

learning record store

hệ thống lưu dữ liệu học tập

**hệ thống lưu dữ liệu học tập** là hệ thống lưu trữ dữ liệu học tập thu thập từ các kết nối hoạt động học tập.

learning styles

phong cách học

**phong cách học** là các cách học khác nhau mà sinh viên tiếp thu được tốt nhất như nghe, nhìn hay thực hiện các nhiệm vụ học tập.

Letter of Recommendation

thư giới thiệu

**thư giới thiệu** là thư được giáo viên hoặc người có cương vị nào đó viết nhằm tạo điều kiện cho sinh viên đăng kí tham gia chương trình, xin học tại trường đại học hoặc xin việc.

licensed content

nội dung được cấp phép

**nội dung được cấp phép** là nội dung bị hạn chế sử dụng, chỉ có thể truy cập khi được phép, thường là sau khi trả phí.

log-in

đăng nhập

**đăng nhập** là hoạt động truy cập vào máy tính, cơ sở dữ liệu hay một hệ thống.

long-distance learning = distance education

giáo dục từ xa

**giáo dục từ xa** là giáo dục dành cho người học không trực tiếp có mặt ở nơi giảng dạy. Trước đây, sinh viên tham gia các khóa học từ xa gửi bài qua thư. Ngày nay, hình thức dạy học từ xa bao gồm: giáo dục trực tuyến, chương trình đào tạo đại trà trực tuyến (MOOC),...

**M**

main page = home page

trang chủ

**trang chủ** là trang web đầu tiên khi người dùng truy cập vào một website. Đây là trang web mặc định tải lên khi bạn truy cập vào địa chỉ web chứa tên miền nào đó.

make an announcement

tạo thông báo

**tạo thông báo** là chức năng giúp tạo và gửi thông báo gửi tới thành viên tham gia trong một khóa học.

meta-cognition	siêu nhận thức	<b>siêu nhận thức</b> là việc ý thức và hiểu rõ quá trình nhận thức của bản thân. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Metacognition">https://en.wikipedia.org/wiki/Metacognition</a>
meta-cognitive knowledge	kiến thức siêu tri nhận	<b>kiến thức siêu tri nhận</b> là kiến thức liên quan đến việc am hiểu quá trình nhận thức của bản thân. Brown, A. L. (1987)
middle school	trường trung học cơ sở	<b>trường trung học cơ sở</b> là trường học dành cho học sinh ở độ tuổi thiếu niên; ở Mỹ thường là từ lớp 6 đến lớp 8, ở Việt Nam là từ lớp 6 đến lớp 9.
misconception check	kiểm tra lỗi nhận thức	<b>kiểm tra lỗi nhận thức</b> là một hình thức đánh giá quá trình, nhằm mục đích tìm hiểu xem người học có thể xác định được đáp án đúng hay không nếu từ đầu dữ liệu đã sai.

m-learning =  
mobile learning

học bằng  
thiết bị di  
động

**học bằng thiết bị di động** là sử dụng thiết bị điện tử cá nhân vào học tập thông qua các tương tác xã hội và nội dung trong nhiều bối cảnh đa dạng.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/M-learning>

mobile

thiết bị di  
động

**thiết bị di động** chỉ điện thoại di động, máy tính cầm tay và các thiết bị công nghệ tương tự.

modes of  
flexible  
learning

phương thức  
học tập linh  
hoạt

**phương thức học tập linh hoạt** là việc kết hợp các ích lợi của giao tiếp điện tử với cách thức truyền thụ truyền thống theo nguyên tắc sư phạm. Phương thức học này được thực hiện thông qua tiếp xúc trực tiếp, học trên mạng qua nội dung tương tác, sử dụng CD-ROM, VSH, video truyền thông, hội thảo từ xa, hội thảo video, tài liệu in, băng ghi tiếng, hoạt động thực tế.

module

hợp phần nội dung

**hợp phần nội dung** là cấu phần hoặc bộ phận chức năng trong một tổ chức, đơn vị hay máy móc, thiết bị, đảm nhận một chức năng cụ thể, giúp tối ưu hóa hoạt động của tổng thể. Module là thành phần chính để tạo nên một tổng thể hoàn thiện.

