

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ИНСТИТУТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ**

**Лицензия на осуществление образовательной деятельности рег. № Л035-
01198-02/00612081 от 22.08.2022.**



УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО ДПО Институт
профессиональной подготовки
_____ Р. Р. Баева
«06» марта 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«АВТОМАТИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ ПРИ
ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ»**

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

г. Уфа – 2023 г.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

Методический материал в СДО

А

Аватар — статичное или анимированное изображение, идентифицирующее пользователя в сетевых ресурсах.

Авторизация — процедура проверки на подлинность пароля или сочетания логического идентификационного имени и пароля, введенных пользователем в какую-либо интерактивную форму.

Адаптивное обучение — дидактический подход к организации процесса обучения, при котором направление дальнейшего обучения (график и интенсивность) определяется по результатам завершения предыдущих курсов.

Адаптированная образовательная программа — образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц.

Аналитика обучения — сбор, анализ, измерение и представление данных об обучающихся и образовательной среде с целью понимания особенностей и максимальной оптимизации обучения.

Асинхронное обучение — электронное обучение, которое не предполагает взаимодействие преподавателя с обучаемыми в режиме реального времени. При асинхронном обучении учащийся может проходить курс и изучать материал в удобное ему время и комфортном темпе. В системе электронного обучения асинхронное электронное обучение реализуется, например, с помощью системы управления обучением в виде лекций, видео лекций, тестирования и т.д.

Асинхронные коммуникации — средства общения, позволяющие обмениваться информацией с задержкой во времени (электронная почта и т.д.).

Аудиоконференция — разновидность телеконференции, селекторное совещание между тремя и более участниками, при котором происходит голосовая коммуникация участников конференции с использованием электронных каналов связи в режиме реального времени.

Аутентификация — процесс проверки принадлежности субъекту прав доступа к информационным ресурсам системы или веб-сайта в соответствии с предъявленным им идентификатором; подтверждение (установление) подлинности субъекта.

Б

Бизнес-симуляция — игровое средство обучения или отдельное упражнение в составе электронного курса, имитирующее реальную деловую ситуацию, в условиях которой участникам необходимо совершить ряд действий, связанных, как правило, с принятием решений.

Блог — веб-сайт, на который регулярно добавляются записи, изображения или мультимедиа. Для блогов характерна публичность и возможность публикации отзывов, ведения полемики.

Блокчейн — выстроенная по определённым правилам непрерывная последовательная цепочка блоков, содержащих информацию. Чаще всего копии цепочек блоков хранятся и независимо друг от друга обрабатываются на множестве разных узлов.

Большие данные (Big Data) — совокупность непрерывно увеличивающихся объемов информации одного контекста, но разных форматов представления, а также методов и средств для эффективной и быстрой обработки.

Браузер — специальное программное обеспечение для просмотра информационных ресурсов в Интернет.

В

Вебинар — разновидность веб-конференций; проведение онлайн-встреч, семинаров или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Ведущий и аудитория общаются в текстовых, аудио- или видео-чатах.

Вебинарная комната — специальная веб-страница, на которой проходит вебинар, онлайн-конференция или онлайн-совещание.

Веб-портфолио — веб-ресурс, который отражает рост учебных или профессиональных достижений владельца.

Видеоконференцсвязь — услуга, предоставляемая операторами электросвязи и компьютерных сетей и обеспечивающая обмен аудио-и видеoinформацией в режиме реального времени между участниками территориально распределенной группы.

Видеоскрайбинг — технология создания анимационных видеороликов, в которых рисованное изображение создается прямо на глазах зрителей.

Визуализация — процесс представления данных в графическом виде.

Вики — технология взаимодействия пользователя с веб-сайтом, предназначенная для коллективной разработки, хранения и структуризации информации, в основном гипертекста.

Виртуальная лаборатория — компьютерная модель учебной лаборатории, в которой реальное учебно-исследовательское оборудование представлено средствами математического моделирования.

Виртуальная реальность — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, обоняние, осязание и др.

Виртуальная экскурсия в дистанционном обучении — организационная форма дистанционного обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов.

Г

Геймификация — это применение подходов, характерных для компьютерных игр, в неигровых сферах, в том числе образовании и бизнесе. Основное преимущество геймификации неигровых процессов состоит в получении постоянной обратной связи от пользователя, поэтапное погружение его в изучаемую среду что обеспечивает возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрого освоения им свойств изучаемого объекта или явления.

Гибридное обучение — то же, что и смешанное обучение.

Гиперссылка — графическое изображение, текст или иной объект на сайте или в письме электронной почты, нажав на которые можно загрузить (другую) веб-страницу.

Гипертекст — способ непоследовательного объединения текстовой информации с помощью гиперссылок.

Глоссарий (лат. glossarium — «собрание глосс») — словарь узкоспециализированных терминов в какой-либо отрасли знаний с толкованием, иногда переводом на другой язык, комментариями и примерами. В онлайн-образовании глоссарий является инструментом для коллективной работы с теоретическим материалом - его структуризации по тематике, фрагментации на отдельные статьи, ссылки на которые можно автоматически создавать в текстах по ключевым словам.

Д

Деривативное электронное издание — цифровое представление печатного издания или аудиовизуальной продукции, имеющее выходные сведения электронного издания и размещенные в электронной библиотечной системе.

Диджитализация обучения (digitalization of learning) — это процесс перехода обучения и обучающих методов в цифровой формат с применением современных технологий. Диджитализация позволяет учиться удаленно, иметь быстрый и неограниченный доступ к учебным материалам; снижает нагрузку на преподавателей, избавляя их от бумажной работы; дает возможность разнообразить учебный контент и т. д.

Дистанционное обучение —

1 Целенаправленное и методически организованное руководство учебно-познавательной деятельностью лиц, находящихся на расстоянии от образовательного центра, осуществляемое посредством электронных и традиционных средств связи.

2 Процесс получения знаний, умений и навыков с помощью специализированной образовательной среды, основанной на использовании ИКТ, обеспечивающих обмен учебной информацией на расстоянии, и реализующей систему сопровождения и администрирования учебного процесса.

Дистанционное образование — способ организации учебного процесса с использованием образовательной среды, основанной на современных информационных и телекоммуникационных технологиях, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между преподавателем и учащимся; обучение, при котором участники учебного процесса находятся на расстоянии друг от друга.

Дистанционные образовательные технологии (ДОТ) — образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационных и телекоммуникационных технологий при опосредованном (на расстоянии) или частично опосредованном взаимодействии обучающегося и педагогического работника.

Дополненная реальность — интерактивный, наглядный метод представления соответствующей цифровой информации в физической среде в режиме реального времени, иными словами, совмещение виртуального с реальным.

И

Иконка — указатель в виде графического символа или изображения.

Индустрия 4.0 (четвертая промышленная революция) — собирательное понятие, охватывающее ряд современных технологий, связанных с автоматизацией, обменом данными и производства. Понятие определено как набор технологий и концепций для организации цепи создания стоимости, включающий облачные технологии, искусственный интеллект, Интернет вещей, большие данные, виртуальную и дополненную реальность, блокчейн и т. п. Главное отличие технологий Индустрии 4.0 от предыдущих состоит в том, что они соединяют устройства между собой, с целью обмена данными и решения производственных задач без участия человека.

Индивидуальная образовательная траектория — это персональный путь обучения и повышения квалификации, основанный на принятой человеком стратегии достижения личных долгосрочных целей.

Интерактивные методы обучения — построенные на активном взаимодействии обучающихся и преподавателей методы обучения (лекция, дискуссия, внеаудиторные методы, мозговой штурм, обучающие игры, метод проектов, кейс-метод, тренинги, дистанционное обучение, творческие задания, тестирования и др.)

Интерактивное учебное пособие — средство обучения (чаще всего — электронное), обеспечивающее обратную связь между обучаемым и теми или иными элементами учебного пособия.

Интерактивные образовательные ресурсы — любой цифровой материал, используемый для поддержки обучения слушателей и предусматривающий непосредственное взаимодействие обучающегося с компьютерной техникой.

Интерактивный видеоролик — короткий фильм, в котором действие может динамически изменяться в зависимости от выбора пользователя.

Интерактивный мультимедиа курс — учебный материал, представленный в виде гипертекстовой структуры с мультимедиа приложениями, обеспеченный системой навигации по курсу и управления различными его компонентами

Интерактивный режим — режим непосредственного взаимодействия (диалога) человека с компьютером.

Интерактивный учебный курс — курс, построенный с использованием коммуникационных средств системы дистанционного обучения.

Интернет вещей (IoT) — сеть связанных через интернет объектов, способных собирать данные и обмениваться данными, поступающими со встроенных сервисов. Устройства, входящие в IoT, могут отслеживаться и/или управляться удалённо.

Интернет — всемирная компьютерная сеть, построенная на базе стека протоколов TCP/IP.

Интернет-сервисы — сервисы, предоставляемые в сети Интернет пользователям, программам, системам, уровням, функциональным блокам.

Интернет-соединение — режим работы компьютера, при котором есть возможность использовать (открывать, просматривать, копировать, пересылать и проч.) информационные ресурсы посредством каналов сети Интернет.

Интерфейс — совокупность средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т. д.) между элементами информационной системы

Интранет (Intranet) — внутренняя частная сеть организации, использующая Интернет, частное расширение Интернета, ограниченного организацией с помощью брандмауэра. Интранет не обязательно должен обеспечивать доступ пользователя к Интернету.

Информатизация образования — процесс обеспечения сферы образования методологией, технологией и практикой разработки и оптимального использования современных ИК-технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения и воспитания, и используемых в комфортных и здоровьесберегающих условиях.

Информационная безопасность — системная функция, обеспечивающая разграничение функциональных полномочий и доступ к информации в целях сохранения трех основных свойств защищаемой информации: конфиденциальности, целостности, готовности.

Информационная открытость образовательной организации - наличие в образовательной организации общедоступных информационных ресурсов,

содержащих сведения об их деятельности и обеспечивающих к ним доступ посредством размещения в информационно-телекоммуникационных сетях, в том числе на официальном сайте образовательной организации.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) — совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей. Информационные процессы и методы работы с информацией, осуществляемые с применением средств вычислительной техники и средств телекоммуникации; информационные процессы и методы работы с информацией, осуществляемые с применением средств вычислительной техники и средств телекоммуникации.

