

KAHOOT TIZIMIDA DIDAKTIK TOPSHIRIQLARNI YARATISH**Kutliyev Sardor**

TATU UF "RTT" kafedrasida assistenti

Ozodova Maysara

TATU Urganch filiali 4-bosqich talabasi

Sapayozova Muyassar

TATU Urganch filiali 4-bosqich talabasi

Annotatsiya:

Mazkur mavzu doirasida Kahoot platformasida didaktik topshiriqlarni yaratishning o'quv jarayoniga ta'siri va uning interaktiv ta'limdagi o'rni yoritiladi. Didaktik topshiriqlarni loyihalash jarayonida mavzuga mos savollar va o'yin formatlari orqali o'quvchilarning faolligini oshirish hamda bilimlarini mustahkamlash usullari ko'rib chiqiladi. Ushbu yondashuv ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi.

Kalit

Kahoot, didaktik topshiriqlar, interaktiv ta'lim, savol-javob, o'quv jarayoni, o'quvchilar faolligi, bilimni mustahkamlash.

so'zlar:**Annotation: Creating Didactic Tasks in the Kahoot System**

This topic highlights the impact of creating didactic tasks in the Kahoot platform on the educational process and its role in interactive learning. The process of designing didactic tasks includes developing topic-relevant questions and game formats to enhance student engagement and reinforce their knowledge. This approach helps make the learning process more engaging and effective.

Keywords:

Kahoot, didactic tasks, interactive learning, quizzes, educational process, student engagement, knowledge reinforcement.

Аннотация: Создание дидактических заданий в системе Kahoot

В данной теме рассматривается влияние создания дидактических заданий на платформе Kahoot на образовательный процесс и их роль в интерактивном обучении. Процесс разработки дидактических заданий включает составление вопросов и игровых форматов, соответствующих теме, для повышения вовлеченности учащихся и укрепления их знаний. Такой подход делает процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Ключевые**слова:**

Kahoot, дидактические задания, интерактивное обучение, викторины, образовательный процесс, вовлеченность учащихся, закрепление знаний.

O'yin texnologiyalaridan foydalangan holda, ular ma'lum bir mavzuga, o'rganish mavzusiga tegishli yoki yo'qligini hal qilish va ko'ngilochar komponent va haqiqiy o'rganish balansini kuzatish muhimdir. Mashg'ulotlarning dars shaklida o'yin texnikasi va vaziyatlarni amalga oshirish quyidagi asosiy yo'nalishlarda sodir bo'ladi: o'yin topshirig'i shaklida o'quvchilar oldiga didaktik maqsad qo'yiladi; o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; o'quv materiali uning vositasi sifatida ishlatiladi, o'quv faoliyatiga didaktik vazifani o'yinga aylantiradigan raqobat elementi kiritiladi; didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijasi bilan bog'liq. O'yin - bu shaxsning tasavvuridagi erkinligi, "amalga oshirib bo'lmaydigan manfaatlarni xayoliy tarzda amalga oshirish" (A.N. Leontyev).

O'yinlar - bu o'zaro ta'sir, fikrlash, o'rganish va muammolarni rivojlantirishga yordam beradigan qiziqarli mashg'ulotlar jamlamasidir. Ko'pincha o'yinlar o'yinchilarga qisqa vaqt ichida natija ishlab chiqarish imkonini beradigan jihatga ega ma'lumot. Ba'zi o'yinlar o'yinchilardan aql bilan shug'ullanishni talab qiladi. Har bir o'yin texnologiyasi alohida texnikalardan – ya'ni o'yinlardan iborat. Ularning turlari juda ko'p, bu sizga o'qitish vositalarini moslashuvchan tanlash, mavzuni chuqurroq o'rganish uchun didaktik usullar bilan birlashtirish imkonini beradi. O'yinlar bir nechta mezonlarga ko'ra tasniflanadi:

-unga jalb qilingan talabalarning “resurslari” bo’yicha – o’yinlar jismoniy, aqliy, hissiy-psixologik yoki kombinatsiyalangan bo’lishi mumkin;

-pedagogik jarayonning turlari bo’yicha – ta’lim, kommunikativ, kognitiv, reproduktiv;

-jarayonni tashkil etishning turi va uslubiga ko’ra – so’roq va test, tanlov va bellashuv, teatrlashtirilgan tomosha va dramatzatsiya o’yini, bayram, trening;

-qoidalarning jiddiylik darajasiga ko’ra - oldindan belgilangan chegaralar bilan, o’yin davomida belgilangan shartlar bilan va improvizatsiya;

-jarayonning qurilishi bo’yicha - syujet, rol o’ynash, mavzu, simulyatsiya, biznes. Ta’lim jarayonida o’yinlarni tashkil etishda sport jihozlari, ob’ektlar, kompyuter uskunalari yoki virtual maydondan foydalanishi mumkin.