MOOC  
(Massive Open  
Online Course)

khóa học trực tuyến đại trà

**khóa học trực tuyến đại trà MOOC** là khóa học trực tuyến được thiết kế ở bậc đại học cho số lượng lớn người đăng kí thông qua truy cập mạng máy tính.

Moodle

Hệ thống quản lý học tập Moodle

**Hệ thống quản lý học tập Moodle** là hệ thống quản lý học tập trực tuyến mã nguồn mở, cho phép tạo các khóa học trên mạng internet hoặc các website học tập trực tuyến.

movie application = movie app

ứng dụng xem phim

**ứng dụng xem phim** là các chương trình hỗ trợ xem và tải phim được viết ra để chạy trên nhiều nền tảng khác nhau như máy tính, điện thoại, web.

movieclip= film clip

đoạn phim

**đoạn phim** là đoạn hình ảnh động, ví dụ như một phim ngắn hoặc trích đoạn của một phim dài được chèn vào một bài thuyết trình khác.

muddiest point technique

kĩ thuật điểm mờ

**kĩ thuật điểm mờ** là một trong những kĩ thuật đánh giá trên lớp, yêu cầu người học ghi lại phản hồi về điểm không rõ ràng hoặc khó hiểu trong bài giảng, bài thảo luận, bài tập về nhà hay một bộ phim,... Việc nhận ra điểm mờ sẽ giúp củng cố lại nội dung vừa trình bày.

Frederick Mosteller (1989)

multi-age classroom

lớp học nhiều độ tuổi

**lớp học nhiều độ tuổi** là lớp học bao gồm học sinh ở nhiều bậc

multi-disciplinary curriculum	chương trình đào tạo đa ngành	học, có độ tuổi khác nhau. <b>chương trình đào tạo đa ngành</b> là chương trình về một lĩnh vực cụ thể nhưng được thực hiện theo cách tiếp cận đa ngành.
multimedia	đa phương tiện	<b>đa phương tiện</b> là việc sử dụng nhiều phương tiện kĩ thuật và truyền thông.
multimedia presentation	thuyết trình đa phương tiện	<b>thuyết trình đa phương tiện</b> là hình thức thuyết trình có kèm ảnh động và phương tiện truyền thông như băng hình, clip, âm thanh (thuyết minh, nhạc nền và clip âm thanh).
multisensory instruction information	thông tin dạy học đa giác quan	<b>thông tin dạy học đa giác quan</b> là thông tin giảng dạy có sự đảm nhiệm cùng lúc của nhiều giác quan như thính giác, xúc giác, thị giác,...

## N

network  
administration

quản trị mạng

quản trị mạng là việc cài đặt, hỗ trợ quản lý mạng và hệ thống máy tính, giúp thông tin luôn được thông suốt.

networked  
learning

học tập trên  
mạng kết nối

**học tập trên mạng kết nối** là việc học được thực hiện thông qua phần mềm có kết nối internet cho phép người học tương tác với nhau và với giáo viên để hoàn thành nhiệm vụ được giao. Giáo viên cũng có thể theo dõi quá trình làm việc của người học trên thiết bị của mình.

non-verbal  
communi-  
cation

giao tiếp phi  
ngôn từ

**giao tiếp phi ngôn từ** là thông điệp được truyền tải bằng cử chỉ, ngôn ngữ cơ thể và hình ảnh.



## O

objective check	kiểm tra mục tiêu	<b>kiểm tra mục tiêu</b> là việc người học đưa ra nhận xét về mức độ hoàn thành mục tiêu đặt ra.
one-minute paper	bài tập một phút	<b>bài tập một phút</b> là loại bài tập yêu cầu người học viết về một vấn đề quan trọng nhất trong buổi học đó. Bài tập này thường được sử dụng ở cuối buổi học.
online chat	trò chuyện trực tuyến	<b>trò chuyện trực tuyến</b> là cuộc trò chuyện trên mạng qua phần mềm hỗ trợ trực tuyến.
online learning program	chương trình học trực tuyến	<b>chương trình học trực tuyến</b> là các khóa học được tổ chức và chuyển giao chủ yếu qua mạng internet.

