

INFORMATIKA VA RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR FANINI O‘QITISHDA QUIZLET VA KAHOOT PLATFORMALARIDAN FOYDALANISH

Xolmurodov Behzod Botir o‘g‘li

BuxDU tayanch doktoranti, BuxDPI Aniq fanlar kafedrasida o‘qituvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada talabalarning “Informatika va raqamli texnologiyalar” fanini o‘qitishda Kahoot platformasi orqali bilim, ko‘nikma va malakalarini xolis baholash, ularning bilim olishga bo‘lgan qiziqishlarini rag‘batlantirish va reytingini aniqlashdan iborat. Talabalar bilimni tekshirish va baholashdan maqsad talabalar bilimining sifatini, rivojlantirish darajasini ta‘minlash va ularni rag‘batlantirishdan iborat bo‘lib, bilim olishga qiziqishini takomillashtirishdir.

Kalit so‘zlar: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, pop-viktorina, Interaktiv, Kartochka, raqamli texnologiya, onlayn test yaratuvchi platformalar.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМ QUIZLET И KAHOOT В ПРЕПОДАВАНИИ ИНФОРМАТИКИ И ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Xolmurodov Behzod ugli

Докторант БухДУ, преподаватель кафедры точных наук БухДПИ

Аннотация: Целью данной статьи является объективная оценка знаний, умений и навыков студентов при преподавании дисциплины «Информатика и цифровые технологии» с использованием платформы Kahoot, стимулирование их интереса к обучению и определение их рейтинга. Целью проверки и оценки знаний обучающихся является обеспечение качества и уровня развития знаний обучающихся, а также поощрение их, повышение интереса к обучению.

Ключевые слова: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, поп-викторина, Интерактив, Карта, цифровые технологии, платформы для создания онлайн-тестов.

USE OF QUIZLET AND KAHOOT PLATFORMS IN TEACHING COMPUTER SCIENCE AND DIGITAL TECHNOLOGIES

Xolmurodov Behzod Botir o‘g‘li

Doctoral student of BuxDU, teacher of Exact Sciences Department of BuxDPI

Abstract: This article aims to objectively assess the knowledge, skills and abilities of students in the teaching of “Informatics and digital technologies” using the Kahoot platform, to stimulate their interest in learning and to determine their rating. The purpose of checking and evaluating students’ knowledge is to ensure the quality and level of development of students’ knowledge and to encourage them, to improve their interest in learning.

Keywords: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, pop-quiz, Interactive, Card, digital technology, online test creation platforms.

Ta’limda pedagogik texnologiyalarning asosiy maqsadi o‘qitish tizimida talabani dars jarayonining markaziga olib chiqish, talabalarni o‘quv materiallarini shunchaki yod olishlaridan, avtomatik tarzda takrorlashlaridan uzoqlashtirib, mustaqil va ijodiy faoliyatini rivojlantirish, darsning faol ishtirokchisiga aylantirishdir. Shundagina talabalar muhim hayotiy yutuq va muammolar, o‘tiladigan mavzularning amaliyotga tatbiqi bo‘yicha o‘z fikriga ega bo‘ladi, o‘z nuqtai nazarini asoslab bera oladi. Bugungi kungacha test yaratuvchi dasturlardan ta’lim jarayonida foydalanib kelingan va raqamli texnologiyalar davrida bu yanada rivojlanmoqda. Lekin dars jarayonida onlayn test yaratuvchi platformalardan deyarli foydalanilmaydi [1].

