

distance learning materials	tài liệu học từ xa	dục 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),...
distributed learning	học phân tán	<b>tài liệu học từ xa</b> là các tài liệu cho các học viên trong chương trình đào tạo từ xa, bao gồm sách điện tử, phần mềm học tập, bài tập trên mạng. <b>học phân tán</b> là hình thức học tập cho phép giáo viên, người học và nội dung học được đặt ở các địa điểm khác nhau; việc giảng dạy và học tập diễn ra độc lập về không gian và thời gian. Đồng nghĩa với thuật ngữ <i>học từ xa (distance learning)</i> .
drag and drop	chức năng kéo thả	<b>chức năng kéo thả</b> là chức năng tương tác cho phép giữ và thả một đối tượng trên một trình duyệt cụ thể.

drilling method	phương pháp luyện tập	<b>phương pháp luyện tập</b> là phương pháp trong đó giáo viên hướng dẫn, người học luyện tập theo. Điểm mấu chốt của phương pháp này là việc học được lặp đi lặp lại. xem " <b>phương pháp luyện tập</b> "
drilling technique	kỹ thuật luyện tập	<b>thuyết mã hóa kép</b> cho rằng thông tin hình ảnh và thông tin ngôn ngữ được xử lý khác nhau trên các kênh riêng biệt trong bộ nhớ của con người, tạo ra các biểu tượng riêng biệt ở mỗi kênh. Sự tương quan và liên hệ cơ bản tạo nên mã hóa kép thông tin.
dual-coding theory	thuyết mã hóa kép	<b>thời hạn</b> là thời gian hiển thị bài tập trên hệ thống học trực tuyến. Thời gian này thường được giáo viên hoặc người quản lý khóa học đặt ra.
due	thời hạn, thời gian hiển thị	

# E

education  
technology

công nghệ  
giáo dục

**công nghệ giáo dục**  
(xem educational  
technology)  
<https://edshelf.com/education-technology-dictionary/>

educational  
technology  
(EdTech)

công nghệ  
giáo dục

**công nghệ giáo dục** là  
việc nghiên cứu và  
thực hành hỗ trợ và  
cải thiện học tập bằng  
cách sáng tạo, sử dụng  
và quản lý các qui  
trình và tài nguyên  
công nghệ.

Richey, R. C., Silber, K. H., &  
Ely, D. P. (2008).

edutainment

giáo dục giải  
trí

**giáo dục giải trí** là  
thuật ngữ chỉ các sản  
phẩm công nghệ và  
phần mềm kết hợp  
giáo dục với hoạt  
động giải trí. Trong  
thời đại kĩ thuật số,  
các sản phẩm này  
hướng tới mục tiêu  
biến giáo dục trở nên  
hấp dẫn hơn đối với  
người học trẻ tuổi.

<https://www.techopedia.com/definition/5506/edutainment>

E-learning  
portal

Cổng dịch vụ  
đào tạo trực  
tuyến

electronic  
portfolio=  
eportfolio

electronic  
version

hồ sơ điện tử

phiên bản  
diện tử

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

**hồ sơ điện tử** là tập hợp các dữ liệu điện tử được người dùng tập hợp và quản lý trên mạng, gồm văn bản, tệp điện tử, hình ảnh, đa phương tiện, blog và siêu liên kết.  
**phiên bản điện tử** là phiên bản của tài liệu (ngôn bản, văn bản, hình ảnh) được lưu giữ dưới dạng số hóa.

elicitation  
technique

kĩ thuật khám  
phá

enquiry  
approach =  
enquiry-based  
learning

phương pháp  
truy vấn

enrol

ghi danh

E-tutoring =  
online tutoring

hướng dẫn  
học trực  
tuyến

**kĩ thuật khám phá** là  
một loạt các kĩ thuật  
sử dụng trong nhân  
chủng học, khoa học  
nhận thức, giáo dục,  
ngôn ngữ,... để thu  
thập dữ liệu, tập hợp  
kiến thức hay thông  
tin về đối tượng.

