

# Глоссарий

**Абстракция** – моделирование мысленного эксперимента, с последующей интерпретацией при помощи умственных способностей. Степень абстракции – умственное сравнение абстрактных объектов

**Вау-эффект** – психологический эффект, состоящий в привлечении внимания аудитории выступающим с помощью демонстрации/рассказа о чем-то ярком, неожиданном, возможно, парадоксальном.

**Визит-эффект** (известен как закон Мёрфи (англ. Murphy's law) – шуточный философский принцип, который формулируется следующим образом: если какая-нибудь неприятность может произойти – она обязательно произойдет (англ. Anything that can go wrong will go wrong).

**Генерить** = креативно порождать

**Глоссарий** – словарь узкоспециальных терминов, в том числе, и используемых в данной отрасли зарубежных слов

**Итерация** – цикл, шаг итерации (или 1ая, 2ая, итерация) можно считать одним шагом цикла

**Коллаборация** (сотрудничество – совместная деятельность (процесс) в какой-либо сфере двух и более человек/ организаций для достижения общих целей, при которой происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия (консенсуса). Характеризуется наличием синергетического эффекта.

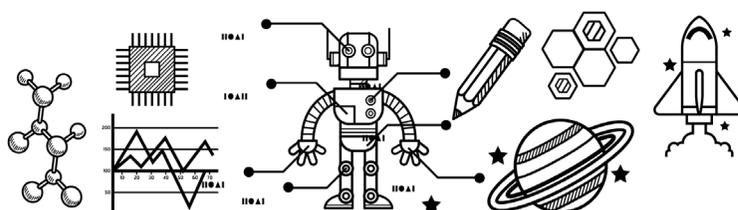
**Метод кейсов** (англ. Case method, кейс-метод, метод конкретных ситуаций, метод ситуационного анализа) – техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

**Пользовательская история** (англ. User story) – описание требований к создаваемому проекту, основанное на потребностях конечного пользователя и сформулированное для конечного пользователя.

**Рефлексия** – 1. как процесс определяется анализом деятельности, собственных действий и состояний в процессе и/или после завершения такта работы по решению задачи. В качестве инструментов для рефлексии применяются вопросы на сопоставление результата и идеального представления о результате (что получили/что хотели получить), выявление причин, благодаря которым реальное не соответствует ожидаемому, поиск способа реализации замысла в следующем этапе деятельности. 2. как способность – привычка внутренней оценки ситуации благодаря сохранению отстранённости от происходящего, различению себя как субъекта и процесса реализации замысла.

**Ретроспекция** – это форма речевого выражения, отсылающая слушателей к предшествующей содержательной информации.

**Софты** – гибкие, мета-компетенции: общие компетентности, способы деятельности, осваиваемые вне предметной области. Это универсальные действия, освоение которых позволяет достигнуть успеха в реализации замысла в любой существующей практике, а так же реализовать новую, ранее не возникшую.



# Глоссарий

**Спринт** – ограниченный по времени этап реализации конкретной части проекта

**Стейкхолдеры** – активные участники процесса, формирующие и определяющие своими действиями возможность его реализации

**Триггер** – в общем смысле спусковой крючок, приводящий нечто в действие

**Тьютор** (англ. tutor – наставник) – исторически сложившаяся особая педагогическая должность. Тьютор обеспечивает разработку индивидуальных образовательных программ учащихся и студентов и сопровождает процесс индивидуализации и индивидуального образования в школе, вузе, в системах дополнительного образования.

**Харды** – технические навыки

**Фича** – необычная (интересная) функциональная особенность устройства, его «изюминка».

**Форсайт** – метод формирования представлений о будущем за счёт обработки мнений целевой аудитории. Является составным элементом многих технологий проектирования.

**Фронтир** – в общем смысле граница познанного и непознанного, рубеж, за которым неизведанное. По отношению к научному знанию, технике и технологиям – передовой край мысли и разработки.

**Чек-лист** – перечень действий, которые необходимо сделать

**Data-scouting** – процесс поиска, анализа и комплексирования больших объемов данных из различных источников, а также процесс создания необходимых тематических данных.

