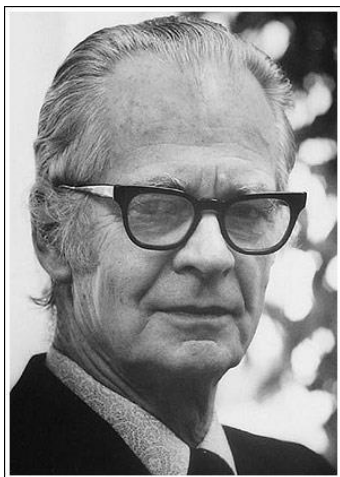


**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
СРЕДСТВ  
ОНЛАЙН-  
ОБУЧЕНИЯ  
В ПРАКТИКЕ  
РАБОТЫ СО  
СТУДЕНТАМИ**



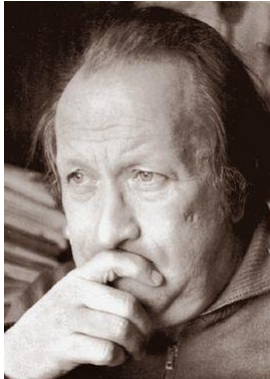


Беррес Фредерик Скиннер  
(1904 —1990)

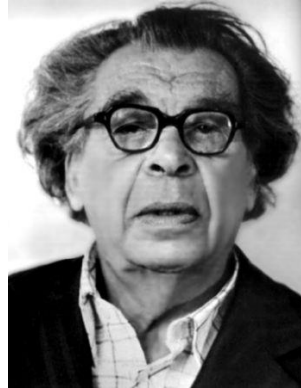
Идея **программированного обучения** была предложена в 50-х гг. XX в. американским психологом Б. Скиннером для повышения эффективности управления процессом учения с использованием достижений экспериментальной психологии и техники.

В программированном обучении учение осуществляется как четко управляемый процесс, так как изучаемый материал разбивается на мелкие, легко усваиваемые дозы ("кадры", файлы, "шаги"). Они последовательно предъявляются ученику для усвоения. После изучения каждой дозы следует проверка усвоения. Доза усвоена - переход к следующей. Это и есть "шаг" обучения: предъявление, усвоение, проверка.

- ✓ **Инкрементальный** (англ. increment - возрастание, расширение, увеличение, приращение) **подход**.
- ✓ **Итерация** (лат. iteratio - повторяю) - повторение какого-либо действия.



Василий Васильевич Давыдов  
(1930 — 1998)



Даниил Борисович Эльконин  
(1904—1984)



Леонид Владимирович Занков  
(1901 — 1977)

### **Система развивающего обучения Эльконина-Давыдова**

Усвоение знаний, носящих общий и абстрактный характер, предшествует знакомству учащихся с более частными и конкретными знаниями; последние выводятся учащимися из общего и абстрактного как из своей единой основы.

### **Дидактическая система развивающего обучения Л.В. Занкова**

Принцип осознания школьниками процесса учения направлен на развитие рефлексии, на осознание самого себя как субъекта учения. Содержание этого принципа может быть соотнесено с развитием личностной рефлексии, саморегуляции.

**Массовый открытый онлайн-курс** (сокр.: MOOK; англ. Massive open online course, MOOC) — обучающий курс с массовым интерактивным участием с применением технологий электронного обучения и открытым доступом через Интернет, одна из форм дистанционного образования.

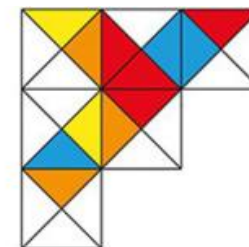
**Педагогический дизайн** — это научная дисциплина, важнейшей задачей которой является разработка методик дистанционного обучения путем внедрения современных информационных технологий. Педдизайн формирует целостную систему из целей, материала обучения и имеющихся инструментов передачи знаний.

**UX (англ. *user experience*)** — дословно означает «опыт пользователя». В более широком смысле это понятие включает в себя весь опыт, который получает пользователь при взаимодействии с вашим сайтом или приложением.

**UI (англ. *user interface*)** переводится как «пользовательский интерфейс». Он может быть не только графическим, но и тактильным, голосовым, аудио-.



**нетология**  
центр онлайн-образования



УНИВЕРСАРИУМ



**moodle**

8 679 учебников по 7 243 дисциплинам  
в нашем каталоге

Закладки 1

В личный кабинет →

расширенный поиск

поиск по дисциплинам

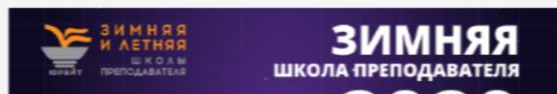
Введите название книги или имя автора

Искать

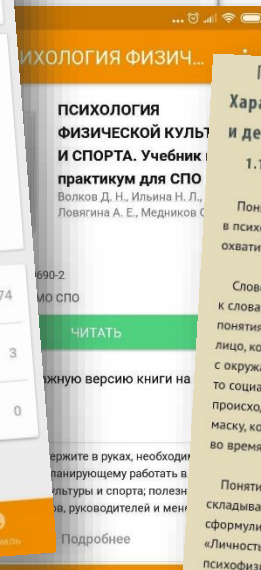
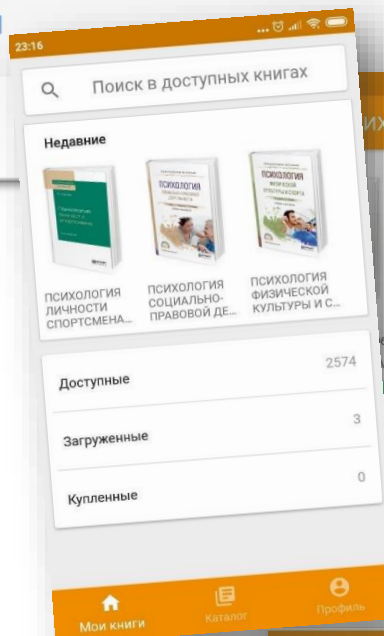
искать в тексте книг

с медиаматериалами

## Мероприятия



## Новости



Глава 1.  
Характеристика личности  
и деятельности спортсмена

1.1. Понятие личности

Понятие личности – одно из самых сложных в психологии, так как личность человека нельзя охватить какими бы то ни было терминами.

Слово «личность» этимологически близко к словам «личина» и «маска», т. е. под этими понятиями подразумевается некое социальное лицо, которое человек «надевает», взаимодействуя с окружающими его людьми, выполняя какие-то социальные роли. Английское слово *personality* происходит от латинского *persona*, обозначающего маску, которую надевали актеры в античном театре во время представления.

Понятие личности в психологии начало складываться лишь в XX в. В 1937 г. Г. Олпорт сформулировал следующее определение: «Личность – это динамическая организация всех психофизических систем человека, определяющая его поведение и мышление» [70].

Своеобразными были трактовки понятия личности Э. Фрейда и К. Юнга. По Э. Фрейду,



<http://superperson.forumchik.ru/>