**phương pháp truy  
vấn** là hình thức học  
chủ động bằng cách  
đặt ra các câu hỏi, các  
vấn đề, kịch bản để từ  
đó tìm hiểu kiến thức  
liên quan. Trong hình  
thức học này, giáo  
viên đóng vai trò định  
hướng, hỗ trợ, giải  
thích hơn là giảng dạy  
theo lối truyền thống.

**ghi danh** là việc đăng  
kí trực tiếp/ trực  
tuyến để có một vị trí/  
vai trong hệ thống.  
**hướng dẫn học trực  
tuyến** chỉ hoạt động hỗ  
trợ học tập trên mạng  
một cách hiệu quả.  
<http://edutechwiki.unige.ch/en/E-tutoring>

experiential learning	học trải nghiệm	<p><b>học trải nghiệm</b> là quá trình học thông qua đúc rút kinh nghiệm, hoặc tìm hiểu kiến thức thông qua những hoạt động đã được thực hiện.</p> <p><a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning">https://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning</a></p>
extra-curricular activities	hoạt động ngoại khóa	<p><b>hoạt động ngoại khóa</b> là các hoạt động ngoài chương trình yêu cầu và được thực hiện bên ngoài khóa học thường xuyên.</p>
face-to-face course	khóa học trực diện/ mặt đối mặt	<p><b>khóa học trực diện/ khóa học mặt đối mặt</b> được thiết kế trên môi trường lớp học truyền thống, trong đó người học và người dạy cùng có mặt trên lớp. Khóa học này còn được gọi là <b>học trên lớp</b>.</p> <p><a href="https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/">https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/</a></p>

fake first grade	điểm khích lệ ban đầu	<b>điểm khích lệ ban đầu</b> là cho điểm đầu tiên tối đa để tạo tâm lý tự tin, khích lệ người học, nhưng đồng thời vẫn cho họ biết điểm thực tế cũng như lỗi chi tiết để sửa.
flexible learning	học tập linh hoạt	<b>học tập linh hoạt</b> là nguyên tắc thực hành giáo dục chính qui, liên quan đến yêu cầu linh hoạt về thời gian và địa điểm học tập, giảng dạy, đánh giá và chứng chỉ. ANTA (2003)
flipchart	bảng lật	<b>bảng lật</b> là bảng để kẹp giấy, có giá đỡ, có thể lật qua, lật lại trên một mặt phẳng, dùng bút dạ viết trực tiếp lên, hoặc kẹp giấy vào để viết. xem " <b>khóa học đảo ngược</b> "
flipped class	lớp học đảo ngược	<b>khóa học đảo ngược</b> có thể được khai thác ở dạng trực tuyến, trong đó người học được cung cấp bài
flipped course	khóa học đảo ngược	

flowchart

lưu đồ

formal criteria

tiêu chí chính  
thức/ chuẩn  
tắc

giảng, tài liệu nguồn mở, nội dung bài giảng... để tự nghiên cứu. Trên lớp, giáo viên đóng vai trò là người hướng dẫn, đưa ra lời khuyên, trả lời câu hỏi, làm rõ các quan niệm chưa được hiểu đúng. Khóa học này tăng cường tương tác giữa thầy và trò, thúc đẩy học tập chủ động.

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

**lưu đồ** là một dạng sơ đồ thể hiện các bước công việc hoặc qui trình. Một lưu đồ có thể được định nghĩa như một thuật toán, một quá trình từng bước một đi đến giải quyết vấn đề.

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

**tiêu chí chính thức/ chuẩn tắc** là tiêu chí tuân theo qui ước hoặc chuẩn mực.

formal education	giáo dục chính qui	<p><b>giáo dục chính qui</b> là giáo dục trên lớp với sự giảng dạy của các giáo viên đã được đào tạo nghiệp vụ sư phạm.</p>
formal instruction	giảng dạy chính qui/ giảng dạy trường qui	<p><b>giảng dạy chính qui</b> là việc dạy học được thực hiện trong bối cảnh lớp học, theo chương trình đã được thiết kế.</p> <p><a href="http://www.teachnology.com/teachers/methods/informal.html">http://www.teachnology.com/teachers/methods/informal.html</a></p>
formative assessment	đánh giá tiến trình/ đánh giá phát triển	<p><b>đánh giá tiến trình</b> là đánh giá chất lượng kết quả học tập của người học trong tiến trình học tập.</p>
forum	diễn đàn trực tuyến	<p><b>diễn đàn trực tuyến</b> là diễn đàn để người dùng internet có thể trao đổi trực tiếp hoặc thảo luận với nhau. Phương thức thường dùng là gửi một chủ đề lên diễn đàn để mọi người góp ý, thảo luận, trao đổi xung quanh vấn đề đó.</p>

