

Терминологический словарь

Тема: «Корпоративная подготовка учителей математики по использованию инструментов геймификации при разработке электронных дидактических материалов»

Адаптивное обучение – организация образовательного процесса, при которой содержание, уровень сложности и темп предъявления материалов автоматически или вручную подстраиваются под индивидуальные особенности, успехи и затруднения обучающегося.

Баллы – количественный показатель активности или успеха в геймифицированной системе, используемый для поощрения, фиксации прогресса и сравнения результатов.

Виртуальный класс – электронная среда или модуль системы дистанционного обучения, обеспечивающий проведение занятий в режиме онлайн с возможностью взаимодействия участников (аудио-, видео-, чат, совместные доски и др.).

Внешняя мотивация – побуждение к учебной деятельности, основанное на внешних стимулах (оценки, награды, социальное одобрение), часто усиливаемых средствами геймификации.

Внутренняя мотивация – интерес к учебной деятельности, обусловленный её содержанием и личностной значимостью для обучающегося (познавательный интерес, удовольствие от решения задач и т.п.).

Геймификация – использование игровых механик, динамик и элементов в неигровых контекстах (в образовании, корпоративном обучении и др.) с целью повышения мотивации, вовлечённости и эффективности деятельности.

Деятельностный подход – методологический подход в педагогике, согласно которому обучение строится как организованная деятельность учащихся по освоению способов действий, а не только знаний.

Дидактический материал – специально отобранное и структурированное содержание (тексты, задачи, упражнения, иллюстрации и др.), предназначенное для организации учебного процесса.

Игровая механика – конкретное правило или набор правил, определяющих, какие действия может совершать участник, какие ограничения существуют и какие последствия имеют его действия (начисление баллов, переход между уровнями, ограничение по времени и др.).

Игровой дизайн – процесс проектирования структуры, правил, интерфейса и эстетики игрового или геймифицированного продукта, включая продумывание опыта пользователя и педагогических эффектов.

Игровой прогресс – зафиксированная в системе информация о продвижении обучающегося в геймифицированном обучении (пройденные уровни, набранные баллы, полученные достижения и др.).

Игровые элементы – отдельные компоненты геймификации (баллы, уровни, бейджи, таблицы лидеров, квесты, аватары, сюжет и др.), с помощью которых реализуются игровые механики.

Индивидуальная образовательная траектория – спроектированный с учётом особенностей, интересов и уровня подготовки обучающегося маршрут освоения содержания образования, реализуемый, в том числе, средствами электронного и геймифицированного обучения.

Инструменты геймификации – программные и методические средства (плагины, сервисы, модули LMS, конструкторы заданий и др.), позволяющие внедрять игровые элементы в образовательный процесс.

Интерактивное задание – электронное задание, предполагающее активное взаимодействие обучающегося с содержанием (выбор, перетаскивание, ввод, моделирование), а также немедленное получение обратной связи.

Интерактивность – свойство электронного ресурса обеспечивать двустороннее взаимодействие пользователя с системой и оперативную реакцию на его действия.

Компетентностный подход – подход к проектированию образования, ориентированный на формирование у обучающихся компетенций (знаний, умений, отношений и опыта деятельности), а не только отдельных знаний.

Корпоративная образовательная среда – совокупность организационных, информационных и технологических условий, создаваемых образовательной организацией (или сетью организаций) для систематического обучения и развития персонала.

Корпоративная подготовка педагогов – целенаправленная система внутриорганизационного обучения и развития учителей (включая курсы, тренинги, стажировки, наставничество) для формирования и совершенствования профессиональных компетенций.

Личностно-ориентированный подход – педагогический подход, при котором в центре образовательного процесса находится личность обучающегося, его индивидуальные особенности, потребности и образовательные запросы.

Микрообучение – формат организации обучения небольшими, краткими модулями (микроуроками), каждый из которых направлен на достижение узкой учебной цели; хорошо сочетается с геймификацией и электронными материалами.

Образовательная платформа – программно-технологический комплекс, обеспечивающий размещение, управление и доставку электронных курсов и ресурсов, а также взаимодействие участников образовательного процесса.

Повышение квалификации учителей – целенаправленная профессиональная подготовка педагогов, направленная на актуализацию и расширение знаний, умений и компетенций в соответствии с современными требованиями образования.

Профессиональная компетентность учителя – интегративное качество педагога, включающее предметные, методические, психолого-педагогические, коммуникативные и цифровые компетенции.

Рейтинговая система оценивания – система оценивания, в которой результаты обучающихся представлены в виде накопленных рейтинговых баллов, позволяющих ранжировать участников и отслеживать их прогресс.

Система управления обучением (Learning Management System, LMS; система дистанционного обучения, СДО) – программная платформа, предназначенная для планирования, организации, проведения и мониторинга учебного процесса в электронном формате.

Смешанное обучение – модель организации образовательного процесса, предполагающая сочетание очного (аудиторного) и электронного (онлайн) обучения.

Цифровая дидактика – раздел дидактики, изучающий особенности конструирования и реализации учебного процесса в условиях цифровой образовательной среды.

Цифровая образовательная среда – совокупность цифровых технологий, ресурсов, сервисов и коммуникационных каналов, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.

Цифровая образовательная платформа – интегрированная цифровая среда, предоставляющая доступ к курсам, ресурсам, инструментам коммуникации, оценивания и аналитики.

Цифровая компетентность учителя – способность педагога эффективно, безопасно и педагогически целесообразно использовать цифровые технологии в профессиональной деятельности.

Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР) – совокупность электронных учебных материалов и сервисов (ЭОР, онлайн-курсы, тренажёры, мультимедиа и др.), предназначенных для использования в образовательном процессе.

Электронная дидактика – раздел дидактики, изучающий закономерности и принципы обучения с использованием электронных и цифровых средств, включая разработку и применение электронных дидактических материалов.

Электронный дидактический материал – дидактический материал, созданный и существующий в цифровой форме (интерактивные задания, тесты, симуляции, видеоуроки, динамические модели и др.) и предназначенный для использования в электронной среде обучения.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) – цифровой объект образовательного назначения (файл, модуль, приложение, онлайн-сервис), обеспечивающий достижение определённых учебных целей.

Электронное обучение (e-learning) – организация образовательного процесса преимущественно с использованием информационно-коммуникационных технологий, электронных ресурсов и сетевых сервисов.

Элемент геймификации – минимальная единица геймифицированной системы (балл, бейдж, уровень, квест, сюжетный эпизод и др.), включаемая в образовательный процесс для достижения определённого педагогического эффекта.