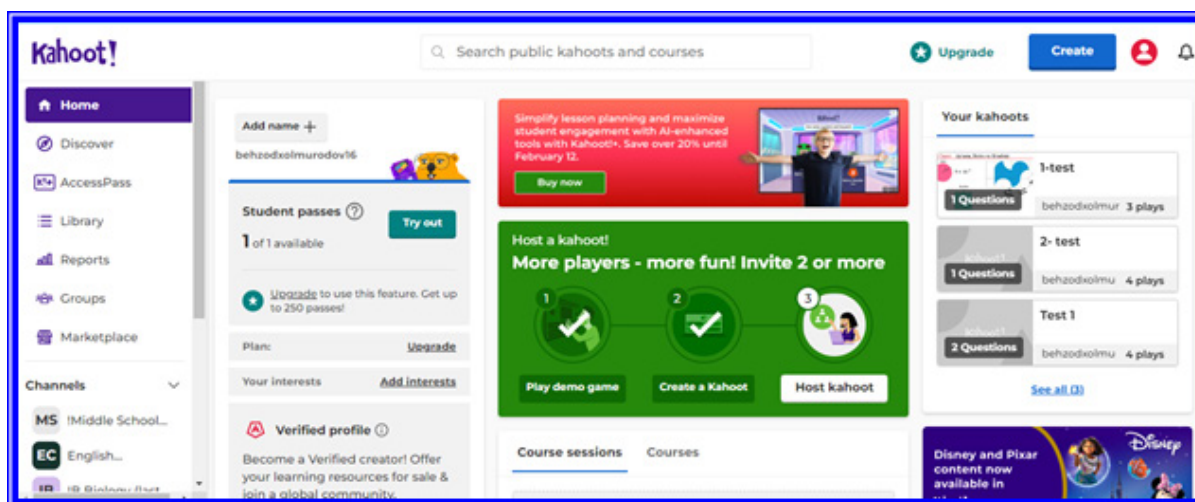
Hozirgi rivojlangan texnika asrida internet axborot texnologiyalaridan unumli foydalanish kerak. Shu paytgacha test yaratuvchi dasturlar ustida olimlar ko‘plab ilmiy ishlar ustida ishlashgan va amalda sinab ham ko‘rishgan. Lekin mana qancha yillar o‘tib bu qo‘llanilgan metodika eskirmoqda va dars jarayonida bir xillik yuzaga kelmoqda. Buning natijasida talabalarda darsda zerikish ularning fanga bo‘lgan qiziqish yo‘qligiga sabab bo‘lmoqda. Shu o‘rnida shuni aytib o‘tish lozimki, ta’lim turi ham o‘ziga xos yaxshi tomonlari va kamchiliklarga ega. Qanday shakldagi ta’lim bo‘lmasin, o‘rganuvchida kuchli xohish va iroda bo‘lsa, albatta katta-katta yutuqlarga erishish mumkin.

Ta’lim jarayoni an’anaviy yoki masofaviy ta’lim bo‘lishidan qat’iy nazar talabalarning fanga qiziqishini

orttirish ularni o'z ustida ishlashlari uchun undash mustaqil o'rganish ko'nikmalarini shakllantirish zarur. Talabalar dars jarayonida bilim olishga bo'lgan ishtiyoq, tirishqoqlik, qiziqish, dars jarayoni boshlanishini intizorlik bilan kutish ko'nikmalarini shakllantirish kerak. Shundagina ta'limda ancha o'sish va rivojlanish bo'ladi. Shu sababli biz kelajakda barkamol yetuk shaxslarni tashkil toptiramiz [2-3].

Hozirgi fan texnika rivojlangan davrda dars jarayonida interaktiv test yaratuvchi onlayn platformalardan foydalanish talabalarning bilimini nazorat qilish, fanga bo'lgan qiziqishini orttirish va dars jarayonining qiziqarli o'tishini ta'minlaydi. Quizlet va Kahoot platformalardan foydalanib talabalar bilimini nazorat qilish darsda interaktiv savol javob o'tkazish talabalarni fanga qiziqishini orttirishi mumkin [4-5].

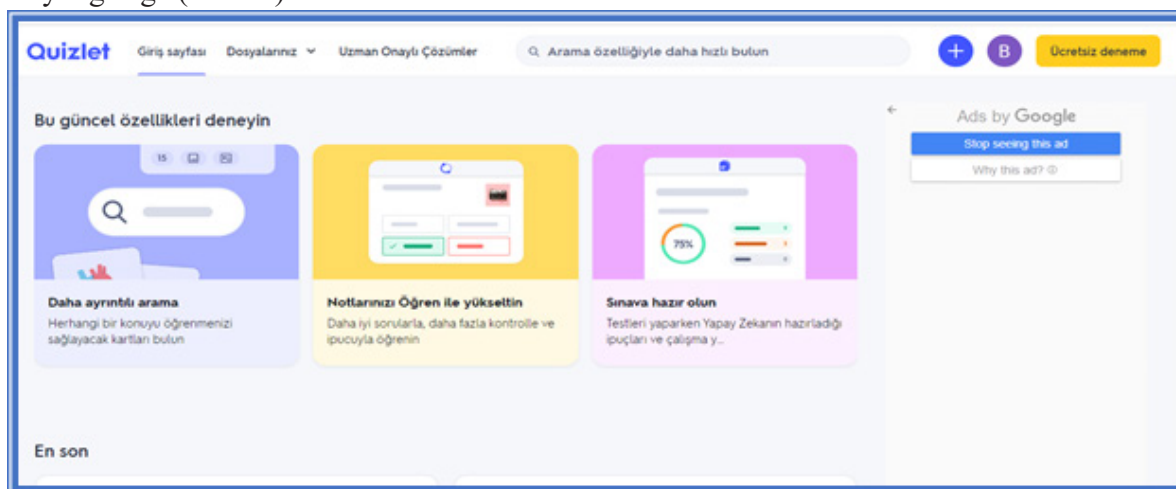
Kahoot - o'yinga asoslangan o'quv platformasi bo'lib, o'qitish jarayonlarida interfaol ta'lim texnologiyasi sifatida foydalaniladi. Uning o'quv o'yinlari "kahoots" foydalanuvchi tomonidan yaratilgan ko'p tanlovli viktorinalar bo'lib, ularga veb-brauzer orqali kirish mumkin ilova. Kahoot platformasi talabalar bilimini tekshirish, formativ baholash uchun yoki an'anaviy sinf faoliyatidan tanaffus sifatida foydalanish mumkin (1-rasm).



