

**O'QUV JARAYONIDA JOYTEKA PLATFORMASIDAN FOYDALANISH**

*S.P. Kutliyev<sup>1</sup>, M.M. O'ktamova<sup>2</sup>, I.J.Raximova<sup>3</sup>.*

<sup>1</sup> TATU Urganch filiali assistent o'qituvchisi, [q.sardor.86@gmail.com](mailto:q.sardor.86@gmail.com)

<sup>2</sup> TATU Urganch filiali talabasi, [moktamova06@gmail.com](mailto:moktamova06@gmail.com),

<sup>3</sup> TATU Urganch filiali talabasi, [irodaraximova163@gmail.com](mailto:irodaraximova163@gmail.com)

**Abstract:** This article provides information about the possibilities of the Joyteka platform and the creation of interactive tasks. The process of effective use of this platform as a tool aimed at increasing students interest in science has been analyzed.

**Keywords:** "Leave the Room" web quest, interactive video, quiz, "conditions" game, quiz.

**Аннотация:** В этой статье представлена информация о возможностях платформы Joyteka и создании интерактивных задач. Проанализирован процесс эффективного использования данной платформы как инструмента, направленного на повышение интереса студентов к науке.

**Ключевые слова:** Веб-квест «Leave the Room», интерактивное видео, викторина, игра «условия», викторина.

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada Joyteka platformasi imkoniyatlari va interaktiv topshiriqlar yaratish haqida malumotlar berilgan. Mazkur platforma oquvchilarning fanga qiziqishlarini oshirishga qaratilgan vosita sifatida undan samarali foydalanish jarayoni tahlil qilingan.

**Kalit sozlar:** "Leave the Room" veb-kvesti, interfaol video, viktorina, "shartlar" oyini, test.

### **Kirish**

Biz yashayotgan tez suratda rivojlanib borayotgan dunyoda ta'lim sohasidagi innovatsiyalarni uzluksiz o'rganish pedagoglar ish faoliyatining zaruriy sharti hisoblanadi. Onlayn talim platformalari yordamida o'z uyingizdan yoki internetga ulangan istalgan joyda bilim va ko'nikmalarga ega bo'lishning moslashuvchan va qulay usulini taklif etadi. Ushbu platformalar turli fanlar va tajriba darajalariga moslashtirilgan keng doiradagi kurslar va resurslarni taqdim etadi. Ushbu platformada mobil qurilmalar yoki kompyuterlar orqali foydalanish mumkin. Mobil ilovalar va xizmatlar orqali talabalarning fanni o'rganishga bolgan qiziqishi va motivatsiyasini oshirishingiz mumkin.

**Adabiyotlar tahlili va metodologiya:** B.E.ning fikriga qo'shilib, Starichenkoning takidlashicha, har qanday axborot talim texnologiyalaridan, shu jumladan mobil texnologiyalardan foydalanish ularning didaktik maqsadga muvofiqligi bilan belgilanadi. Respublikamizda kozga ko'ringan olimlaridan

Sh.R.Sanarova, F.O.Xodjiyeva, O.P.Aslova, T.R.Azlarov, X.Yo.Najmiddinova, A.A.Abduqodirov kabilar informatika fanini dolzarbligi, o'qitishdagi yangiliklar, hamda talimda kompyuter texnologiyalaridan foydalanishning turli xil usullari, metodlari va muammolarini organganlar. Bundan tashqari, informatika fanini o'qitish metodikasi, bunda zamonaviy innovatsion texnologiyalardan foydalanishni sifatli tashkil etish, talim platformalardan foydalanishni samaradorligi haqida Polat Y.S., Buxarkina M.Yu, Sofronova N.V, Belchusov A.A, Jebrailzade S.J, Kulikova N.Yu., Danilchuk Y.V, Sergeev A.N kabi bir qator tadqiqotchilar va olimlar shugullanganlar. Lerner I.Ya. quyidagi ta'rifni beradi: "o'quv maqsadiga erishish yo'li sifatida o'qitish usuli - bu ijtimoiy tajribani o'zlashtirish uchun ma'lum vositalardan foydalangan holda o'quvchilarning amaliy va kognitiv faoliyatini tashkil etadigan o'qituvchining izchil va tartibli harakatlari". Babanskiy Yu.K. o'qitish usuli deganda o'qituvchi va o'quvchilarning tartibli o'zaro bog'langan faoliyati, ta'lim jarayonida ta'lim, tarbiya va rivojlanish muammolarini hal qilishga qaratilgan faoliyat deb tushuntirgan.

Nazariy bilimlarga asoslanib, sinfda va talabalarning darsdan tashqari vaqtlarida informatika fanini o'qitishda Joyteka platformasi xizmatlaridan foydalangan holda yaratilgan o'yin xarakteridagi raqamli ta'lim resurslaridan foydalanishni rejalashtirish mumkin.

1) "Leave the Room" veb-kvesti – bu veb-xizmat bo'lib, unda ishtirokchi xonadagi ob'ektlarni bosish orqali bajarilishi kerak bo'lgan vazifalarni topadi. Barcha vazifalar bajarilgandan so'ng, ishtirokchi xonadan chiqish yo'lini topgan deb hisoblanadi. O'qituvchi kvest savollarini tayyorlashi, veb-saytda mos ma'noga ega bo'lgan xonani tanlashi va xonadan chiqqan talabaga ko'rsatiladigan rasmni tanlashi kerak. Savollarning murakkabligiga qarab, testni to'ldirish uchun ajratishingiz kerak bo'lgan vaqt miqdori o'zgaradi. Shunday qilib, siz topshiriqni uy vazifasi sifatida berishni yoki uni dars davomida bajarishni boshqarishingiz mumkin. Bundan tashqari, topshiriqlar mustaqil ravishda yoki juftlik yoki guruhlarda bajarilishi mumkin.

