



SŁOWNICZEK KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

Lista



Di2Learn:

EDUKACJA NA ODLEGŁOŚĆ-CYFROWE NAUCZANIE I UCZENIE SIĘ W ERZE POST- COVID-19

Autorzy: EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK
POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejszy komunikat odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych. «Di2Learn - Edukacja Na Odległość-Cyfrowe Nauczanie I Uczenie Się W Erze Post-Covid-19» projekt numer: 2020-1-PL01-KA226-SCH-095530.



O2-A1 SŁOWNICZEK KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ

INFORMACJE O PROJEKCIE

Akronim projektu:

DI2LEARN

Tytuł projektu:

Edukacja Na Odległość-Cyfrowe Nauczanie I Uczenie Się W Erze Post-Covid-19

Numer projektu:

2020-1-PL01-KA226-SCH-095530

Program lub KA:

KA2 – współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk

KA226 – Partnerstwa na rzecz gotowości edukacji cyfrowej

Strona internetowa:

www.di2learn.eu/

KONSORCJUM:

- Koordynator:
 - SPOLECZNA AKADEMIA NAUK, Polska – www.swspiz.pl
- Partnerzy
 - European Digital Learning Network, Włochy - www.dlearn.eu
 - A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd, Cypr - www.emphasyscentre.com
 - POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP, Hiszpania - www.txorierrinet.net
 - Parents' Association "Step by Step", Chorwacja - www.udrugaroditeljapk.hr



- PCG Polska Sp. z o.o., Polska - www.pcgpolska.pl
- FUNDATIA EUROED, Rumunia - www.euroed.ro



SPIS TREŚCI

Spis treści

1. Wstęp.....	4
2. Słowniczek kształcenia na odległość	5
3. Przypisy	22



1. Wstęp

Pandemia wirusa Covid-19 spowodowała ogromne zmiany w systemach edukacyjnych na całym świecie, doprowadzając do czasowego zamknięcia szkół, podczas gdy **nauczanie cyfrowe stało się nową normalnością**. Narzuca to **nowe sposoby nauczania**, zwiększając znaczenie **umiejętności cyfrowych**, **wykorzystania narzędzi technologicznych**, odporności procedur edukacyjnych i gotowości organów edukacyjnych do oferowania stałej, wysokiej jakości nauczania, uczenia się i oceny.

Projekt Di2LEARN ma na celu **wspieranie cyfrowego uczenia się i nauczania na odległość** poprzez:

- Wspieranie **szkół** w tworzeniu ich własnych planów działania w zakresie kształcenia na odległość,
- Wzmocnienie pozycji **nauczycieli** poprzez możliwości podnoszenia i uzupełniania kwalifikacji,
- Stworzenie serii warsztatów, zarówno w sieci, jak i poza nią, w celu wsparcia roli **rodziców**,
- Wspieranie **uczniów** w nauce, umiejętnościach osobistych i organizacyjnych związanych z kształceniem na odległość.

Partnerzy projektu starają się **podnieść jakość nauczania, uczenia się i oceny** poprzez wzmocnienie profilu nauczycieli, aby poradzić sobie z modernizacją i cyfrową transformacją formalnego szkolnictwa oraz wzmocnić uczniów w nauczaniu na odległość!

Wszystkie powyższe cele zostaną osiągnięte poprzez **AKADEMIĘ KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ**, która zostanie utworzona w celu prowadzenia, wspierania i wyposażania nauczycieli w zestaw narzędzi, **MATERIAŁY DYDAKTYCZNE** i **WYTYCZNE** do wprowadzania wysokiej jakości kształcenia na odległość w szkołach. Opracowanie odpowiedniej metodologii i glosariusza kształcenia na odległość wyjaśni terminy, procedury i techniki, podczas gdy **PLATFORMA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ** umożliwi edukatorom stworzenie **CENTRUM** do organizowania, zarządzania, monitorowania i oceniania.



2. Słowniczek kształcenia na odległość

Słowniczek kształcenia na odległość to kolejne innowacyjne narzędzie w rękach nauczycieli, które pomoże im zrozumieć terminy używane powszechnie i zamiennie, powodujące w większości przypadków dezorientację co do ich znaczenia.

Wyjaśni, przedstawi i sprecyzuje terminy - pojęcia, które były szeroko stosowane w okresie Covid-19 w wyniku nagłego przejścia do nauczania na odległość i online.

Poniżej znajduje się lista **131 terminów i wyrażeń**, które zostaną pogłębione w Słowniku Kształcenia na Odległość.