foundation  
course

khóa dự bị  
đại học

**khóa dự bị đại học** là chương trình kéo dài 1 năm, có thể là A-level, BTEC Nationals hay tiếng Anh để đủ điều kiện theo học tại các trường đại học thuộc Vương quốc Anh. Các chương trình dự bị thường đảm bảo sau khi hoàn thành, sinh viên sẽ được nhận vào học đại học.

**sinh viên năm thứ nhất** là sinh viên học năm thứ nhất bậc đại học.

Fresher/  
Freshman

sinh viên năm  
thứ nhất

full-text  
screening

màn hình  
toàn văn

G  
game-like  
procedure

qui trình mô  
phỏng trò  
chơi

**qui trình mô phỏng** trò chơi là qui trình được làm giống trò chơi nhằm mục đích truyền tải một nội dung tri thức nhất định.

gamification	game hóa/ ứng dụng cơ chế trò chơi	<b>game hóa/ ứng dụng cơ chế trò chơi</b> là việc áp dụng các kĩ thuật trò chơi vào hoạt động học. <b>mô phỏng trò chơi</b>
gaming simulation	mô phỏng trò chơi	<b>mô phỏng trò chơi</b> là một trong những kĩ thuật dạy học tạo sự hứng thú trên lớp.
General Educational Development Test (GED)	bài thi phát triển giáo dục phổ thông	<b>bài thi phát triển giáo dục phổ thông</b> là bài thi để xác định một người đủ kĩ năng và kiến thức tương đương với học sinh tốt nghệp phổ thông trung học. Đây là bài thi được công nhận trên toàn thế giới.
gifted and talented program	chương trình tài năng	<b>chương trình tài năng</b> là chương trình cung cấp khóa học nâng cao cho những sinh viên được xác định là có năng khiếu học tập và có tài năng.
global navigation	điều hướng chung	<b>điều hướng chung</b> là giao diện dẫn đến danh mục chung. <a href="https://lib.hpu.edu.vn/bitstream/handle/123456789/20208/53_DinhKhacHa_CT1201.pdf">https://lib.hpu.edu.vn/bitstre am/handle/123456789/20208 /53_DinhKhacHa_CT1201.pdf</a>

goal-oriented thinking	tư duy hướng đích	<b>tư duy hướng đích</b> là hướng tới việc đạt được kết quả tốt cho nhiệm vụ đặt ra.
grade	điểm	<b>điểm</b> là mức độ đánh giá của giáo viên/ hệ thống chấm điểm tự động đối với mức độ hoàn thành bài học hoặc bài thi, kiểm tra của người học.
grade level expectation	kì vọng trình độ	<b>kì vọng trình độ</b> là nội dung hoặc các vấn đề cơ bản mà sinh viên sẽ phải học ở một trình độ nhất định.
Grade Point Average (GPA)	điểm trung bình	<b>điểm trung bình</b> là điểm thành tích học tập, được tính bằng cách nhân số điểm nhận được trong khóa học với số tín chỉ, sau đó chia cho tổng số tín chỉ đã học.
grading scheme	thang điểm	<b>thang điểm</b> là một loạt tiêu chí đo kết quả của người học trong một khóa học.
graduate	sinh viên tốt nghiệp	<b>sinh viên tốt nghiệp</b> là sinh viên nhận được bằng cấp sau khi hoàn