online learning  
resources

tài nguyên  
học trực  
tuyến

**tài nguyên học trực  
tuyến** là tài liệu học  
tập số hóa dùng để hỗ  
trợ học tập, được  
người học tiếp cận  
qua các mô hình  
chuyển giao.

online  
platforms

nền tảng trực  
tuyến

**nền tảng trực tuyến** là  
các công nghệ được  
tập hợp, sử dụng làm  
cơ sở để triển khai các  
qui trình ứng dụng và  
công nghệ khác.

open network  
learning  
environment

môi trường  
học tập mạng  
mở

**môi trường học tập  
mạng mở** là môi  
trường học tập trên  
mạng trong đó các  
khóa học, bài giảng,  
học liệu và phần mềm  
có thể truy cập phục  
vụ cho học tập.

open network  
resources

tài nguyên  
mạng mở

**tài nguyên mạng mở**  
là nguồn học liệu,  
phần mềm và bài  
giảng có thể truy cập  
phục vụ cho việc học  
tập.

open-ended  
question

câu hỏi mở

**câu hỏi mở** là câu hỏi  
có thể trả lời theo  
nhiều cách và có nhiều  
phương án đúng.

overhead projector

máy chiếu

**máy chiếu** là thiết bị tạo nên hình ảnh lớn hơn từ tài liệu in trên giấy nhựa trong, chiếu lên màn hình hoặc tường trắng.

## P

panel discussion

diễn đàn thảo luận

**diễn đàn thảo luận** là diễn đàn trong đó một nhóm người tham gia thảo luận về một chủ đề trước khán giả, thường tại các cuộc hội nghị, hội thảo, cuộc gặp gỡ người hâm mộ hoặc trên chương trình truyền hình.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Panel\\_discussion](https://en.wikipedia.org/wiki/Panel_discussion)

paper/ term paper

báo cáo, tiểu luận

**báo cáo, tiểu luận** là các bài viết người học phải làm để nộp khi học một môn học nào đó. Đây cũng có thể là bài tiểu luận giữa hoặc cuối kì.

parent

phụ huynh

**phụ huynh** là một trong 3 vai sử dụng

peer  
instruction

dạy học đồng  
đẳng

quan trọng trong hệ thống quản lý học tập trực tuyến. Tùy vào yêu cầu, phụ huynh được phép truy cập hệ thống để xem thời gian, nội dung học tập và truy xuất kết quả học tập của người học.

**dạy học đồng đẳng** là việc tập hợp người học hướng tới các câu hỏi có vấn đề trong tài liệu học để cùng suy nghĩ, thảo luận để tìm được câu trả lời đúng.

<https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/>

personal  
learning  
environment

môi trường  
học tập cá  
nhân

**môi trường học tập cá nhân** là hệ thống giúp người học tự quản lý học tập thông qua xác định mục tiêu, quản lý nội dung và quá trình học tập, tăng cường giao tiếp.

personal  
learning  
network (PLN)

hệ thống học  
tập cá nhân

**hệ thống học tập cá nhân** là hệ thống không chính thức, là phương tiện để các nhà giáo dục phát

pictionary

trò chơi đoán từ qua hình ảnh/”Đuổi hình bắt chữ”

triển nghiệp vụ sư phạm. Việc giảng dạy trên lớp ít có tương tác đồng đẳng nên các giáo viên tạo ra PLN để gặp gỡ các giáo viên khác, để được hỗ trợ và tư vấn.

**trò chơi đoán từ qua hình ảnh** là trò chơi giống với Codename. Người chơi vẽ ra giấy gợi ý cho đồng đội đoán từ. Đội đoán được trước sẽ có điểm. Tổng điểm đội nào cao hơn sẽ giành chiến thắng.

picture prompt

tranh ảnh gợi ý

**tranh ảnh gợi ý** là thủ pháp sử dụng hình ảnh để liên hệ với kiến thức trong giảng dạy.

placement exam

kì thi phân loại trình độ

**kì thi phân loại trình độ** là bài thi kĩ năng dành cho sinh viên mới để xác định lớp học hoặc khóa học phù hợp nhất đối với năng lực và sở thích của họ.

