

Задание 2.1

Корпоративное обучение (Corporate Learning) – организованный внутри образовательной организации или сети школ процесс повышения квалификации педагогов, направленный на развитие профессиональных компетенций с учетом целей учреждения.

Внутрифирменное повышение квалификации – форма корпоративного обучения, реализуемая на базе самой школы или образовательного объединения без отрыва от профессиональной деятельности.

Корпоративная образовательная среда – совокупность условий, ресурсов, инструментов и каналов коммуникации, обеспечивающих обучение сотрудников внутри организации.

Тьютор корпоративного обучения – педагог или методист, сопровождающий профессиональное развитие коллег в корпоративной среде.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) – учебный материал в цифровом формате, включающий интерактивные элементы и предназначенный для применения в образовательном процессе.

Электронный образовательный контент – информационное наполнение ЭОР: тексты, изображения, аудио, видео, интерактивные модули, задания, сценарии.

Проектирование ЭОР – целенаправленный процесс создания архитектуры, сценария взаимодействия, содержания и дизайна электронного ресурса.

Авторский электронный ресурс учителя – ЭОР, самостоятельно разработанный педагогом для решения конкретных образовательных задач.

Инструменты разработки ЭОР – цифровые платформы и программы, используемые для создания электронных ресурсов (конструкторы, редакторы, платформы для интерактивных курсов и т.д.).

Геймификация (Gamification) – применение игровых механик и элементов в неигровом контексте (в данном случае – в корпоративном обучении и школьном образовании) для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения.

Игровые механики – структурные компоненты геймификации: баллы, уровни, рейтинги, бейджи, миссии, челленджи, награды, прогресс-бары, квесты.

Игровые элементы – визуальные и сюжетные атрибуты игры, используемые в обучении: персонажи, сценарий, виртуальные достижения, легенда, интерфейс, стилизация под игру.

Образовательный квест – форма обучения, основанная на прохождении цепочки заданий с сюжетом, логикой продвижения и достижением образовательной цели.

Бейдж (Badge) – цифровая награда, символизирующая достижение участником определенного результата в обучении.

Рейтинг (Leaderboard) – таблица результатов, отражающая индивидуальный или командный прогресс участников корпоративного обучения.

Игровой сценарий корпоративного курса – заранее спроектированная логика учебного взаимодействия с включением игровых механик и правил.

Профессиональные компетенции педагога – совокупность знаний, умений и опыта, необходимых учителю для выполнения профессиональных задач, включая разработку и применение ЭОР.

Цифровая компетентность учителя – способность педагога эффективно использовать цифровые инструменты, создавать электронные ресурсы и интегрировать их в учебный процесс.

Методическая компетентность в проектировании ЭОР – умение педагогов проектировать, структурировать, наполнять содержанием и оценивать эффективность электронных образовательных ресурсов.

Смешанное обучение (Blended Learning) – модель, объединяющая традиционное и цифровое обучение, в которой ЭОР являются частью образовательного процесса.

Интерактивное обучение – форма взаимодействия с цифровым контентом, предполагающая активное участие обучающегося.

Мотивация в корпоративном обучении – система стимулов и внутренних факторов, побуждающих педагогов участвовать в профессиональном развитии.

Вовлеченность (Engagement) – степень активного и эмоционального участия педагога в процессе корпоративного обучения.

UX (User Experience) – пользовательский опыт взаимодействия с цифровым ресурсом, учитывающий удобство, понятность и эмоциональное восприятие.

UI (User Interface) – визуальный интерфейс ЭОР, обеспечивающий взаимодействие пользователя с ресурсом.

Образовательный сторителлинг – метод подачи учебного содержания через сюжет, персонажей и эмоционально насыщенный сценарий, часто применяемый в геймификации.

Аналитика образовательного прогресса – сбор и обработка данных о прохождении курса корпоративного обучения, включая игровые достижения.

Обратная связь в геймифицированном обучении – информационный отклик участнику о его прогрессе, ошибках и достижениях, часто реализуемый через игровые механики.

Диагностика цифровых компетенций – процедура оценки уровня владения педагогами инструментами создания и внедрения ЭОР.