graduate school = grad school	trường/khoa đào tạo bậc trên đại học (sau đại học)	thành và đạt được yêu cầu của chương trình hoặc khóa học tại trường.
graduation requirements	điều kiện tốt nghiệp	<b>trường/khoa đào tạo sau đại học</b> là trường/khoa đào tạo học viên ở bậc trên đại học (thạc sĩ, tiến sĩ), thực hiện giảng dạy và cấp bằng tương ứng.
grant	tiền tài trợ	<b>điều kiện tốt nghiệp</b> là yêu cầu đặt ra đối với học sinh trong việc hoàn thành các khóa học và tín chỉ do trường, khu vực hoặc nhà nước qui định trước khi nhận được bằng tốt nghiệp. Chính quyền đưa ra một loạt các điều kiện tối thiểu, còn hội đồng trường có thể đặt ra một số điều kiện bổ sung. <b>tiền tài trợ</b> là khoản tiền không hoàn lại cấp cho sinh viên đi học đại học. Đây cũng có thể là khoản tiền

group concept mapping	lập sơ đồ tư duy theo nhóm	hỗ trợ từ các tổ chức, chính phủ,... để thực hiện một đề tài, đề án nào đó. <b>lập sơ đồ tư duy theo nhóm</b> là phương pháp hỗ trợ tổ chức ý tưởng của một nhóm về một chủ đề được quan tâm và thể hiện các ý tưởng này một cách trực quan trên sơ đồ. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Group_concept_mapping">https://en.wikipedia.org/wiki/Group_concept_mapping</a>
group grade	điểm toàn nhóm	<b>điểm toàn nhóm</b> là điểm được dùng để đánh giá cả nhóm trong một kỳ thi nhất định.
group instructional feedback technique	kỹ thuật phản hồi theo nhóm	<b>kỹ thuật phản hồi theo nhóm</b> là việc tập hợp ý kiến phản hồi của một nhóm sinh viên về những gì được, chưa được trong quá trình học tập và cách giải quyết, sau đó gửi báo cáo cho giáo viên.

group test	bài kiểm tra nhóm	<p><b>bài kiểm tra nhóm</b> là bài kiểm tra cho phép các sinh viên làm bài theo nhóm, chia sẻ ý kiến trong nhóm và lấy điểm đánh giá chung của cả nhóm.</p> <p><b>tư vấn học đường</b> là người của trường học, có trách nhiệm tư vấn về học thuật cho sinh viên và gia đình họ, giúp giải đáp các vấn đề học tập, hỗ trợ sinh viên trong nghề nghiệp và phát triển cá nhân.</p>
guidance counselor	tư vấn học đường	
handbook	sổ tay, sách hướng dẫn	<p><b>sách hướng dẫn</b> là tài liệu cung cấp thông tin thực tế về một chủ đề cụ thể hoặc chỉ dẫn cách vận hành máy móc.</p>
hand-outs	tài liệu phát trên lớp	<p><b>tài liệu phát trên lớp</b> là tài liệu in được phát (có thể miễn phí) kèm bài giảng hoặc dùng để quảng cáo.</p>

hard technology	công nghệ phần cứng	<p><b>công nghệ phần cứng</b> là cấu phần hữu hình có thể được mua bán, lắp đặt trong hệ thống công nghệ hỗ trợ, gồm mọi thứ từ bút cảm ứng đến máy tính và phần mềm.</p> <p><a href="https://www.britannica.com/technology/hard-technology">https://www.britannica.com/technology/hard-technology</a></p> <p><b>phần cứng</b> là phần hữu hình của thiết bị, gồm các cấu phần để tạo nên một thiết bị hoàn chỉnh. Các thiết bị như: chuột, bàn phím, màn hình, ổ đĩa cứng, ổ DVD... chính là các thiết bị phần cứng.</p> <p><b>thẻ chuyển đổi</b> là dạng thẻ siêu dữ liệu được sử dụng trong các mạng xã hội như Instagram, thường được bắt đầu với '#' và các từ khóa được viết liền nhau. Khi người dùng bấm vào đó hoặc tìm kiếm sẽ đưa ra kết quả bao gồm cập nhật trạng</p>
hardware	phần cứng	
hashtag	thẻ chuyển đổi	

higher  
education =  
post secondary  
education

home-grown  
content

Hot Potatoes

giáo dục đại  
học / giáo dục  
hậu phổ  
thông

nội dung tự  
soạn

chương trình  
Hot Potatoes

thái, các tin đăng  
(post), hình ảnh hoặc  
đường dẫn liên kết  
chia sẻ về một chủ đề  
nào đó.