NR	TERMIN	DEFINICJA
1	AUDIOKONFERENCJA	Konferencja, podczas której osoby znajdujące się w różnych miejscach komunikują się ze sobą za pomocą telefonu lub łączą internetowych.
2	BEZPIECZEŃSTWO DANYCH	Proces ochrony danych przed nieuprawnionym dostępem i uszkodzeniem danych podczas całego cyklu ich życia.
3	BLOG	Regularny zapis myśli, pomysłów lub doświadczeń własnych lub małej grupy osób, który jest umieszczany w Internecie do czytania przez innych ludzi.
4	CYBERBEZPIECZEŃSTWO	Wdrożenie technologii, procesów i kontroli w celu zabezpieczenia systemów, sieci, programów, urządzeń i danych przed atakami cybernetycznymi.
5	CYBERPRZEMOC	Działanie polegające na wykorzystaniu Internetu w celu zaszkodzenia lub zastraszenia innej osoby, w szczególności poprzez wysyłanie nieprzyjemnych wiadomości.
6	CYFROWA TOŻSAMOŚĆ	Wydana przez rząd cyfrowa tożsamość i status, który zapewnia dostęp do przejrzystego



		środowiska biznesowego i/lub edukacyjnego danego kraju.
7	CYFROWE NARZĘDZIE DO WIZUALIZACJI	Procesy myślowe ulegają wzmocnieniu, gdy znajdzie się sposób na połączenie percepcji zewnętrznej z wewnętrznymi procesami umysłowymi za pomocą pomocy graficznych.
8	CYFROWE NAUCZANIE	Każdy rodzaj nauczania, który jest wspomagany przez technologię lub przez praktykę instruktazową, która efektywnie wykorzystuje technologię.
9	CYFROWE ŚRODOWISKO NAUCZANIA	Platforma internetowa, która zapewnia uczniom i nauczycielom cyfrowe rozwiązania, które zwiększają możliwości uczenia się.
10	CYFROWE UCZENIE SIĘ	Każdy rodzaj uczenia się, który jest wspomagany przez technologię lub przez praktykę instruktazową, która efektywnie wykorzystuje technologię.
11	CYFROWY BLIŹNIAK	Wirtualny model skonstruowany tak, aby dokładnie odzwierciedlał obiekt fizyczny.
12	CYFROWY ŚLAD	Informacje o konkretnej osobie, które istnieją w Internecie dzięki jej aktywności online.
13	CZAS EKRANOWY	Ilość czasu, jaką dana osoba spędza na oglądaniu lub interakcji z treścią na ekranie komputera, telefonu, telewizora, konsoli do gier itp.
14	CZAS POŁĄCZENIA	Ilość czasu spędzonego przez daną osobę na podłączeniu do sieci (np. Internetu).
15	CZAT	Obszar w Internecie, w którym ludzie mogą komunikować się i dyskutować ze sobą.
16	DEZINFORMACJA	Fałszywe informacje rozpowszechniane w celu wprowadzenia ludzi w błąd.
17	DOSTAWCA KURSÓW ONLINE	Organizacja, która zapewnia kursy oferowane przez Internet.



18	DOSTĘPNOŚĆ	Cecha lub właściwość polegająca na łatwości zbliżania się do obiektu, wchodzenia do niego lub korzystania z niego.
19	E-AKTYWNOŚĆ	Każda czynność wykonywana w Internecie.
20	E-BIBLIOTEKA	Internetowa baza danych obiektów cyfrowych, która może zawierać tekst, obrazy nieruchome, audio, wideo, dokumenty cyfrowe lub inne formaty mediów cyfrowych lub biblioteka dostępna przez Internet.
21	E-BOOK	Publikacja książkowa, która jest dostarczana w formie cyfrowej, zawierającej tekst, obrazy lub jedno i drugie, którą można odczytać na płaskim ekranie komputera lub innego urządzenia elektronicznego.
22	EDUKACJA WIZUALNA	Edukacja wizualna to styl uczenia się, w którym uczniowie wolą używać obrazów, grafik, kolorów i map, aby przekazać swoje pomysły i myśli.
23	E-KURS	Kurs samodzielny i asynchroniczny, który pozwala studentom na spełnienie wymagań kursu w całości online.
24	E-LEARNING	Nauka online lub elektroniczna, która polega na zdobywaniu wiedzy za pomocą technologii i mediów elektronicznych.
25	E-NAUCZYCIEL (lub E-INSTRUKTOR)	Instruktorzy, którzy uczą online, przez Internet.
26	E-SZKOŁA	Szkoła internetowa uczy swoich uczniów w całości lub głównie online lub przez Internet.
27	GAMIFIKACJA	Proces dodawania gier lub podobnych elementów do czegoś w celu zachęcenia do uczestnictwa.
28	HIPERŁĄCZE	Link z dokumentu hipertekstowego do innej lokalizacji, prowadzący przez kliknięcie na wyróżnione słowo lub obrazek.



29	INTERAKTYWNE MULTIMEDIA	Interaktywne multimedia pozwalają uczącym się na wprowadzanie danych do kursu online i otrzymywanie informacji zwrotnej jako rezultat tych danych. Wprowadzanie danych może polegać na kliknięciu myszką lub przeciągnięciu, gestach, komendach głosowych, dotykaniu ekranu wejściowego, wprowadzaniu tekstu i interakcji na żywo z podłączonymi uczestnikami.
30	INTERNET	Rozległa sieć komputerowa łącząca użytkowników na całym świecie za pomocą protokołu TCP/IP. Można ją również opisać jako sieć łączności elektronicznej, która łączy sieci komputerowe i organizacyjne obiekty komputerowe na całym świecie.
31	INTERNET RZECZY (IOT)	System wzajemnie powiązanych urządzeń obliczeniowych, maszyn mechanicznych i cyfrowych, przedmiotów, zwierząt lub ludzi, które posiadają unikalne identyfikatory (UID) i zdolność do przesyłania danych przez sieć bez konieczności interakcji człowiek-człowiek lub człowiek-komputer (np. implant monitorujący pracę serca).
32	INTRANET	Prywatna sieć wewnątrz firmy lub organizacji edukacyjnej, używana w sieci LAN (Local Area Network - sieć lokalna). Rodzaj lokalnego Internetu. W odróżnieniu od Internetu, który jest publicznie dostępny.
33	JĘZYK INFOGRAFICZNY	Prezentacja informacji w formacie graficznym, zaprojektowana w celu łatwego uspołnienia informacji w skrócie.
34	KOMPETENCJE CYFROWE	Posiadanie kompetencji potrzebnych do życia i pracy w społeczeństwie, w którym komunikacja i dostęp do informacji odbywa się w coraz większym stopniu za pośrednictwem technologii cyfrowych, takich jak platformy internetowe, media społecznościowe i urządzenia mobilne.



35	KOMUNIKACJA SYNCHRONICZNA	Komunikacja na żywo, w czasie rzeczywistym. Przykłady obejmują rozmowę w sklepie spożywczym, telefonowanie do dzieci, aby się przywitać, gdy podróżujesz w interesach, komunikatory internetowe lub rozmowy na czacie internetowym.
36	KOMUNIKACJA W CZASIE RZECZYWISTYM	Komunikacja, w której informacja jest odbierana w momencie (lub prawie w momencie) jej wysłania. Komunikacja w czasie rzeczywistym jest charakterystyczna dla uczenia się synchronicznego.
37	KOMUNIKATOR INTERNETOWY	Również skrącany do "IM". Oprogramowanie, które wyświetla listę znajomych użytkownika (która może składać się z przyjaciół, rodziny, współpracowników, kolegów z klasy itp.), którzy są również online i umożliwia użytkownikom wymianę wiadomości tekstowych. Niektóre komunikatory zawierają również czat głosowy, transfer plików i inne aplikacje.
38	KONSULTACJE ONLINE	Określony czas, w którym nauczyciele są dostępni, aby odpowiadać na pytania i współdziałać z uczniami zdalnie za pomocą platformy spotkań online.
39	KOPIA ZAPASOWA	Kopia informacji przechowywanych na komputerze, która jest zapisywana oddzielnie od komputera.
40	KOREPETYTOR ONLINE	Osoba, która wspiera studentów w nauce w określonych obszarach treści za pośrednictwem Internetu.
41	KSZTAŁCENIE NA ODLEGŁOŚĆ	Forma kształcenia, której głównymi elementami są fizyczna separacja nauczycieli i uczniów podczas nauczania oraz wykorzystanie technologii cyfrowych w celu ułatwienia komunikacji uczeń-nauczyciel i uczeń-uczeń.



42	KURS HYBRYDOWY (BLENDED COURSE)	Kurs obejmujący zajęcia twarzą w twarz, które występują z materiałami i działaniami online, w szczególności połączenie nauki na żywo i online.
43	KURS ONLINE	Każdy kurs oferowany przez Internet. Kursy online są nowoczesną wersją kursów: możesz tworzyć i udostępniać treści edukacyjne w zorganizowany sposób, który pozwala użytkownikom na postęp w zrozumieniu danego tematu. Kursy online mogą zawierać filmy, obrazy, tekst i hiperłącza.
44	LICENCJA OTWARTA	Materiał, który jest wolny od praw autorskich, którego prawa autorskie wygasły lub który nie może być objęty prawami autorskimi. Utwór jest w domenie publicznej tylko wtedy, gdy jest to wyraźnie stwierdzone.
45	MEDIA STRUMIENIOWE	Media strumieniowe to wideo i audio, które są pobierane do komputera z Internetu jako ciągły strumień danych i odtwarzane po dotarciu do komputera docelowego.
46	MOBILNE UCZENIE SIĘ	Wykorzystanie urządzeń mobilnych i/lub sieci mobilnych do dostarczania nauczania i uczenia się.
47	MOOC	MOOC to skrót od "Massive Open Online Course - masowy otwarty kurs online". Idea polega na tym, że materiały edukacyjne i szkoleniowe na dany temat są dostępne dla każdego i w zasadzie bez ograniczeń co do liczby osób, które mogą uzyskać do nich dostęp i z nich korzystać.
48	MULTIMEDIA	Integracja dwóch lub więcej rodzajów informacji (tekst, obrazy, audio, wideo, animacje, itp.) w jednej aplikacji.
49	NARZĘDZIE AUTORSKIE	Narzędzie, które pomaga w tworzeniu treści cyfrowych.
50	NARZĘDZIE CYFROWE	Programy, strony internetowe lub zasoby online, które mogą ułatwić wykonanie zadań.



