

2.2. Сделать терминологический словарь по теме научного исследования.

1. Видеоигры - интерактивные электронные игры, которые могут использоваться для развлечения, обучения или развития навыков.
2. Геймификация - применение игровых элементов и механик в неигровых контекстах, таких как образование, для повышения мотивации и вовлеченности.
3. Образовательные видеоигры - видеоигры, разработанные с целью обучения и развития учащихся, часто включающие элементы, способствующие усвоению знаний.
4. Интерактивное обучение - подход к обучению, который включает активное взаимодействие учащихся с материалом, включая использование технологий и игровых элементов.
5. Мотивация - внутренние или внешние факторы, побуждающие учащихся к обучению и участию в учебном процессе.
6. Педагогические стратегии - методы и подходы, используемые преподавателями для организации учебного процесса и достижения образовательных целей.
7. Когнитивные навыки - умственные процессы, связанные с получением знаний, такими как внимание, память, восприятие и решение проблем.
8. Обратная связь - информация, предоставляемая учащимся о их успехах и ошибках в процессе обучения, что помогает им улучшать свои навыки.
9. Симуляция - создание модели реального процесса или системы в видеоигре для изучения и анализа различных сценариев.
10. Адаптивное обучение - подход, при котором образовательный процесс подстраивается под индивидуальные потребности и уровень подготовки учащихся.
11. Социальное взаимодействие - взаимодействие между учащимися и преподавателями или между самими учащимися в процессе обучения, которое может быть поддержано через многопользовательские видеоигры.
12. Критическое мышление - способность анализировать информацию, оценивать аргументы и принимать обоснованные решения в процессе обучения.
13. Цели обучения - конкретные результаты, которые должны быть достигнуты учащимися в ходе учебного процесса.
14. Уровень вовлеченности - степень участия учащихся в учебном процессе, которая может быть повышена с помощью игровых элементов.
15. Дистанционное обучение - форма обучения, при которой учащиеся получают знания удаленно, часто с использованием цифровых технологий и видеоигр.
16. Игровые механики - элементы игры, такие как баллы, уровни, достижения и награды, которые могут быть использованы для создания увлекательного образовательного опыта.
17. Тестирование и оценка - методы измерения знаний и навыков учащихся, которые могут быть интегрированы в игровые форматы.

18. Проблемное обучение - метод обучения, основанный на решении реальных задач и проблем, что может быть эффективно реализовано через видеоигры.

19. Кросс-дисциплинарный подход - интеграция знаний и методов из разных областей для создания более комплексного образовательного опыта с использованием видеоигр.

20. Технологическая интеграция - внедрение технологий в учебный процесс для улучшения обучения и взаимодействия с материалом.