[https://en.wikipedia.org/wiki/  
Hashtag](https://en.wikipedia.org/wiki/Hashtag)

**giáo dục đại học/ giáo  
dục hậu phổ thông** là  
giáo dục ở bậc cao  
đẳng và đại học để lấy  
bằng cao đẳng, cử  
nhân hoặc cao hơn.  
**nội dung tự soạn** là  
nội dung mà giáo viên,  
cơ sở đào tạo hoặc địa  
phương tự biên soạn  
để giảng dạy bên cạnh  
các nội dung học tập  
theo sách và tài liệu  
do các công ty và nhà  
xuất bản ấn hành.  
**chương trình Hot  
Potatoes** bao gồm 6  
ứng dụng, cho phép  
người dùng tạo các  
câu hỏi đa lựa chọn,  
câu hỏi ngắn, tráo câu,  
đố chữ, sắp xếp, điền  
từ trên mạng. Chương  
trình này miễn phí, có

hybrid course	khóa học kết hợp	thể sử dụng cho nhiều mục đích và dự án học tập. Phiên bản mới nhất hiện nay của Hot Potatoes là 7.0.
hybrid learning	học kết hợp	<b>khóa học kết hợp</b> là khóa học trong đó phần lớn hoạt động học được chuyển thành trực tuyến, giảm thời gian trên lớp. Dạy học trực tiếp theo kiểu truyền thống có giảm nhưng không bỏ hoàn toàn. <i>Hybrid course</i> còn được gọi là <i>blended course</i> . <a href="https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/">https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/</a>
hyperlink	siêu liên kết	<b>học kết hợp.</b> Xem “Blended learning”
hypertext = anchor text	siêu văn bản	<b>siêu liên kết văn bản</b> là văn bản được hiển thị trên màn hình máy tính hoặc các thiết bị

điện tử khác có tham chiếu (siêu liên kết) tới văn bản khác mà người đọc có thể truy cập ngay lập tức. Các siêu văn bản được nối với nhau bằng các siêu liên kết, được kích hoạt bằng một cú nhấp chuột, phím bấm hoặc chạm vào màn hình cảm ứng.  
<https://websolutions.com.vn/hypertext-la-gi/>

I

ICT-based  
curriculum  
transformation

independent  
rater

cải biến  
chương trình  
trên nền công  
nghệ thông  
tin và truyền  
thông  
người cho  
điểm độc lập

**cải biến chương trình  
trên nền công nghệ  
thông tin và truyền  
thông**

**người cho điểm độc  
lập** là người có phẩm  
chất để thực hiện việc  
đánh giá, cho điểm  
dựa vào dữ liệu của  
môn học để giảm  
thiểu thành kiến và tối

independent study	học độc lập	đa hóa tính thống nhất và chất lượng. <b>học độc lập</b> là hoạt động học có định hướng dành cho học sinh trung học hoặc đại học do cá nhân tự tiến hành, có thể được giám sát một phần hoặc không có giám sát. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Independent_study">https://en.wikipedia.org/wiki/Independent_study</a>
infographic = information graphic	đồ họa thông tin	<b>đồ họa thông tin</b> là dạng thức thể hiện các thông tin, dữ liệu hoặc kiến thức bằng hình ảnh trực quan, qua đó những thông tin phức tạp được thể hiện với thiết kế ngắn gọn, rõ ràng bằng kí hiệu, biểu tượng, bản đồ, các bản vẽ kỹ thuật.
informal education	giáo dục phi chính quy	<b>giáo dục phi chính quy</b> là việc dạy học diễn ra ngoài lớp học thông qua các chương trình sau giờ học trong các tổ chức cộng đồng, bảo tàng, thư viện hay ở nhà.