plugin

trình bổ trợ,  
trình cắm  
thêm

**trình bổ trợ** là bộ phần mềm hỗ trợ thêm những tính năng cho một phần mềm ứng dụng lớn hơn. Plugin cho phép tùy biến các chức năng của một ứng dụng.

podcast =  
netcast

tệp nghe số  
hóa

**tệp nghe số hóa** còn được gọi là radio thời internet, trong đó các tệp âm thanh được số hóa trên mạng và được người nghe tải về để nghe mọi lúc.

portal

cổng thông  
tin

**Cổng thông tin** là điểm truy cập tập trung và duy nhất, tích hợp các kênh thông tin, dịch vụ và ứng dụng, phân phối tới người dùng qua một phương thức thống nhất và đơn giản trên nền tảng web.

portfolio

hồ sơ học tập

**hồ sơ học tập** là tập hợp minh chứng và bản ghi quá trình học tập của người học theo thời gian, bao gồm mẫu bài viết, bài

prerequisite	khóa học tiên quyết	toán và kết quả thí nghiệm khoa học. <b>khóa học tiên quyết</b> là khóa học điều kiện mà sinh viên phải hoàn thành trước khi đăng kí khóa học ở trình độ cao hơn hoặc khóa học tiếp nối.
privacy officer	người quản lý quyền riêng tư	<b>người quản lý quyền riêng tư</b> là vai trò được thiết kế theo lựa chọn cho phép người không phải quản trị viên có thể vào lấy dữ liệu, truy xuất hoặc xóa dữ liệu
privacy officer documentation	tài liệu hướng dẫn gán vai quản lý quyền riêng tư	<b>tài liệu hướng dẫn gán vai quản lý quyền riêng tư</b> là hướng dẫn chi tiết các bước để thực hiện gán vai trò quản lý cho một đối tượng nào đó ngoài quản trị viên ban đầu.
problematic situation	tình huống có vấn đề	<b>tình huống có vấn đề</b> là tình huống học tập khó khăn mà người học ý thức được và mong muốn giải quyết.

problem-based learning

học từ tình huống có vấn đề

**học từ tình huống có vấn đề** là quá trình giải quyết tình huống có vấn đề, từ đó thúc đẩy nhận thức và tiếp thu kiến thức.

programmed instruction

giảng dạy được lập trình

**giảng dạy được lập trình** cho phép điều chỉnh tốc độ và việc dạy học theo trình tự logic, lặp lại nội dung học bằng cách chia nhỏ và tăng dần lượng kiến thức.

<https://elearningindustry.com/programmed-instruction-educational-model>

programmed learning

học theo hướng lập trình

**học theo hướng lập trình** là việc chia nội dung học tập thành nhiều cấu phần để hoàn thành từng bước một theo lộ trình hướng tới mục tiêu cụ thể. Việc học này cho phép học sinh tham gia nhiều hơn vào quá trình học nhờ cơ chế tự tổ chức và cá nhân hóa cao. Tốc độ học nhanh hơn và học tập cũng trở nên thú vị



project  
technology

công nghệ dự  
án

hơn.

<http://www.yourarticlelibrary.com/education/programmed-learning-concepts-types-and-steps/45213>

**công nghệ dự án** là việc phát triển nhu cầu nhận thức, khả năng độc lập xây dựng kiến thức, định hướng trong không gian thông tin, phát triển tư duy phản biện hướng tới hoạt động độc lập của người học (cá nhân, cặp, nhóm) trong một khoảng thời gian nhất định.

project-based  
learning

học (theo) dự  
án

**học (theo) dự án** là phương pháp học tập sử dụng tổng hợp kiến thức và kĩ năng giải quyết vấn đề thực tế hoặc trả lời câu hỏi phức hợp để hoàn thành dự án học tập trong một khoảng thời gian nhất định (từ một tuần cho đến 1 học kỳ).

<https://www.pblworks.org/what-is-pbl>

Promethean  
board

màn hình  
cảm ứng  
Promethean



### **màn hình cảm ứng**

**Promethean** là loại màn hình máy tính kỹ thuật số khổng lồ có thể thao tác hình ảnh, hướng dẫn thám hiểm trực tuyến, điều khiển máy ảnh. Màn hình này cũng cho phép thao tác đồng loạt các mảng công việc của các thành viên trong cùng một dự án.