Ko’pincha jismoniy va intellektual shakllar uchun qat’iy qoidalar o’rnatiladi. Jarayonning erkin yo’nalishi ijodiy turlarga xosdir-musiqiy, teatrlashtirilgan, bayramona. O’qituvchi o’yinning o’ziga xos xususiyatlari va qo’shimcha shartlarini belgilaydi, talabalar (o’quvchilar) va o’rganilayotgan materialning xususiyatlariga e’tibor beradi. O’yin usullari darsning turli bosqichlarida qo’llaniladi: axborot o’yinlari - yangi bilimlarni joriy etish (dars-sayohat); o’quv o’yinlari – ko’nikma va ko’nikmalarni shakllantirish uchun (“domino”, “xatoni top”, “kim ortiqcha” o’yinlari va boshqalar); mustahkamlovchi o’yinlar - bilimlarni mustahkamlash (krossvordlar, boshqotirmalar, o’rganilgan materialni konferentsiya, seminarlar va boshqalar shaklida umumlashtirish bo’yicha darslar); nazorat o’yinlari - olingan bilimlarni sinab ko’rish (musobaqalar). Darsning barcha bosqichlarida o’yin usullaridan foydalanish majburiy shart emas. Har bir o’qituvchi o’yinlardan faqat darsning u yoki bu bosqichida foydalanishi mumkin. O’yin natijalari ikki tomonlama – o’yin sifatida va ta’lim va kognitiv natija sifatida ishlaydi. O’yinning didaktik funksiyasi o’yin harakatini muhokama qilish, o’yin vaziyatining modellashtirish sifatidagi o’zaro bog’liqligini tahlil qilish, uning voqelik bilan aloqasi orqali amalga oshiriladi. Ushbu modelda eng muhim rol yakuniy retrospektiv muhokamaga tegishli bo’lib, unda talabalar o’yinning borishi va natijalarini, o’yin (simulyatsiya) modeli va haqiqat o’rtasidagi

munosabatlarni, shuningdek, o'quv-o'yin o'zaro ta'siri kursini birgalikda tahlil qiladilar. Didaktik o'yinlarning samaradorligi, birinchidan, ulardan tizimli foydalanishga, ikkinchidan, odatiy didaktik mashqlar bilan birgalikda o'yin dasturining maqsadga muvofiqligiga bog'liq.

Yosh o'quvchilar o'ynashni yaxshi ko'radilar va ular o'yinda boshqa sinfdagi vazifalarga qaraganda ko'proq ishtiyoq va xohish bilan qatnashadilar. Shunga qaramay, ba'zida o'yinlar bolalar haqiqatan ham o'rganmaydigan qiziqarli faoliyat sifatida qabul qilinadi. Umuman olganda, bolalar faol bo'lganda yaxshiroq o'rganadilar.

Har bir inson ma'lumotni turli yo'llar bilan o'zlashtiradi, shuning uchun barcha ta'lim sohalarida zamonaviy AKT vositalaridan foydalanish butun ta'lim tizimini rivojlantirishga muhim hissa qo'shadi.

Amaliyot shuni ko'rsatadiki, ta'lim jarayoni haqida o'yinlashtirish mavzuni to'liq, batafsil va uch o'lchovli o'rganishni ta'minlaydi g'alabalar va mag'lubiyatlar, bonuslar va o'tishlar imkoniyati orqali virtual makon, o'yin tajribasi bilan mustahkamlangan va tashqarida optimal va tez ishlatilishi mumkin bo'lgan bilim va ko'nikmalar shakllantiriladi.

O'yinlar o'quvchining qiziqishlariga ko'ra tuziladi, tezkor fikr-mulohazalarni shakllantiradi, mustaqil ravishda kashfiyotlar qilishga, materialni yangi tushunishga imkon beradi. Shu bilan birga, o'rganilgan material mustahkam esda qoladi.

O'quv o'yinlari ancha vaqtdan beri ishlatilgan bo'lsa-da, ularning haqiqiy imkoniyatlari muvaffaqiyat va motivatsiyani oshirish hali ham o'rganilmoqda.

Yuqoridagi barcha mulohazalarni umumlantirib, o'yinli texnologiyalarni qo'llash natijasida quyidagi mulohazalarni tavsiya etamiz:

- O'yin turli yoshdagi bolalar faoliyatini rivojlantirishning mustaqil shakli hisoblanadi.
- O'yinlar ijodiy tafakkurni rivojlantirish, o'z-o'zini anglash faolligini oshirishdagi eng erkin shakldir.

