

## Тезаурус

**Адаптированная образовательная программа** —

**образовательная программа, адаптированная** для обучения ребенка с ОВЗ (в том числе с инвалидностью), разрабатывается на базе основной **образовательной программы (ООП) определённого** уровня образования, с учетом индивидуальных **образовательных** потребностей и психофизических особенностей на период, **определённый образовательной** организацией самостоятельно, с возможностью её изменения в процессе обучения.

**Инвалид** -лицо, которое имеет нарушение здоровья со стойким расстройством функций организма, обусловленное заболеваниями, последствиями травм или дефектами, приводящее к ограничению жизнедеятельности и вызывающее необходимость его социальной защиты.

**Инклюзия** – вовлечение в процесс каждого обучающегося с помощью образовательной программы, которая соответствует его способностям, удовлетворение индивидуальных образовательных потребностей, обеспечение специальных условий.

**Инклюзивное образование (или включенное образование)** – обучение лиц с особыми возможностями в обычных **образовательных** учреждениях в одном классе (группе) с обычными людьми.

В основу **инклюзивного образования** положена идеология, которая исключает любую дискриминацию учащихся, обеспечивает равное отношение ко всем людям, создает особые условия для лиц с особыми возможностями, в том числе с ограничениями здоровья.

**Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)**- понятие охватывает категорию **лиц**, жизнедеятельность которых характеризуется какими-либо ограничениями или отсутствием способности осуществлять деятельность способом или в рамках, считающихся нормальными для человека данного возраста

**Повышение квалификации** - учебная деятельность, направленная на формирование готовности работника к выполнению более сложных трудовых функций. Предусматривает освоение новых общетеоретических и специально-технологических знаний, расширение спектра умений и навыков, углубление понимания связи между наукой и технологией. Одна из форм

освоения прогрессивного опыта, целью которой является повышение эффективности труда.

*В педагогическое общение и научную литературу в последние годы пришло много терминов. Познакомимся с некоторыми из них.*

**Академический эдвайзер** (от лат. *curator*) - попечитель— это преподаватель назначенный деканатом для решения вопросов студенческой жизнедеятельности: воспитания, организации досуга, труда, социально-бытового характера. В высшей школе выступает синонимом термина куратор студенческой группы.

Понятие «эдвайзера» как субъекта, выполняющего учебно-воспитательный процесс, впервые было использовано в 1841 г. С того времени в управлении процессами воспитания в университетах важную роль играют преподаватели, являющиеся эдвайзерами, или кураторами студенческих академических групп. В классической форме эдвайзер – преподаватель, выполняющий функции академического наставника обучающего по соответствующей специальности, оказывающей содействие в выборе траектории обучения (формирование индивидуального учебного плана) и освоении образовательной программы в период обучения. Эдвайзеры особенно нужны на первом и втором курсах, их роль состоит в том, чтобы психологически помочь адаптироваться студентам младших курсов к новым условиям обучения в университете, включения их в коммуникативный процесс. Эдвайзер, реализуя свои личностно-профессиональные способности, ведет коллективную и индивидуальную работу со студенческой молодежью в разных измерениях студенческой жизни. В наших реалиях эдвайзер и куратор группы из числа профессорско-преподавательского состава – фактически одно и то же.

**Воркшоп** – педагогическая технология (от англ. *workshop* - это цех, мастерская) т.е. мероприятие, где под руководством мастера своего дела можно создавать новые, уникальные, зачастую, интеллектуальные продукты, и обмениваться опытом. Из наиболее распространенных характеристик можно воспользоваться, например, определением одного из наиболее известных исследователей *workshop* - Клауса Фопеля:

- Интенсивное учебное мероприятие, на котором участники учатся, прежде всего, благодаря собственной активной работе;
- Учебная группа, помогающая всем участникам стать по окончании обучения более компетентными, чем в начале;

- Учебный процесс, в котором каждый принимает активное участие;
- Учебный процесс, во время которого участники много узнают друг от друга;
- Тренинг, результаты которого зависят, прежде всего, от вклада участников и в меньшей степени - от знаний ведущего;
- Учебный процесс, на котором в центре внимания - переживания участников, а не компетентность ведущего;
- Возможность открыть для себя, что знаешь и умеешь больше, чем думал до сих пор, и научиться чему-то от людей, от которых этого не ожидал.

