



Центр дидактики профессионального образования МГПУ

# ПСИХОЛОГО- ДИДАКТИЧЕСКИЙ ГЛОССАРИЙ

Рабочая версия. Москва, сентябрь 2025

Автор-составитель М.В. Кларин

## От автора-составителя

Глоссарий составлен в Центре дидактики профессионального образования МГПУ для внутреннего пользования с целью разработки психолого-дидактических основ профессионального образования.

При составлении глоссария был использован ряд научных источников, а также «Большой психологический словарь» (под ред. Б.Г. Мещерякова и В.П. Зинченко), «Большая российская энциклопедия» с акцентом на традиции отечественной дидактики, андрагогики, общей и педагогической психологии.

Глоссарий редактируется и обновляется во взаимодействии и диалоге с коллегами по партнерским программам и инициативам.

Объем текущей версии Глоссария — 111 понятий.

## 4К

Четыре базовых компетенции (ключевые навыки) XXI века: критическое мышление (Critical thinking), креативность (Creativity), коммуникация (Communication) и коопeração/сотрудничество (Collaboration). Модель 4К (англ. – 4 C) была сформулирована международной организацией Partnership for 21st Century Learning и получила широкое признание в современном образовательном дискурсе.

Интеграция 4К в образовательный процесс предполагает переход от традиционной передачи готовых знаний к активным методам обучения, изменение роли педагога с транслятора знаний на фасилитатора и наставника.

### Активное обучение

Обучение, в котором учащиеся выступают как активные, творческие, самостоятельные участники, а не пассивные слушатели, а преподаватель не просто передает готовые знания, но помогает учащимся самостоятельно добывать и конструировать знания через продуктивную, поисковую деятельность. Включает групповую работу, дискуссии, решение проблем, работу с кейсами, деловые игры, дискуссии, мастер-классы, групповые проекты и другие интерактивные форматы.

### Андрогогика

Теория и практика обучения взрослых, учитывающая их жизненный опыт, мотивацию, самостоятельность и потребность в практическом применении знаний. Андрогогика ориентирована на активное участие обучающихся, использование их опыта как ресурса и решение предстоящих и актуальных реальных профессиональных задач.

### Аутентичное оценивание

Оценивание, которое требует от студентов применения знаний и умений в контекстах, максимально приближенных к реальным профессиональным задачам.

### Виртуальная реальность (VR) в обучении

Компьютерная технология, создающая иммерсивную, искусственно созданную трехмерную среду, которая позволяет пользователю погрузиться в виртуальный мир и взаимодействовать с учебным материалом максимально приближенно к реальному опыту. VR используется для повышения

вовлечённости и эффективности обучения, обеспечения безопасного опыта и/или изучения недоступных в реальности объектов или процессов. В развитии преподавателей VR используется для создания тренажеров, моделирующих работу преподавателя в аудитории, включая неожиданные реакции и поведение студентов.

### **Воркшоп**

Интенсивный формат обучения с минимумом теории и большим объёмом практической работы учащихся, направленный на решение конкретных задач, моделирование и обсуждение действий в реальных ситуациях, обмен опытом, создание учебного или реального продукта или результата.

### **Групповая работа**

Форма обучения, при которой обучающиеся работают в малых группах для выполнения заданий или проектов, что способствует развитию навыков сотрудничества и коммуникации.

### **Гуманитарные технологии**

Совокупность методов и техник, основанных на гуманитарных знаниях, для мягкого влияния на человека или группы людей с целью решения социальных, технологических, образовательных или политических задач.

Гуманитарные технологии ориентированы на долгосрочные изменения, учитывают культурные, психологические и информационные факторы, и направлены на развитие личности и общества. Эти технологии противопоставляются "жёстким" методам, акцентируя внимание на сотрудничестве и этичности.

### **Гумбольдтовский университет**

Модель университета, инициирована В. фон Гумбольдтом в начале XIX века, стала основой для классического ("исследовательского") университета. Основана на идеях академической свободы, исследовательской активности, единства науки и образования (преподаватель обучает студента в контексте исследовательской деятельности), ориентирована на самостоятельное развитие личности через научное творчество.

### **Деятельность**

В традициях советской/российской психологии (в отличие от понятия activity) — это целенаправленное, мотивированное взаимодействие человека с окружающим миром, имеющее сложную структуру (мотивы, цели, действия, операции) и осуществляемое в социальном и культурном

контексте. Она включает психические компоненты (мотивы, цели, планирование) и социальные аспекты (взаимодействие с другими людьми, культурные нормы). Деятельность является основой развития психики и личности, так как через деятельность человек осваивает мир, формирует свои способности и внутренний мир.

### **Деятельностный подход в обучении**

Подход к обучению, при котором акцент делается на активной познавательной деятельности обучающихся, направленной на достижение конкретных деятельностных личностно и социально (профессионально) значимых образовательных целей. Студент выступает не как пассивный получатель знаний, а как активный участник процесса обучения.

### **Дидактика**

Теория обучения, рассматривающая общие принципы, методы и формы организации учебного процесса.

### **Дидактический дизайн (instructional design, ID)**

Систематический подход к проектированию, разработке, реализации и оценке образовательных программ и учебных материалов. Дидактический дизайн интегрирует теории педагогики, психологии обучения и технологические решения в образовании, включает анализ потребностей обучающихся, определение целей обучения, разработку учебного контента, выбор методов и средств обучения, а также создание системы оценки результатов.

В практике дидактического дизайна используются различные модели проектирования (ADDIE, SAM и др.), которые обеспечивают поэтапную разработку образовательных продуктов с учетом особенностей учащихся и контекста обучения. Специалисты в области дидактического дизайна работают над созданием онлайн-курсов, корпоративных программ обучения, образовательных приложений и других образовательных форматов.