1-rasm. Kahoot platformasini ishchi oynasi

Kahoot kabi platformalar ko'plab uchraydi. Ulardan biri Quizlet platformasidir.

Quizlet bu o'qituvchilar uchun testlar yaratish ajoyib vositasi bo'lib, fan bo'yicha baholashni tez va oson amalga oshirishga xizmat qiladi. Bu hatto talabaga fanni mukammal darajaga o'rganishni taklif qilish uchun yetarli platforma. Bundan tashqari Quizlet platformasi raqamli pop-viktorina ma'lumotlar bazasidir. Unda 300 milliondan ortiq o'quv to'plamlari mavjud bo'lib, ularning har biri flesh-kartalar palubasiga o'xshaydi. Shuningdek, u interaktiv bo'lib, o'z o'quv to'plamini yaratish yoki boshqalarnikini klonlash va tahrirlash imkoniyatiga ega.(2-rasm)



2-rasm. Quizlet platformasini ishchi oynasi

Endi ikkala platformani ishchi holatida imkoniyatlarini ko'rib o'tamiz.

Kahoot imkoniyatlari

Kahoot - interaktiv o'quv texnologiyalari orqali talabalarni jalb qilishda ishlatiladi

Ushbu platforma o'yin formatida testlar, so'zlashish va boshqa tadbirlar tuzish uchun mo'ljallangan

Qo‘shimcha qulayliklar talabalar uchun motivatsiyani oshirishga yordam beradi
O‘yin turlarini tuzish va qo‘shimcha funksiyalar orqali o‘qituvchi va talabalar o‘rtasida samarali aloqani ta‘minlaydi.

Quizlet imkoniyatlari

Talabalar o‘zlarining vazifalari, kuzatish malakalari, va testlarni yaratishlari uchun foydalanishadi

“Kartochka” uslubi orqali so‘zlashishni o‘rganish uchun muhim ma‘lumotlarni yodlashni ta‘minlaydi

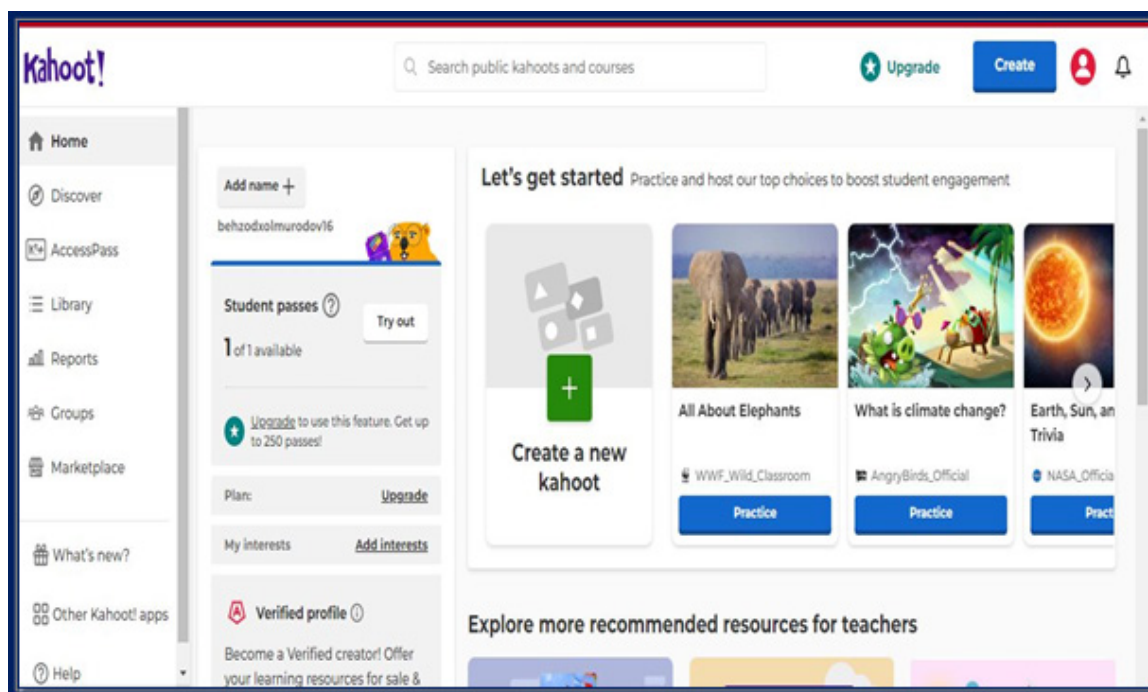
Quizlet Live nomli o‘yin rejimida guruhlar halqasi bilan qo‘shilib o‘ynashga imkon beradi