Клаус Фопель - немецкий психолог, психотерапевт, известен как популяризатор так называемых интерактивных игр, созданных на основе синтеза элементов различных видов психотерапии: гештальттерапии, психодрамы, транзактного анализа, метода направленного воображения и осознания ценностей.

На воркшопе собираются те, кто имеет мотивацию самовыражения, и нацелен на раскрытие своих способностей и совершенствование навыков, им необходимо создавать свое коммуникационное поле. Приходя на воркшоп, участники узнают ценную информацию из первых рук, работают под руководством так называемого «мастера-инноватора», овладевают новым методом, и имеют возможность оценить, поделиться впечатлениями, покритиковать то, что предлагается. Для воркшопа важны идеи, эмоции, личные контакты, доверительная атмосфера.

**Кастомизация** (от англ. to customize — настраивать, изменять) — индивидуализация продукции под заказы конкретных потребителей путём внесения конструктивных или дизайнерских изменений (обычно — на конечных стадиях производственного цикла), в образовании подразумевается подготовка специалистов под потребности будущих работодателей.

**Коворкинг в образовательной организации** — это зона обучения в сотрудничестве, зона взаимодействия и развития способностей обучающихся.

**Лайфхаки** для молодого педагога. **Лайфхак** (от лайфхакинг, англ. life hacking) — на сленге означает «хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать бытовые проблемы для экономии времени,

**Митап** (от англ. meet up/ meetup — встреча единомышленников для обсуждения тех или иных вопросов в неформальной обстановке; встреча или периодические встречи людей, которые имеют общие интересы и общаются

в социальных сетях; можно описать в четырёх словах: делай, учись, делись, меняй ( do,learn,share, change)

**Прокторинг** — это процедура контроля на онлайн-экзамене или тестировании, где за всем процессом наблюдает администратор — проктор. Он следит за действиями экзаменуемого с помощью веб-камеры и видит, что происходит на мониторе его компьютера.

**Тичмит** (от англ. Teach meet) — встреча заинтересованных в своем развитии педагогов, на которой в формате минивыступлений и обратной связи участники делятся идеями, практиками и лайфхаками.

**Хакатон** — форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы.

## Тезаурус

В педагогическое общение и научную литературу в последние годы пришло много терминов. Познакомимся с некоторыми из них.

**Академический эдвайзер** (от *лат. curator*) - попечитель— это преподаватель назначенный деканатом для решения вопросов студенческой жизнедеятельности: воспитания, организации досуга, труда, социально-бытового характера. В высшей школе выступает синонимом термина куратор студенческой группы.

Понятие «эдвайзера» как субъекта, выполняющего учебно-воспитательный процесс, впервые было использовано в 1841 г. С того времени в управлении процессами воспитания в университетах важную роль играют преподаватели, являющиеся эдвайзерами, или кураторами студенческих академических групп. В классической форме эдвайзер – преподаватель, выполняющий функции академического наставника обучающего по соответствующей специальности, оказывающей содействие в выборе траектории обучения (формирование индивидуального учебного плана) и освоении образовательной программы в период обучения. Эдвайзеры особенно нужны на первом и втором курсах, их роль состоит в том, чтобы психологически помочь адаптироваться студентам младших курсов к новым условиям обучения в университете, включения их в коммуникативный процесс. Эдвайзер, реализуя свои личностно-профессиональные способности, ведет коллективную и индивидуальную работу со студенческой молодежью в разных измерениях студенческой жизни. В наших реалиях эдвайзер и куратор группы из числа профессорско-преподавательского состава – фактически одно и то же.

**Воркшоп** – педагогическая технология (от англ. workshop - это цех, мастерская) т.е. мероприятие, где под руководством мастера своего дела можно создавать новые, уникальные, зачастую, интеллектуальные продукты, и обмениваться опытом. Из наиболее распространенных характеристик можно воспользоваться, например, определением одного из наиболее известных исследователей workshop - Клауса Фопеля:

- Интенсивное учебное мероприятие, на котором участники учатся, прежде всего, благодаря собственной активной работе;

Учебная группа, помогающая всем участникам стать по окончании обучения более компетентными, чем в начале;

Учебный процесс, в котором каждый принимает активное участие;

Учебный процесс, во время которого участники много узнают друг от друга;

В педагогическое общение и научную литературу в последние годы пришло много терминов. Познакомимся с некоторыми из них.

**Академический эдвайзер** (от *лат. curator*) - попечитель— это преподаватель назначенный деканатом для решения вопросов студенческой жизнедеятельности: воспитания, организации досуга, труда, социально-бытового характера. В высшей школе выступает синонимом термина куратор студенческой группы.