<https://www.globalcitizen.org/en/content/8-high-tech-gadgets-that-are-making-classrooms-sma/>

punctuated  
lecture

bài giảng ngắt  
quãng

### **bài giảng ngắt quãng**

là chiến lược siêu nhận thức giúp sinh viên nhận thức được hành vi họ thể hiện trong một bài giảng. Các hành vi này được bộc lộ một cách vô thức, có thể tác động đến việc học tập của người học trên lớp.

## Q

qualitative data

dữ liệu định tính

**dữ liệu định tính** là dữ liệu phản ánh tính chất hay sự hơn kém. Dữ liệu này không tính được bằng con số cụ thể mà chỉ dùng cách mô tả tương đối để thể hiện.

qualitative evaluation

đánh giá định tính

**đánh giá định tính** là việc đánh giá dựa trên đặc điểm mô tả hoặc tính chất của sự việc và nhận định ở mức tương đối.

qualitative research

nghiên cứu định tính

**nghiên cứu định tính** là phương pháp nghiên cứu khoa học dựa trên quan sát dữ liệu phi định lượng, đề cập đến ý nghĩa, định nghĩa khái niệm, đặc điểm, suy luận, biểu tượng và mô tả sự vật. Nghiên cứu định tính trả lời cho câu hỏi vì sao và thế nào đối với một hiện tượng hơn là

quick write

viết nhanh

số lần xuất hiện của hiện tượng đó.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Qualitative\\_research](https://en.wikipedia.org/wiki/Qualitative_research)

**viết nhanh** là bài tập trong đó sinh viên ghi nhanh lại những gì họ biết về chủ đề bài học.

## R

Regex= regular expression=  
regexp = rational expression

biểu thức chính qui

**biểu thức chính qui** là một chuỗi kí tự xác nhận mẫu tìm kiếm. Thông thường, mẫu này được sử dụng bởi chuỗi thuật toán thực hiện lệnh “find” (tìm), “find and replace” (tìm kiếm và thay thế) hoặc để xác nhận dữ liệu đầu vào. Đây là một kĩ thuật được phát triển trong lý thuyết khoa học máy tính và lý thuyết ngôn ngữ chính thống.

robotics

rô bốt học

**rô bốt học** là ngành kỹ thuật thiết kế, chế tạo, vận hành, và ứng dụng robot, các hệ thống

role  
assignment

phân vai

máy tính điều khiển rô  
bốt, phản hồi tín hiệu  
cảm biến, và xử lý  
thông tin.

**phân vai** là việc gán  
cho người sử dụng  
một vai trò nhất định  
nào đó trên hệ thống  
quản lý học trực  
tuyến. Vai đó có thể là  
quản trị viên, người  
học, giáo viên,  
khách,...

role-play

hoạt động  
đóng vai

**hoạt động đóng vai** là  
hoạt động thường có  
trong lớp học ngoại  
ngữ, trong đó, người  
học đảm nhận các vai  
trò khác nhau với các  
lời thoại khác nhau để  
thực hành nội dung  
học tập.

rubric

khung tiêu chí  
cho điểm

**khung tiêu chí cho  
điểm**, còn gọi là  
hướng dẫn cho điểm  
(Scoring Guide), là hệ  
thống phân bậc và  
đánh giá mức độ  
thành thạo mà người  
học thể hiện.

## S

scaffolding

kĩ thuật giàn giáo, kĩ thuật dạy học từng bước

**kĩ thuật giàn giáo** đề cập đến các kĩ thuật giảng dạy đa dạng được sử dụng giúp sinh viên từng bước am hiểu hơn và độc lập hơn trong quá trình học tập.

scaffolding instruction

dạy học từng bước

**dạy học từng bước** là quá trình dẫn dắt người học từng bước một tăng cường khả năng học tập và hoàn thành bài học. Dạy học từng bước đòi hỏi giáo viên xây dựng nội dung học tập dựa trên kinh nghiệm và kiến thức của sinh viên để họ có thể dần tiếp thu kĩ năng mới.

