

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНФОРМАТИКИ

Бобомухамедова Шоира Агзамждан кизи,
доктор философии (Phd) по педагогических наук,
и.о.доцент кафедры методика преподавание информатики, ТГПУ

Бурхонова Азиза студентка
4-го курса

АННОТАЦИЯ

Перемены, происходящие в мире, а также необходимость дальнейшего развития нашей Республики, как и другие сферы деятельности в условиях современного глобализации предполагают кардинальное реформирование системы образования, применение современного подхода к модернизации системы подготовки квалифицированных кадров. Раскрыта методика обучения языкам программирования в электронной образовательной среде на основе повышения мотивации обучающихся на основе метода геймификации, развития их когнитивно-зрительных навыков на основе коучинга и постепенного направления их к алгоритмическому мышлению.

Существует множество определений понятия “Метод обучения”, но в основном оно определяется как способ взаимодействия учителя с учениками, чтобы достигнуть цели обучения.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Современные методы, геймификация (gamefication), коучинг (couching), шаг за шагом (step by step).

На теоретических занятиях по курсу “Языки программирования” рекомендуется применение метода “коучинг” (couching), позволяющего развивать когнитивно-визуальные навыки студентов. Данный метод является искусством, позволяющим повысить продуктивность обучения студентов языкам программирования, системой внедрения социального, личного и творческого потенциала для получения максимально высокого результата.

“Геймификация (gamefication)” позволяет обеспечить поэтапность перехода к учебному процессу, привлекает студентов к изучению языков программирования и упрощает восприятие информации, тем самым повышает



активность и мотивацию студентов. При использовании метода “Геймификация (gamefication)” рекомендуется использовать приложение LearningApps, интегрированное в образовательную платформу, которая разработана на основе smart-блога, что позволяет создавать различные интерактивные упражнения для определения результатов учебно-познавательной деятельности студентов по курсу “Языки программирования”. Кроме того, при преподавании курса “Языки программирования” на методом геймификации (gamefication) использована игровая логическая программа Algotica, обучающая программированию на основе интерактивных методов. Algotica представляет собой головоломку-приключение, посвященную изучению программирования с повествованием, разрушающим “четвертую стену”, в которой на каждом новом этапе знания по языкам программирования закрепляются путем использования идей и техники сложного программирования.

На теоретических занятиях по курсу “Языки программирования” рекомендуется применение метода “коучинг” (couching), позволяющего развивать когнитивно-визуальные навыки студентов. Данный метод является искусством, позволяющим повысить продуктивность обучения студентов языкам программирования, системой внедрения социального, личного и творческого потенциала для получения максимально высокого результата. Когнитивно-визуальные навыки способствуют овладению студентами знаний по языкам программирования, формированию способностей к адекватному восприятию и обработке внешней информации, способностей к нахождению решений проблем посредством их всестороннего изучения, упорядочиванию потока информации в сознании, достичь общности мнений и действий.

Когнитивно-визуальные навыки способствуют овладению студентами знаний по языкам программирования, формированию способностей к адекватному восприятию и обработке внешней информации, способностей к нахождению решений проблем посредством их всестороннего изучения, упорядочиванию потока информации в сознании, достичь общности мнений и действий.

Применение на практических занятиях по курсу “Языки программирования” метода “шаг за шагом (step by step)”, состоящего из семи шагов, создает возможности для обучения студентов алгоритмическому мышлению при решении задач посредством языков программирования.

Алгоритмическое мышление – особый стиль мышления, основанный на технологии поэтапного решения задач и характеризующийся ограниченным количеством шагов, представляет собой совокупность мыслительных процессов, которая позволяет решать задачи в результате последовательного выполнения указаний при составлении программы. Посредством



использования метода “Шаг за шагом (step by step)” каждый студент имеет возможность высказывать свое мнение, обсуждать факты и усваивать новую информацию, анализировать проблемы и находить пути их решения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Усманкулов Ш.У. Построение процесса обучения на основе интегративного подхода// Innovations and modern pedagogical technologies in the education system prague 2020 Materials of the X international scientific conference on February 20-21. Prague, 2020. S.-133-135.
2. Qizi, B. S. A. (2019). Development of ICT competence of the future teacher of informatics on the basis of smart technology. European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol, 7(10).
3. Рахимова, н. х. к. (2019). Методы используемые в международной практике в обучении и оценки информационных технологий в образовании. In Высшее и среднее профессиональное образование как основа профессиональной социализации обучающихся (pp. 406-409).
4. Bobomuxamedova, S. A. (2021). Elektrom ta'lim muhitida dasturlash tillarini o'qitishning metodik tizimini blok-texnologiyasi asosida takomillashtirish. Pedagogika, 1(3), 85-89.