2) Interfaol video - video davomida o'quvchilar uchun sharhlar yoki topshiriqlar qo'shishingiz mumkin bo'lgan video, shuningdek, videoni varaqlash imkoniyatini bloklash ham mumkin. O'qituvchi video yozib olishi, uni YouTube dan yuklab olishi va unga qo'shimcha savollar kiritishi yoki mos keladigan videoni topishi kerak. Unga talabalarning mavzuni tushunishini tekshiradigan savollar yoki test qo'shish mumkin bo'ladi. Ushbu turdagi ish individual ish uchun samarali bo'ladi, shunda talaba mavzuni o'rganadi yoki takrorlaydi va test tufayli o'z bilimini sinab ko'radi.

3. Viktorina - bu bir yoki bir nechta bloklar bilan o'yin yaratilgan, bir blokdagi savollar turli og'irliklarga ega. Shu tarzda o'quvchilar sonini yig'ishda o'zaro raqobatlashadilar. O'qituvchi turli qiyinchilikdagi savollarni oldindan tayyorlaydi. Savol qanchalik sodda bo'lsa, uning qiymati shunchalik past bo'ladi va shunga mos ravishda viktorina ishtirokchisi shunchalik kam ball oladi. Juftlik yoki guruh ishlarini

tashkil qilishda ushbu turdagi ishlardan foydalanish tavsiya etiladi, chunki unda raqobat elementi mavjud.

4) "Shartlar" o'yini - bu ko'rsatilgan mavzu bilan bog'liq dekodlash bilan atamalar to'plami (talabalar dekodlashni faqat tekshirish bosqichida ko'rishadi). Mavzu o'quvchilar tegishli atamalarni tanlashlari mumkin bo'lgan savol tug'dirishi mumkin. o'qituvchi nafaqat atamalarni ko'rsatishi, balki tasniflash jarayonini ham tashkil qilishi mumkin. Ushbu turdagi faoliyat davomida talabalar atamalarni tushunishlarini tekshiradilar va ularni takrorlaydilar. Bunday holda, atamalarni to'g'ridan-to'g'ri ta'riflash shart emas, siz olimlarning ismlarini yoki boshqa narsalarni guruhlashingiz mumkin. Bitta o'yinda siz turli mavzular va yo'nalishlarni to'plashingiz mumkin, chunki har bir atama guruhi uchun mumkin bo'lgan javob variantlari alohida to'ldiriladi.

5) Test - bu test bo'lib, uning savollariga rasmlarni qo'shishingiz mumkin. Savol ochiq bo'lishi mumkin yoki talaba bir yoki bir nechta javob variantini tanlaydi. O'qituvchi har bir savol uchun vaqtni cheklashi va har bir savolning og'irligini ko'rsatishi mumkin. Shunday qilib, Joyteka platformasi xizmatlaridan foydalanib, o'qituvchi har qanday o'quv fanida mazmun bilan to'ldirilishi mumkin bo'lgan turli xil o'quv maqsadlaridagi o'yin resurslarini yaratishi mumkin.

### **Xulosa**

Joyteka platformasining imkoniyatlari tahlili o'tkazildi. O'tkazilgan tadqiqot ishlari informatika fanini o'qitish jarayonida o'quvchilarning sinf va sinfdan tashqari mashg'ulotlarda ishini tashkil qilishda mobil ilovalar va xizmatlardan foydalangan holda o'rganishning o'yin usullaridan foydalanishning maqsadga muvofiqligini isbotladi.

### **Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Abdurazakova, D.M. Talabalarning kognitiv faolligini oshirishda interfaol usullarning imkoniyatlari / D.M. Abdurazakova, L.M. Buskaeva // Fan, madaniyat, ta'lim olami. – 2015
2. Asmolov A.G., Semenov A.L., Uvarov A.Yu. Rus maktabi va yangi axborot texnologiyalari: keyingi o'n yillikka qarash. - M.: NeksPrint, 2010.
3. Babanskiy K. Pedagogika. - 2-nashr.
4. Куликова, Н. Ю. (2020). Образовательная онлайн-платформа как фактор изучения интерактивных технологий обучения в условиях сетевого взаимодействия. Мир науки. Педагогика и психология
5. Мустафоев, А. (2022). Informatika fanini o'qitishda masofaviy ta'lim tizimidan foydalanishning qulayliklari. Современные инновационные исследования актуальные проблемы и развитие тенденции: решения и перспективы, 191-193.

6. Sardor Pulatovich Kutliyev, Oysulov Matyaqubiva. Masofaviy ta'limda hamkorlikda o'qitish texnologisini qo'llash. International scientific conference "INFORMATION TECHNOLOGIES, NETWORKS AND TELECOMMUNICATIONS" ITN&T-2021. 2021/5/26, 303-306
7. Sardor Pulatovich Kutliyev. Smart ta'lim texnologiyalarini xozirgi ta'lim jarayonlaridagi o'rni. International scientific conference "INFORMATION TECHNOLOGIES, NETWORKS AND TELECOMMUNICATIONS" ITN&T-2022. 2022/4/30, 641-644
8. S Kutliyev, GR Dalerovich, TA'LIM JARAYONIDA HAYOTIY MISOLLARDAN FOYDALANISHNING DOLZARBLIGI KEYS-STADI TA'LIM METODI, Journal of new century innovations 27 (1), 113-115
9. S.K Pulatovich, PB Yusupovich, GR Dalerovich. O'RTA MAKTABLARDA INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA MOBIL ILOVALARDAN SAMARALI FOYDALANISH USULLARI. Journal of new century innovations 28 (1), 178-180