**SCRUM** – гибкая методология ведения проекта, учитывающая потребности всех заинтересованных сторон продукта и использующая итерационный подход. Такой подход позволяет в короткие сроки находить новые идеи, которые в дальнейшем реализуются и предоставляются пользователям, а также регулярно собирать информацию о проделанной работе и выявлять недоработки.

**Semi-science conference** – упрощенный формат научной конференции, в котором принимают участие специалисты данной сферы, а родители приходят на защиту проектов.

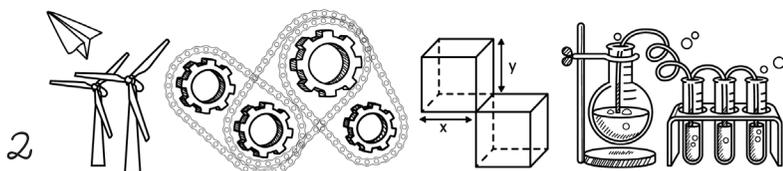
**SMART-компонента** – содержательная часть кейса, урока или проекта, требующая нестандартного подхода на основе создания нового технологического решения

**Бенчмарк (benchmark)** – комплекс работ по оценке производительности программы или устройства, эталонный тест производительности системы.

**Бенчмаркинг** – процесс определения, понимания и адаптации имеющихся примеров эффективного функционирования компании с целью улучшения собственной работы.

**Тулкит (tool kit)** – букв. инструментарий, набор инструментальных средств разработчика. В сети детских технопарков «Кванториум» тулкиты – это методические пособия по квантумам, содержащие в себе описание квантума, траекторию его развития, описание четырех уровней ограничений, вводный модуль, рекомендации наставникам, примеры конкретных образовательных кейсов, список литературы, перечень необходимого оборудования, тематики для возможных мастер-классов и прочие методические материалы по направлению.

**Детские технопарки «Кванториум»** – инновационные площадки по развитию у подрастающего поколения инженерного мышления, подготовке кадрового потенциала для технологического прорыва и перехода России



# Глоссарий

к инновационной экономике, «школы мышления» – критического, изобретательского, новаторского – в которых обучающимся прививаются навыки работы на высокотехнологичном оборудовании, культура проектной деятельности и умение работать в команде.

**Квантумы** – образовательные направления детских технопарков «Кванториум», соответствующие приоритетным направлениям технологического развития Российской Федерации.

**Проект** – (от лат. projectus – брошенный вперед) совокупность образа желаемого результата и самой деятельности по его получению, включая все стадии его производства от зарождения идеи до ее воплощения в действительности.

Проект реализуется, когда есть потребность в чем-то новом или в усовершенствовании чего-то уже существующего. Если мы знаем, как можно удовлетворить эту потребность, то проект не нужен (нужно просто реализовать известный нам (стандартный) способ действий). Проект нужен тогда, когда сознается потребность в чем-то, но те, у кого эта потребность возникла, не знают что и как нужно сделать, чтобы ее удовлетворить. В таком случае говорят, что существует проблема.

В широком смысле проект сегодня понимается как особый способ постановки и решения проблем.

**Когнитивные способности** – психические процессы в человеческом организме, которые направлены на прием и обработку информации, а также на решение задач и генерирование новых идей. Это такие познавательные способности, как мышление, пространственная ориентация, понимание, вычисление, речь, обучение, способность рассуждать и пр.

**4к-компетенции** – коммуникация, креативность, командное решение проектных задач, критическое мышление.

**Коммуникация** – тип активного взаимодействия между объектами любой природы, предполагающий информационный обмен. Коммуникация – это двусторонний процесс, подразумевающий как возможность быть услышанным, так и возможность услышать собеседника.

**Креативность** – уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности; способность создавать принципиально новые идеи, отклоняющиеся от традиционных или принятых схем мышления.

**Командное решение проектных задач** – процесс совместной деятельности в какой-либо сфере двух и более людей или организаций для достижения общих целей, при которой происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия (консенсуса).

**Критическое мышление** – система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам.