scaffolding teaching strategy

chiến lược dạy học tăng cường từng bước

**chiến lược dạy học tăng cường từng bước.**  
Xem “scaffolding instruction”

school records

học bạ

**học bạ** là thông tin của học sinh do nhà trường lưu giữ.

school-to-work

giáo dục kết hợp dạy nghề

**giáo dục kết hợp dạy nghề** là chương trình tích hợp giữa học thuật và nghề nghiệp mang tính thời sự, giáo dục kĩ thuật và kĩ năng nghề.

scientifically-based research

nghiên cứu mang tính khoa học

**nghiên cứu mang tính khoa học** là nghiên cứu chương trình, hoạt động giáo dục sử dụng qui trình hệ thống khách quan, mang lại kết quả đáng tin cậy và có giá trị về mặt khoa học.

seat-time

thời gian học

**thời gian học** là thời gian học tập cần thiết để người học hoàn thành một tín chỉ. Trong học trực tuyến, thời gian này chỉ lượng thời gian người học truy cập vào khóa học.

self-regulated learning

học tự điều chỉnh

**học tự điều chỉnh** là quá trình học tập mà người học tự kiểm

site administrator

quản trị viên

soát, đánh giá và điều chỉnh việc học (nội dung, tốc độ) cũng như hành vi của bản thân.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Self-regulated\\_learning](https://en.wikipedia.org/wiki/Self-regulated_learning)

quản trị viên là người cài đặt, quản lý mạng và duy trì hệ thống vận hành thông tin trên mạng.

smart classroom

lớp học thông minh

**lớp học thông minh** là giải pháp cho phép tăng cường khả năng tương tác đa chiều giữa giáo viên với học sinh và giữa học sinh với nhau thông qua các hoạt động học như học nhóm, thảo luận nhóm thông qua phần mềm quản lý lớp học.



smart table

bàn thông minh



**bàn thông minh** là màn hình kỹ thuật số, lấy thông tin từ tường đứng đặt lên mặt phẳng ngang. Màn hình hiển thị có vị trí chắc chắn hơn bảng thông minh treo tường và hỗ trợ nhiều tương tác thực hiện đồng thời.

<https://www.globalcitizen.org/en/content/8-high-tech-gadgets-that-are-making-classrooms-sma/>

smartboard

bảng thông minh

**bảng thông minh** sử dụng như bảng trắng, cho phép người dùng viết bằng bút thường hoặc bút điện tử. Bảng thông minh được nâng cấp có thể ghi lại những gì được viết lên hoặc biến đường vẽ kỹ thuật số thành hình ảnh trực quan.

<https://www.globalcitizen.org/en/content/8-high-tech-gadgets-that-are-making-classrooms-sma/>

smartphone

điện thoại  
thông minh

**điện thoại thông minh**

là khái niệm để chỉ điện thoại tích hợp hệ điều hành di động với nhiều tính năng hỗ trợ tiên tiến về điện toán, được kết nối dựa trên nền tảng cơ bản của điện thoại di động thông thường.

soft technology

công nghệ  
phần mềm

**công nghệ phần mềm**

bao gồm kiến thức, qui trình, phương pháp, nguyên tắc và kỹ năng cho phép phát triển sản phẩm và dịch vụ.

softwares

phần mềm  
máy tính

**phần mềm máy tính** là tất cả thông tin được xử lý bởi hệ thống máy tính, chương trình và dữ liệu. Phần mềm máy tính bao gồm các chương trình máy tính, thư viện và dữ liệu liên quan như tài liệu trực tuyến, phương tiện kỹ thuật số.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Software>

sophomore

sinh viên năm  
thứ hai

**sinh viên năm thứ hai**  
bậc đại học.

student mentor	người dẫn dắt sinh viên	<b>người dẫn dắt sinh viên</b> là người trực tiếp theo dõi, định hướng, đưa ra các chỉ dẫn nhất quán, hướng dẫn sinh viên trong suốt quãng thời gian dài để đạt được mục tiêu học tập.
summative assessment	đánh giá tổng kết	<b>đánh giá tổng kết</b> là đánh giá chất lượng và thành tích học tập của học sinh sau khi quá trình học tập kết thúc. (Anthony J.Nitko & Susan M.Brookhart, 2005)
syllabus	đề cương chi tiết (môn học/học phần)	<b>đề cương chi tiết (môn học/học phần)</b> là tài liệu cung cấp thông tin về giáo trình, danh sách các chủ đề chính sẽ được giảng dạy trong một khóa học hay một môn học
synchronous learning	học đồng thời	<b>học đồng thời</b> là học tập trực tuyến trong đó nhiều người học tương tác cùng thời điểm, trên cùng một không gian mạng từ các khu vực địa lý khác nhau.

