

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. А. И. ГЕРЦЕНА»

**ИНСТИТУТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**Кафедра информационных технологий и электронного обучения**

Основная профессиональная образовательная программа

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
Направленность (профиль) «Корпоративное электронное обучение»  
форма обучения – очная

**Учебная практика. Научно-исследовательская работа 1 семестр**

**Вариативная Самостоятельная Работа 2.1**

Обучающегося 1 курса  
Бурякова Ивана Олеговича  
Группа: 1ом\_КЭО/24

Санкт-Петербург  
2024

## *Электронный глоссарий по теме исследования "Адаптивное электронное обучение для корпоративного сектора"*

### **А**

#### **Адаптивное обучение**

Метод организации образовательного процесса, в котором содержание, скорость и форма подачи информации изменяются в зависимости от индивидуальных характеристик, потребностей и уровня знаний обучаемого.

#### **Аналитика больших данных (Big Data Analytics)**

Процесс обработки и анализа больших массивов данных для выявления закономерностей и принятия решений. В адаптивном обучении применяется для анализа учебной деятельности.

#### **Адаптивные алгоритмы**

Алгоритмы, автоматически подстраивающиеся под изменения условий и данные пользователя для персонализации обучения.

#### **Асинхронное обучение**

Форма дистанционного обучения, при которой студенты и преподаватели взаимодействуют с материалами в разное время.

---

### **Б**

#### **Большие данные (Big Data)**

Объемные, сложно структурированные данные, которые требуют специальных технологий и инструментов для обработки.

---

### **В**

#### **Визуализация данных**

Графическое представление данных с целью их анализа и интерпретации. Используется в системах адаптивного обучения для мониторинга прогресса.

#### **Вовлеченность**

Уровень активности и интереса обучаемого в образовательном процессе, часто повышается за счет адаптивных и геймифицированных подходов.

---

### **Г**

#### **Геймификация**

Применение игровых элементов в образовательном процессе для повышения мотивации и вовлеченности пользователей.

#### **Гибридное обучение**

Смешанная модель обучения, объединяющая традиционные и электронные формы образовательного процесса.

---

## Д

### **Динамическое обучение**

Метод обучения, в котором учебный процесс адаптируется в реальном времени на основе анализа поведения и результатов пользователя.

---

## И

### **Искусственный интеллект (ИИ)**

Совокупность технологий, позволяющих компьютерным системам выполнять задачи, требующие интеллекта, такие как анализ данных, прогнозирование и принятие решений.

### **Интеграция систем**

Объединение различных программных и аппаратных средств в единую систему для эффективного управления процессами обучения.

---

## К

### **Компетенция**

Совокупность знаний, умений и навыков, необходимых для успешного выполнения профессиональных задач.

### **Когнитивные модели**

Модели, описывающие процессы восприятия, запоминания, мышления и обучения человека, используемые для персонализации контента.

### **Корпоративное обучение**

Образовательные программы, ориентированные на развитие знаний и навыков сотрудников компаний.

---

## Л

### **Личностно-ориентированное обучение**

Метод обучения, при котором учитываются индивидуальные особенности, интересы и потребности обучаемого.

### **ЛМС (LMS, Learning Management System)**

Система управления обучением, предназначенная для организации, проведения и мониторинга образовательного процесса.

---

## М

### **Машинное обучение**

Область искусственного интеллекта, направленная на создание алгоритмов, способных обучаться на основе данных.

### **Метрики эффективности**

Показатели, используемые для оценки успешности образовательных программ, такие как вовлеченность, результаты тестирования и сроки завершения курсов.

---

## О

### **Онлайн-курс**

Программа обучения, реализуемая через интернет и доступная пользователям удаленно.

### **Обратная связь**

Информация о результатах обучения, предоставляемая пользователю для коррекции его действий.

---

## П

### **Персонализация обучения**

Процесс адаптации содержания, методов и скорости обучения под индивидуальные особенности и потребности пользователя.

### **Платформа обучения**

Программное обеспечение, предоставляющее инструменты для разработки, управления и мониторинга учебных программ.

---

## Р

### **Рекомендательная система**

Алгоритм, используемый для предоставления пользователям индивидуальных рекомендаций на основе их предпочтений и поведения.

### **Ресурсы обучения**

Материалы, используемые для образовательного процесса, включая тексты, видео, аудио и интерактивные элементы.

---

## С

### **Синхронное обучение**

Форма обучения, при которой преподаватель и обучающиеся взаимодействуют одновременно в реальном времени.

### **Скоринговая система**

Система оценки прогресса обучающихся на основе собранных данных и заранее установленных критериев.

---

## Т

### **Траектория обучения**

Индивидуальный путь, по которому обучающийся проходит курс, учитывающий его начальный уровень знаний, предпочтения и цели.

### **Тьютор**

Персональный наставник, сопровождающий обучающегося в образовательном процессе.

---

## **У**

### **Управление знаниями**

Процесс создания, распределения и использования знаний в организации.

---

## **Э**

### **Электронное обучение (e-learning)**

Форма обучения, реализуемая с использованием цифровых технологий, платформ и интернет-сервисов.

### **Эффективность обучения**

Показатель, характеризующий степень достижения целей образовательной программы.