

PEDAGOGIK MAHORAT

5
2024



18.	УРИНОВА Нодира Шавкатовна	Бошланғич таълимда инглиз тилини ўқитиш жараёнида steam технологиясидан фойдаланишнинг тенденциялари ва халқаро тажрибалари	91
19.	QUTLIYEV Nabi Bafoyevich	O‘quv jarayonini samarali tashkil etishda smart texnologiyalaridan foydalanish usullari	95
20.	SODIQOVA Aziza Hayitovna	Integratsiya – ta’lim jarayonini qulaylashtirishning muhim prinsipi	100
RAQAMLASHTIRILGAN TA’LIM			
21.	MUXIDOVA Olima Nurilloevna	Raqamli texnologiyalarning transversal kompetensiyalarni rivojlantirishdagi funksional integratsiyasi	105
22.	RASHIDOV Anvarjon Sharipovich, MEHMONOVA Sevara Asror qizi	O‘quvchilarni o‘qitishda test yaratuvchi dasturlardan foydalanish	112
MA’NAVIYAT VA TARBIYA			
23.	ABDUMANNATOVA Aziza Abdumajid qizi	Talabalarda tolerantlikni rivojlantirishda baxshichilik san’ati imkoniyatlaridan foydalanish	117
24.	ATADJANOV Mamirjon Yusupovich	Milliy psixologik qiyofa qurilmasida mentalitet	121
25.	QODIROVA Aziza Bekmurodovna	Hadislarda tarbiya masalasining psixologik tahlili	125
26.	SADULLAYEVA Zarnigor To‘lqinjonovna	Zamonaviy ta’lim muhitida talabalarining o‘z-o‘zini tarbiyalash mazmuni	129
27.	SAFOYEV Husen Aminovich	Talabalarni harbiy-vatanparvarlik ruhida tarbiyalash samaradorligini oshirish metodikasi	133
28.	XAJIYEVA Iroda Adambayevna	Manbalardagi biografik ma’lumotlarning talabalarda merosga qiziqish va muhabbat uyg‘otishdagi adabiy qimmatini (“Haft shuaro” majmuasidagi shoirlar misolida)	138
29.	ТЕМИРОВА Дилором Каюмовна	Морально-духовное воспитание молодежи на современном этапе	144
30.	ABDURAXMANOV Sherzod Nazarbayevich	Chaqiriqqacha yoshlar bilan ishlashda fanlarni o‘rganish, ilmiy dunyoqarashni shakllantirish	148
31.	RAXIMOVA Gularo Ibraqimovna	Shihobiddin Suhravardiyning shogirdlik odobiga doir axloqiy qarashlarini o‘rganish usullari	152
PEDAGOGIK TA’LIMOTLAR TARIXI			
32.	ISMATOV Shuhrat Ubaydovich	Sharq allomalari merosini o‘rganish – yoshlarda ma’naviy salohiyatni tarbiyalash omili sifatida	156
33.	НУСПАТОВ Анвар Нематжонович	XVI-XVII asrlarda Бухоро хонлигида таълим –тарбия ва маданият ривожининг педагогик омиллари	152

O‘QUVCHILARNI O‘QITISHDA TEST YARATUVCHI DASTURLARDAN FOYDALANISH

Rashidov Anvarjon Sharipovich,

Buxoro davlat pedagogika instituti Aniq fanlar kafedrası dotsenti

Mehmonova Sevara Asror qizi,

Buxoro davlat pedagogika instituti 1-bosqich talabasi

Davlat ta’lim standartida belgilangan talablarni bajarilishida o‘quvchilarning bilimlari, ko‘nikma va malakalarini xolisona baholash, ularning bilim olishga bo‘lgan qiziqishlarini rag‘batlantirish va reytingini aniqlashdan iborat. Baholash o‘qituvchi uchun o‘quvchilar nimani bilishini aniqlashga, ularning kamchilik va nuqsonlarini ochishga, yutuq tomonlariga suyanib zaif tomonlarini kuchaytirishga xizmat qiladi. O‘quvchilar bilimini tekshirish va baholashdan maqsad o‘quvchilar bilimini sifati, rivojlantirish darajasini ta’minlash va ularni rag‘batlantirishdan iborat bo‘lib, bilim olishga qiziqishini takomillashtirishdir.

Kalit so‘zlar: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, Classroom, Interaktiv, onlayn test yaratuvchi platformalar.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММ СОЗДАНИЯ ТЕСТОВ В ОБРАЗОВАНИИ СТУДЕНТОВ

Он заключается в объективной оценке знаний, умений и квалификации обучающихся при выполнении требований, установленных государственным образовательным стандартом, поощрении их интереса к обучению и определении их рейтинга. Оценка служит учителю для определения того, что знают ученики, выявления их недостатков и дефектов, усиления их слабых сторон на основе их достижений. Целью проверки и оценки знаний учащихся является обеспечение качества и уровня развития знаний учащихся и их поощрение, повышение интереса к обучению.

Ключевые слова: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, Classroom, Interactive, платформы для создания онлайн-тестов.

USE OF TEST CREATING PROGRAMS IN EDUCATION OF STUDENTS

It consists in objective assessment of students' knowledge, skills and qualifications in fulfilling the requirements set by the state educational standard, encouraging their interest in learning and determining their rating. Assessment serves for the teacher to determine what students know, to reveal their shortcomings and defects, to strengthen their weaknesses based on their achievements. The purpose of checking and evaluating students' knowledge is to ensure the quality and level of development of students' knowledge and to encourage them, improving their interest in learning.

Keywords: Kahoot, Quizlet, Quizlet Live, Classroom, Interactive, online test creation platforms.

Ta’lim jarayoni an’anaviy yoki masofaviy ta’lim bo‘lishidan qat’iy nazar o‘quvchilarning darsga qiziqishini orttirish ularni o‘z ustida ishlashlari uchun undash mustaqil o‘rganish ko‘nikmalarini shakllantirish zarur. O‘quvchi dars jarayonida savolni javobini bilmasa qo‘rqib “bilmayman” deb emas, aksincha, shu savolni javobini qo‘rqmasdan katta qiziqish bilan “bilmayman” lekin bilishni hohlayman deb javob berishi kerak deb o‘ylayman, nazirimda. O‘quvchilar dars jarayonida bilim olishga bo‘lgan ishtiyoq, xoxish, 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.

Hozirgi XXI asr axborot davrda dars jarayonida interaktiv test yaratuvchi onlayn platformalardan foydalanish o‘quvchilarning bilimini nazorat qilish, fanga bo‘lgan qiziqishini orttirish va dars jarayonining qiziqarli o‘tishini ta’minlaydi. Quizizz, Kahoot, Wordwall va Google docs kabi onlayn test yaratuvchi platformalardan foydalanib o‘quvchilar bilimini nazorat qilish darsda interaktiv savol javob o‘tqazish o‘quvchilar qiziqishini orttirishi mumkin. Bu platformalar viktorinalar yaratuvchi maktablar va boshqa ta’lim muassasalarida sinfda qo‘llaniladigan o‘yin o‘rganish platformasi. Platforma veb-versiyasiga ega hamda mobil smartfonlardan foydalanish ham mumkin. Quizizz, Kahoot, Wordwall, