

компаниям добывать информацию, дающую конкурентные преимущества.

УДК 321

Прокопеня А.

## ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель: Зуенок А.Ю.*

**Интерактивный метод.** Интерактивный («Inter» – взаимный, «act» – действие) – процесс взаимодействия между преподавателем и обучающимся, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения. В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения. Место преподавателя в интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей Занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал).

**Методы интерактивного обучения:** интерактивные игры; «Мозговой штурм»; «Общая дискуссия»; проекты; семинары; «Общий галдёж»;

### **Классификация игр:**

- по области деятельности: интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые;
- по игровой среде: компьютерные, технические, настольные, телевизионные;
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;

– по характеру педагогического процесса: обучающие, познавательные, репродуктивные, творческие, обобщающие, диагностические, тренинговые, развивающие.

Интерактивные формы и методы обучения показывают новые возможности, связанные, прежде всего налаживанием межличностного взаимодействия путём диалога в процессе усвоения учебного материала. Между обучающимися в группе возникают определённые взаимоотношения; и от того, какими они будут, во многом зависит успешность их учебной деятельности. Умелая организация взаимодействия обучающихся на основе учебного материала может стать мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности в целом.

УДК 361

Радивилка Е.А.

## **РАБОТА СО СТРОКАМИ В C/C++**

*БНТУ, Минск*

*Научный руководитель: Дробыш А.А.*

В языке C++ нет специального типа данных для строковых переменных. Для этих целей используются массивы символов (тип `char`). Следующий пример демонстрирует использование строк в программе:

```
char str_1[100] = {'П', 'р', 'и', 'в', 'е', 'т', '\0'};  
char str_2[100] = "Привет";  
char str_3[] = "Привет";  
printf("%s\n%s\n%s\n", str_1, str_2, str_3);
```

В приведенном примере показаны три способа инициализации строковых переменных. Первый способ является классическим объявлением массива, второй и третий используются специально для строк. Причем в последнем случае, компилятор сам определяет нужную длину массива для записи