

проверке полученных знаний.

Эксперимент планируется реализовать с помощью методик определения долговременной памяти. Для фиксации времени и точности воспроизведения используются секундомер и видеочка. Также будет учитываться субъективная оценка испытуемых при взаимодействии с аудиоплеером подобным образом.

Эксперимент поможет в доказательстве эффективности использования данной системы жестов. Полученный набор жестов будет использован в другом эксперименте по сравнению с готовыми системами жестов для управления мультимедийными программами.

Список использованных источников:

1. Шупейко И.Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учеб.-метод. пособие / И.Г. Шупейко. – Минск : БГУИР, 2010. – 120 с.
2. Интернет-журнал «Кинесика» [Электронный ресурс] -2010-2014. – Режим доступа: <http://kinesica.com.ua/articles/jazyk-zhestov-gluhonemyh>.

## СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ ЛЕКЦИОННЫХ ЗАНЯТИЙ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Кудрейко М.В., Лисовская Д.А., Ващилина О.А.,*

*Карпович Е.Б. - старший преподаватель*

На современном этапе развития высшего образования в преподавании всё чаще используются мультимедийные средства. Как и любая техническая инновация, она требует методического осмысления.[1]

Удобство мультимедийных средств заключается в том, что можно проиллюстрировать материал схемами, фотографиями (например, портреты учёных). Интересно также использовать в качестве иллюстраций психологических явлений фрагменты художественных или документальных фильмов. Вместе со студентами можно их анализировать, выявляя особенности и типичность этого конкретного случая. Это позволяет развивать профессиональное мышление и чувствительность к психологическим явлениям в жизни.

Кроме того, определения понятий, зафиксированные на экране, лучше воспринимаются, чем на слух. Можно поработать над акцентами в определении, подчеркнув особенности теоретического подхода, в рамках которого оно дано. Кроме того, при опоре на определение можно попросить студентов подобрать примеры, показав возможности его практического использования.

Надо учитывать, что презентация это только опорный конспект лекции, минимальное количество информации, которое должен зафиксировать студент. Всё остальное (примеры, интерпретации и т.д.) преподаватель рассказывает, раскрывая содержание темы.

Следует отметить, что использование мультимедиа в учебном процессе не ограничивается использованием презентаций, сюда также нужно отнести использование видеоматериалов.

Видео на лекции - это возможность показать процесс, который нельзя по ряду причин осуществить в аудитории, а также демонстрация события имеющее историческое и культурное значение.

Главное преимущество мультимедиа состоит в возможности использования интерактивного взаимодействия преподавателя-лектора как с программно-аппаратным средством, предполагающим обмен текстовыми командами и ответами, так и одновременное общение со студенческой аудиторией - возможность задавать вопросы, следить за эмоциональной обратной связью.

Методическая проблема, стоящая перед преподавателем, который готовит мультимедийные лекции, заключается в определении меры активности. Сама форма лекционного изложения информации предполагает большую активность преподавателя. Кроме того, замечательным вариантом развития лекции становится создание учащимися собственных выводов, схем, которые будут стимулировать развитие студентов как учёных и практиков. И это является перспективой развития информационных технологий.

Использование технологии мультимедиа активизирует процесс преподавания, повышает интерес студентов к изучаемой дисциплине и эффективность учебного процесса, позволяет достичь большей глубины понимания учебного материала, вносит существенные изменения в деятельность преподавателя, изменяет его роль и функции. Однако ее использование требует чрезвычайной продуманности и обоснованности. Мел и доска в некоторых случаях лучше. Демонстрируемая реальная модель зачастую понятнее виртуальной.

Главное преимущество мультимедийных лекций состоит в возможности использования интерактивного взаимодействия преподавателя, как с программным средством, так и одновременное общение со студенческой аудиторией. Внедрение мультимедиа способствует повышению мотивации обучения студентов, экономии учебного времени, более глубокому усвоению материала на занятиях. Использование компьютерных средств обучения в профессиональной подготовке специалистов делает учебный процесс более наглядным, динамичным, творческим, интенсивным и поднимает его на новый, современный уровень. [1]

Список использованных источников:

1. Ляудис, В. Я. Методика преподавания психологии. 5-е изд. / В.Я. Ляудис. – Спб.: «Питер», 2007. – 192 с.
2. Клемешова, Н. В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы: дис.канд. пед. наук:13.00.02 / Н. В. Клемешова. - Калининград, 1999. - 210 с.