- O'yin rivojlantiruvchi amaliyot, sababi: bolalar o'ynaganlari uchun rivojlanadilar, rivojlanish uchun o'ynaydilar.
- O'yin o'z-o'zini anglashda, o'z-o'zini boshqarishda aql va ijodda erkinlikdir.
- O'yinda o'quvchilar nazariy bilimlarini amaliyotga qo'llash imkoniga ega bo'ladilar, hodisalar va fanning mavjud xususiyatlarini tushuntirish uchun savollarni aniq ifodalay boshlaydilar.
- O'yinda o'quvchilar o'z fikrini bayon eta va himoya qila oladilar.
- O'yin bolalarning asosiy muloqot maydoni bo'lib, unda o'zaro shaxsiy muammolar hal etiladi. Insonlar orasidagi o'zaro munosabatlar shakllanadi.

O'RTA TA'LIM MAKTABIDA INFORMATIKANI O'RGATISH METODIKASI

Annotatsiya: O'zbekistonda umumiy ta'lim tizimida informatika fanini o'qitish va o'rganish yigirma yildan ortiq tarixga ega. Kompyuter fanining nazariy fanidan boshlab, endi bizda informatika fanining ba'zi asosiy elementlari bo'lgan ko'plab fanlarni o'rganishda axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan (AKT) foydalanish kombinatsiyasi mavjud. Maqolada AKTni umumiy ta'limga joriy etish maqsadlari va yondashuvlari muhokama qilinadi, ITni o'qitish va o'qitish jarayonida rivojlanishi kerak bo'lgan kompetensiyalar va qadriyatlar muhokama qilinadi.

“Informatika va axborot texnologiyalari” fanini o'rganish maqsadida maktablarda maxsus kompyuter xonalari tashkil etilgan. Hammaga ma'lumki, barcha elektr asboblari kabi kompyuter ham inson hayoti uchun xavfli bo'lgan elektr toki yordamida ishlaydi. Bunday qurilmalardan foydalanishda ehtiyot choralarini bilish talab etiladi.

O'quvchi kompyuter xonasidagi tartib-intizom qoidalarini bilmasligi oqibatida, ko'plab noxush holat va xavfli vaziyatlar yuzaga kelishi mumkin. Natijada, u nafaqat o'ziga, balki:

- atrofdagilar sog'lig'iga;
- qimmatbaho texnik qurilmalarga zarar yetishiga;

• shuningdek, kompyuter xotirasidagi muhim ma'lumotlarning o'chib ketishiga sababchi bo'lishi mumkin.

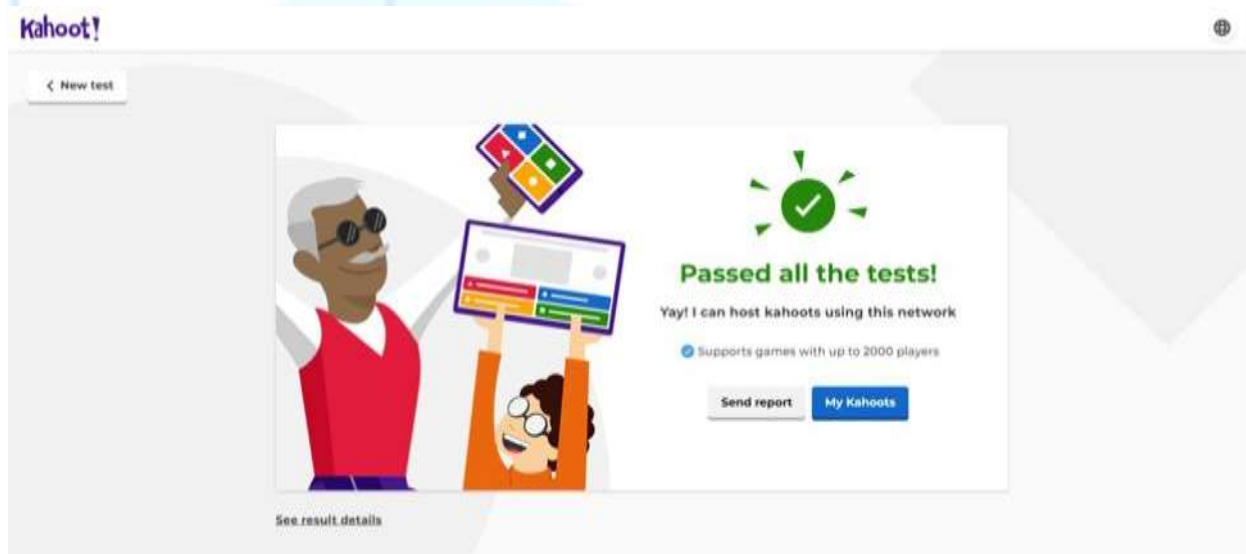
ESLAB QOLING!

Barcha muvaffaqiyatlaringiz o'z ongli harakatingiz va intizomingizga bog'liq!

