обучение: Форма обучения, использующая цифровые средства и технологии для доставки учебного материала и взаимодействия с учащимися.
5. Интерактивное обучение: Обучение, включающее в себя активное участие студентов, часто с использованием технологий для взаимодействия и обратной связи.
6. Платформа электронного обучения: Веб-сайт или приложение, предназначенные для обучения и предоставления учебного материала онлайн.
7. Информатика: Наука о компьютерах, информационных системах, их использовании и обработке данных.
8. Интерактивные игры: Игры, требующие активного участия игрока, где каждое действие влияет на ход игры и обратную связь.

9. Адаптивное обучение: Методика обучения, которая индивидуализирует учебный процесс, учитывая уровень знаний, способности и скорость усвоения каждого студента.
10. Цифровые технологии: Технологии, связанные с использованием компьютеров, интернета, программного обеспечения и электронных устройств.
11. Педагогическая технология: Применение технологий в образовательных процессах для улучшения обучения и усвоения знаний.
12. Интерактивная доска: Электронное устройство, позволяющее преподавателям показывать и объяснять учебный материал студентам на большом экране.
13. Симуляция: Создание виртуальной среды или модели для имитации реальных ситуаций или процессов с целью обучения или анализа.
14. Облачные технологии: Использование удаленных серверов для хранения данных и доступа к программам и ресурсам через интернет.
15. Мультимедиа: Использование различных типов контента (текст, изображения, звук, видео) для передачи информации и обучения.
16. Интернет обучение: Обучение, осуществляемое через сеть интернет, часто с использованием специальных платформ и ресурсов.
17. Онлайн-курс: Образовательный курс, предлагаемый и проводимый через интернет.

18. Интерактивные учебные ресурсы: Материалы, позволяющие студентам активно взаимодействовать с учебным контентом, например, интерактивные задания или приложения.

19. Цифровая грамотность: Навыки и знания, необходимые для эффективного использования цифровых технологий и ресурсов.

20. Виртуальная реальность (VR): Технология, погружающая пользователя в виртуальное пространство, созданное компьютерной графикой или видео.

21. Мобильное обучение: Обучение, осуществляемое через мобильные устройства, такие как смартфоны и планшеты.

22. Блендед-обучение: Образовательный подход, который комбинирует традиционное преподавание с использованием онлайн-ресурсов и технологий.

23. Онлайн-тестирование: Процесс проверки знаний студентов с помощью интернет-средств и специальных платформ.

24. Электронные портфолио: Сбор и хранение работ и достижений студентов в электронном формате для демонстрации навыков и прогресса.

25. Компьютерная грамотность: Умение эффективно работать с компьютерами, программами и информационными технологиями для достижения конкретных целей.