informal instruction	giảng dạy phi chính qui	<b>giảng dạy phi chính qui</b> là việc dạy học được thực hiện ngoài bối cảnh chính qui. <a href="http://www.teachnology.com/teachers/methods/informal.html">http://www.teachnology.com/teachers/methods/informal.html</a>
informal knowledge	kiến thức ngoài chương trình	<b>kiến thức ngoài chương trình</b> là kiến thức mà sinh viên học được thông qua trải nghiệm ngoài giờ học trên lớp.
informal learning	học phi chuẩn	<b>học phi chuẩn</b> diễn ra khi có nhu cầu học tập. Người học đặt mục tiêu học tập cho riêng mình, tiếp thu kiến thức, kỹ năng và thông tin theo cách riêng.
information technology	công nghệ thông tin	<b>công nghệ thông tin</b> là ngành học hoặc việc sử dụng hệ thống (máy tính và công nghệ thông tin) để lưu trữ, truy xuất và gửi thông tin.

informative space	không gian thông tin	<b>không gian thông tin</b> là nơi lưu giữ thông tin (ví dụ như mạng internet) <a href="https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/information-space">https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/information-space</a>
inquiry-based learning	phương pháp học truy vấn	<b>phương pháp học truy vấn.</b> Xem "enquiry-based learning"
integrated curriculum	chương trình tích hợp	<b>chương trình tích hợp</b> là sử dụng một chủ điểm để dạy nhiều môn học.
interactive course	khóa học tương tác	<b>khóa học tương tác</b> là khóa học trong đó tài liệu học tập được chuyển đến cho người học dưới dạng có thể điều chỉnh nội dung, tốc độ học tập và yêu cầu đầu ra của quá trình học. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_course">https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_course</a>
interactive learning	học tương tác	<b>học tương tác</b> là việc học diễn ra khi giáo viên hoặc phần mềm máy tính điều chỉnh việc giảng dạy đáp ứng nhu cầu người học.

interactive  
multimedia

tương tác đa  
phương tiện

**tương tác đa phương  
tiện** cho phép người  
học bổ sung dữ liệu  
đầu vào và nhận phản  
hồi trong một khóa  
học trực tuyến. Dữ  
liệu đầu vào có thể là  
thao tác nhấp chuột,  
kéo thả, cử chỉ, ra lệnh  
bằng giọng nói, màn  
hình cảm ứng, văn  
bản và tương tác với  
những người tham gia  
kết nối.

interactive  
technique

kĩ thuật  
tương tác

**kĩ thuật tương tác** là  
một kĩ thuật sư phạm  
khuyến khích sinh viên  
giao tiếp với nhau về  
vấn đề đặt ra. Kĩ thuật  
tương tác đòi hỏi phát  
triển năng lực đàm  
thoại và năng lực giải  
quyết vấn đề.  
<https://www.theclassroom.com/interactive-learning-definition-5494900.html>

interactive  
technology

công nghệ  
tương tác

**công nghệ tương tác**  
cho phép trao đổi  
thông tin hai chiều  
qua giao diện giữa  
người dùng và máy  
móc, công nghệ;  
người dùng đưa ra dữ  
liệu và hoạt động còn  
công nghệ mang lại số  
liệu hoặc kết quả theo  
yêu cầu.

<https://www.igi-global.com/dictionary/parental-mediation-of-adolescent-technology-use/41845>

interactive  
video quizzes

hỏi đố video  
tương tác

**hỏi đố video tương**  
**tác** là cách sử dụng  
câu hỏi ẩn trong các  
video thực tế.

interactive  
whiteboard  
(IWB)

bảng tương  
tác

**bảng tương tác**, còn  
được gọi là bảng  
thông minh, là máy  
tính có màn hình cảm  
ứng được sử dụng độc  
lập để trình diễn các  
hoạt động, hoặc thiết  
bị có kết nối sử dụng  
như chuột cảm ứng  
(touchpad) để điều  
khiển máy tính từ máy  
chiếu.

internet access devices	thiết bị truy cập mạng internet	<b>thiết bị truy cập mạng internet</b> là các thiết bị cho phép cá nhân hay tổ chức truy cập vào mạng internet để tiếp cận các dịch vụ như thư điện tử, các trang thông tin trên mạng,...
intern	thực tập sinh	<b>thực tập sinh</b> chỉ những sinh viên thực tập tại nơi làm việc thuộc phạm vi chuyên ngành nhằm luyện tập kiến thức và học kĩ năng làm việc thực tế.
internship	thực tập/ thời gian thực tập	<b>thực tập/ thời gian thực tập</b> là quá trình học diễn ra tại nơi làm việc, giúp sinh viên có cơ hội ứng dụng kiến thức đã học và bổ sung kĩ năng làm việc thực tế.