### **Дизайн-мышление**

Методология решения проблем, ориентированная на пользователя, включающая этапы анализа контекста, определения (или переосмысления уже поставленной) проблемы, генерации идей, прототипирования и тестирования решения.

## Дискуссия

В контексте обучения — это целенаправленное, организованное преподавателем коллективное обсуждение спорного учебного вопроса, в ходе которого учащиеся обмениваются мнениями, отстаивают разные точки зрения и совместно ищут новое понимание или решение. Дискуссия способствует развитию критического и рефлексивного мышления, коммуникативных навыков, аргументации, выработке и отстаиванию собственных мнений, уважительному отношению к чужим позициям, превращая учащихся в субъектов учебной деятельности. Задача дискуссии в обучении — не найти «единственно правильную» точку зрения, но дать возможность увидеть и исследовать различные мнения и подходы к спорному вопросу.

## Дистанционное обучение

Форма обучения, при которой преподавание и учение происходят на расстоянии с использованием технологий связи.

## Зона ближайшего развития

Понятие, введённое Л. С. Выготским. Обозначает разрыв между уровнем актуального развития (тем, что ребёнок может делать самостоятельно) и уровнем потенциального развития (то, что он способен освоить под руководством взрослого или более опытного сверстника). Это те знания и умения, которые ребёнок готов усвоить, но пока не может применять самостоятельно.

В современной образовательной практике понятие ЗБР расширительно применяется в образовании взрослых, профессиональном развитии, коучинге. Практическое значение ЗБР помогает педагогам определить оптимальный уровень сложности задач, организовать эффективное сотрудничество с учащимися, обеспечить постепенный переход от совместной деятельности к самостоятельной.

В англоязычной литературе под влиянием культурно-исторической теории Л.С. Выготского было введено понятие *zone of proximal development* и *scaffolding* (поддерживающие строительные леса), — временная поддержка, которая постепенно убирается по мере освоения навыка.

### **Имитационное моделирование (симуляция, simulation)**

Метод исследования и анализа систем, при котором создается модель, имитирующая поведение реальной системы. Имитация реальных условий или процессов, используемая для обучения, тренировки и оценки компетенций. Используется для изучения сложных процессов и обучения действиям в моделируемом реальном контексте, включая принятие решений.

### **Индикативное интервью**

Формат нарративных интервью, используемый в практике Центре дидактики профессионального образования (ЦДПО) МГПУ как инструмент сбора информации о развитии профессионального мышления специалистов.

### **Инженерная дидактика**

Теория обучения в контексте инженерного образования.

### **Инженерное образование**

Система подготовки квалифицированных инженерных кадров, обладающих знаниями, умениями, навыками, компетенциями, необходимыми для профессиональной деятельности в инженерной сфере.

### **Инновационные образовательные практики**

См.: Образовательная практика

### **Интерактивное обучение**

Организация учебного процесса, при которой студенты активно взаимодействуют друг с другом и с преподавателем, обсуждают свои решения и действия, обмениваются знаниями и опытом.

### **Интерактивные технологии**

Технологии, способствующие активному взаимодействию студентов с учебным материалом и друг с другом (например, интерактивные доски, онлайн-платформы).

### **Интервзия**

Метод групповой работы и взаимного обмена опытом между коллегами, равными по уровню и статусу, направленный на совместное решение профессиональных вопросов и повышение квалификации без иерархии и влияния наставника. Интервзия основана на равноправном и конфиденциальном общении в группе специалистов в духе безоценочного анализа.

### **Информальное образование**

Образование, которое происходит вне формальной образовательной системы и не имеет строгой структурированности, планирования и официальной сертификации. Это спонтанная, нерегламентированная и неструктурированная познавательная деятельность, протекающая в повседневной жизни человека.

### **Исследовательское обучение**

Обучение, в котором учащиеся активно включены в самостоятельный процесс поиска, анализа и интерпретации информации для решения конкретных задач и проблем. В развернутом виде включает формулирование проблемы и исследовательских вопросов, связанных с интересами учащихся; построение гипотез; планирование исследования; поиск и анализ информации из различных источников; проведение экспериментов, наблюдений или опросов для проверки гипотез; представление и обсуждение результатов исследования.

### **Карьерный рост**

Процесс продвижения по служебной лестнице, связанный с повышением статуса, уровня ответственности и материального вознаграждения. Часто сопровождается профессиональным развитием через обучение и практический опыт.

### **Кейс-стади (Case study)**

Метод обучения, основанный на анализе реальных или смоделированных ситуаций (кейсов), с целью выработки решений и применения знаний и умений на практике.

### **Квалификация**

Уровень профессиональной подготовки, подтвержденный официальными документами (диплом, сертификат). Отражает способность выполнять определенную работу и может повышаться через обучение и опыт.

### **Ключевые компетенции 21 века (4К)**

Группа универсальных компетенций, признанных необходимыми для успешной жизни и профессиональной деятельности в современном мире. 4К включают: креативность — способность создавать новые идеи и нестандартные решения; критическое мышление — умение анализировать информацию, делать обоснованные выводы и принимать решения; коммуникацию — эффективное взаимодействие с другими людьми, умение

выражать и понимать мысли и чувства; кооперация (или командная работа) — способность работать вместе с другими для достижения общей цели.

### Компетенции

Способность применять знания, умения и навыки для успешного выполнения задач в определенной области деятельности.

### Компетентность

Совокупность знаний, умений, навыков, личностных качеств и опыта, позволяющих успешно выполнять профессиональную деятельность.

Включает способность адаптироваться к изменениям, решать нестандартные задачи и применять знания на практике.

### Конструктивизм

Подход к обучению, утверждающий, что знания активно конструируются обучающимися, а не передаются им в готовом виде.