## T

tablet device

máy tính  
bảng

**máy tính bảng** là thiết bị di động có hệ điều hành, mạch xử lý màn hình cảm ứng và pin sạc trong một gói phẳng, đơn lẻ. Máy tính bảng hiện đại phần lớn giống với điện thoại thông minh, điểm khác biệt duy nhất là máy tính bảng tương đối lớn hơn điện thoại thông minh.

tag (or meta-tag)

thẻ (hoặc thẻ meta)

**thẻ (hoặc thẻ meta)** là một hình thức gắn nhãn cho đối tượng học trong một chương trình nhằm mô tả nội dung thông qua từ khóa, thuật ngữ mô tả, cho phép tìm kiếm đối tượng dễ dàng.

teaching device

thiết bị giảng dạy

**thiết bị giảng dạy** là thiết bị sử dụng trong dạy học như sách, đồ dùng học tập, bảng thông minh, máy tính

technology facilitator	người điều hành công nghệ	bảng, máy tính, máy chiếu,... <b>người điều hành công nghệ</b> là người cung cấp dịch vụ đào tạo, hỗ trợ công nghệ và quản lý ứng dụng.
technology-enhanced curriculum	chương trình tăng cường công nghệ	<b>chương trình tăng cường công nghệ</b> giúp người học hiểu và sử dụng công nghệ. Các chương trình này coi công nghệ là công cụ thúc đẩy học tập sáng tạo và tăng động lực học, tiến tới đào tạo bậc cao và đào tạo nghề nghiệp tương lai.
testing strategy	chiến lược kiểm tra	<b>chiến lược kiểm tra</b> là tập hợp các nguyên tắc hướng dẫn làm rõ thiết kế kiểm tra & điều chỉnh việc kiểm tra.
text box	hộp văn bản	<b>hộp văn bản</b> là ô kiểm soát đồ họa cho phép người dùng nhập, xóa, điều chỉnh thông tin cũng như định dạng văn bản bên trong.

textbook

sách giáo  
khoa

**sách giáo khoa** là sách chứa toàn bộ nội dung của một nhánh nghiên cứu. Sách giáo khoa được sản xuất để đáp ứng nhu cầu giáo dục tại các cơ sở đào tạo.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Textbook>

threaded  
discussion

thảo luận  
chuỗi

**thảo luận chuỗi** là một diễn đàn trực tuyến, bao gồm các tin nhắn, bình luận liên tiếp được một nhóm sử dụng để tạo điều kiện và duy trì các cuộc thảo luận trực tuyến không đồng bộ.

token

mã thông báo

**mã thông báo** là một chuỗi chữ số nhị phân đặc biệt di chuyển trên mạng, cho phép các máy tính đã kết nối mạng nhận được thông tin. Mã thông báo hoạt động như một tấm vé giúp chủ nhân gửi tin nhắn qua mạng. Mỗi mạng chỉ có một mã thông báo. Do đó, việc 2 máy tính

trial-and-error  
procedure

qui trình thử  
sai

cùng lúc truyền tin  
nhấn là không thể.  
**qui trình thử sai** là  
phương pháp căn bản  
để giải quyết vấn đề.  
Đặc trưng của qui  
trình này là tiến hành  
các phép thử đa dạng,  
nhiều lần cho đến khi  
thành công hoặc đến  
khi quyết định ngừng  
thử nghiệm.

turn taking  
reading

kĩ thuật đọc  
lần lượt

**kĩ thuật đọc lần lượt**  
là dạng tổ chức việc  
học (đọc, giao tiếp)  
trong đó người học  
từng người một tham  
gia vào việc học.

tutor

gia sư, người  
trợ giảng

**gia sư, người trợ  
giảng.** Xem "**phụ đạo,  
trợ giảng**"

tutoring

phụ đạo, trợ  
giảng

**phụ đạo, trợ giảng** là  
việc hỗ trợ kiến thức  
hoặc kĩ năng cho một  
hoặc nhiều người.  
Công việc được thực  
hiện trên lớp, tại các  
trung tâm dạy kèm  
hoặc tại nhà riêng.