intranet	mạng nội bộ	<p><b>mạng nội bộ</b> là một mạng có cấu trúc thượng tầng tương tự như mạng LAN nhưng thông tin trong mạng mang tính nội bộ, nghĩa là tùy theo cấu hình của hệ thống mà nhà quản trị (Admin) cho phép hoặc chặn các thông tin gửi ra bên ngoài.</p> <p><a href="https://vi.wikipedia.org/wiki/Intranet">https://vi.wikipedia.org/wiki/Intranet</a></p>
intrinsic programming = branching programming inverted course	lập trình thực chất	<p><b>lập trình thực chất</b> Xem "<b>branching programming</b>"</p>
	khóa học đảo ngược	<p><b>khóa học đảo ngược.</b> Xem "<b>flipped class</b>" <a href="https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/">https://oe.uoregon.edu/types-of-online-courses-2/</a></p>
jeopardy	trò thoát hiểm	<p><b>trò thoát hiểm</b> là tên một chương trình đố vui trên truyền hình của Mỹ với các câu hỏi liên quan đến các lĩnh vực lịch sử, văn học,</p>

junior

sinh viên năm  
thứ ba

nghệ thuật, văn hóa  
đại chúng, khoa học,  
thể thao,... Chương  
trình mang đậm tính  
giáo dục và có tác  
dụng truyền thụ kiến  
thức.

**sinh viên năm thứ ba**  
là sinh viên năm thứ  
ba bậc đại học.

### key theme

## chủ đề chính

**chủ đề chính** là chủ đề quan trọng nhất, chi phối phần lớn nội dung cần tiếp cận.  
**học bằng xúc giác** là một trong 3 cách học cơ bản trong mô hình Fleming VAK/VARK, trong đó người học sử dụng xúc giác hoặc thông qua các hoạt động thể chất để tiếp thu kiến thức chứ không thông qua việc nghe giảng hay nhìn thao tác.

# kinesthetic learning

## học bằng xúc giác

Leite, Walter L.; Svinicki,  
Marilla & Shi, Yuying (2009)

54

knowledge elicitation method

phương pháp khám phá tri thức

**phương pháp khám phá tri thức** là phương pháp tìm kiếm thông tin cần thiết để giải quyết vấn đề. Các phương pháp này có thể là trực tiếp (tham khảo ý kiến chuyên gia), hoặc gián tiếp.

L  
large scale assessment

đánh giá trên diện rộng

**đánh giá trên diện rộng** là loại hình đánh giá mà mục tiêu, công cụ và quá trình đánh giá được chuẩn bị công phu theo một chuẩn nhất định, thường triển khai trên một số lượng lớn học sinh.