З. Семенова, Н. Г. Создание и практическая реализация мультимедийных курсов лекций / Н. Г. Семенова. - Оренбург : ОГУ, 2004. - 128 с.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЛИЧНОСТИ ПРОГРАММИСТА

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Лапшина А.А, Малиновская Д.В

Гедранович Ю. А. – ассистент.

Определены задачи, выделены ключевые понятия. Рассмотрен программист как личность с его индивидуальными и умственными особенностями.

*Программирование – это не просто искусство, а состояние души. По иронии судьбы человек, изменяя и совершенствуя компьютер изменяется под его влиянием и сам [1].*

Программист - специалист, занимающийся написанием и корректировкой программ для компьютеров (любых вычислительных устройств), то есть программированием. Программирование — занятие не из простых. Обучиться программированию действительно непросто. Профессиональный программист – это человек, который фанатично предан своему делу, готов сутками составлять сложнейшие алгоритмы, в буквальном смысле слова не отрываясь от компьютера [2].

Нередко программистами называют специалистов, которые каким-то образом связаны с обслуживанием компьютерной техники. Это неверно. В настоящее время трудно найти сферу деятельности, где не применялись бы компьютеры. Есть люди, создающие новые компьютеры, есть те, кто участвует в процессе сборки. Есть такие, кто занимается последующим ремонтом и обслуживанием техники. И уж, конечно, пользователи, выполняющие работу в готовых программах. А вот созданием этого программного обеспечения как раз и занимаются программисты.

Программирование становится массовой профессией. Однако надо иметь в виду, что сейчас это, пожалуй, самая трудная из всех массовых профессий, причем, к сожалению, эта трудность не признана в должной мере. Трудность заключается в том, что именно программисты непосредственно упираются в пределы человеческого познания в виде алгоритмически неразрешимых проблем и глубоких тайн работы головного мозга [3].

В связи со значительным распространением в современном обществе вычислительной техники и, соответственно, программирования как рода деятельности в настоящее время потребность в профессиональных программистах в развитых странах и странах третьего мира значительно превосходит возможности высшего образования по подготовке на соответствующих специальностях. В связи с этим, очень широко распространено самообразование программистов и профессиональная деятельность в области программирования без получения формального образования по соответствующей специальности.

Задача каждого программиста - создать хорошую программу, т.е. программу, которая надежна (зависит только от своих действий), универсальна (программу можно легко изменить, когда нужна переделка), совместима (программу можно перенести с одного компьютера на другой с минимальными изменениями), удобочитаема (хорошо понимаема пользователем), эффективна (реализует наиболее эффективный способ решения задачи) [4].

Программисты должны обладать не только технико-математическим складом ума, но и нестандартным мышлением. Программист должен обладать такими незаменимыми качествами, как упорство, терпеливость и выдержка. Кроме того, программирование — постоянно развивающаяся область, поэтому программисту всегда придётся адаптироваться под новые технологии и изучать что-то новое [2].

Само наличие психологической деформации у какой-либо профессии, как правило, достаточно спорный момент ввиду того, что у разных людей она проявляется по-разному. Однако общую тенденцию можно выделить и, пожалуй, настало то время, когда можно достаточно смело говорить, что программисты всё же имеют свой особенный психологический портрет который обусловлен их профессиональной деятельностью [5].

1. Личность человека в компьютерном мире – Психология, педагогика [ Электронный ресурс ]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://www.kazedu.kz/referat/19952>

2. Программист [ Электронный ресурс ]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CF%F0%EE%E3%F0%E0%EC%EC%E8%F1%F2>

3. Психологическая деформация программистов [ Электронный ресурс ]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/post/138912/>

4. Профессия программист: особенности, перспективы и сложности [ Электронный ресурс ]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://naim27.ru/staty/professiya-programmist-osobennosti-perspektivy-i-slozhnosti>

5. Особенности профессии программиста [ Электронный ресурс ]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://devdelphi.ru/?p=2697>