Информационно-образовательная среда (ИОС) — программно-телекоммуникационное и педагогическое пространство с едиными технологическими средствами ведения учебного процесса, его информационной поддержкой и документированием в среде Интернет любому числу учебных заведений, независимо от их профессиональной специализации (уровня предлагаемого образования), организационно—правовой формы и формы собственности.

Информационные ресурсы — формализованные идеи и знания, различные данные, методы и средства их накопления, хранения и обмена между источниками и потребителями информации.

Искусственный интеллект (AI) — это система или машина, которая может имитировать человеческое поведение, чтобы выполнять задачи, и постепенно обучаться, используя собираемую информацию. AI имеет множество воплощений: чат-боты, «умные помощники», системы рекомендаций и т.д.

К

Кейс (case) —

1 Описание конкретной проблемной ситуации и способа ее разрешения, включая описание исходной ситуации, путей решения проблемы и полученного результата.

2 Набор относящихся к учебной задаче текстовых, аудиовизуальных или мультимедийных учебно-методических материалов.

Кейс-обучение (case study) — методика активного проблемно-ситуационного обучения, предназначенная для совершенствования навыков и получения опыта посредством изучения и анализа реальных бизнес-ситуаций и конкретных задач.

Кейс-технология — вид дистанционной технологии обучения, основанный на использовании наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылке для самостоятельного изучения обучаемыми при организации регулярных

консультаций у преподавателей-тьюторов традиционным или дистанционным способом.

Коллаборативное обучение, совместное обучение (collaborative learning) — интерактивный процесс, в котором обучение построено на взаимодействии между обучающимися, либо между обучающимися и преподавателем для достижения конкретной цели. Участники процесса получают знания через активный совместный поиск информации, ее обсуждение, осмысление и применение в формате групповых проектов, совместных разработок, креативных сессий, мозговых штурмов и т. п.

Команда разработчиков курса (Course Team) — группа, состоящая из экспертов в предметной области, которой посвящен курс, а также специалистов проектирования, преподавания и технологий, собираемая для создания курса.

Компетенция — способность и готовность обучающегося (выпускника) применять полученные знания, навыки и умения, имеющиеся личностные качества в практической (профессиональной) деятельности.

Конструктор электронных учебников — специальное программное средство, встраиваемое в ту или иную систему LMS или функционирующее отдельно. Пример конструктора: сервис ActiveTextbook. Позволяет перевести учебное пособие, сохраненное в виде PDF-файла, в электронный вид.

Контаминация — смешение, перетасовка информации, включающей текстовую, графическую информацию, подвижные диаграммы, мультимпликацию, видеоинформацию.

Контент — информационное наполнение (все учебные материалы, пособия, документы, задания, тесты и контрольные мероприятия курса).

Координатор образовательной онлайн-платформы — специалист внутри образовательного учреждения или на независимом образовательном проекте. Он помогает преподавателям готовить онлайн-курсы по конкретным предметам или дисциплинам, организует и продвигает конкретные курсы или типовые образовательные траектории, модерирует общение преподавателей и студентов в рамках курсов или платформ, задает требования к доработке функционала платформы.

Курс со свободным посещением (англ.: on demand) — разновидность онлайн-курсов (МООС). Сроков прохождения у такого курса нет, все учебные материалы имеют свободный доступ, все желающие могут заниматься по ним в любом темпе.

Л

Лицензии (Creative Commons) — публичные лицензии по авторскому праву с разным набором условий в отношении использования авторского произведения.

Лицензионный контент — контент с ограниченным доступом по лицензии.

Логин — идентифицирующая пользователя логическая учетная запись, используемая в сочетании с паролем в процессе авторизации.

М

Майнер — часть образовательной программы, состоящая из дисциплин (модулей) по выбору, непрофильных для подготовки по данному направлению.

Массовый открытый онлайн-курс (МООК) — онлайн-курс, реализуемый одновременно для неограниченного количества обучаемых и предоставляющий открытый доступ для всех желающих без ограничений к его содержанию и оценочным средствам в объеме, достаточном для достижения заявленных результатов обучения и их самооценки

Машинное обучение — методики анализа данных, которые позволяют аналитической системе обучаться в ходе решения множества сходных задач

Медиа (media) — различные объекты или технические приборы для сохранения информации и обеспечения коммуникации. Примеры: книги, аудио- и видеоплееры, компьютеры.

Метаданные — короткие информационные идентификаторы (индексы, ключевые слова), предназначенные для описания смысла информационного сообщения (текста, картинки, таблицы и проч.)

Метаданные образовательного контента — информация об образовательном контенте, характеризующая его структуру и содержимое.

Метакомпетенции — способность к быстрой адаптации, приспособлению к новым условиям, готовность к непрерывному обучению/образованию, готовность к переносу имеющихся знаний, умений, способностей на новые объекты деятельности.

Микрообучение — это новый формат образования, предлагающий разбить процесс получения знаний на короткие интервальные занятия.

Они могут длиться от одной до пяти минут, в течение которых обучающийся получает новую информацию, отвечает на контрольные вопросы или повторяет пройденный материал.

