

ВСР 2.1

Логвинов Андрей Дмитриевич, 1 курс, КЭО

Электронный глоссарий по теме исследования: "Электронные дидактические материалы для корпоративной подготовки учителей по формированию цифровых графических компетенций учащихся старших классов"

1. Адаптивность

Способность электронных образовательных материалов подстраиваться под уровень знаний, потребности и особенности обучающегося.

2. Блочное обучение

Метод организации учебного процесса, предполагающий разделение материалов на тематические модули или блоки, каждый из которых изучается независимо.

3. Визуализация данных

Представление данных в графической форме (диаграммы, схемы, инфографика) для упрощения их восприятия и анализа.

4. Графические компетенции

Способность использовать инструменты графического дизайна и визуализации для создания и редактирования цифровых изображений, а также для представления информации.

5. Дидактические материалы

Учебные пособия, ресурсы или инструменты, предназначенные для обучения и развития определенных знаний и навыков.

6. Интерактивность

Свойство электронных материалов обеспечивать активное взаимодействие между пользователем и системой, включая обратную связь.

7. Корпоративное обучение

Система повышения квалификации и профессионального развития сотрудников (в данном случае учителей), организованная в рамках одной организации или учреждения.

8. Личностно-ориентированный подход

Образовательная методика, направленная на учет индивидуальных особенностей, способностей и интересов каждого обучающегося.

9. Модульное обучение

Структурированный подход к организации учебного процесса, где весь материал разбит на логически завершенные модули с четкими целями и задачами.

10. Обратная связь

Реакция обучающегося или преподавателя на выполнение заданий, используемая для корректировки учебного процесса.

11. Образовательная платформа

Цифровая среда (например, Moodle, Google Classroom), предназначенная для создания, хранения и управления учебными материалами и организации образовательного процесса.

12. Проектное обучение

Методика, при которой обучение строится вокруг выполнения практического задания (проекта), связанного с решением реальной проблемы.

13. Смешанное обучение (Blended Learning)

Форма обучения, сочетающая традиционные методы (очные занятия) и электронные технологии (дистанционные курсы, онлайн-лекции).

14. Технологии графического дизайна

Программные и аппаратные инструменты, используемые для создания, редактирования и визуализации графического контента (например, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Canva).

15. Формативное оценивание

Процесс оценки, проводимый в ходе обучения для мониторинга прогресса учащихся и адаптации учебных материалов.

16. Цифровая образовательная среда (ЦОС)

Комплекс инструментов, ресурсов и платформ, обеспечивающих организацию и поддержку образовательного процесса в цифровом формате.

17. Электронные образовательные ресурсы (ЭОР)

Учебные материалы в цифровой форме (текстовые, аудио, видео), доступные через компьютер или интернет.

18. Электронные дидактические материалы (ЭДМ)

Учебные пособия в цифровом формате, разработанные с использованием современных технологий, с целью облегчения обучения и повышения его эффективности.

19. Электронное обучение (e-learning)

Форма обучения, основанная на использовании информационных технологий для передачи знаний и взаимодействия между преподавателем и учащимися.

20. Эффективность обучения

Мера достижения образовательных целей, выраженная в степени освоения учебного материала и развитии необходимых компетенций.