**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.