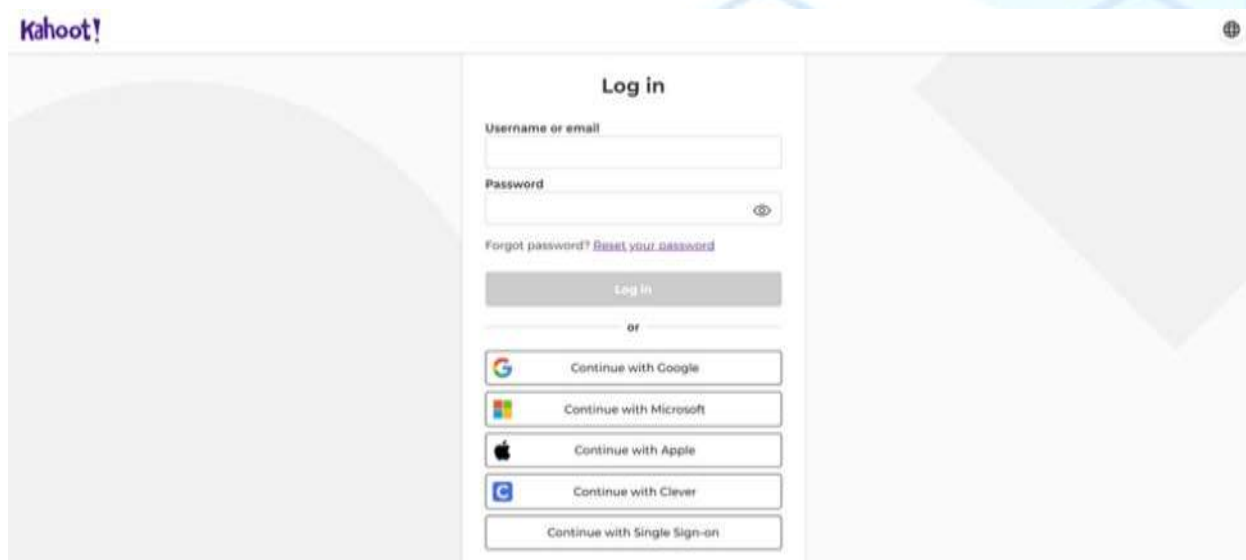
ESLAB QOLING!

HAMMA BILISHI ZARUR BO'LGAN OLTIN QOIDALAR!

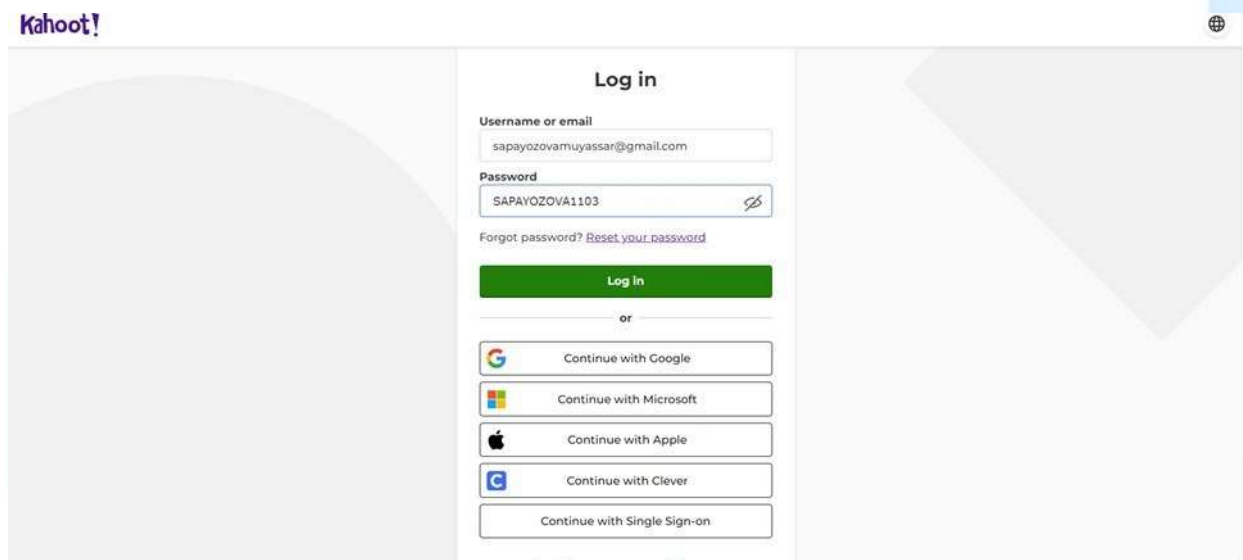
1-qoida. Kompyuter xonasiga faqat o'qituvchining ruxsati bilan kirish.