### Контекстное обучение

Форма активного обучения, ориентированная на профессиональную подготовку студентов, в которой учебный процесс системно насыщается элементами профессиональной деятельности и моделирует предметное и социальное содержание будущей профессии. Основано на теории А. А. Вербицкого, согласно которой усвоение социального опыта происходит через активную деятельность обучаемого, в которой учебные ситуации максимально приближены к реально профессиональным, что усиливает мотивацию и продуктивность обучения. Включает три основные формы деятельности: академическую (учебную), квазипрофессиональную (деловые и ролевые игры) и учебно-профессиональную (практика, исследовательская работа и стажировки).

**Концептуально-ориентированное обучение (Concept-based learning, CBL)**  
Подход к обучению, в котором акцент делается на понимании «больших идей», концептов (idea-centered curriculum), которые обеспечивают возможность переноса знаний и навыков как внутри дисциплины, так и между разными областями. Обучение строится вокруг ключевых стадий: вовлечение (engagement), исследование (exploration), объяснение (explanation), развитие (elaboration) и оценка (evaluation).

### Коучинг

Особый вид развивающей практики, партнёрский диалог, в котором независимый специалист-коуч помогает человеку сформировать цели своего

личного, делового и профессионального развития, раскрыть и мобилизовать свои возможности и ресурсы для их достижения. Коуч не имеет преимуществ в предметных знаниях и опыте, не даёт рекомендаций, но имеет опыт работы с жизненными и профессиональными вызовами, конструктивного перевода проблемы в задачу, развивающей обратной связи, поддерживающего диалога, направленного на достижение значимых результатов.

### **Курсовая работа**

Письменное исследование или проект, выполняемый студентом в рамках учебного курса, целью которого является интеграция и демонстрация знаний по изучаемому предмету.

### **Личностно-ориентированное обучение**

Подход, учитывающий не только индивидуальные особенности, но и потребности и цели обучающегося. Предполагает гибкость процесса, выбор методов и активное участие в планировании обучения.

### **Личностное знание, или неявное знание (tacit knowledge)**

Вид знания, который трудно выразить словами и передать в виде, отчужденном от его обладателя. Это знание может являться важной составляющей человеческого опыта, в том числе профессионального, включает в себя навыки, интуицию, личный опыт и культурные аспекты, которые не могут быть формализованы или записаны.

### **Мастер-класс**

Форма обучения, в которой опытный специалист-мастер демонстрирует и передает участникам свои практические знания и навыки, акцентируя внимание на практических подходах и техниках работы. Основной целью мастер-класса является повышения профессионализма участников, демонстрация и передача методов работы через показ и совместное выполнение заданий под наблюдением специалиста-мастера.

### **Мастер производственного обучения**

Педагогический работник, который организует и проводит практические занятия по профессиональному обучению, обучая учащихся практическим профессиональным навыкам, контролирует усвоение знаний, умений и навыков и соблюдение техники безопасности, а также обеспечивает учебный процесс необходимым оборудованием и материалами.

### **Метод обучения**

Способ организованной взаимосвязанной деятельности преподавателя и учащихся, направленный на достижение целей обучения и усвоение знаний, навыков и умений. Метод обучения включает приемы и способы передачи информации, активизации познавательной деятельности, практическое применение материала и контроль результатов.

### **Метод проектов**

Метод обучения, при котором студенты самостоятельно планируют и выполняют проекты, направленные на решение конкретных практических задач. (см. также Проектно-ориентированное обучение (PBL))

### **Мозговой штурм (англ. Brainstorming)**

Метод коллективного генерирования идей и поиска решений, при котором участники свободно высказывают как можно больше различных вариантов решения задачи без критики, после чего из них выбираются наиболее удачные и применимые на практике. Метод был разработан в 1930-х годах А. Осборном, направлен на стимулирование творческого мышления и поиск нестандартных решений. В обучении может использоваться как составная часть процесса решения сложных задач.

### **Микрообучение**

Метод обучения, основанный на предоставлении небольших порций информации (микроуроков), что позволяет студентам учиться в удобном для них темпе.

### **Моделирование**

Процесс создания упрощенного представления (модели) реальной системы или явления, используемый для изучения их свойств и поведения.

### **Модельное учебное занятие**

Понятие, введенное и используемое в практике Центре дидактики профессионального образования (ЦДПО) МГПУ для обозначения кратких (15–30 минут) учебных занятий, которые проводят университетские преподаватели в целях повышения преподавательского мастерства и получения обратной связи.

### **Мотивация обучения**

Совокупность факторов, побуждающих к обучению. У взрослых: внутренние мотивы: самореализация, интерес; внешние: карьерный рост, требования работодателя, повышение дохода.

### **Наставничество/менторинг**

Форма профессионального развития, при которой опытный специалист (наставник, ментор) передает знания, навыки и опыт менее опытному коллеге. Способствует ускорению профессиональной адаптации и развитию компетенций.

### **Научение**

Процесс приобретения новых знаний, навыков, моделей поведения или изменения существующих в результате опыта, практики или целенаправленного воздействия. Проявляется в относительно устойчивых изменениях поведенческих паттернов.

### **Непрерывное образование**

Процесс обучения на протяжении всей жизни, направленный на обновление знаний и развитие компетенций в условиях меняющегося мира. Включает формальное (вузы, курсы), неформальное (семинары) и информальное (самообразование) образование.

### **Неформальное образование**

Обучение вне официальных структур (семинары, тренинги, самообразование). Не всегда подтверждается документами, но ценится в профессиональной среде.

### **Образовательная практика**

Образовательная практика в широком смысле (как общественная образовательная практика, понятие употребляется в единственном числе) обозначает институциализированную деятельность образования и условия, ее обеспечивающие: теоретические основания, социальные институты, совокупность педагогов и учащихся, нормативы образовательной деятельности. Образовательную практику отличают от других социальных практик: наличие базовых представлений и/или концептов знания, образовательного опыта, задающих взгляд на образовательную деятельность; наличие субъектных взаимоотношений для производства и воспроизведения знаний в ходе образования.

Образовательная практика в узком смысле (понятие может употребляться в множественном числе) обозначает конкретный устойчивый, воспроизводящийся вид образовательной деятельности, который может создаваться и поддерживаться на основе не только институционально formalizованных регламентов, но и на основе инициативы и деятельности её носителей, на началах самоорганизации.

Особый вид образовательных практик — инновационные образовательные практики, которые формируются для решения актуальных задач образования, содержат новые идеи и отличаются от институционализированных (но не обязательно противоречат им). Они характеризуются разной степенью масштабности, представляют собой точки роста образовательной практики.

### Образовательная среда

Совокупность условий, средств и ресурсов, способствующих обучению и развитию личности. Включает материальные аспекты (оборудование, инфраструктура), социальные (взаимодействие с преподавателями и коллегами) и культурные (ценности, традиции) компоненты, создающие основу для образовательного процесса.

### Образовательное сообщество

Сообщество, которое создается на основе совместной образовательной практики. Включает участников образовательного процесса, представителей образовательных организаций, —субъектов, связанных совместными целями, ценностями и практиками в сфере образования. Образовательное сообщество характеризуется взаимной вовлеченностью участников, совместной деятельностью и разделяемыми ресурсами. Оно выступает как поле социальных отношений, ориентированное на воспроизведение и преобразование образовательного опыта. Сообщество выступает как коллективный субъект, который целенаправленно создает, приобретает, передает и сохраняет опыт образовательной деятельности.

### Образовательные технологии

1. Совокупность методов, приемов и инструментов (включая информационные технологии), используемых для организации и проведения образовательного процесса. Пример: онлайн-платформы, интерактивные тренажеры.
2. Четко заданный алгоритм организации обучения, который позволяет гарантированно (с высокой степенью успеха) достигать поставленных целей обучения с четко заданными критериями (метриками) их достижения

### Обучение на основе проектов (проектное) обучение (PBL)

Обучение, которое строится вокруг реальных проектов, в которых учащиеся самостоятельно ставят цели, планируют и реализуют работу, решая конкретные задачи, направленные на создание конкретного продукта или решения, обладающего практической значимостью. Обучение включено в реальный контекст, носит межпредметный/междисциплинарный характер,

сопровождается взаимодействием и сотрудничеством учащихся в команде проекта, рефлексию, обратную связь и коррекцию работы учащихся в ходе проекта,

### Обучение через вызов (Challenge-Based Learning, CBL)

Обучение, ориентированное на решение реальных практических задач и проблем, которые имеют значение для обучающихся и их сообщества. Включает *вовлечение* (постановка вызова), *исследование* (сбор и анализ информации, самостоятельное определение учащимися, какие знания и умения нужны для решения конкретной проблемы), и *действие* (применение полученных знаний для решения проблемы).

### Педагогические таксономии

Систематические классификации и иерархические модели, которые используются для структурирования и упорядочивания образовательных целей, задач и уровней учебных достижений учащихся. Их основная функция — помочь педагогам чётко формулировать цели обучения, планировать учебный процесс и объективно оценивать результаты учащихся. Наиболее известная и наиболее ранняя таксономия — таксономия Б. Блума (см). Выделяются когнитивная (познавательная) таксономия, охватывающая цели в области мыслительных навыков и знаний, аффективная (эмоционально-ценостная) таксономия, охватывающая цели, связанные с эмоциональными реакциями, установками, ценностями и мотивацией учащихся, и психомоторная таксономия, охватывающая область двигательных навыков и физическим действий и включающая цели по развитию координации движений, моторных умений и навыков, связанных с телесной активностью.

### Поколение Y (миллениалы)

Когорта лиц, родившихся в 1980–1996 гг., сформировалась в условиях интенсивного развития информационных технологий и процессов глобализации. Миллениалы демонстрируют сочетание высокой уверенности в себе, завышенной самооценки и повышенной тревожности, обладают развитой цифровой компетентностью, привычны к многозадачности и постоянному пребыванию «на связи». Для них характерны сниженная способность к длительной концентрации внимания, предпочтение нелинейного, фрагментированного восприятия информации. Они лучше усваивают визуализированный контент, предъявляемый в мультимедийном формате, демонстрируют потребность в немедленной обратной связи и подкреплении результатов деятельности. Они pragматичны, стремятся к персонализации учебного процесса, ценят выбор способа получения

информации в соответствии с индивидуальными потребностями. Для миллениалов эффективны интерактивные методы обучения, включающие элементы геймификации, проектную деятельность, использование цифровых платформ. Позитивна замена традиционных лекционных форматов на смешанное и перевёрнутое обучение, позволяющие обучающимся самостоятельно контролировать время, место и темп освоения материала. Работа с поколением Y требует от преподавателей развития психологической и эмоциональной компетентности, педагогической гибкости, цифровой грамотности и способности создавать адаптивные образовательные среды. Традиционные методы преподавания — длительные лекции, статичные презентации и экзамены, основанные на запоминании, — малоэффективны для удержания внимания и мотивации миллениалов.

### Поколение Z (зумеры)

Когорта лиц, родившихся в 1997–2012 гг., которая сформировалась в условиях повсеместного распространения интернет-технологий, социальных сетей и мобильных устройств. Для них характерны высокая информационная компетентность, интуитивное освоение цифровых технологических решений, комфортное функционирование в многоуровневой виртуальной среде, сниженная способность к длительной концентрации внимания и так называемое "клиповое мышление". Представители поколения Z предпочитают быстрый, визуально насыщенный и интерактивный контент, обрабатываемый в мультимодальном формате.

