

4. Андреева, Н.В. Практико–ориентированное обучение в процессе профессионального самоопределения студентов // Педагогическое образование и наука. 2009. № 12. С. 27.

5. Пряжников, Н.С. Профессиональное и личностное самоопределение. М.: Изд-во «Институт практической психологии». Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. 215 с.

**Д.А. Богданова**  
**ОБ АЛЬТЕРНАТИВЕ ТРАДИЦИОННЫМ ДОКУМЕНТАМ ОБ ОБРАЗОВАНИИ**

*d.a.bogdanova@mail.ru*

*ФГБУН Институт проблем информатики Российской академии наук*

*ИППИ РАН, г. Москва*

*Open Badges system, spearheaded by the Mozilla Foundation, is analyzed.*

По завершении короткого онлайн-курса по атомно-силовой микроскопии, проведенного Университетом Пёдью (США), слушатели, сдавшие выпускной экзамен, получили письмо по электронной почте с приложенным файлом. В файле находилась фотография бело-голубого круга с выбитым на нем стилизованным изображением атомно-силового микроскопа, который сейчас используется для фотографирования и измерений нанопредметов. Фотография является цифровым значком, разработанным группой видных бизнес- и образовательных структур, таких как Университет Калифорнии, Карнеги Меллон, компании Интел и Дисней-Пиксар: «Открытым значком» – новым типом документа о пройденном обучении [1].

«Открытые значки» (open badges) широко продвигает некоммерческий Фонд Мозилла, известный созданием свободно распространяемого Firefox – вэб браузера, которым пользуется практически четверть всех интернет-пользователей в мире [2]. Одной из основных целей системы выпускных баллов колледжа является передача таким образом информации потенциальным работодателям. Традиционные системы средних баллов колледжа не дают детального представления об умениях выпускника. А значок может содержать конкретные данные о конкретных знаниях и умениях выпускника. Значки могут казаться просто значками, хотя на самом деле они ведут к порталам, содержащим значительное количество информации о том, какими знаниями и умениями обладают их держатели. Аналогом значков применительно к компьютерным играм может быть уровень, на котором игрок находится: только достигнув определенных знаний и умений, он может перейти на следующий уровень. В настоящий момент ситуация такова, что практически любой может создать систему значков и распространять ее. Так, например, некоторые школы начали внедрять систему значков, чтобы поощрить особо успешных учащихся. В частности, системой значков пользуется Академия Хана, о которой будет сказано дальше. Каким же образом работодатель сможет определиться, каким значкам можно доверять? Они сопровождаются метаданными, содержащими информацию о том, какими знаниями и умениями обладает его держатель. В случае школы, например, это информация об обладателе значка, о том, на какие вопросы он ответил на выпускном экзамене и о полученных баллах. Мозилла разработала сайт, на котором значки, заработанные в разных местах, можно группировать и хранить. При таком подходе значки могут не только стать альтернативой системе традиционных дипломов и резюме, но и существенно ее улучшить. Например, Stack Overflow [3], Интернет-форум с почти 1,5 миллионами пользователей присуждает экзаменуемому репутационные баллы и различные

значки на основании ответов на вопросы, поставленные коллегами – компьютерными программистами. Некоторые участники, чтобы показать наивысший уровень своей квалификации, тратят сотни часов своего времени на написание и редактирование постов, которые оцениваются сообществом Overflow. По опыту одного из 88 обладателей, удостоившихся значка "легендарный", он получил несколько престижных предложений работы после того, как стала известна его репутация среди участников форума, или были продемонстрированы все его значки. В настоящее время Мозилла ведет переговоры с организаторами MOOK, часть которых выдает сертификаты с метаданными, о переходе на использование системы открытых значков [1]. Мозилла не случайно возглавляет движение «Открытых значков». Организация возникла на обломках компании Netscape, которой не нравилось, что на доступ к интернету монополично влияет браузер гигантской коммерческой компании Microsoft. В итоге Netscape проиграла Internet Explorer «войну браузеров». Группа бывших программистов Netscape организовала некоммерческий фонд Мозилла и разработала более быстрый и легкий браузер, выпустив его в свободное обращение и пошатнув таким образом монополию Internet Explorer. Сейчас Мозилла в аналогичных терминах рассматривает необходимость внедрения системы значков, полагая, что в области образования также существует определенная монополия на выдачу степеней и кредитов, которую необходимо изменить. В настоящее время претендент на получение степени может получить ее, только пройдя единственно возможным, четко предписанным сложившейся монополией маршрутом. Мозилла считает, что «Открытые значки» могут стать эффективным альтернативным решением, способным пошатнуть существующие устои.

#### ***Библиографический список***

1. *Kevin Carey*. [http://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/show-me-your-badge.html?pagewanted=2&\\_r=2&src=un&feedurl=http://json8.nytimes.com/pages/education/edlife/index.jsonp&stackoverflow.com](http://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/show-me-your-badge.html?pagewanted=2&_r=2&src=un&feedurl=http://json8.nytimes.com/pages/education/edlife/index.jsonp&stackoverflow.com)
2. [openbadges.org](http://openbadges.org)
3. [stackoverflow.com](http://stackoverflow.com)

#### **И.Н. Бочарова, С.Г. Демидов ВОПРОСЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КУРСЕ ИНЖЕНЕРНОЙ ГРАФИКИ**

*DemidovSergey@yandex.ru*  
*МГТУ им. Н.Э. Баумана, город Москва*

*Actual problems of teaching discipline "Engineering graphics" using information technologies discuss in this article. It is suppose, that 3D computer modeling usage makes study of this discipline more successful.*

Основной задачей курса инженерной графики является научить студента на уровне навыка проанализировать в первом приближении решение типовой конструкторской задачи и оформить её в виде учебного конструкторского документа. Этот курс — первый для студента прикладной инженерный предмет, знакомящий его с многогранной практикой проектирования, что часто вызывает различные трудности при его изучении. В настоящее время обучение предмету ведётся через усвоение логических правил выполнения построений к актуализации пространственного воображения. При таком алгоритмическом подходе к