

**Электронный глоссарий по теме
«Корпоративная подготовка учителей математики по
использованию инструментов геймификации при разработке
электронных дидактических материалов»**

Г

Геймификация

Метод, при котором принципы и механики компьютерных игр применяются в неигровых задачах: в обучении, бизнесе, маркетинге.

Геймплей

Компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.

Д

Дидактика

Раздел педагогики, излагающий теорию и общие законы образования и обучения, а также исследующий закономерности усвоения знаний, приобретения умений и навыков.

Дидактический материал

Материал, который направлен на развитие познавательных способностей обучающегося, на его познавательную деятельность. Дидактический материал побуждает учащегося вовлечься в образовательный процесс.

К

Корпоративное обучение

Процесс, направленный на развитие навыков и знаний сотрудников внутри компании.

М

Мотивация

Общее название для процессов, методов и средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования.

П

Персонализация обучения

Обучение, разработанное с учетом интересов, опыта, предпочтительных способов и темпов освоения знаний для конкретного обучающегося.

Пользовательский интерфейс (User Interface, UI)

Интерфейс, обеспечивающий передачу информации между пользователем-человеком и программно-аппаратными компонентами компьютерной системы.

Пользовательский опыт (User Experience, UX)

Взаимодействие пользователя с продуктом или услугой, включая визуальный, функциональный, эмоциональный и удобство использования аспекты.

Т

Таблица лидеров

Инструмент, с помощью которого на странице игры вы можете показывать игрокам персонализированные соревновательные таблицы с результатами лучших игроков и местом в рейтинге авторизованного пользователя.

Ц

Цифровая грамотность

Умение положительно взаимодействовать с современными цифровыми инструментами: пользоваться сайтами и приложениями, генерировать контент и в целом уверенно пользоваться существующими технологиями.

Э

Электронное обучение

Способ получения знаний с помощью электронных устройств и информационных технологий, чаще с использованием интернета.