layered cake discussion

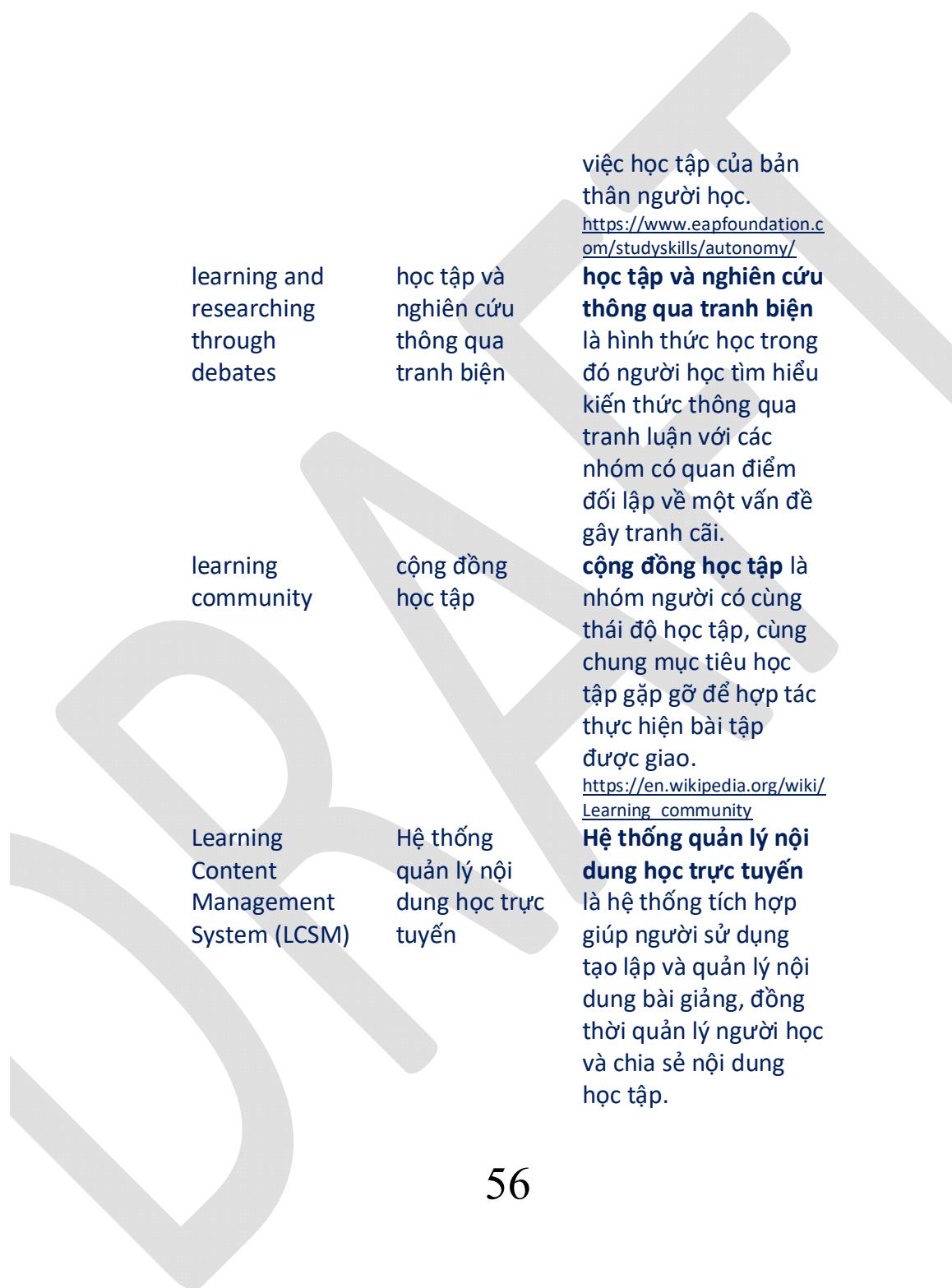
thảo luận đa tầng

**thảo luận đa tầng** là thảo luận theo nhóm về cùng một nhiệm vụ, sau đó báo cáo tổng thể trước lớp.

learner autonomy

tính tự chủ của người học

**tính tự chủ của người học** là khả năng tự chịu trách nhiệm trong



learning object repository	kho đối tượng học tập	<b>kho đối tượng học tập</b> là không gian chứa tài nguyên học tập kĩ thuật số.
learning object	đối tượng học tập	<b>đối tượng học tập</b> là một văn bản kĩ thuật số hoặc tập hợp các văn bản hướng tới mục tiêu, tiêu chuẩn hoặc khái niệm của bài học; các đối tượng này có thể sử dụng và tái sử dụng cho mục đích dạy học.
learning outcome	chuẩn đầu ra	<b>chuẩn đầu ra</b> là sự mô tả kiến thức và kĩ năng mà sinh viên cần đạt sau khóa học, chương trình học hoặc bài tập được giao, giúp sinh viên hiểu ý nghĩa của kiến thức và kĩ năng được học. Kết quả học tập chú trọng tới bối cảnh, khả năng ứng dụng kiến thức và kĩ năng, kết nối việc học trong nhiều hoàn cảnh, góp phần định hướng cho công tác kiểm tra đánh giá.