51	NARZĘDZIE NAUCZANIA	Przedmiot (np. książka, obraz lub mapa), urządzenie (np. komputer) lub strategia wykorzystywana przez nauczyciela w celu wzmocnienia lub ożywienia nauczania w klasie.
52	NAUCZANIE ADAPTACYJNE	Technika wykorzystująca algorytmy komputerowe do dostarczania zindywidualizowanych ścieżek edukacyjnych, które są dostosowane do unikalnych potrzeb ucznia (zamiast dostarczania uniwersalnych doświadczeń edukacyjnych)
53	NAUCZANIE ASYNCHRONICZNE	Ogólny termin używany do określenia form edukacji, instrukcji i uczenia się, które nie odbywają się w tym samym miejscu i czasie.
54	NAUCZANIE HYBRYDOWE	Model edukacyjny, w którym niektórzy uczniowie uczestniczą w zajęciach osobiście, podczas gdy inni biorą udział w lekcji wirtualnie, spoza klasy.
55	NAUCZANIE HYBRYDOWE (BLENDED LEARNING)	Podejście do edukacji, które integruje materiały edukacyjne online i możliwości interakcji online z konwencjonalnymi metodami klas fizycznych.
56	NAUCZANIE ONLINE	Wykorzystanie Internetu do odbycia kursu, który zazwyczaj kończy się przyznaniem dyplomu lub certyfikatu. Edukacja, w której instrukcje i treści są dostarczane głównie przez Internet.
57	NAUCZANIE OPARTE NA GRACH	Wykorzystanie pewnych zasad gier i zastosowanie ich w realnym życiu w celu zaangażowania uczniów.
58	NAUCZANIE OPARTE NA KOMPETENCJACH	Podejście edukacyjne, które koncentruje się na demonstrowaniu przez ucznia pożądanego efektów uczenia się jako centralnym elemencie procesu uczenia się.
59	NAUCZANIE OPARTE NA KOMPUTERZE (CBL)	Wykorzystanie komputerów do celów dydaktycznych w celu dostarczenia instrukcji uczniom z wykorzystaniem różnych strategii instruktorskich.



60	NAUCZANIE STOSOWANE	Podjęcie edukacyjne, w którym uczniowie uczą się poprzez angażowanie się w bezpośrednie wdrażanie umiejętności, teorii i modeli.
61	NAUCZANIE W PEŁNI ONLINE	Rodzaj edukacji, w której uczniowie uczą się w całkowicie wirtualnym środowisku.
62	NAUCZYCIEL ONLINE (LUB INSTRUKTOR)	Osoba, która posiada odpowiednie uprawnienia pedagogiczne i jest odpowiedzialna za nauczanie na kursie online.
63	NAUKA W TRYBIE SAMODZIELNYM	Kursy online, w których studenci pracują w swoim własnym tempie w określonych ramach czasowych.
64	NETYKIETA	Etykieta w Internecie. Kodeks zachowania dla osób komunikujących się za pomocą poczty elektronicznej przez Internet. Nieformalne zasady postępowania dotyczące tego, jak należy zachowywać się w Internecie. Na przykład, w kursie nauczania na odległość, używanie WSZYSTKICH WIELKICH LITER w wiadomości jest złą netykietą, ponieważ jest to równoznaczne z krzykiem.
65	OBIEKT UCZENIA SIĘ	Samodzielna część materiału dydaktycznego z powiązaniem z nią celem dydaktycznym. Zasadniczo, obiekt uczenia się powinien być zdolny do ponownego użycia w różnych aplikacjach i może być opisany jako obiekt uczenia się wielokrotnego użytku (RLO).
66	OBYWATELSTWO CYFROWE	Osoba, która posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na efektywne korzystanie z technologii cyfrowych w celu komunikowania się z innymi ludźmi, uczestniczenia w życiu społecznym oraz projektowania i korzystania z treści cyfrowych.
67	OFFLINE	Nie podłączony do komputera lub sieci komputerów. Często używane w znaczeniu pracy z oprogramowaniem przechowywanym na samodzielnym komputerze. Na przykład, jeśli



		używasz pakietu takiego jak Microsoft Word, pracujesz z oprogramowaniem offline.
68	OPROGRAMOWANIE EDUKACYJNE	Program komputerowy stworzony specjalnie do celów edukacyjnych.
69	PAMIĘĆ FLASH USB	Universal Serial Bus (USB) to rodzaj złącza, które łączy urządzenia. Jest on najczęściej używany w komputerach PC, ale może być również używany w innych urządzeniach, takich jak PlayStation i Xbox.
70	PAMIĘĆ TYMCZASOWA	Obszar lub rodzaj pamięci komputera, w którym mogą być tymczasowo przechowywane informacje, które są zwykle używane.
71	PANEL DOTYKOWY	Przyrząd, zazwyczaj stanowiący część klawiatury laptopa, pozwalający użytkownikowi na przesuwanie i obsługę kursora na ekranie komputera za pomocą dotknięcia palcem.
72	PERSONEL WSPARCIA TECHNOLOGICZNEGO (TSS)	Osoba przydzielona do budynku w celu zapewnienia zdalnej pomocy technicznej w zakresie oprogramowania i komputerów.
73	PLATFORMA CYFROWA	Systemy i interfejsy, które tworzą sieć handlową lub rynek ułatwiający transakcje między przedsiębiorstwami (B2B), między przedsiębiorstwami a klientami (B2C) lub między klientami (C2C).
74	PLIK	Zbiór powiązanych danych lub zapisów programu przechowywanych jako jednostka o jednej nazwie.
75	PLIKI COOKIE	Pliki tekstowe zawierające małe fragmenty danych (np. nazwę użytkownika i hasło), które są wykorzystywane do identyfikacji komputera podczas korzystania z sieci komputerowej.
76	PODCAST	Metoda publikowania plików audio lub nagrań cyfrowych w Internecie w celu pobrania i/lub odtworzenia na urządzeniach mobilnych i



		komputerach osobistych. Ogólnie przyjęta definicja poszerzyła się również o wideo.
77	PROFILOWANIE Z WYKORZYSTANIEM PLIKÓW COOKIE	Wykorzystanie trwałych plików cookie do śledzenia ogólnej aktywności danej osoby w Internecie.
78	PROGRAM NAUCZANIA ONLINE	Program nauczania online jest zorganizowaną ofertą kursów prowadzonych głównie przez Internet.
79	PROJEKTOWANIE UNIWERSALNE NA RZECZ UCZENIA SIĘ (UDL)	Podejście do nauczania i uczenia się, które daje wszystkim uczniom równe szanse na sukces, które oferuje elastyczność w sposobach dostępu do materiału i wykazania się wiedzą.
80	PRYWATNOŚĆ	Równowaga pomiędzy gromadzeniem i rozpowszechnianiem danych, technologią i prawem osób do zachowania prywatności ich danych osobowych.
81	PRZEGLĄDARKA	Program komputerowy umożliwiający odczytywanie informacji w Internecie.
82	PRZEKŁAMANY	Podawanie niedokładnych wyników, ponieważ informacje nie zostały uzyskane w prawidłowy sposób
83	PRZEKROJOWA UMIEJĘTNOŚĆ CYFROWA	Zdolność ucznia do interpretowania informacji i przerabiania ich przy użyciu kompetencji zdobytych w innych dziedzinach. Takie umiejętności są zazwyczaj uważane za niezwiązane z konkretną pracą, zadaniem itp. i które mogą być wykorzystywane w wielu różnych sytuacjach i środowiskach pracy.
84	PRZEPAŚĆ CYFROWA	Przepaść pomiędzy ludźmi, którzy korzystają z dobrodziejstw ery cyfrowej, a tymi, którzy z nich nie korzystają.
85	REPOZYTORIUM MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH	Przestrzeń do przechowywania cyfrowych zasobów edukacyjnych, rodzaj biblioteki cyfrowej. Umożliwia edukatorom dzielenie się,



		zarządzanie i korzystanie z zasobów edukacyjnych.
86	REPOZYTORIUM TREŚCI	Baza danych treści cyfrowych z połączonym zestawem technik zarządzania danymi, wyszukiwania i dostępu, umożliwiającą niezależny od aplikacji dostęp do treści.
87	ROZWÓJ ZAWODOWY ONLINE	Odnosi się do warsztatów rozwoju zawodowego, kursów i programów, które są prowadzone głównie w trybie online, przy zastosowaniu podejścia asynchronicznego lub synchronicznego, w zależności od charakteru tematów i celów.
88	SPOŁECZNOŚĆ UCZĄCA SIĘ	Spółeczność ucząca się to grupa studentów i instruktorów, w której uczniowie mogą dzielić się wieloma pomysłami, przeprowadzać ważne badania, zadawać liczne pytania i przedstawiać prezentacje edukacyjne. Społeczności uczące się są zwykle zarządzane przez instruktorów, którzy tworzą lekcje akademickie, badają opinie każdego studenta i dostarczają szczegółowych informacji zwrotnych.
89	SPOTKANIE TWARZĄ W TWARZ	Interakcja, która odbywa się osobiście.
90	SYSTEM OPERACYJNY	Zestaw programów, który uruchamia się po włączeniu komputera oraz zarządza i uruchamia wszystkie inne programy zainstalowane na komputerze.
91	SYSTEM ZARZĄDZANIA NAUCZANIEM (LMS)	System zarządzania nauczaniem to aplikacja lub technologia oparta na sieci Web, która zapewnia instruktorowi sposób tworzenia i dostarczania treści, monitorowania udziału studentów i oceniania ich wyników.
92	SZKOLENIE OPARTE NA BAZIE WWW (WBT)	Dostarczanie treści edukacyjnych za pomocą przeglądarki internetowej przez publiczny Internet, prywatny intranet lub ekstranet. Szkolenie internetowe często zawiera linki do