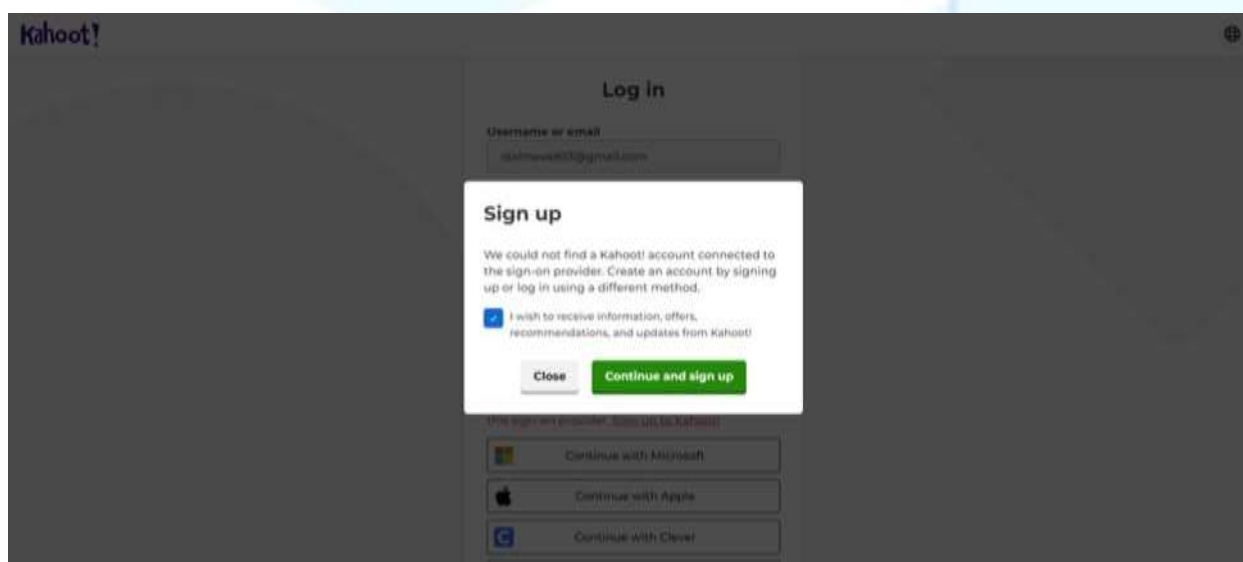
1.1-rasm.Kahoot dasturigi kirish.



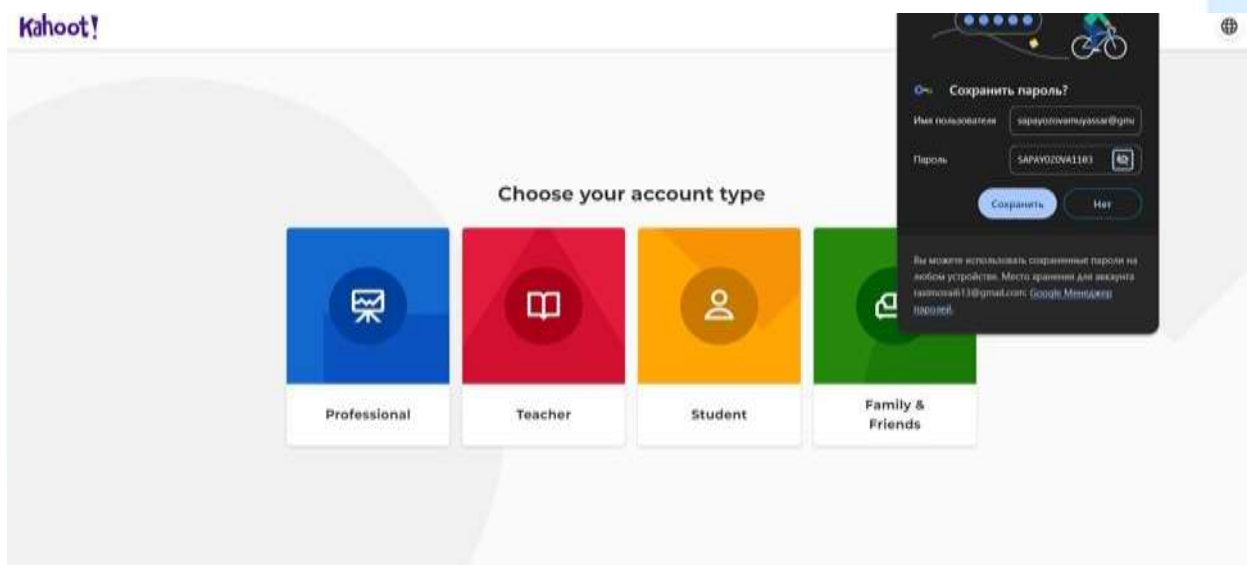
1.2.rasm.Emailni kiritib parol qo'yamiz.