Понятие «эдвайзера» как субъекта, выполняющего учебно-воспитательный процесс, впервые было использовано в 1841 г. С того времени в управлении процессами воспитания в университетах важную роль играют преподаватели, являющиеся эдвайзерами, или кураторами студенческих академических групп. В классической форме эдвайзер – преподаватель, выполняющий функции академического наставника обучающего по соответствующей специальности, оказывающей содействие в выборе траектории обучения (формирование индивидуального учебного плана) и освоении образовательной программы в период обучения. Эдвайзеры особенно нужны на первом и втором курсах, их роль состоит в том, чтобы психологически помочь адаптироваться студентам младших курсов к новым условиям обучения в университете, включения их в коммуникативный процесс. Эдвайзер, реализуя свои личностно-профессиональные способности, ведет коллективную и индивидуальную работу со студенческой молодежью в разных измерениях студенческой жизни. В наших реалиях эдвайзер и куратор группы из числа профессорско-преподавательского состава – фактически одно и то же.

**Воркшоп** – педагогическая технология (от англ. *workshop* - это цех, мастерская) т.е. мероприятие, где под руководством мастера своего дела можно создавать новые, уникальные, зачастую, интеллектуальные продукты, и обмениваться опытом. Из наиболее распространенных характеристик можно воспользоваться, например, определением одного из наиболее известных исследователей *workshop* - Клауса Фопеля:

- Интенсивное учебное мероприятие, на котором участники учатся, прежде всего, благодаря собственной активной работе;
- Учебная группа, помогающая всем участникам стать по окончании обучения более компетентными, чем в начале;

- Учебный процесс, в котором каждый принимает активное участие;
- Учебный процесс, во время которого участники много узнают друг от друга;
- Тренинг, результаты которого зависят, прежде всего, от вклада участников и в меньшей степени - от знаний ведущего;
- Учебный процесс, на котором в центре внимания - переживания участников, а не компетентность ведущего;
- Возможность открыть для себя, что знаешь и умеешь больше, чем думал до сих пор, и научиться чему-то от людей, от которых этого не ожидал.

Клаус Фопель - немецкий психолог, психотерапевт, известен как популяризатор так называемых интерактивных игр, созданных на основе синтеза элементов различных видов психотерапии: гештальттерапии, психодрамы, транзактного анализа, метода направленного воображения и осознания ценностей.

На воркшопе собираются те, кто имеет мотивацию самовыражения, и нацелен на раскрытие своих способностей и совершенствование навыков, им необходимо создавать свое коммуникационное поле. Приходя на воркшоп, участники узнают ценную информацию из первых рук, работают под руководством так называемого «мастера-инноватора», овладевают новым методом, и имеют возможность оценить, поделиться впечатлениями, покритиковать то, что предлагается. Для воркшопа важны идеи, эмоции, личные контакты, доверительная атмосфера.

**Кастомизация** (от англ. to customize — настраивать, изменять) — индивидуализация продукции под заказы конкретных потребителей путём внесения конструктивных или дизайнерских изменений (обычно — на конечных стадиях производственного цикла), в образовании подразумевается подготовка специалистов под потребности будущих работодателей.

**Коворкинг в образовательной организации** — это зона обучения в сотрудничестве, зона взаимодействия и развития способностей обучающихся.

**Лайфхаки** для молодого педагога. **Лайфхак** (от лайфхакинг, англ. life hacking) — на сленге означает «хитрости жизни», «народную мудрость» или полезный совет, помогающий решать бытовые проблемы для экономии времени,

**Митап** (от англ. meet up/ meetup — встреча единомышленников для обсуждения тех или иных вопросов в неформальной обстановке; встреча или периодические встречи людей, которые имеют общие интересы и общаются в

социальных сетях; можно описать в четырёх словах: делай, учись, делись, меняй ( do, learn, share, change)

**Прокторинг** — это процедура контроля на онлайн-экзамене или тестировании, где за всем процессом наблюдает администратор — проктор. Он следит за действиями экзаменуемого с помощью веб-камеры и видит, что происходит на мониторе его компьютера.

**Тичмит** (от англ. Teach meet) — встреча заинтересованных в своем развитии педагогов, на которой в формате минивыступлений и обратной связи участники делятся идеями, практиками и лайфхаками.

**Хакатон** — форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы.