

Терминологический словарь

Адаптивность - свойство дидактического материала, позволяющее учитывать индивидуальные особенности и потребности обучаемых.

Адаптивное обучение - методика обучения, адаптированная под индивидуальные особенности и потребности обучающихся.

Геймификация - процесс внедрения игровых элементов в неигровые контексты с целью повышения вовлеченности и мотивации участников.

Геймификация - применение игровых элементов и механик в образовательном процессе для мотивации и улучшения усвоения материала.

Дидактические материалы - учебные материалы, используемые для передачи знаний, навыков и умений.

Дидактические материалы - обучающие ресурсы, предназначенные для использования в процессе обучения и обучения, включающие в себя учебники, методические пособия, презентации, задания и т.д.

Игровые элементы - части игрового процесса, внедряемые в дидактические материалы для создания игровой атмосферы.

Индивидуальный подход - обучение, учитывающее индивидуальные особенности, потребности и способности каждого участника.

Индивидуализация обучения - подход, позволяющий адаптировать обучение под индивидуальные потребности и темпы усвоения материала.

Инструменты геймификации - игровые механики, методы и подходы, применяемые для создания игровой атмосферы и стимулирования активности участников.

Интерактивность - способность дидактического материала активно взаимодействовать с обучаемым, предлагая задания и обратную связь.

Интерактивное обучение - форма обучения, включающая в себя активное участие учащихся, использование интерактивных технологий и методов.

Интерактивные упражнения - задания, учащиеся выполняют в процессе обучения для активной вовлеченности.

Концепция - основные теоретические принципы, определяющие подход к разработке дидактических материалов для обучения.

Корпоративная подготовка - система обучения и развития сотрудников в рамках определенной компании или организации.

Корпоративная подготовка - обучение и развитие сотрудников внутри организации для повышения их профессиональных компетенций.

Механика игры - правила, структура и компоненты игрового процесса.

Мотивация - психофизиологическое состояние, побуждающее к действию и достижению целей.

Мотивация - стимуляция интереса и желания обучающихся через использование геймификации.

Обратная связь - информация о результатах выполнения заданий, позволяющая оценить уровень освоения материала и скорректировать учебный процесс.

Онлайн-платформа - специализированная система для обучения и обмена информацией.

Оценка результатов - процесс определения степени успешности выполнения задач и достижения поставленных целей.

Оценка эффективности обучения - процесс измерения результатов обучения и их сопоставление с поставленными целями и критериями.

Педагоги - специалисты, занимающиеся обучением и воспитанием детей и взрослых.

Педагогические инструменты - методы, приемы, техники, используемые педагогами для обучения и воспитания.

Проектные задачи - практические исследовательские задания, стимулирующие самостоятельное изучение темы.

Профессиональное развитие педагогов - система мероприятий и программ, направленная на повышение квалификации педагогов и развитие их профессиональных навыков.

Стратегия - план действий по использованию геймификации в корпоративной подготовке педагогов.

Технологии обратной связи - методы обучения, позволяющие получать обратную связь от учащихся для дальнейшего совершенствования материалов.

Уровень сложности - параметр, определяющий степень трудности учебного материала для освоения и применения.

Уровни сложности - различные уровни для адаптации обучения под разные уровни знаний и навыков.

Цели и достижения - конкретные результаты, которые ожидаются от обучения с использованием геймификации.