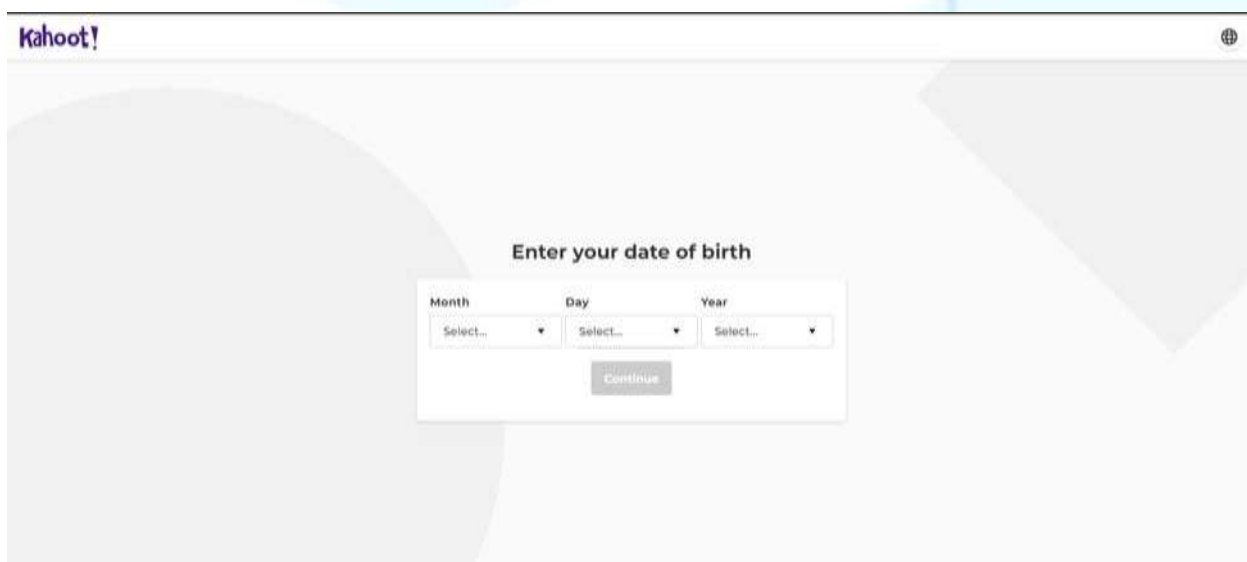
1.3.rasm.Mana shunday ko'rinishda bo'ladi.



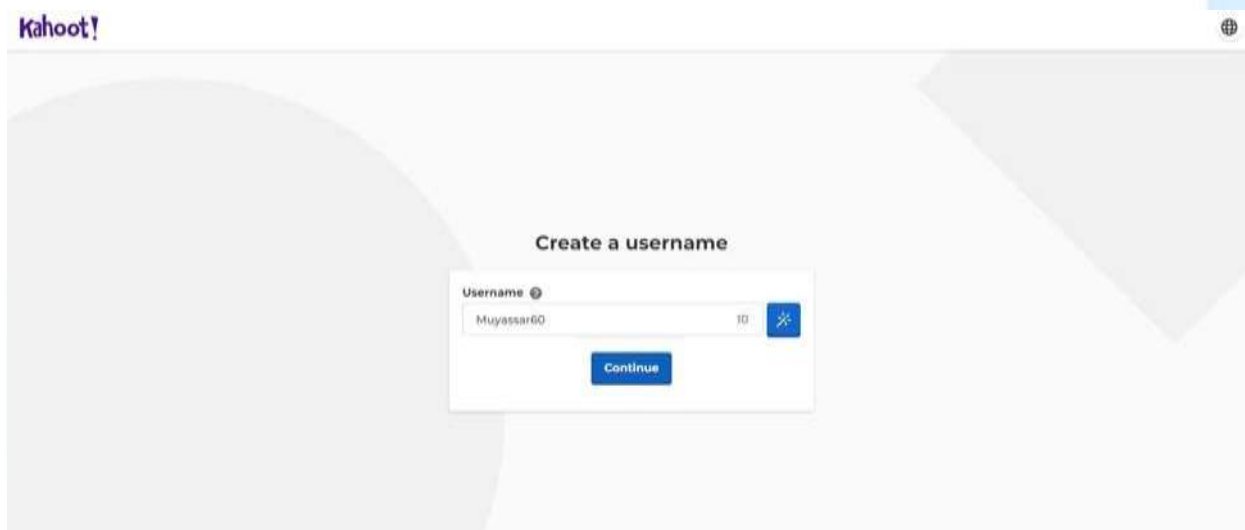
1.4.rasm.Login tugmachani bosganimizdan keyin mana shu oyna chiqadi.