Umumiy o‘zlashtirilgan ma‘lumotlar bazasi orqali talabalar boshqa foydalanuvchilar bilan materiallar almashishadi.

Har bir platforma o‘zining foydalanuvchilari va maqsadlariga qarab, “kuchli”likni baholash muammolari o‘zgaradi. Ba‘zi o‘qituvchilar va talabalar uchun Kahoot, boshqalari uchun Quizlet kuchli bo‘lishi mumkin. Tanlashda muayyan maqsadlaringiz va talablaringizni hisobga olib, keyin variantlardan qaysini tanlashda yordam bera oladi. Hozirgi kunda Kahoot platformasi boshqa platformalarga nisbatan ko‘p imkoniyatlar va qulayliklarga ega bo‘lganligi sababli keng qo‘lanilmoqda. Kahoot platformasi orqali “Informatika va raqamli texnologiyalar” fanini o‘rganish, o‘rganilgan bilimlarni mustahkamlash va mustaqil o‘rganish juda oson.

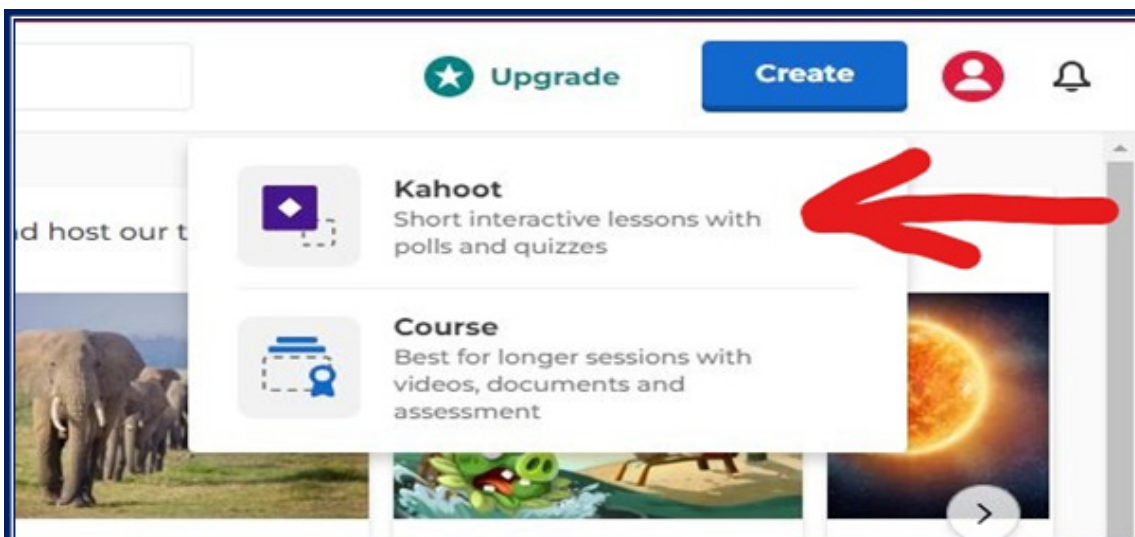
Kahoot platformasida har bir test savollari uchun vaqt belgilangan bo‘ladi shu vaqt ichida talabalar javob berishlari kerak bo‘ladi. Vaqt tugagach yoki barcha talabalar test savollariga javob bergach ularning natijasi shu zahoti ekranda paydo bo‘ladi. Agar savolni javobini qanchalik tez va to‘g‘ri javob bersa ushbu talabaga ko‘proq ball qo‘shiladi. Test yakunlanganda podium ya‘ni birinchi, ikkinchi va uchinchi, o‘rinlar aniqlanadi. Talabalar interfaol doska, proyektor, monitor yoki VNC orqali virtual ulashiladigan ekran kabi umumiy ekran atrofida to‘planishadi. O‘yin jarayoni oddiy: barcha talabalar o‘z qurilmalarida bir vaqtning o‘zida savollarga javob berishadi. Savollar ekranda birin-ketin talabalarga ko‘rsatiladi. Ishtirokchilar har bir to‘g‘ri javob uchun ball oladi. Test oxirida ekranda barcha ishtirokchilarning savollariga javob berish paytida to‘plagan ballari ko‘rsatiladi. O‘yinda ishtirok etish uchun ro‘yxatdan o‘tish shart emas. Testlarni saytdagi katalogdan tanlash mumkin. Shuningdek, siz yangi viktorinalar yaratishingiz mumkin - ko‘pincha bu vazifani o‘qituvchi bajaradi. Kahoot platformasida o‘qituvchi roli asosiydir. O‘qituvchi quydagi tartibda test yaratadi

