



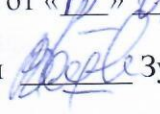
ТЕМЫ ДИПЛОМНЫХ РАБОТ

1. Создание цифровых образовательных ресурсов для обучения искусственному интеллекту в средней школе
2. Создание цифровых образовательных ресурсов для обучения больших данных в средней школе
3. Создание мобильного приложения для создания проекта в лаборатории STEM.
4. Создание методики проектно-ориентированного обучения программированию на Python
5. Создание методики проектного обучения робототехнике
6. Создание цифровых образовательных ресурсов по предмету «Информатика» (10 класс).
7. Разработка модели робота для выработки практических навыков программирования
8. Разработка методического комплекса по Arduino
9. Разработка программы криптографической защиты данных
10. Современные системы электронного образования
11. Проектирование и разработка электронного учебного курса по дисциплине "Начертательная геометрия, инженерная графика»
12. Методика программирования искусственного интеллекта при распознавании образов
13. Теория игр как одно из средств развития познавательного интереса у обучающихся в школе
14. Система оценки образовательного результата обучающегося
15. Разработка ЦОР для изучения технологии Blockchain
16. Разработка ЦОР для обучения нейронных сетей
17. Разработка ЦОР машинного обучения
18. Разработка методики изучения технологий виртуальной и дополненной реальности
19. Создание учебно-методической практикума разработки мобильных приложений
20. Разработка практикума программирования алгоритмов на языке Python
21. Возможности использования языка программирования Python на уроках физики
22. Анализ проблем современного дошкольного учреждения и пути их решения
23. Методика организации проектной деятельности школьников в процессе обучения информатике
24. Проблемы совершенствования управления деятельностью дошкольного образовательного учреждения
25. Роль использования различных игровых ситуаций в образовательном процессе дошкольников и младших школьников
26. Разработка мобильного приложения на языке программирования C#
27. Формирование экологических знаний у старших дошкольников на основе моделирования

28. Создание мобильного приложения для составления набора традиционных задач по информатике
29. Техника внедрения игры как учебного процесса в школе
30. Особенности преподавания информатики в Туркменистане и Казахстане
31. Формирование отношений, знаний, практики субъекта инклюзивного образования
32. Использование разноуровневых заданий при реализации уровневой дифференциации обучения на уроках информатики
33. Пути формирования творческих способностей учащихся
34. Ход формирования культуры студентов
35. Дидактические основы обучения информатике в вузе.
36. Методика создания системы задачи по информатике
37. Использование возможности педагогических технологий на уроках информатики
38. Использование языка программирования Python в машинном обучении
39. Разработка методов разработки мобильных приложений
40. Основы использования симулятора Cisco Packet Tracer при обучении Интернет вещей
41. Разработка курса по 3 D моделированию для школьников
42. Создание цифровых образовательных ресурсов для дистанционного обучения «Интернет вещей»
43. Создание платформы организации онлайн-олимпиады школьников по программированию.
44. Создание платформы организации онлайн-олимпиады школьников по робототехнике.
45. Обучение школьников разделам информатики «Интернет вещей» на основе создания мобильного приложения
46. Обучение школьников разделам информатики «IT Startup» на основе создания мобильного приложения
47. Методика применения проектных работ при изучении курса информатики
48. Обучение школьников разделам информатики «Цифровая грамотность» на основе создания мобильного приложения
49. Создание цифровых образовательных ресурсов для дистанционного обучения больших данных
50. Создание цифровых образовательных ресурсов для дистанционного обучения больших данных
51. Разработка мобильного приложения «Scratch-программирование»
52. Методика применения «Смешанного обучения» для проведения занятий по Информатике
53. Формирование алгоритмического мышления обучающихся при изучении курса информатики
54. Методика обучения информатике в условиях обновленного содержания
55. Формирование аналитического мышления при изучении курса информатики
56. Методика применения активных методов при изучении информатики
57. Разработка методической системы для обучения ИКТ в начальной школе
58. Разработка образовательного ресурса по информатике на основе виртуальной реальности

59. Теоретико-практические основы разработки информационно-методической системы по реализации облачных решений
60. Исследование эффективности использования всех ядер процессоров при параллельных вычислениях
61. Методы организации образовательной среды на удаленном дисковом пространстве с использованием облачных ресурсов
62. Разработка модели робота для выработки практических навыков программирования
63. Разработка методического комплекса по Arduino
64. Построение оптимальной траектории движения мобильного робота
65. Создание электронного учебника по данной дисциплине
66. Разработка программы криптографической защиты данных
67. Современные системы электронного образования
68. Проектирование и разработка электронного учебного курса по дисциплине "Начертательная геометрия, инженерная графика»
69. Создание прототипа системы дистанционного управления объектом при помощи видеокамеры
70. Программирование развивающих и обучающих игр для детей младшего школьного возраст

Утверждено на заседании кафедры Информатики от «19» 09 2022 г., Протокол № 2

Заведующий кафедрой Информатики  Зулпыхар Ж.Е.