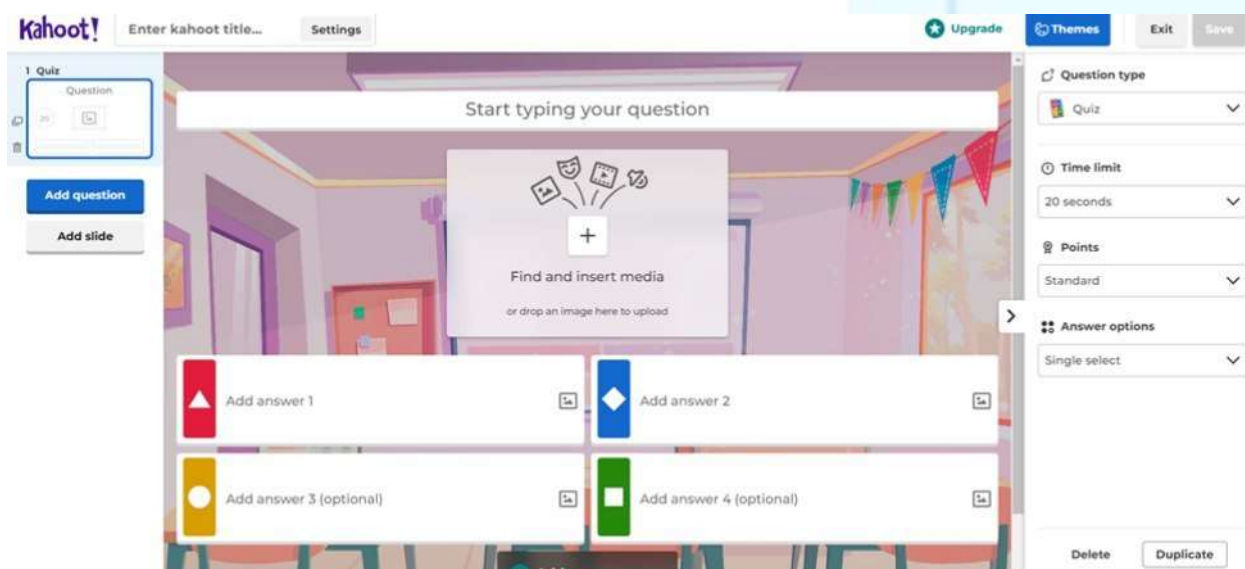
1.5.rasm.Bu oynamizda tanlaymiz.



1.6.rasm. Bu oynamizda tug'ilgan yilimizni kiritamiz va Continue tugmachasini bosamiz.



1.7.Rasm. Keyin nu oynamizda bizga mos nom chiqarib berdi.



1.8.Rasm.Bu oynamizda sovolni vaqtini va savollarimizni kiritib chiqamiz.

Xulosa

Xulosa o'rnida shuni aytishim kerakki, men ushbu bitiruv malakaviy ishida "Informatika fanini o'qitishda innovatsion uslublarni ishlab chiqish va ularni dars jaraeniga tadbiq qilish" mavzusini o'quv jarayonida qanday foydalanilishini yoritdik.

O'zbekiston Respublikasi Kadrlar tayyorlash milliy dasturi va «Ta'lim to'g'risida»gi qonunda o'quv jarayoniga ilg'or pedagogik texnologiyalarni joriy etish mamlakatimiz ta'lim tizimini isloh qilishning asosiy ko'rsatkichlaridan biri sifatida

e'tirof etilishi bejiz emas. Chunki, pedagogik texnologiya ta'lim jarayonini inqirozdan holi etish, uni bozor iqtisodi sharoitiga mos holda takomillashtirish va Davlat ta'lim standarti talablariga muvofiq kadrlar tayyorlashning muhim omillaridan biri bo'lib hisoblanadi.

Mamlakatimizni Birinchi Prezidenti Islom Karimov ta'kidlaganlaridek, «Kadrlar masalasini hal etmas ekanmiz, sa'y-harakatlarimiz kutilgan natijalarni berishi, hayotimiz, ma'naviyatimiz o'zgarishi qiyin kechadi. Demakki, zamonaviy ta'lim-tarbiya tizimini isloh qilish, zamon talablariga mos kadrlar tayyorlash ishini yo'lga qo'yish faoliyatimizning bosh yo'nalishi bo'lmog'i darkor...».

Zero ta'lim jarayonini tashkillashda axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan samarali foydalanayotgan ko'pgina rivojlangan mamlakatlar o'quv jarayonini sifat jihatdan yangi bosqichga ko'tarishga erishayotganliklari hayotda o'z tasdig'ini topmoqda. Ushbu bitiruv malakaviy ishda bayon etilgan ma'lumotlar esa bu axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan samarali foydalanish salohiyati to'g'risida fikr yuritishga asos bo'ladi. Ayniqsa, tashhizlanuvchan o'quv maqsadlarini belgilash, talabalarni mustaqil bilim olishga undash, o'quv jarayonini doimo rivojlanib boruvchi dinamik tizim sifatida loyihalash kabi tashkiliy-uslubiy ishlarni amalga oshirishda innovatsion texnologiyalar katta imkoniyatlarga ega.