		innych zasobów edukacyjnych i może obejmować moderatora, który może dostarczać wytyczne dotyczące kursu, zarządzać forami dyskusyjnymi itp.
93	SZKOLENIE OPARTE NA KOMPUTERZE (CBT)	Kształcenie, które jest prowadzone głównie przy użyciu komputerów, a nie osobistego instruktora.
94	SZKOŁA ONLINE	Formalnie ukonstytuowana organizacja (publiczna, prywatna, państwowa, statutowa, itp.), która oferuje edukację w pełnym wymiarze godzin realizowaną głównie przez Internet.
95	TABLICA DYSKUSYJNA	System wiadomości, za pomocą którego nauczyciele i studenci mogą dzielić się informacjami w sposób asynchroniczny.
96	TABLICA INTERAKTYWNA	Elektroniczny odpowiednik tablicy i kredy na ekranie komputera, który umożliwia wielu zdalnym użytkownikom dodawanie tekstu, tworzenie rysunków lub diagramów we wspólnej elektronicznej przestrzeni roboczej, widocznej dla wszystkich uczestników.
97	TECHNOLOGIA ADAPTACYJNA	Tworzenie wyspecjalizowanych wersji istniejących już technologii dla osób z określoną niepełnosprawnością.
98	TECHNOLOGIE INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE (ICT)	Technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT) to szeroki termin, który odnosi się do wszystkich technologii komunikacyjnych, które umożliwiają użytkownikom dostęp, wyszukiwanie, przechowywanie, przekazywanie i manipulowanie informacjami w formie cyfrowej. Litera "C" odzwierciedla ważną rolę, jaką komputery odgrywają obecnie w komunikacji.
99	TELEKONFERENCJA	Dwukierunkowa komunikacja elektroniczna pomiędzy dwoma lub więcej grupami w oddzielnych lokalizacjach za pomocą audio, wideo i/lub systemów komputerowych.



100	TREŚĆ NA ŻĄDANIE (COD)	Dostarczanie spersonalizowanych treści w mediach społecznościowych, za pośrednictwem poczty elektronicznej, strony internetowej, bloga itp.
101	UCZENIE SIĘ NA ODLEGŁOŚĆ	Sposób nauki, w którym nie uczęszcza się do szkoły, ale uczy się w miejscu zamieszkania, otrzymując instrukcje i zadania do wykonania przez Internet.
102	UCZENIE SIĘ NA ODLEGŁOŚĆ	Uczenie się na odległość odnosi się do działań edukacyjnych, które mają różne formy i metody, z których większość odbywa się online. Zdalne nauczanie może odbywać się synchronicznie z interakcją i współpracą rówieśniczą w czasie rzeczywistym lub asynchronicznie, z samodzielną nauką, która odbywa się niezależnie od instruktora.
103	UCZENIE SIĘ SYNCHRONICZNE	Uczenie się online, w którym uczestnicy wchodzi w interakcję w tym samym czasie i w tej samej przestrzeni (często za pomocą wideokonferencji lub e-czatu).
104	UCZENIE SIĘ W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH	Uczenie się w mediach społecznościowych odnosi się do zdobywania informacji i umiejętności za pomocą technologii społecznościowych, które pozwalają ludziom współpracować, rozmawiać, wносить wkład, tworzyć treści i dzielić się nimi.
105	UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE	Zakres kompetencji umożliwiających korzystanie z urządzeń cyfrowych, aplikacji komunikacyjnych i sieci w celu uzyskania dostępu do informacji i zarządzania nimi.
106	UMIEJĘTNOŚCI XXI WIEKU	Zestaw wiedzy, umiejętności, nawyków zawodowych i cech, które uznano za krytycznie ważne dla osiągnięcia sukcesu w społeczeństwie XXI wieku



107	UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z INFORMACJI	Zestaw umiejętności wymagających od ludzi, aby wiedzieli, kiedy potrzebna jest informacja oraz potrafili ją znaleźć, ocenić i skutecznie wykorzystać.
108	URL	URL to skrót od Uniform Resource Locator - Jednolity Lokalizator Zasobów. URL to unikalny adres internetowy, który posiada każda strona internetowa.
109	URZĄDZENIA TECHNOLOGII INFORMACYJNYCH (IT)	Każde urządzenie lub wzajemnie połączony system lub podsystem urządzeń, które są wykorzystywane do automatycznego pozyskiwania, przechowywania, manipulowania, zarządzania, przemieszczania, kontrolowania, wyświetlania, przełączania, wymiany, przekazywania lub odbierania danych lub informacji przez agencję wykonawczą/użytkownika.
110	URZĄDZENIE TECHNOLOGII WSPOMAGAJĄCEJ	Każda technologia wykorzystywana przez osoby niepełnosprawne do wykonywania funkcji, które w innym przypadku mogłyby być trudne lub niedostępne.
111	USŁUGA TECHNOLOGII WSPOMAGAJĄCEJ	Każda usługa, która bezpośrednio pomaga osobie niepełnosprawnej w wyborze, zakupie lub korzystaniu z urządzenia technologii asystującej.
112	UWIERZYTELNIANIE	Czynność polegająca na potwierdzeniu, że coś (np. tożsamość, dzieło sztuki lub transakcja finansowa) jest rzeczywiste, prawdziwe lub autentyczne.
113	UŻYTKOWNIK KOŃCOWY	Osoba, która ostatecznie wykorzystuje lub jest przeznaczona do ostatecznego wykorzystania towaru lub usługi.
114	WĄTEK DYSKUSJI	Czynność polegająca na zebraniu wszystkich komentarzy lub dyskusji na ten sam temat.
115	WEBCAST	Transmisja sygnałów wideo, która jest digitalizowana i przesyłana strumieniowo do sieci



