



FORMATION OF COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS IN COMPUTER SCIENCE LESSONS

Norova Fazilat Fayzullaevna, teacher, Department of Information Systems and Digital Technologies, Bukhara State University, Uzbekistan.

Abstract

This article discusses the formation of students' cognitive interest in computer science lessons, and methods of emotional stimulation of learning.

Key words: cognitive interest, learning motives, emotional stimulation of learning, method of fascination, method of entertaining analogies.

Если у личности есть мощные, яркие, глубокие мотивы, побуждающие желание действовать активно, с полной самоотдачей, преодолевать неизбежные трудности, неблагоприятные условия и другие обстоятельства, настойчиво продвигаясь к запланированной цели, то любая деятельность будет протекать более эффективно и даст качественные результаты.

В процессе обучения важно создавать положительные эмоции по отношению к учебной деятельности, к её содержанию, формам и методам реализации. Эмоциональное состояние всегда связано с переживаниями, душевными волнениями, сопереживанием, радостью, гневом, удивлением. К процессам внимания, запоминания, осмысления в таком состоянии подключаются глубокие внутренние переживания личности, которые делают эти процессы интенсивными и, следовательно, более эффективными в достижении целей.

Одним из методов эмоционального стимулирования обучения является метод увлекательности – введение в учебный процесс занимательных примеров, опытов, парадоксальных фактов. Это примеры о применении компьютеров в быту, интересные рассказы об информатике. Обсуждение занимательных фактов вызывает неизменный отклик у студентов. Они с удовольствием сами подбирают примеры.

В качестве метода, способствующего интересу к обучению, также используется метод занимательных аналогий. У студентов интерес вызывают аналогии между изучаемыми объектами и объектами общественной жизни. Так, при изучении понятий операционной системы студентам понятны аналогии: файл – книга, дискета – библиотека, директория – система каталогов в библиотеке. При изучении темы «Устройство компьютера» студенты сами приводят аналогии: внутренняя память – многоэтажный дом, ячейка памяти – квартира, адрес ячейки – адрес квартиры, процессор компьютера – мозг человека.

Задание студентам:

1. вариант: Даны компьютерные термины. Найдите аналогичные им из повседневной жизни. Например, графический планшет – карандаш и бумага.

2. вариант: Предлагаются термины или понятия, связанные с человеком или его деятельностью. Найдите аналогичные им, связанные с персональным компьютером.

1. Универсальная машина – человек.
2. Внутренняя память – биологическая память человека.
3. Внешняя память – запись на бумагу, магнитную пленку и т.д.
4. Ввод информации – человек смотрит, слушает.
5. Вывод информации – записывает, запоминает.
6. Обработка информации – человек размышляет.
7. Процессор – мозг человека.
8. Внешние носители информации – бумага, магнитные ленты.
9. Внутренние носители информации – мозг человека.
10. Принтер – рисующий, пишущий человек.

Эмоциональные переживания также вызываются созданием эффекта удивления. Необычность приводимых фактов, грандиозность цифр, свидетельствующих о беспрецедентном научно-техническом прогрессе, при умении сопоставлять данные, при убедительности примеров вызывают глубокое уважение к науке.

Обычно увлекательность связана с элементами неожиданности, в ней привлекает новизна материала. Поэтому уместно использовать увлекательность при создании проблемной ситуации. С этой целью можно применять различные приемы: проведение интересных опытов, сообщение студентам фактов, поражающих своей

**International Scientific Forum "MALAYSIA":
Innovations in Economics, Social Sciences, Environment and Natural Science
December 10, 2024. Kuala Lumpur, Malaysia
ISBN 979-8-9876322-1-5**

неожиданностью, странностью, несоответствием прежним представлениям. В качестве парадоксальной ситуации можно использовать софизмы. Софизмы – это преднамеренные ошибки в рассуждениях, с целью запутать собеседника.

Также очень эффективно «срабатывает» преднамеренное создание проблемной ситуации в названии темы урока. «Как измерить количество информации», на наш взгляд, гораздо интереснее скучного «Единицы измерения информации». «Как в компьютере осуществляются вычисления» - вместо: «Логические принципы работы компьютера». «Что такое алгоритм» - вместо обычного «Понятие алгоритма» и т.д.

Все это имеет прямое отношение и к учебной деятельности, которая проходит более успешно, если у студентов сформировано положительное отношение к обучению, если у них есть познавательный интерес, потребность в получении знаний, умений и навыков, если у них развиты чувства долга, ответственности и другие мотивы обучения.

References:

1. Д.Р Арашова, М.Н Исмоилова. Методика преподавания индивидуализация обучения в вузах// Теория и практика современной науки. №12(30). 2017. С. 39-42.
2. U. Khalikova, M. Ismoilova. Pedagogical technologies in teaching mathematics// Humanities in the 21st century: scientific problems and searching for effective humanist technologies. 2018. С.44-45 .
- 3.Исмоилова М.Н., Тураева Г.Х. Методы обучения на основе мобильных технологий для изложения новых учебных материалов // Вестник Науки и образования. 2021, №8(111), Стр. 65-67.

B&M Publishing

CERTIFICATE

THIS CERTIFICATE PRESENTED TO

Norova Fazilat Fayzullaevna

FOR PARTICIPATION IN
2nd International Scientific Forum

"MALAYSIA": INNOVATIONS IN ECONOMICS, SOCIAL SCIENCES, ENVIRONMENT AND NATURAL SCIENCE

December 10, 2024, Kuala Lumpur, Malaysia



Research article: FORMATION OF COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS IN COMPUTER SCIENCE
LESSONS

ISBN 979-8-9876322-1-5



Robert Draut,
Science editor

ISBN.org
by Bowker

ORCID

 **ULRICHSWEB™**
GLOBAL SERIALS DIRECTORY