

Четвертая группа состоит из заданий с чертежами объемных фигур. Ученикам предлагается построить объемную фигуру по её проекциям. Задания этой группы направлены на выработку умения координировать виды изображений на чертеже и способствуют развитию пространственного мышления.

В пятую группу входят задания с развертками и рассечениями кубов. При выполнении данных упражнений у учащихся должны сформироваться представления о развертке фигуры, смежных и противолежащих гранях куба. Задание с рассечениями куба способствует формированию представления о прямоугольном параллелепипеде и кубе, развивает умение конструировать фигуры.

Заключение. Разработанная компьютерная программа предоставляет ученикам возможность изучать геометрические фигуры, их свойства и взаимосвязи через интерактивные задания, визуализации и игровые элементы. Она обладает простым и интуитивно понятным интерфейсом, что позволяет ученикам легко освоить его функционал.

В процессе разработки были учтены методические особенности обучения геометрии в 5–6 классах, а также сделан акцент на максимальную доступность и удобство использования для широкого круга пользователей. Разработанная компьютерная программа может эффективно использоваться на уроках математики в 5–6 классах.

1. Шарыгин, И.Ф. Математика: Наглядная геометрия. 5–6 кл.: учебник / И.Ф. Шарыгин, Л.Н. Ерганжиева – 2-е изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2015. – 189, [3] с.: ил.
2. Шарыгин, И.Ф. Нужна ли школе 21-го века Геометрия? / И.Ф. Шарыгин // Математика в школе – 2004, № 4 С. 37–52.

ВНЕДРЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕСС ПОСТУПЛЕНИЯ АБИТУРИЕНТОВ

Жвигов А.С.,

студент 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Мяделец Е.М., ст. преподаватель

Современные технологии играют важную роль в образовательном процессе, не только в обучении, но и в организации поступления в учебные заведения. Информационные сайты для абитуриентов значительно упрощают доступ к актуальным данным о программах обучения, вступительных испытаниях и процессе подачи документов. В связи с этим становится актуальным создание цифровых платформ, обеспечивающих удобство и прозрачность вступительной кампании.

Материал и методы. В рамках исследования использовались методы анализа и проектирования информационных систем, а также современные веб-технологии для создания цифровой платформы. Основное внимание уделялось разработке удобного пользовательского интерфейса, реализации механизмов авторизации и управления образовательными программами, а также внедрению интерактивных функций для взаимодействия с абитуриентами.

Результаты и их обсуждение. Одной из ключевых задач проекта стало создание единой информационной системы, позволяющей абитуриентам получать актуальные сведения о поступлении в режиме онлайн. Это достигается за счет структурированного представления образовательных программ, расписаний экзаменов, требований к подаче документов и обратной связи с представителями учебного заведения.

Внедрение цифровых технологий в учебный процесс способствует повышению качества и доступности образования посредством современного цифрового образовательного пространства.

Для повышения эффективности взаимодействия с пользователями были реализованы следующие функции:

- персонализированный доступ на основе ролей (абитуриент, администратор, модератор);
- возможность подачи заявок и отслеживания их статуса;
- интерактивные элементы, такие как поиск программ по фильтрам, форумы и отзывы выпускников;
- интеграция с внешними системами для автоматического обновления информации.

Внедрение цифровых технологий в процесс поступления абитуриентов значительно повышает эффективность и прозрачность образовательного процесса. Примером успешной реализации таких технологий является проект «Росдистант», реализуемый на базе Тольяттинского государственного университета. В рамках этого проекта абитуриенты и студенты имеют возможность полностью дистанционного взаимодействия с образовательной организацией — от подачи заявления до получения диплома. Абитуриенты могут подавать заявления и необходимые документы в цифровом формате, что устраняет необходимость личного визита в вуз. Этот опыт демонстрирует, как цифровые технологии могут оптимизировать процесс поступления, делая его более доступным и удобным для абитуриентов.

Заключение. Разработка информационного сайта для абитуриентов является важным шагом в цифровизации образовательной сферы. Внедрение интерактивных технологий и автоматизация ключевых процессов делает поступление в учебные заведения удобнее и доступнее. Будущее таких систем предполагает интеграцию с мобильными приложениями, поддержку искусственного интеллекта для подбора образовательных программ и расширение возможностей онлайн-консультирования, что дополнительно повысит их ценность для пользователей.

1. Росдистант – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Росдистант> (дата обращения: 13.03.2025).
2. Дони́на, Е.Е. Об эффективности использования цифровых технологий при изучении иностранных языков / Дони́на Е.Е., Борисова О.Д., Конева В.В.; науч. рук. Иванов Е.В. // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации : материалы X Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Витебск, 8 декабря 2023 г. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2023. – С. 132–134. – Библиогр.: с. 134. <https://rep.vsu.by/handle/123456789/41221>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ SVG ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ CAD-СИСТЕМЫ

Зубко Д.А., Курсевич А.И.

*студенты 3 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова
г. Орша, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Романцов Д.Ю., магистр технических наук

Векторная графика формата SVG (Scalable Vector Graphics) стала популярным решением для построения веб-приложений благодаря легкости масштабирования и удобству работы с графическими элементами. Использование SVG в системах автоматизированного проектирования (CAD) открывает широкие возможности для создания гибких и функциональных решений.

Целью данной работы является исследование применения SVG для реализации CAD-системы, а также анализ преимуществ и недостатков такого подхода. Особое внимание уделено функциональности для проектирования планов помещений и расположения IP-камер.

Материал и методы. Использовались следующие технологии и инструменты:

- SVG – основной формат для построения векторной графики;
- JavaScript – язык программирования для реализации интерактивных элементов;