**Словник сучасного педагога XXI століття**

|  |  |
| --- | --- |
| **1:1** | «Один учень — один комп'ютер». Освітнє середовище, у якому кожному учню надано один пристрій (комп’ютер, ноутбук, планшет, смартфон). |
| **BYOD** | Дослівно — «принеси свій пристрій» (Bring Your Own Device). Політика використання власних пристроїв на уроці. З переваг — скорочення бюджетних витрат і звичне середовище для навчання; з недоліків — проблеми з контролем безпеки й дотриманням навчальних вимог. |
| **E – LEARNING (ELEARNING)** | Усе, що допомагає навчанню в мережі: онлайн - курси, цифрові ресурси, веб-сервіси, мобільні додатки, електронна освіта, digital-освіта — це все elearning. Близький до нього термін — EdTech (Education). Ще його називають навчанням у мережі або онлайн-навчанням. В основі такого навчання є відкритість освітніх ресурсів, децентралізація навчальної діяльності й використання інформаційних технологій. Таке навчання спонукає суспільство до освіти й самоосвіти. |
| **MOOC** | Зазвичай, коли говорять про електронне навчання, відразу думають про МООС. МООС — це масові відкриті онлайн-курси (Маssivе Ореn Оnііnе Соursеs), один із форматів цифрового навчання, який став популярним саме через свою масовість. Характерні особливості: асинхронність процесу навчання; навчальний матеріал подається у відеоформаті; сам курс запускається лише після того, як набрана достатня кількість учасників. |
| **LMS** | Система управління навчанням. Це цифрове середовище для вчителя, яке використовується для розробки й поширення навчальних матеріалів — для публічного або спільного доступу. LMS - системи дають змогу створювати завдання, давати їх окремим учням або групам, працювати над проектами та стежити за процесом їх виконання, створювати малі робочі групи для спілкування й обговорення. Найвідоміший приклад — Google Клас. |

|  |  |
| --- | --- |
| **OER** | Відкриті освітні ресурси (Open Educational). Це цифрові навчальні матеріали, що викладаються для публічного доступу й поширюються за відкритою ліцензією. Це можуть бути й матеріали для вчителів, і контент для учнів: конспекти лекцій, зміст відеокурсів, колекції навчальних наукових журналів і публікацій. Сам факт подання своїх напрацювань у відкритий доступ — це великий крок і плюс для будь-якого освітнього закладу. |
| **Активне навчання** | Активне навчання передбачає практичне застосування навичок, отриманих у процесі навчально-пізнавальної діяльності — у формі ігор і тренінгів, вирішення прикладних завдань реального світу, проведення власних досліджень і створення колективних проектів. Зараз активне навчання здійснюється набагато простіше й ефективніше завдяки поширенню навчальних вебтехнологій, сервісів презентацій, і створенню відео, блогів і соціальних мереж. |
| **Андрагогіка** | Педагогіка дорослих — сфера наукового пізнання в системі педагогічних наук, що досліджує освітню теорію та практику дорослих протягом усього життя. |
| **Геймифікація (ігрофікація)** | Застосування підходів, що використовуються в комп’ютерних іграх для залучення більшої кількості гравців, у неігрових процесах: нагороди, бейджи, рівні майстерності. Геймифікацію не рідко використовують для реалізації комерційної продукції; в освіті деякими елементами такого підходу користувалися вже давно вчителі початкових класів і дошкільних закладів. |
| **Диференційований підхід** | Це не стільки цілісна стратегія викладання, скільки методологія процесу. Диференційований підхід передбачає розробку спеціального освітнього контенту, практик і продуктів (підручників, програм, сервісів), які враховують рівень підготовки й досягнення груп учнів. Цей підхід не передбачає, що для кожної категорії учнів будуть складені різні завдання — але завдання різного виду й складності будуть надаватися тоді, коли вони будуть до цього готові. Цей підхід дуже близький до персоналізованого й індивідуального підходів. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ігрове навчання (едьютейнмент)** | Навчання з використанням ігор (не лише комп’ютерних, а будь-яких — рольових, ділових, рухливих, настільних). Активне навчання багато в чому ґрунтується на ігровому. |