Мобильное обучение (m-learning) — обучение с помощью мобильных устройств (планшетов, смартфонов). Могут использоваться как мобильные веб-приложения, так и нативные («родные») мобильные приложения.

Модели электронного обучения — организационные разновидности электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, отличающиеся соотношением распределения времени и объема работ между аудиторной и электронной компонентами и способами организации учебного процесса.

Моделирующая игра — см. Бизнес-симуляция.

Модератор — специалист, который организует групповые обсуждения или коллективные творческие проекты. Его задача — наладить коммуникацию между участниками и выстроить процесс так, чтобы получить максимальный эффект. Может работать и офлайн, и на онлайн-площадку.

Мультимедиа — взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения; обычно означает сочетание текста, звука и графики, анимации и видео. Характерная, если не определяющая, особенность мультимедийных веб-узлов и компакт-дисков — гиперссылки; совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.

Мультимедийные учебные материалы — это учебные материалы, включающие тексты, аудио-, видео-, анимационные элементы.

Н

Навигация — набор инструментов и индикаторов системы дистанционного обучения для упрощения процесса изучения учебных материалов.

Непрерывное образование — комплекс государственных, частных и общественных образовательных учреждений, обеспечивающих организационное и содержательное единство и преемственную взаимосвязь всех звеньев образования, удовлетворяющий стремление человека к самообразованию и развитию на протяжении всей жизни.

Непрерывное обучение (lifelong learning) — это процесс роста образовательного (общего и профессионального) потенциала личности в течение всей жизни на основе использования системы государственных и общественных институтов и в соответствии с потребностями личности и общества.

Неформальное обучение — обучение, которое происходит вне официального учебного заведения, а также непланово, от случая к случаю, в ходе производственной деятельности или социального общения.

Новые медиа — новый формат существования средств массовой информации, постоянно доступных на цифровых устройствах и подразумевающих активное участие пользователей в создании и распространении контента (видео, инсталляции, медиаперформанс, веб-искусство, нет-арт, саунд-арт и т.д.).

О

Онлайн-отметка — отметка, автоматически сформированная системой в дистанционном обучении.

Онлайн-тесты — это тесты, которые автоматически оцениваются системой сразу после их выполнения учеником.

Облачное хранилище — модель онлайн-хранилища, в котором данные хранятся на многочисленных распределённых в сети серверах, предоставляемых в пользование клиентам, в основном, третьей стороной.

Образование — единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являющийся общественно значимым благом и осуществляемый в интересах человека, семьи, общества и государства, а также совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта

деятельности и компетенций определенных объема и сложности в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и (или) профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов.

Образовательная деятельность — деятельность по реализации образовательных программ.

Образовательная логистика — это организация, планирование, контроль и мониторинг потока знаний в образовательном пространстве в соответствии с требованиями рынка. Цифровизация — главный тренд логистики.

Образовательное программное обеспечение (educational software) — вид программного обеспечения, главным назначением которого является обучение или развитие некоторых навыков.

Обратная связь — взаимодействие обучающегося и преподавателя: предоставление обучающемуся данных о результатах применения им знаний и выполнения действий в виде отзывов, замечаний или рекомендаций; вопросы преподавателю по ходу выполнения учебных заданий и т.д.

Обучающая компьютерная игра — компьютерная программа, которая служит для организации и осуществления образовательного процесса в игровой форме и обеспечивает взаимодействие с партнерами по игре (партнером может выступать сама эта программа).

Образовательный квант (модуль) — совокупность электронных образовательных ресурсов, структурированных по отдельным разделам (темам) дисциплины, равный 1 з.е.

Омни-обучение (omni-learning) — подход к обучению, охватывающий все каналы коммуникации со слушателями, которые согласованы с опытом обучения (learning experience). Современная клиентоцентричная модель сервиса в сфере образовательных услуг (близкий аналог омниканального маркетинга в розничной торговле).

Онлайн-занятие — вид учебного занятия, когда все участники (обучающиеся и преподаватель) взаимодействуют друг с другом посредством обмена информацией через интернет.

Онлайн-курс (ОК) — реализуемая с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий структурированная совокупность видов, форм и средств образовательной деятельности, обеспечивающая достижение и объективную оценку определенных результатов обучения на основе комплекса электронных образовательных ресурсов, размещенных в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет»; совокупность электронных образовательных ресурсов (обучающих, контролирующих, справочно-информационных и др.) для организации и сопровождения учебного процесса в электронной среде по отдельной дисциплине.

Онлайн-обучение — целенаправленный процесс организации деятельности обучающихся по овладению знаниями, умениями, навыками и компетенцией с применением онлайн-курсов; обучение при помощи соответствующего программного обеспечения, функционирующего только при подключении к Интернету. Общение между обучающимися и преподавателями осуществляется с помощью компьютерной телекоммуникации в синхронном или асинхронном режимах.

Онлайн-семинар — см. Вебинар.

Онлайн-сервис — сервис, предлагающий определенные услуги через свой веб-сайт в Интернете.

Открытая лицензия — стандартный способ предоставления и ограничения прав на использование, преобразование, многократное использование или распространение результатов творчества (звук, текст, изображения, мультимедиа и т. д.).