Kahoot yaratishda <https://create.kahoot.it> orqali ro‘yxatdan o‘tiladi.(3-rasm)



3-rasm. Ro‘yxatdan o‘tish oynasi

Ro‘yxatdan o‘tgandan so‘ng ishchi oynasi ochiladi. Ishchi oynada yuqori o‘ng tomonda Create tugmasini bosish orqali yangi kahoot yaratiladi. (4-rasm)



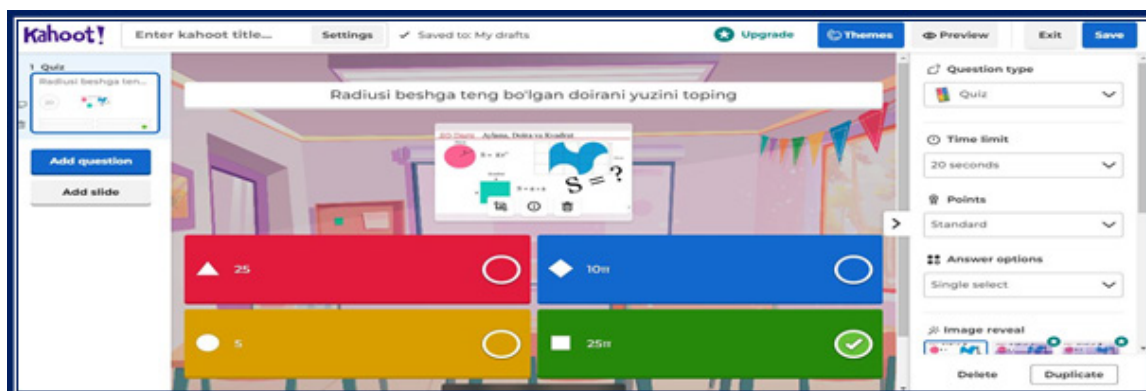
4-rasm. Yangi Kahoot yaratish

Create tugmasini bosganda ikkita bo'lim ko'rsatadi: Kahoot va Course. Bulardan Kahoot bo'limini tanlab yangi kahoot yaratishimiz mumkin. (5-rasm)



5-rasm. Test yaratish oynasi

Mazkur oynaga savol matni va javoblarini kiritamiz. Javoblarni kiritib bo'lgandan keyin to'g'ri javobga to'g'ri belgisini qo'yib saqlaymiz (6-rasm)



6-rasm. Test kiritish jarayoni

Yangi savolni qo'shish uchun ishchi oynaning chap tomonidagi "Add question" tugmasi bosiladi. Barcha savollarni yaratib bo'lgandan keyin ishchi oynaning "Setting" bo'limidan yaratilgan kahootga nom berish, izoh yozish, fonga rasm tanlash, musiqani o'zgartirish va tilni o'zgartirish mumkin. Ishchi oynaning o'ng tomidagi "Question type" bo'limidan savolning turini, ajratilgan vaqtni, har bir javob uchun beriladigan ballning miqdorini tahrirlash mumkin. Barcha bosqichlarni bajarib bo'lgach ishchi oynaning yuqori o'ng tomonidagi "Save" tugmasi

orqali saqlanadi.