Студенты поколения Z ценят гибкость, доступность, прозрачность результатов обучения, выраженную практическую направленность образования. Традиционные методы преподавания — длительные лекции, статичные презентации, — малоэффективны для удержания их внимания и поддержания мотивации. Студенты-зумеры склонны к гибким формам обучения, включая цифровые и гибридные образовательные форматы. Им свойственно стремление к персонализации образовательного процесса и возможности самостоятельного управления траекторией обучения. Для зумеров оптимальны интерактивные методы обучения, включающие элементы геймификации, использование мультимедийных материалов, организацию групповых проектов, применение цифровых образовательных платформ.

Эффективная работа с поколением Z требует от преподавателей развития расширенного набора компетенций: психологической и эмоциональной компетентности, педагогической гибкости, развитых навыков в области

цифровых технологий, способности создавать условия для развития критического мышления и самостоятельности обучающихся.

### **Полное усвоение (mastery learning)**

Педагогическая технология, разработанная в конце 1960-начале 1970-х гг. на основе идей Б.Блума, при которой все обучающиеся достигают единого, заданного уровня владения знаниями, умениями и навыками, обеспечивая усвоение учебного материала. Основная идея состоит в том, что при соответствующей рациональной организации учебного процесса, благодаря вариативности методов, времени и форм обучения, все (или почти все) учащиеся независимо от индивидуальных особенностей способны полностью усвоить необходимый материал, а различия в результатах проявляются только за пределами заданных обязательных критериев.

### **Портрет выпускника**

Теоретическая модель и/или образ выпускника образовательного учреждения, отражающий набор ключевых личностных, социально значимых и обучающих характеристик, которыми должен обладать выпускник на момент окончания университета. Он служит основой проектирования образовательной политики университета, программ и требований к результатам обучения и развитию личности выпускника.

### **Проблемное, проблемно-ориентированное обучение (Problem-based learning, PBL)**

Обучение, в котором отправной точкой является проблемная ситуация, требующая анализа и поиска решений. Начинается с описания проблемной ситуации, постановки проблемы. Преподаватель выступает в роли фасilitатора, наставника и координатора процесса, помогая, когда это необходимо, но не давая готовых ответов. В высшем образовании и профессиональной подготовке применяется в контексте решения проблемных ситуаций в профессиональной деятельности.

### **Профессиональное развитие**

Включает развитие не только профессиональных навыков и компетенций, но и личностных качеств (ответственность, лидерство), решение более сложных профессиональных задач и освоение более сложных профессиональных ролей.

### **Профессиональное образование**

Образование, направленное на приобретение знаний, умений и навыков, компетенций, необходимых для выполнения конкретных профессиональных

функций в выбранной области профессиональной деятельности. Оно включает как базовую подготовку, так и повышение квалификации специалистов. Основные виды профессионального образования — среднее (СПО), высшее (ВПО) и дополнительное (ДПО) профессиональное образование.

### **Профессиональная адаптация**

Процесс приспособления к условиям профессиональной деятельности: освоение норм, технологий и навыков. Связана с началом работы, сменой профессии или должности.

### **Профессиональная идентичность**

Самоощущение и представление человека о себе как о профессионале, формирующееся в процессе профессиональной деятельности, обучения и взаимодействия с профессиональным сообществом. Определяет отношение к своей роли и влияет на мотивацию и карьерные цели.

### **Профессиональная квалификация**

Уровень знаний, умений, профессиональных навыков и опыта, который позволяет работнику выполнять трудовые функции в рамках своей профессии (специальности).

### **Профессиональная компетенция**

Способность применять знания и навыки в реальных рабочих ситуациях, включая решение задач, адаптацию к изменениям и работу в команде. Формируется через обучение и практику.

### **Профессиональная мобильность**

Способность адаптироваться к изменениям в профессии, осваивать новые роли или технологии. Может включать смену профессии, географическое перемещение или повышение квалификации.

### **Профессиональная мотивация**

Внутренние (стремление к самореализации, интерес) и внешние (карьерный рост, зарплата) стимулы, побуждающие человека к профессиональной деятельности и развитию.

### **Профессиональная переподготовка**

Процесс получения новых знаний и навыков для освоения другой профессии или специализации. Обычно осуществляется в рамках формального образования и завершается выдачей документа (диплома, сертификата).

### **Профессиональная социализация**

Процесс усвоения норм, ценностей и ролей, характерных для определенной профессии. Помогает человеку интегрироваться в профессиональное сообщество и эффективно выполнять свои обязанности.

### **Профессиональное выгорание преподавателя**

Синдром хронического стресса, вызванный длительным эмоциональным, физическим и психическим истощением на работе. Проявляется в утрате интереса, эмоциональной отстраненности, цинизме, апатии, снижении профессиональной эффективности. Ключевые проявления: эмоциональное истощение, деперсонализацию (отстраненное или циничное отношение к студентам), возможное снижение профессиональных результатов.

### **Профессиональное самоопределение**

Процесс сознательного выбора и построения человеком собственной профессиональной траектории, включающий соотнесение своих мотивов, ценностей, интересов, способностей и возможностей с требованиями профессиональной деятельности, а также формирование профессиональной идентичности и осмысленного отношения к своему месту в профессиональной сфере.

### **Профессиональное развитие**

Процесс, направленный на повышение квалификации и компетенций человека в его профессиональной деятельности.

### **Размытая образовательная среда (*phygital*)**

Понятие заимствовано из сферы маркетинга, где описывает интеграцию физического и цифрового опыта пользователя. Включает омниканальность (интеграцию всех каналов коммуникации), интерактивность, реактивность и релевантность в реальном времени (оперативное контекстное реагирование на поведение и потребности пользователя).

### **Рефлексия**

Процесс анализа и осмыслиения собственного опыта, знаний и действий, направленный на улучшение обучения и профессионального развития.

### **Самообразование**

Самостоятельное освоение образовательного опыта вне формальных программ на основе личной мотивации. Может включать чтение, онлайн-курсы, участие в конференциях, обмен опытом с коллегами и др.

### **Саморегуляция в обучении**

Способность обучающегося самостоятельно планировать, контролировать и корректировать свою учебную деятельность для достижения целей. Включает постановку целей и задач обучения, управление временем и самооценку.

### **Самоэффективность (self-efficacy)**

Понятие (введено А. Бандурой), обозначающее веру человека в свою способность организовать и выполнить действия, необходимые для достижения определенных результатов. В образовательном контексте самоэффективность — это убеждения учащегося в своих возможностях успешно справляться с академическими задачами, преодолевать учебные трудности и достигать поставленных образовательных целей.

### **Сетевое обучение**

Форма обучения, основанная на взаимодействии студентов через интернет-сообщества и онлайн-ресурсы.

### **Синдром хронической усталости (СХУ)**

Состояние выраженной и продолжительной усталости, которая сохраняется не менее полугода, не проходит после отдыха и значительно ограничивает повседневную активность человека. Он сопровождается физической и умственной слабостью, болями в мышцах, нарушениями сна и концентрации внимания, считается самостоятельным соматическим заболеванием.

### **Смешанное обучение (Blended learning)**

Форма обучения, сочетающая элементы традиционного аудиторного обучения с онлайн-обучением и использованием цифровых технологий.

### **Соучаствующее (партиципативное — от англ. to participate — участвовать) проектирование**

Активное вовлечение пользователей в процесс разработки продукта или услуги, которыми им предстоит пользоваться. Применительно к образовательной практике — участие обучающихся в проектировании своего обучения и развития.

### **Социальное научение**

Понятие, введенное в теории А. Бандуры, — процесс научения, при котором человек осваивает новое поведение и навыки через наблюдение за действиями других и их последствиями, не опираясь исключительно на собственный опыт.

## Стресс

Состояние напряжения, возникающее у человека при столкновении с ситуациями, которые воспринимаются как угрожающие, сложные или превышающие его адаптивные возможности. Сопровождается изменениями в эмоциональной, когнитивной и поведенческой сферах. Влияние стресса на личность может быть как мобилизующим (эустресс), способствующим повышению эффективности деятельности, так и деструктивным (дистресс), приводящим к дезадаптации и снижению функциональных возможностей.

## Стресс учебный

Состояние высокого психофизического напряжения, возникающее у обучающихся в процессе образовательной деятельности под влиянием академических требований, оценочных ситуаций и учебных нагрузок. Для учебного стресса характерны тревожность относительно успеваемости, страх неудач, информационная перегрузка. Особенности учебного стресса: хронический характер, связь с системой оценивания знаний, социальным сравнением с другими обучающимися и перспективами будущей профессиональной деятельности. Умеренный учебный стресс может стимулировать познавательную активность и мобилизовать ресурсы для достижения учебных целей; чрезмерный — может препятствовать эффективному обучению, вызывать снижение концентрации внимания и ухудшение памяти. Учебный стресс — значимый фактор, влияющим на академическую успешность и личностное развитие.

## Субъектность в образовании

Стремление и способность человека своей принимать решения на каждом отрезке своей образовательной траектории, выступать её автором: осознанно формировать собственные образовательные цели, выбирать способы их достижения, рефлексировать получаемый опыт, нести ответственность за свои и/ или осознанно принятые предложенные извне образовательные решения.

## Супervизия (от лат. supervidere — обозревать сверху)

метод педагогического или профессионального наставничества, при котором более опытный специалист (супервизор) оказывает поддержку, дает обратную связь и помогает менее опытному коллеге (супервизанту) улучшить его профессиональные навыки и качество работы. Цель супervизии — помочь специалисту в понимании своих действий, улучшение качества оказываемой помощи клиентам и предотвращение профессионального выгорания. Супervизия способствует развитию

рефлексивного отношения к своей практике и повышению профессиональной ответственности.

### Таксономия Блума

Таксономия Блума — это система классификации образовательных целей, которая структурирует процесс обучения по уровням сложности умственной деятельности. Создана коллективом психологов и педагогов во главе с Б. Блумом (США, 1956), широко используется на разных ступенях образования. Включает шесть последовательных уровней образовательных целей в когнитивной области: знание — запоминание и воспроизведение информации; понимание — интерпретация и объяснение материала; применение — использование знаний на практике в новых ситуациях; анализ — разложение информации на составляющие, выявление связей и структур; синтез — объединение элементов в новое целое, создание новых конструкций; оценка — критическое суждение и формирование аргументированных выводов. Каждый уровень обозначается глаголами, которые описывают действия учащегося.

В обновленной версии таксономии Б.Блума (Д.Кратволь, Л.Андерсон и др., 2001) выделено 7 уровней когнитивных процессов, представленных в виде ключевых глаголов: запоминать, понимать, применять, анализировать, создавать, оценивать. Наряду с когнитивными процессами в обновленную таксономию включены типы знаний, которыми оперируют учащиеся. Типы знаний разделены на четыре категории: фактические знания (например, термины и отдельные факты); концептуальные знания (принципы, классификации, теории); процедурные знания (навыки и методы выполнения действий); метакогнитивные знания (понимание собственных мыслительных процессов).

### Тестирование педагогическое

Стандартизированная процедура оценивания учебных достижений обучающихся, которая представляет собой систему заданий, позволяющую объективно измерить уровень усвоения знаний, сформированности умений и развития компетенций в соответствии с заданными критериями.

### Тестирование психологическое

Стандартизированная процедура психодиагностического исследования, направленная на объективное измерение и оценку индивидуально-психологических особенностей личности, когнитивных способностей,

характеристик эмоциональной сферы личности, поведенческих паттернов с использованием валидизированных инструментов (опросники, задания).

### Тренинг

Краткосрочная форма обучения для развития практических навыков через интерактивные методы (упражнения, ролевые игры). Используется как для развития личной эффективности (коммуникации, лидерства и управления временем и др.), так и для улучшения взаимодействия в рабочих командах и развития управленческих навыков.

### ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

Универсальная технология творческого мышления, основанная на объективных законах развития технических систем. В инженерном образовании изучение ТРИЗ позволяет будущим специалистам освоить типовые приемы изобретательства, развить системное мышление, умение работать с противоречиями и ограничениями, развить способности к междисциплинарному синтезу знаний, созданию прорывных технологических решений, инновационной деятельности в профессиональной сфере.

### Тьютор

Преподаватель или наставник, оказывающий индивидуальную поддержку студентам в процессе обучения, помогающий им в достижении образовательных целей.

### Управление знаниями

Систематический процесс создания, сбора, структурирования, хранения, распространения и применения знаний внутри организации для повышения эффективности работы, скорости и качества принятия решений и сохранения ценного опыта.

### Учебная нагрузка

Объём учебной работы, который студент должен выполнить за определённый период времени, включая занятия, самостоятельную работу и выполнение заданий. Учебная нагрузка измеряется в основном в часах. Максимальной учебной нагрузкой студента в неделю считается 36 академических часов.

### Учебный стресс

Состояние избыточного напряжения на фоне учебной деятельности.

Возникает в связи с рамками учебного процесса, которые могут провоцировать превышение учебной нагрузки, ограничивать физическую

активность, интеллектуальную инициативу и создавать постоянное эмоциональное давление, нередко из-за оценки и контроля знаний. Учебный стресс характеризуется снижением эмоционального и интеллектуального потенциала учащегося, может приводить к тревожности, неудачам в учебе и негативным эмоциональным реакциям.

### **Фасилитация**

Фасилитация (от англ. facilitate — облегчать, способствовать) — способ организации групповой работы, направленный на принятие решений, обучение или обсуждения через создание благоприятных условий для участия всех участников группы. Ведущий (фасилитатор) выступает как нейтральный координатор, который не навязывает собственное мнение, а помогает группе структурировать дискуссию, поддерживает конструктивное взаимодействие и направляет обсуждение к достижению поставленных целей.

### **Формальное образование**

Структурированное обучение в официальных учреждениях (вузы, колледжи) с выдачей признанных документов. Имеет четкую программы и стандарты оценки.

### **Формирующее оценивание**

Оценивание, направленное на отслеживание продвижения (прогресса) обучающихся в процессе обучения и предоставление им обратной связи для улучшения результатов. В отличие от итогового оценивания, которое сосредоточено на фиксации достигнутых учебных результатов, формирующее оценивание фокусируется на предоставлении студентам поддерживающей и развивающей обратной связи о ходе обучения с целью их развития, корректировке и улучшении образовательного процесса.

### **Хьютагогика**

Также эвтагогика, (от английского "heutagogy", означающего «вести к изобретениям, открытиям, находкам»).

Подход к обучению, ориентированный на самостоятельное и осознанное самообразование взрослого человека. Понятие введено С. Хейсом и К. Кенyonом в 2000 г. В отличие от педагогики (обучение детей) и андрагогики (обучение взрослых с учетом их опыта при поддержке преподавателя), хьютагогика ставит в центр процесса именно учение, управляемое самим учащимся без управления со стороны преподавателя. Предполагает самоопределляемое обучение, когда человек сам выбирает содержание, время

и методы обучения; непрерывность и обучение в режиме реального времени, часто хаотичное и связанное с жизненными обстоятельствами; развитие креативности и умения заново учиться; отказ от традиционной роли преподавателя как контролера, передача этой функции обучающемуся.

### Цифровое зеркало

Созданная в МГПУ в рамках проекта «Цифровое зеркало учебного занятия». система наблюдения модельных учебных занятий для корректной, максимально полной и точной обратной связи с помощью ИИ. Разработано в партнерстве с "СберОбразованием".

Работа «Цифрового зеркала» включает следующие этапы: 1) Проведение модельного занятия студентом-педагогом; 2) сбор данных с помощью камер и микрофонов, установленных в аудитории; 3) анализ собранных данных с использованием ИИ; 4) формирование детальных отчетов и рекомендаций. По итогам анализа «Цифровое зеркало» предоставляет: 1) Детальные отчеты о проведенном занятии, включающие анализ использованных педагогических приемов, оценку вовлеченности аудитории, анализ речи и эмоционального фона; 2) индивидуальный план развития для студентов, основанный на выявленных сильных и слабых сторонах; 3) интеграцию полученных данных с системой независимой экспертной оценки компетенций, что позволяет получить комплексную картину профессионального роста будущего педагога.

В перспективе Цифровое зеркало может быть использовано в целях развития педагогического мастерства университетских преподавателей.

### Цифровые аборигены (digital natives)

Поколение людей, которые с рождения имели доступ к интернету, компьютерам, мобильным телефонам и другим цифровым устройствам, рассматривают технологии как естественную часть жизни и легко осваивают новые цифровые инструменты. Особенности цифровых аборигенов: быстрая обработка информации, предпочтение визуального и интерактивного контента, способность к многозадачности, ожидание немедленной обратной связи, комфортное использование социальных сетей и мессенджеров. В обучении для них актуальны: интерактивные технологии, мультимедийная подача материала, быстрый темп обучения, параллельная обработка информации.

По данным исследований идея цифровых аборигенов является скорее мифом, чем научно обоснованной концепцией. Технологические навыки зависят больше от доступа к технологиям и образования, чем от возраста рождения.

### Цикл Колба

Четырехэтапная модель цикла обучения через опыт и соответствующего построения обучения, разработанная Дэвидом Колбом. Включает 4 фазы: проживание опыта, рефлексивное наблюдение, концептуализацию наблюдения, активное экспериментирование.

### Цикл Деминга-Шухерта (PDCA-цикл)

Четырехэтапная модель коллективного (организационного) обучения для непрерывного улучшения рабочих процессов

### Эффект Пигмалиона

Социально-психологический феномен, при котором ожидания педагога относительно академических способностей и перспектив учащегося влияют на реальные образовательные результаты. Эффект был экспериментально подтвержден в классическом исследовании Р. Розенталя и Л. Якобсон (1968), которые показали, что у педагогов, ожидавшие высоких результатов от якобы «одаренных» учеников (на самом деле выбранных случайно), ученики действительно добивались лучшей успеваемости.

Механизм действия эффекта Пигмалиона основан на том, что позитивные ожидания преподавателя проявляются через доброжелательное отношение, предоставление большего количества возможностей для ответов, более детальную обратную связь и поощрение самостоятельности учащихся. Это формирует у студентов повышенную мотивацию, поддерживает самоэффективность и стремление соответствовать высоким ожиданиям.

### Эффективность обучения

Степень достижения образовательных целей, измеряемая результатами обучения (знания, навыки) и их применимостью в профессиональной деятельности. Зависит от качества образовательных методов и мотивации обучающегося.

## Предметный указатель

От автора-составителя .....	1
4К .....	2
Активное обучение .....	2
Андррагогика .....	2
Аутентичное оценивание .....	2
Виртуальная реальность (VR) в обучении.....	2
Воркшоп .....	3
Групповая работа .....	3
Гуманитарные технологии .....	3
Гумбольдтовский университет .....	3
Деятельность.....	3
Деятельностный подход в обучении .....	4
Дидактика.....	4
Дидактический дизайн (instructional design, ID) .....	4
Дизайн-мышление .....	4
Дискуссия.....	5
Дистанционное обучение .....	5
Зона ближайшего развития .....	5
Имитационное моделирование (симуляция, simulation).....	6
Индикативное интервью.....	6
Инженерная дидактика .....	6
Инженерное образование .....	6
Инновационные образовательные практики .....	6
Интерактивное обучение .....	6
Интерактивные технологии.....	6
Интервзия.....	6

Информальное образование .....	7
Исследовательское обучение .....	7
Карьерный рост .....	7
Кейс-стади (Case study).....	7
Квалификация.....	7
Ключевые компетенции 21 века (4К).....	7
Компетенции.....	8
Компетентность.....	8
Конструктивизм.....	8
Контекстное обучение .....	8
Концептуально-ориентированное обучение (Concept-based learning, CBL). .	8
Коучинг .....	8
Курсовая работа.....	9
Личностно-ориентированное обучение .....	9
Личностное знание, или неявное знание (tacit knowledge) .....	9
Мастер-класс.....	9
Мастер производственного обучения .....	9
Метод обучения.....	10
Метод проектов .....	10
Мозговой штурм (англ. Brainstorming) .....	10
Микрообучение .....	10
Моделирование.....	10
Модельное учебное занятие .....	10
Мотивация обучения.....	10
Наставничество/менторинг .....	11
Научение .....	11
Непрерывное образование.....	11
Неформальное образование .....	11
Образовательная практика .....	11
Образовательная среда .....	12

Образовательное сообщество .....	12
Образовательные технологии .....	12
Обучение на основе проектов (проектное) обучение (PBL).....	12
Обучение через вызов (Challenge-Based Learning, CBL) .....	13
Педагогические таксономии .....	13
Поколение Y (миллениалы) .....	13
Поколение Z (зумеры) .....	14
Полное усвоение (mastery learning).....	15
Портрет выпускника .....	15
Проблемное, проблемно-ориентированное обучение (Problem-based learning, PBL) .....	15
Профессиональное развитие .....	15
Профессиональное образование .....	15
Профессиональная адаптация .....	16
Профессиональная идентичность.....	16
Профессиональная квалификация .....	16
Профессиональная компетенция .....	16
Профессиональная мобильность .....	16
Профессиональная мотивация .....	16
Профессиональная переподготовка .....	16
Профессиональная социализация .....	17
Профессиональное выгорание преподавателя .....	17
Профессиональное самоопределение .....	17
Профессиональное развитие .....	17
Размытая образовательная среда (phygital) .....	17
Рефлексия.....	17
Самообразование.....	17
Саморегуляция в обучении .....	18
Самоэффективность (self-efficacy) .....	18
Сетевое обучение .....	18

Синдром хронической усталости (СХУ) .....	18
Смешанное обучение (Blended learning).....	18
Соучаствующее (партиципативное — от англ. to participate — участвовать) проектирование .....	18
Социальное научение.....	18
Стресс .....	19
Стресс учебный .....	19
Субъектность в образовании.....	19
Супервизия (от лат. supervidere — обозревать сверху).....	19
Таксономия Блума.....	20
Тестирование педагогическое.....	20
Тестирование психологическое .....	20
Тренинг.....	21
ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).....	21
Тьютор .....	21
Управление знаниями .....	21
Учебная нагрузка.....	21
Учебный стресс .....	21
Фасилитация .....	22
Формальное образование .....	22
Формирующее оценивание .....	22
Хьютагогика.....	22
Цифровое зеркало .....	23
Цифровые аборигены (digital natives) .....	23
Цикл Колба .....	24
Цикл Деминга-Шухерта (PDCA-цикл) .....	24
Эффект Пигмалиона.....	24
Эффективность обучения .....	24
Предметный указатель.....	25