Twitpic =  
Twitter  
pictures

ảnh Twitter

**ảnh Twitter** là ảnh trên trang mạng Twitter và cũng là ứng dụng cho phép người sử dụng đăng ảnh lên dịch vụ vlog.

## U

universal  
accessibility

tính năng tiếp  
cận phổ dụng

**tính năng tiếp cận phổ dụng** là tính năng yêu cầu các tài liệu học bao gồm giao diện, hình ảnh, âm thanh, các yếu tố đa phương tiện và toàn bộ mọi hình thức thông tin phải được làm sẵn cho người dùng, kể cả người khuyết tật.

universal  
design for  
learning (UDL)

khung thiết  
kế học phổ  
dụng

**khung thiết kế học phổ dụng** là khung thiết kế các đối tượng học và môi trường trực tuyến đảm bảo khả năng truy cập đối với tất cả người dùng.



## V

video demonstration

trình diễn bằng video

**trình diễn bằng video** là sử dụng webcam ghi lại các hoạt động liên quan đến chủ đề, sau đó gửi lên Youtube.

video podcast = videocast, vidcast, vodcast

tệp tin tức có hình/ videocast

**tệp tin tức có hình** là kết hợp cấu phần âm thanh của podcast với hình ảnh trực quan. Công nghệ này cung cấp một diễn đàn cho nhiều podcast video, bao gồm các nhà làm phim và nghệ sĩ, vlogger (blogger video) và có thể chỉ là những người thích chia sẻ video của họ.  
<https://computer.howstuffworks.com/internet/basics/podcasting4.htm>

virtual classroom

lớp học ảo

**lớp học ảo** là môi trường giảng dạy và học tập trong đó người tham gia được tương tác, giao tiếp, xem và thảo luận các bài thuyết trình, tham

virtual reality

thực tế ảo

khảo các tài nguyên học tập, làm việc theo nhóm trong cùng một môi trường trực tuyến.

**thực tế ảo** là trải nghiệm được mô phỏng giống hoặc trái ngược so với thực tế. Ứng dụng của thực tế ảo hướng tới mục tiêu giải trí (trò chơi), hoặc giáo dục (đào tạo y khoa, đào tạo quân sự).

[https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality)

virtual reality classroom system

hệ thống lớp học thực tế ảo

**hệ thống lớp học thực tế ảo** là hệ thống lớp học được mô phỏng giống hoặc trái ngược so với thực tế, chứa đựng nội dung giáo dục.

virtual reality technology

công nghệ thực tế ảo

**công nghệ thực tế ảo** đóng vai trò quan trọng trong hiện thực hóa cảm nhận từ xa (telesensation) bằng cách tạo ra một hiện thực mới có thể vào,

đi xuyên qua và nắm bắt được các đồ vật ảo. Thế giới ảo cho phép nhìn hình ảnh 3 chiều trực diện hoặc từ bên cạnh phụ thuộc vào điểm nhìn giống như thật. Các tính năng hoạt động trong thế giới ảo tạo nên tính tương tác, là một trong những đặc điểm quan trọng nhất của công nghệ này.

**trợ giúp trực quan** là các vật dụng, thiết bị hỗ trợ nhận thức, tìm hiểu, khám phá kiến thức một cách trực quan, ví dụ như máy chiếu, bản giấy trong, bảng, tài liệu phát trên lớp, bảng lật, video. **học bằng thị giác** là cách học thông qua sử dụng sơ đồ, bảng biểu, bản đồ,... Học bằng thị giác là một trong 3 cách học cơ bản trong mô hình Fleming VAK/VARK (hai cách

visual aids

trợ giúp trực  
quan

visual learning  
style

học bằng thị  
giác