Ushbu oynaning chap tomonida qatnashuvchilarning ishchi oynasi. O'ng tomon o'qituvchining ishchi oynasi. O'qituvchi o'z ishchi oynasida hosil bo'lgan PIN kodni talabalarga uzatadi va o'quvchilar shu PIN kod orqali testni boshlashadi. (7-rasm)



7-rasm. G'olibni taqdirlash

Xulosa o'rnida shuni aytish mumkinki "Informatika va raqamli texnologiyalar" fanidan darsi jarayonini Kahoot, onlayn test yaratuvchi o'yinli platformalarda elektron testlar kompleksini yaratish va uni ta'limda qo'llash natijasida talabalarga bilim berish uchun onlayn platformalardan foydalanib dars samaradorligini oshirish mumkin. Bunda talabalarning mustaqil fikrlashini, darsga qiziqishini orttirish, o'tilgan mavzuni o'zlashtirish darajasi yuqori bo'lishiga, darslikdan tashqari qo'shimcha adabiyotlardan foydalanish ko'nikma va malakalari shakllanishiga, talabalarni ilmiy izlanishga yo'naltirishda xizmat qiladi.

Onlayn platformalar orqali talabalarga doimiy ravishda bilim berib borishda interaktiv o'yinli testlar yaratish va ulardan o'quv jarayonida foydalanish lozimligi, shuningdek platformalarni yanada takomillashtirish va yangi loyihalarini yaratish bo'yicha zaruriy bilimlar o'rgatiladi. [7-10]

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. I.G. Zaxarov. Ta'limda axborot texnologiyalari: oliy ta'lim uchun darslik. darslik muassasalar / I.G. Zaxarov. - M.: «Akademija», 2008., 338-bet
2. Alijon Hamroyev. "Raqamli texnologiyalarni ta'lim jarayoniga tatbiq etish zamonaviy ta'lim konsepsiyasining asosi." PEDAGOGS jurnali 1.1 (2022): 35-37..
3. A.Sh.Rashidov. "Boshlang'ich sinflarda axborot texnologiyalari" fanini o'qitishda smart-auditoriyadan foydalanib o'quv mashg'ulotlari samaradorligini oshirish. Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar. 2023 yil 12-son. 247-251 bet
4. Зарипов Н. Н. Использование иностранного опыта в обучении информатике и информационным технологиям в школе // Проблемы современного образования. – 2020. – №. 6. – С. 213-218.
5. A.Sh.Rashidov. Informatika va axborot texnologiyalari fanini o'qitishda fanlararo integratsiya // Kasb-hunar ta'limi ilmiy-uslubiy, amaliy, ma'rifiy jurnal, - Toshkent, 2022. №1. – 84-87 b
6. Xolmurodov B. Matematika fanini o'qitish samaradorligini oshirishda kahoot platformasidan foydalanish // Buxoro davlat universitetining Pedagogika instituti jurnali. – 2022. – T. 2. – №. 2.
7. Tolibjon M., Behzod X. Diskret parametrli ikkinchi tartibli operatorli matritsani chegaralanganlikka tekshirish // Innovations in Technology and Science Education. – 2023. – T. 2. – №. 10. – С. 669-675.
8. Xolmurodov B., Hayitova A. Fok fazosining qirg'ilgan ikki zarrachali qism fazosida berilgan diskret parametrli ikkinchi tartibli operatorli matritsani chiziqchilikka tekshirish // Prospects of development of science and education. – 2023. – T. 1. – №. 10. – С. 104-107.
9. Sadullayev I. Sirtqi talimda talabalarning o'zlashtirish monitoringini olib borish // Buxoro davlat universitetining Pedagogika instituti jurnali. – 2022. – T. 2. – №. 2.
10. Sadullayev I. Boshlang'ich ta'limda PHET interaktiv simulatorlardan foydalangan holda dars samaradorligini oshirish // Buxoro davlat universitetining Pedagogika instituti jurnali. – 2022. – T. 2. – №. 2.
11. Jo'rayeva N.O. Mobile Softwareanwendungen zur Organisation unabhängiger Bildung // Berlin Studies Transnational Journal of Science and Humanities. Vol. 2, Issue 1.5 (2022), – P. -661-664. (13.00.00; № 7).