



## 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  
2<sup>nd</sup> 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