| **Когнітивне навчання** | Такий вид освіти вибудовується на теорії розуму й мислення сучасної психології, за допомогою чого формується модель педагогічного процесу, що розвиває інтелектуальні навички, засоби пізнання через емоційну сферу й інтуїцію, асоціативні механізми, сенсорно—перцептивні канали. Головне в такому навчанні — здатність вирішити проблему й побудувати стратегію її вирішення. |
| **Конструкціонізм** | Термін «конструкціонізм» запровадив Сеймур Пейперт, видатний педагог, математик і програміст. Конструкціонізм - це навчання в групі, де кожний одразу стає учасником спільної діяльності; так установлюється зв'язок між учнем і вчителем; такий підхід допомагає розуміти й оцінювати свій внесок у загальну справу. |
| **Мобільне навчання** | Вид дистанційного електронного навчання, характерний використанням саме мобільних пристроїв (планшетів, смартфонів, ігрових приставок, мультимедійних гідів). Мобільні пристрої відкривають доступ до мережевих освітніх ресурсів з будь-якої точки світу (за наявності підключення до Інтернету), можливість спілкуватися з іншими й створювати власний контент або проекти. А ще мобільні пристрої прекрасно доповнюють ті ж І.М5, надаючи майданчик для швидкої комунікації між учнями, вчителями, викладачами, студентами та батьками. |
| **Перевернутий клас** | Концепція «перевернутого класу» передбачає навчання навпаки: зазвичай у школу й в аудиторію приходять послухати вчителя, а вдома виконують завдання; у цій концепції учні вдома вивчають з навчальним матеріал (зазвичай у відеоформаті), а в аудиторії разом працюють над завданнями й беруть участь в обговоренні. |
| **Проектно-орієнтоване навчання** | Метод проектів розробив американський філософ-прагматик і педагог Джон Д’юї. Проектна методика застосовується не лише для використання проектів і їх призначення, а й побудови ситуацій, що стимулюватимуть дослідницький і творчий дух студентів. Педагог у такому випадку виступає в ролі наукового керівника. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Проблемно-орієнтоване навчання** | Педагогічна стратегія дає змогу оволодіти предметом вивчення через вирішення реальних життєвих ситуацій за допомогою самостійного використання достовірних джерел і колективних обговорень. Педагог у такому випадку виступає в ролі наставника—консультанта. Майже всі медичні виші США, Канади й Австралії використовують такий підхід. |
| **Синхронне навчання** | Різновид онлайн - навчання, у якому взаємодія між слухачами й викладачем відбувається в режимі реального часу. Вебінари, спільна робота над документами, відео конференції - це приклад синхронного навчання. |
| **Соціальний конструктивізм** | У межах такої соціопсихологічної теорії процес навчання спрямований на формування соціально активної особистості, зокрема в процесі міжособистісної взаємодії відбувається індивідуальне навчання. Основна цінність — особистий внесок кожного в спільну справу. До речі, в основу теорії покладені ідеї видатного психолога Л.Виготського. |
| **Таксономія** | Найвідоміша з таксономій в освітній галузі — таксономія Блума. Загальна таксономія — це своєрідне дерево класифікацій. Таксономія Блума упорядковує педагогічні цілі та завдання, розбивши їх на три основні сфери: когнітивну (про знання й мислення), афективну (про почуття й емоції) і психомоторну (робота руками й інструментами). |
| **Хьютагогіка** | Окрема гілка педагогічної науки, яка розвинулася з андрагогіки. Хьютагогіка вивчає процес самостійної й неперервної самоосвіти протягом усього життя. |
| **Цифрове суспільство** | Цей термін означає можливість брати участь в онлайн-співтовариствах. Ми всі є учасниками онлайн-співтовариства, яке вже давно перестало бути групою ентузіастів, а стало повноцінним глобальним товариством. |