Открытые образовательные ресурсы (OOP) — ресурсы, предназначенные для использования в преподавании, обучении, а также научных исследованиях, представленные на любом носителе; они находятся в общем доступе и выпускаются под открытой лицензией, которая разрешает доступ, использование, преобразование, многократное использование и распространение без ограничений или с минимальными ограничениями.

II

Педагогический дизайн — системный подход к построению учебного процесса, согласно которому содержание, методика и организация учебного процесса подчинены цели обучения. Вопросы педагогического дизайна охватывают способы представления учебного материала и последовательность его изложения, сочетание теории и практики, выстраивание образовательной траектории, использование различных видов учебной нагрузки, приёмы привлечения внимания обучаемых, формирования их мотивации и желания продолжать обучение, варианты взаимодействия участников учебного процесса и ряд смежных вопросов.

Перевернутый класс — концепция обучения, при которой ученики дома знакомятся с учебным материалом (обычно в видеоформате), а в аудитории вместе работают над заданиями и участвуют в обсуждении.

Персонализация в обучении — индивидуальная образовательная траектория, образовательный маршрут, «заточенный» под конкретного человека, с учетом его особенностей и потребностей. Содержание, темп, структура и цели обучения варьируются в зависимости от индивидуальных особенностей ученика. В этом случае студент может сам выбирать, чему именно он будет учиться, как будет организован процесс и как составлено расписание.

Плагиат — присвоение авторства на чужое произведение науки, литературы или искусства в целом или в частности. По законодательству

РФ плагиат влечет уголовную ответственность. Плагиат признается независимо от того, опубликовано чужое произведение или нет.

Платформа онлайн-обучения — совокупность программных и технических средств, реализующих функции системы управления обучением и позволяющих размещать в открытом или закрытом доступе в сети Интернет онлайн-курсы.

Подкаст — аудио- или видеофайл, или серия таких файлов (аудио-или видеопередача) для асинхронного доступа пользователей.

Подкастинг (podcasting, от iPod и англ, broadcasting — повсеместное, широкоформатное вещание) — процесс создания и распространения звуковых или видеопередач (т.е. подкастов) во всемирной Сети.

Презентация — иллюстративный материал к обучению, состоящий из отдельных слайдов. Цель презентации — наглядно донести до аудитории материал в удобной и максимально понятной форме. Презентация может представлять собой сочетание текста, изображений, компьютерной анимации, графики, видео, музыки (но не обязательно всё вместе). Кроме того, презентация имеет сюжет, сценарий и структуру, организованную для удобного восприятия информации. Отличительная особенность презентации — интерактивность, то есть создаваемая для пользователя возможность взаимодействия через элементы управления.

Пре-тест (pre-test) — предварительный тест, предъявляемый перед началом обучения с целью проверки степени владения исходными, базовыми для будущего обучения знаниями, действиями, установками и для сравнения результатов предварительного и итогового тестирования и диагностики изменений, произошедших в итоге обучения.

Программированное обучение — обучение по заранее разработанной программе (алгоритму), в которой предусмотрены действия как учащихся, так и педагога (или заменяющей его обучающей машины).

Проектирование курса (course design) — процесс, состоящий в выборе цели обучения, подборе компонентов курса, его планировании, тестировании и апробации, а также подготовке стратегий преподавания; методическое проектирование непременно предшествует началу набора студентов на соответствующий курс

Прокторинг (англ. «proctor» — контролировать ход экзамена) — система, позволяющая следить за тестированием или экзаменом в онлайн-режиме. Прокторинг дает возможность верифицировать (подтвердить) личность тестируемого, а также наблюдать за его поведением и происходящим на его экране компьютера, чтобы убедиться, что он не списывает, не прибегает к помощи других людей, не ищет ответы в интернете. Прокторы наблюдают за поведением обучающихся на онлайн-мероприятиях, а также посредством видеосвязи при сдаче тестов и экзаменов для предотвращения списываний.

Р

Распределенное образование (distributed learning) — образование, при котором слушатель с помощью компьютерных технологий и средств телекоммуникаций обучается одновременно в разных образовательных учреждениях и (или) у территориально удаленных друг от друга педагогов. Результаты обучения — усвоенные знания, умения, навыки и сформированные компетенции; то, что обучающийся будет знать, понимать и уметь после успешного окончания процесса обучения.

Репозиторий —

1 Место, где хранится какой-либо контент и обеспечивается возможность управления этим контентом.

2 Электронная библиотека.

Роли педагога в цифровом образовании — организатор и мотиватор обучения; междисциплинарный тьютор/менеджер; специалист по проектной деятельности; тренер; разработчик образовательных траекторий; игротехник; интегратор-посредник между виртуальным и реальным миром; сетевой педагог-куратор / куратор онлайн-платформы; инструктор по интернет-навигации; аналитик-корректор цифрового следа; веб-психолог; методист-архитектор цифровых сред обучения; разработчик образовательных / игровых сред.

С

Самоконтроль (самопроверка) знаний — самостоятельная оценка степени понимания пройденного материала, указывающая на пробелы в полученных знаниях, с помощью системы тестирования знаний в режиме.

Самообразование (информальное обучение) — неформальное индивидуальное обучение, которое в отличие от формального образования и дополнительного образования осуществляется самостоятельно и не фиксируется в дипломе или ином документе, но вносит вклад в расширения.

Сенсорное изображение — рисунок, разделенный на отдельные участки («горячие области», англ.: «hot spots»), каждый из которых, как правило, является гиперссылкой на отдельный документ или связан с какой-то другой.

Сессионный курс — разновидность онлайн-курсов (МООС), предполагающая, что курс стартует в определённую дату и продолжается несколько недель (как правило, продолжительность курса составляет от 2 до 12 недель, хотя иногда бывают и более длинные). Сессии одного курса могут повторяться 2-3 раза в год, но заранее их расписание не из-

Сетевое обучение (networked learning) — см. Онлайн-обучение.

Сеть — два или более компьютерных устройства, соединенных каналами связи для обмена информацией и ресурсами.

Симуляция — виртуальная модель реального объекта.

Синхронное обучение — онлайн-обучение, при котором участники взаимодействуют в режиме реального времени (не обязательно находясь в одном и том же месте).

Синхронные коммуникации — средства общения, позволяющие общаться в режиме реального времени (чат, форум, видео-/аудио-конференции).

Система дистанционного обучения (СДО) — образовательная среда, основанная на современных информационных и телекоммуникационных технологиях, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между преподавателем и обучающимися.

Система управления курсом (Course Management System, CMS) — технологическая платформа, через которую предлагаются интерактивные курсы. CMS включает в себя программное обеспечение для создания и редактирования контента, инструменты оценки (тестирования), инструменты предоставления прав доступа.

Система управления обучением (LMS) (Learning Management System, LMS) — технологическая платформа, через которую студенты получают доступ к онлайн-курсам. LMS обычно включает в себя программное обеспечение для создания и редактирования содержания курса, средства связи, инструменты оценки и другие функции для управления курсом (например, LMS Moodle).

Скринкаст — видеозапись происходящего на экране компьютера, как правило, сопровождаемая аудио- или текстовыми комментариями.

Скриншот — четкое, моментальное изображение, включающее в себя все объекты, расположенные на экране монитора ПК в данный момент.

Смешанное обучение (blended learning) — объединение двух или более различных способов, форм и методов обучения — традиционного и электронного, очного и дистанционного, синхронного и асинхронного, формального и неформального — в едином образовательном процессе.

Смешанный курс — учебный курс, совмещающий в себе два режима обучения — традиционное очное и онлайн-обучение.

Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации (СЦОС) — приоритетный проект в области образования, паспорт которого утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 25.10.2016 № 9

Социальная сеть — веб-служба, пользователям которой предоставляется возможность создавать персональные профили и объединяться в группы по интересам; контент социальной сети создается самими участниками сети.

Социальные закладки — веб-сервис для хранения ссылок пользователя на интересующие его веб-страницы.

Спам — рассылка коммерческой и иной рекламы или иных видов сообщений (информации) лицам, не выразившим желания их получать.

Список рассылки (mail list, maillist, mailing list) — список адресов электронной почты, который используется для одновременной рассылки адресатам электронных писем.

Средства для создания электронных обучающих материалов — компьютерные программы — конструкторы, позволяющие

преподавателям, обладающим стандартными навыками использования компьютера, создавать электронные учебники, электронные курсы.

Сценарий электронного курса — пошаговое описание событий учебного процесса, основанное на взаимодействии обучаемого с контентом, и побуждение обучаемого к этому взаимодействию в зависимости от особенностей предъявляемой ему информации.

Т

Тег (tag) — метка изучаемого объекта учебного курса, которая описывает содержимое (с помощью ключевых слов, описательных терминов) для поиска данных.

Телеконференция — совещание, участники которого территориально удалены друг от друга и которое осуществляется с использованием телекоммуникационных средств. Телеконференции подразделяются на аудиоконференции и видеоконференции.

Тестовое задание — элемент теста, сформулированный либо в форме утверждения, либо в форме вопроса, после ответа на которое оно превращается в истинное или ложное высказывание, служащее для моделирования исследуемой деятельности, актуализации изучаемых педагогических и психологических качеств испытуемых (знаний, умений, навыков, представлений, психологических свойств и пр.).

Технологическая карта дисциплины (учебного курса) — это документ, в котором отражены требования к результатам обучения и перечень электронных образовательных ресурсов по разделам (темам) дисциплины.

Технология обучения — способ реализации содержания обучения, предусмотренного учебными программами, представляющий собой систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающий достижение поставленных дидактических целей.

Тьютор — специалист, оказывающий методическую и организационную помощь в формировании самостоятельной работы обучаемых и создающий учебное взаимодействие между ними в условиях электронного обучения (включая электронное дистанционное). В условиях цифрового обучения тьютор — педагог, который сопровождает индивидуальное развитие учеников в рамках дисциплин, формирующих образовательную программу. Он отвечает на вопросы, разрабатывает индивидуальные задания, рекомендует траекторию карьерного развития и т.д.

У

Учебное электронное издание — электронное издание, содержащее систематизированные сведения научного или прикладного характера, изложенные в форме, удобной для изучения и преподавания, и рассчитанное на учащихся разного возраста и степени обучения.

Ф

Федеральный государственный образовательный стандарт — совокупность обязательных требований к образованию определенного уровня и (или) к

профессии, специальности и направлению подготовки, утвержденных федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере образования.

Флуд — фактически замусоривание темы онлайн-мероприятия однотипной информацией, как без злого умысла (от нечего делать), так и с целью троллинга, например, из желания досадить спикеру. Как правило, флуд занимает довольно много места и лишен какого-либо смысла. Это может быть одна повторяющаяся фраза, символы, буквы, слова, одинаковые графические элементы или просто короткие сообщения в чате вебинара.

Форум (от англ. *www—conference*) — веб-приложение для организации как синхронного, так и асинхронного общения посетителей сайта; инструмент для общения на сайте. Сообщение в форуме имеет автора, тему и содержание.

Х

Хостинг — услуга по предоставлению дискового пространства для физического размещения информации на специально предназначенном для этого компьютере-сервере, постоянно подключенном к Сети.

Хранилище данных — место для хранения контента и управления им.

Хроникальное (репортажное) видео — формат видеоресурсов, предполагающий, что на видео фиксируется лекция, которая читается в обычном академическом формате: 90 минут (иногда с перерывом), минимум вопросов из зала, лектор работает с привычной аудиторией.

Ц

Цифровая антропология — область социальной и культурной антропологии, которая занимается изучением взаимодействия человека и цифровых технологий и, шире, антропологических аспектов цифровых технологий.

Цифровой волонтер — это обучающийся, ознакомленный с ключевыми принципами педагогического дизайна, позволяющими оптимизировать сбор данных об образовательной деятельности и повысить качество образовательного процесса в онлайн.

Цифровая грамотность — набор знаний и умений, которые необходимы для безопасного и эффективного использования цифровых технологий и ресурсов Интернета.

Цифровая дидактика — это отрасль педагогики, нацеленная на организацию образовательного процесса в условиях цифровизации общества.

Цифровой контент — это совокупность развлекательных, информационных материалов, которые распространяются в электронном виде по специальным каналам для эксплуатации на цифровых устройствах: компьютерах, планшетах, смартфонах.

Цифровая образовательная среда — комплекс условий и возможностей для обучения, развития, социализации, воспитания человека. То, в какой степени будет востребован и использован педагогический потенциал этой среды, зависит от собственной субъектной активности и учебной самостоятельности обучающегося.

Цифровая педагогика — педагогика, обеспечивающая высокое качество образования с помощью компьютеров и приложений.

Цифровая революция (Digital Revolution) — повсеместный переход от аналоговых технологий к цифровым, начавшийся в 1980-х годах и продолжающийся в первые десятилетия XXI века; коренные изменения, связанные с широким распространением информационно-коммуникационных технологий, начавшимся во второй половине XX века, и ставшие предпосылками информационной революции, которая, в свою очередь, предопределила процессы глобализации и возникновения постиндустриальной экономики.

Цифровая трансформация образовательного процесса — интенсивное развитие и внедрение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в образовательный процесс.

Цифровизация — процесс, направленный не только на оцифровку всех мировых ресурсов (создание цифровых копий), но и формирование сетевых платформ взаимодействия, с целью получения прогнозируемого и гарантированного результата от любого управляющего воздействия.

Цифровое образование — образовательная деятельность, в которой ключевыми факторами являются данные в цифровом формате, обработка, обмен и результаты анализа которых, позволяют достичь конкретной личности качественно новых результатов образования в конкретной жизненной ситуации.

Цифровое обучение (digital learning) — см. Электронное обучение.

Цифровая безопасность — сочетание инструментов и привычек, которые пользователи могут использовать, во избежание контроля над их действиями в Интернете, доступа или вмешательства в их электронную информацию и вмешательства в их электронные устройства и программы.

Цифровой двойник — виртуальная цифровая модель (прототип) существующего в реальности физического объекта или процесса, моделирующая внутренние процессы, технические характеристики и поведение реального объекта в условиях взаимодействия помех и окружающей среды.

Цифровой след — совокупность информации о посещениях и вкладе пользователя во время пребывания в цифровом пространстве.

Цифровой этикет — правила общения в цифровом пространстве, общения без ущерба для себя и окружающих.

Цифровые инновации — новое средство, использующее цифровые процессы, ресурсы и сервисы на основе технологий больших данных,

нейротехнологий и искусственного интеллекта, системы распределенного реестра (блокчейн), квантовых технологий, новых производственных технологий, промышленного интернета, компонентов робототехники и сенсорики, технологий беспроводной связи, виртуальной и дополненной реальностей и других технологий, которые в государственных правовых актах отражены как относящиеся к цифровым или к цифровой экономике; новая система таких средств или новая форма использования такого существующего средства/системы средств.

Цифровые компетенции — способность решать разнообразные задачи в области использования информационно-коммуникационных технологий, использовать и создавать контент при помощи цифровых технологий, включая поиск и обмен информацией, ответы на вопросы, взаимодействие с другими людьми компьютерное программирование.

Цифровые навыки — компетенции населения в области применения персональных компьютеров, интернета и других видов ИКТ, а также намерения людей в приобретении соответствующих знаний и опыта.

Цифровые права — права человека, заключающиеся в праве людей на доступ, использование, создание и публикацию цифровых произведений, доступ и использование компьютеров и иных электронных устройств, а также коммуникационных сетей, в частности, к сети интернет.

Доступ в интернет признаётся как право в соответствии с законодательством ряда стран.

Цифровой профиль — это совокупность сведений о гражданах и юридических лицах, содержащихся в информационных системах государственных органов.

Цифровые средства обучения — оцифровка прежних педагогических технологий тестирование цифровых средств, проектирование новых педагогических технологий, определение дефицитов, формирование заказа развитие цифровой среды и образовательного процесса, новые возможности и новые задачи, новые дефициты и новый заказ.

Цифровая технология — основанная на методах кодировки и передачи информации дискретная система, позволяющая решать множество разноплановых задач за кратчайшие промежутки времени.

Цифровая профессия — это профессии, имеющие отношение к цифровым технологиям, использующим различные информационные каналы и ресурсы для развития и продвижения компании и для привлечения и удержания ее клиентов (потребителей).

Цифровой гражданин (digital citizens) — статус, приобретаемый в связи с применением интернет-коммуникации. Иными словами, цифровой гражданин приравнивается к онлайн-пользователю. Также к цифровым гражданам причисляют представителей так называемого поколения Z, социализация которых совпала с эпохой распространения массового Интернета.

Ч

Чат — средство обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени.

Э

Электронная библиотека (digital library) — распределенная электронная информационная система хранения и использования коллекции электронных документов (книги, учебники, ноты, картины, кинофильмы).

Электронная библиотечная система — образовательная электронная информационная система, воспроизводящая и доводящая подписчикам — пользователям Интернета, актуальную учебную, научную, художественную литературу и научную периодику на основе приобретения.

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) — это комплекс программно-технических средств, предназначенный для осуществления информационного обеспечения образовательного процесса с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Электронная оценка (E-Assessments) — процесс использования компьютеров для диагностики результатов продвижения в учебном процессе, исключающий необходимость рутинной работы с авторучкой и бумагой.

Электронная почта (Electronic mail, e-mail) — технология обмена электронными сообщениями (электронными письмами) по распределенной, в том числе глобальной, компьютерной Сети.

Электронное издание — электронный документ (группа электронных документов), прошедший редакционно-издательскую обработку, предназначенный для распространения в неизменном виде и имеющий выходные сведения. Следует иметь в виду, что электронные издания бывают двух видов: самостоятельное электронное издание — издание, созданное изначально в цифровой форме, и деривативное электронное издание. Без указания выходных сведений электронного издания — это электронная копия оригинального печатного издания, а не электронное издание.

Электронное обучение (E-learning) — обучение с помощью информационно-коммуникационных технологий; организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Электронное портфолио — накапливает и обобщает наиболее значимые результаты профессионального и личностного становления обучающегося, идентификацию собственных достижений в различных видах деятельности. Электронное учебное издание — электронное издание, содержащее систематизированные сведения научного или прикладного характера, изложенные в форме, удобной для изучения и преподавания, и рассчитанное на учащихся разного возраста и степени обучения (ГОСТ 7.0.83-2012).

Электронный документ — любой материал, сохраненный на машинном носителе (текстовая, звуковая, графическая, видеоинформация) в виде файла, который можно передавать в пространстве и времени по телекоммуникационным каналам.

Электронный образовательный контент — структурированное предметное содержание в электронном формате, используемое в образовательном процессе.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) — образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные (информацию об образовательном контенте, характеризующую его структуру и содержимое) о них. ЭОР может включать в себя данные, информацию, программное обеспечение, необходимые для его использования в процессе обучения. Структурированное предметное содержание, используемое в образовательном процессе, называют образовательным контентом.

Электронный тренажер — учебное издание, предназначенное для формирования и закрепления практических навыков, полученных в результате освоения теоретического материала, подготовленное с использованием мультимедийных компонентов, объединенных единой программной средой и обеспечивающих функционирование электронного тренажера в качестве самостоятельного ЭОР либо в комплексе с другими ЭОР.

Электронный учебник — учебное электронное издание, в котором основные задачи передачи знаний решаются с использованием возможностей компьютера и компьютерных сетей.

Электронный учебный курс (E-course) — тематически завершённый, структурированный автором учебный материал, который поставляется обучаемому на электронных носителях или через Интернет.

Электронный учебный модуль — совокупность электронных образовательных ресурсов, структурированных по отдельным разделам (темам) дисциплины и представленных в ЭИОС вуза.

Ю

Юзабилити (англ.: to use — использовать, usability — возможность использования) — это научно-прикладная дисциплина, которая рассматривает вопросы повышения эффективности информационных

систем за счёт обеспечения удобства использования их пользовательского интерфейса. Юзабилити тесно связана с эргономикой, но является более специфичной дисциплиной, ориентированной именно на удобство программных интерфейсов. Нередко принципы юзабилити связывают лишь с эстетическими вопросами — красотой дизайна, качеством графических изображений, шрифтов и т.д. Эти вопросы включаются в понятие «юзабилити», но главный её вопрос — это удобство использования информационной системы, которое позволяет сократить время, затрачиваемое пользователем на выполнение тех или иных операций, повысить эффективность работы.