		World Wide Web, i która może być również udostępniana do pobrania. (czasownik) Digitalizacja i przesyłanie strumieniowe audycji w sieci World Wide Web.
116	WEBINAR	Małe, synchroniczne wydarzenie edukacyjne online, w którym prowadzący i słuchacze komunikują się za pomocą czatu tekstowego lub audio na temat koncepcji często ilustrowanych przez slajdy online i/lub elektroniczną tablicę. Webinaria są często archiwizowane dla asynchronicznego dostępu na żądanie.
117	WIDEO STRUMIENIOWE	Wideo przesyłane w postaci skompresowanej przez Internet, które można oglądać w trakcie jego odbioru, zamiast czekać, aż cały plik zostanie najpierw pobrany.
118	WIDEODCAST LUB WIDCAST	Metoda publikowania nagrań wideo/cyfrowych w Internecie do pobrania i/lub odtwarzania na urządzeniach mobilnych i komputerach osobistych.
119	WIDEOKONFERENCJA	Wideokonferencja to "spotkanie" dwóch lub więcej osób znajdujących się w różnych lokalizacjach geograficznych, możliwe dzięki wykorzystaniu monitorów wideo i audio.
120	WI-FI	Rodzaj sieci, która wykorzystuje kanały radiowe do łączenia się z siecią lokalną (LAN) lub routerem połączonym z Internetem.
121	WIKI	Wiki jest aplikacją internetową, która pozwala użytkownikom z całego świata współpracować. Mogą oni dodawać, edytować i usuwać treści zamieszczone przez innych użytkowników. Najbardziej znanym wiki jest encyklopedia Wikipedia.
122	WIRTUALNA KLASA	Wirtualna klasa odnosi się do środowiska nauczania w klasie cyfrowej, które odbywa się za



		pośrednictwem Internetu, a nie w klasie fizycznej.
123	WIRTUALNA SZKOŁA	Wirtualna szkoła lub cyberszkoła opisuje instytucję, która prowadzi kursy w całości lub głównie za pomocą metod internetowych.
124	WIRTUALNE SPOTKANIE	Wirtualne spotkania to interakcje w czasie rzeczywistym, które odbywają się przez Internet z wykorzystaniem zintegrowanego dźwięku i obrazu, narzędzi czatu i współdzielenia aplikacji.
125	WIRTUALNE SPOTKANIE PRACOWNIKÓW	Spotkanie prowadzone online w czasie rzeczywistym przy użyciu platformy spotkań online, gdzie pracownicy mogą komunikować się ze sobą, nawet jeśli nie znajdują się w tym samym miejscu.
126	WIRTUALNE ZEBRANIE	Zgromadzenie szkolne online może odbywać się w czasie rzeczywistym lub może być wcześniej nagrane.
127	WORLD WIDE WEB (WWW)	World Wide Web to ta część Internetu, która składa się z witryn internetowych. Każda witryna składa się z jednej lub więcej stron internetowych.
128	WPROWADZENIE W BŁĄD	Niezamierzone błędy, takie jak niedokładne podpisy pod zdjęciami, daty, statystyki, tłumaczenia lub gdy satyra - użycie humoru, ironii, przesady lub kpiny w celu zdemaskowania i skrytykowania ludzkiej głupoty lub wad - jest traktowana poważnie.
129	ZASOBY EDUKACYJNE ONLINE	Każdy materiał cyfrowy wykorzystywany do wspierania uczenia się studentów, który jest dostarczany w wielu modelach dostarczania.
130	ZNIEKSZTAŁCONA INFORMACJA	Celowe publikowanie prywatnych informacji w interesie osobistym lub korporacyjnym, a nie publicznym. Innymi słowy, prawda lub fakt wykorzystane w celu zaszkodzenia innej osobie, instytucji lub państwu.



