

«Облачные» технологии в проведении дистанционной олимпиады по инженерной графике

Сементовская В. В.

Витебский филиал учреждения образования «Белорусская государственная академия связи», Витебск

Статья посвящена применению «облачных» технологий в процессе обучения дисциплины «Инженерная графика» в Витебском филиале учреждения образования «Белорусская государственная академия связи». Использование данных технологий позволяет обеспечить мобильность и актуальность образовательных ресурсов, вовлекает в образовательный процесс личные компьютерные устройства преподавателей и учащихся. Раскрывается опыт организации и проведения олимпиады по графическим дисциплинам с целью мотивации учащихся, реализации практико-ориентированного обучения. Рассмотрены технология проведения дистанционной олимпиады с помощью сервисов Google, положение к олимпиаде, критерии оценки результатов, проанализированы вопросы тестирования и практические задания, полученные результаты. Выявлены критерии для составления олимпиадных задач, наглядно на примерах показаны задания различной сложности. Проведена оценка эффективности внедрения «облачных» технологий в образовательный процесс, представлены преимущества проведения дистанционных олимпиад.

Ключевые слова: «облачные» технологии, учебный процесс, мотивация, графические дисциплины, дистанционное обучение, олимпиада, инженерная графика, учащиеся, практико-ориентированная задача, творческое развитие.

“Cloud” Technologies in Conducting a Distance Olympiad in Engineer Graphics

Sementovskaya V. V.

Vitebsk Branch of Educational Establishment “Belarusian State Academy of Communication”, Vitebsk

The article centers round the application of “cloud” technologies in teaching Engineer Graphics at Vitebsk Branch of Educational Establishment “Belarusian State Academy of Communication”. The application of this technology makes it possible to provide mobility and currency of academic resources, involves teachers’ and students’ personal computers into the academic process. Experience of setting up and conducting an Olympiad in Graphic Disciplines with the aim of motivating students, implementing practically targeted teaching is revealed. The technology of a distance Olympiad with the help of Google services is considered; Olympiad Guidelines, criteria of results assessment, test tasks and practical tasks are analyzed as well as the obtained results. Criteria of preparing Olympiad tasks are revealed; tasks of different level difficulties are exemplified. Assessment of the efficiency of the “cloud” technologies introduction into the academic process is made; advantages of distance Olympiads are presented.

Key words: “cloud” technologies, academic process, motivation, graphic disciplines, distance teaching, Olympiad, engineer graphics, practically aimed task, creative development.