Innovatsion texnologiyalar joriy etish tajribasini o'rganish va unga maqsadli yondashish, o'quv jarayonini insonparvarlashtirish, bunda talabani sust ob'ektdan faol sub'ektga aylantirish, bilish faoliyatining aniq maqsadlarga yo'nalganligini hamda o'quv jarayonini ishlab chiqarish jarayoni kabi takrorlanuvchanligini ta'minlashda muhim ahamiyatga ega bo'ladi.

O'yin texnologiyalari, o'yinlar va interaktiv tajribalar yaratish uchun texnologiyalarni qo'llashni o'z ichiga oladi. Bu sohada katta rivojlanishlar bo'lgan va o'yin sanoatiga ko'p yo'l ochgan sohadir.

Quyidagi muhim qatorlarga e'tibor berilishi mumkin:

1. Grafika va tasvir: O'yinlar o'ziga xos vaqtli tasvirlar va grafikalar bilan ajralib turadi. Grafika yaratish uchun yuqori sifatli 3D modelleash, animatsiyalar, effektlar va

shuningdek, xususiy effektlardan foydalaniladi. Bu, o'yinlarga g'oyaviy va tasviriy ehtiyojlarni bajarish imkonini beradi.

2.Fizika simulatsiyasi: Barcha ob'ektlarning o'zaro ta'sirga ega bo'lishini yaratish uchun fizika simulatsiyasi o'yin texnologiyalarida keng qo'llaniladi. Bu simulatsiyalar ob'ektlarning harakatini, to'xtashini, to'qnashishini va boshqa fizikaviy xususiyatlarni ta'qib qiladi.

3.O'yin mexanikasi: O'yin texnologiyalari o'yinlarning ichki mexanikasini yaratishga imkon beradi. Bu, o'yin davomida sodir bo'ladigan voqealar, o'yin o'ynash usullari, qoidalar, boshqaruv tizimi va o'yin interaktivligini o'z ichiga oladi. Bu texnologiyalar o'yinlarni qiziqarli va qulay qilishda muhim ahamiyatga ega.

4.Multimediya va audio effektlar: O'yin texnologiyalari o'yinlarda yorug'lik, musiqa, effektlar va ovozlari kabi audio-visual tajribalarni ta'minlashga yordam beradi. Bu, o'yinlarga atmosfera, emotsiyalar va o'yin muvaffaqiyatini oshirish uchun muhimdir.

5.Katta ma'lumotli o'yin dunyolari: Katta ma'lumotlar bazalari va algoritmlar orqali yaratilgan o'yinlar, o'yin dunyolarida sodir bo'lgan virtual o'zgaruvchanliklar va o'yinlararo munosabatlar bilan jiddiy o'yin tajribasi yaratish imkonini beradi. Bu, o'yinlarni o'zining o'zida boshqa ob'ektlar bilan bog'lab, virtual o'zgaruvchanlik va o'ynash imkoniyatlarini kengaytiradi.

6.O'yinlarda ijtimoiy tarmoqlar: Bugungi kunda o'yin texnologiyalari ijtimoiy tarmoqlar bilan bog'liqdir. Bu, o'yinlarni boshqalar bilan ulashish, o'yinlarni ulardan foydalanish, o'yin natijalarini ulardan bahramand qilish va o'z o'yinlarini ularga taqdim etish imkonini beradi.

O'yin texnologiyalari, o'yinlarni yanada qiziqarli, qulay va o'zbek tajribalar yaratishga yordam beradi. Ular o'yin sanoatida va kichik o'yinlar ustida ishlov beradigan mobil o'yinlardan katta video o'yinlarga qadar keng qo'llaniladi. Bu sohada rivojlanishlarni kuzatib borish, yangi texnologiyalarni o'rganish va o'yinlar sohasidagi eng so'nggi tendentsiyalarni kuzatib borish muhimdir.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. “Axborot texnologiyalari sohasida kadrlar tayyorlash tizimini takomillashtirish to`g`risida”. “Qishloq hayoti ” gazetasi 03.06.05 y.
2. Farberman. B.L . “Ilg`orpedagogik texnologiyalar”. T: 2001 y.
3. Azizxodjaeva N.N. Pedagogicheskie texnologii i pedagogicheskoe masterstvo. Ucheb.posobie.- Toshkent. TDPU 2003. - 192 s.
<http://www.aci.uz/uz/news/uzaaa/article/110/>.
4. Informatika o`qituvchisi Xaytullayeva Nafisa Sahobiddinova blogi.
5. O`quv jarayonida ilg`or pedagogik va axborot texnologiyalarini qo`llash yo`llari. Uslubiy qo`llanma. Akademik S.S.G`ulomov umumiy rahbarligi ostida. – T.; TDIU 2005. 90 b,105 b.
6. Ismatilla Isoqov, Sindorqul Ibragimovich Qulmamatov. “Informatikani o`qitishda innovatsion texnologiyalar”. Ma`ruza matnlari.