131	WORLD WIDE WEB (WWW)	The World Wide Web is that part of the Internet which is made up of web sites. Each Web site is made up of one or more web pages.
-----	-------------------------	---



3. Referencje

- <https://www.edglossary.org/21st-century-skills/>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/accessibility>
- <https://www.smartsparrow.com/what-is-adaptive-learning/>
- <https://actcenter.missouri.edu/about-the-act-center/what-is-adaptive-technology/>
- <https://www.suny.edu/applied-learning/about/definitions/>
- [https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20\(IT\).](https://www.washington.edu/accesscomputing/what-assistive-technology#:~:text=Assistive%20technology%20is%20technology%20used,otherwise%20be%20difficult%20or%20impossible.&text=A%20tremendous%20variety%20of%20assistive,access%20information%20technology%20(IT).)
- <https://mn.gov/admin/at/services/definition/#:~:text=Federal%20Definition%20of%20Assistive%20Technology%20Service,of%20an%20assistive%20technology%20device.>
- <https://www.edglossary.org/asynchronous-learning/>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/audioconference#:~:text=Definition%20of%20audioconference,to%20add%20to%20the%20audio.%E2%80%94>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/authentication>
- <https://blog.gutenberg-technology.com/en/authoring-tools>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/backup>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/biased>
- <https://teaching.temple.edu/edvice-exchange/2019/11/blended-hybrid-and-flipped-courses-what%E2%80%99s-difference>
- https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blog>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/browser>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat-room>
- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-competency-based-learning/>
- <https://www.igi-global.com/dictionary/designing-effective-computer-based-learning/5120>
- [https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20\(such%20as%20the%20Internet\)](https://www.merriam-webster.com/dictionary/connect%20time#:~:text=Definition%20of%20connect%20time,network%20(such%20as%20the%20Internet))
- <https://www.kaspersky.com/resource-center/definitions/cookies>
- <https://www.cookiepro.com/knowledge/what-is-cookie-profiling/#:~:text=Cookie%20profiling%2C%20also%20called%20web,whole%20time%20you%20are%20browsing.>
- <https://www.techopedia.com/definition/4256/courseware>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>
- <https://www.itgovernance.co.uk/what-is-cybersecurity>
- <https://www.microfocus.com/en-us/what-is/data-security>
- <https://www.britannica.com/topic/distance-learning>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide
- <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_learning
- <https://tophat.com/glossary/v/virtual-learning-environment/>



- https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy
- <https://www.igi-global.com/dictionary/beusin/55829>
- <https://en.unesco.org/news/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>
- <https://engage.dhsc.gov.uk/digitalpassport/tools/>
- <https://www.ibm.com/it-it/topics/what-is-a-digital-twin>
- <https://libguides.usc.edu/c.php?g=235247&p=1560835>
- <https://dictionary.university/Discussion%20Board>
- <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-discussion-thread.htm>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/disinformation>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/distance-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ebook>
- <https://eduphoria.zendesk.com/hc/en-us/articles/360005367254-What-is-an-eCourse-#:~:text=An%20eCourse%20is%20a%20self,Life%20of%20an%20eCourse>
- <https://e-student.org/what-is-e-learning/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_library
- https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_school
- <https://www.igi-global.com/dictionary/matrix-collaboration-rural-canadian-schools/8938>
- <https://www.dictionary.com/browse/face-to-face>
- <https://www.dictionary.com/browse/file>
- <https://tophat.com/glossary/o/online-learning/#:~:text=Online%20learning%20is%20a%20method,in%20a%20fully%20virtual%20environment.&text=Online%20learning%20refers%20to%20an,backgrounds%20who%20boast%20different%20perspectives>
- <https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf>
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
- <https://resources.owllabs.com/blog/hybrid-learning>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>
- <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>
- <https://tophat.com/glossary/>
- http://www2.uwstout.edu/content/lts/help/9.2_Instructor_Help/learningrepository/about_learning_repository.htm
- <https://www.deformal.com/residency>
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://minitex.umn.edu/news/elibrary-minnesota/2021-02/misinformation-disinformation-malinformation-whats-difference>
- <https://www.e-resident.gov.ee/>
- <https://www.waikato.ac.nz/ict-self-help/glossary>
- https://www.ine.es/en/metodologia/t25/t25p450_glosario_en.pdf
- <https://culture360.asef.org/magazine/virtual-residencies-new-model-exchange-beyond-pandemic/>
- <https://www.techopedia.com/definition/15721/screencast>
- <https://www.understood.org/articles/en/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>



- <https://www.teachthought.com/learning/what-is-remote-learning/>
- https://celectronics.com/training/learning/product_family_standard/Information-Technology-Equipment-ITE.html
- <https://www.elearners.com/education-resources/what-is-distance-education/>
- <https://thelearningcoach.com/resources/online-learning-glossary-of-terms/>
- <https://blog.citl.mun.ca/instructionalresources/netiquette/#:~:text=%E2%80%9CNetiquette'%20is%20network%20etiquette,the%20road'%20of%20cyberspace.%E2%80%9D>
- <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Internet-of-Things-IoT>
- <http://www.appstate.edu/~mckeemb/>
- https://www.unapcict.org/sites/default/files/2019-01/ICT_Glossary-draft.pdf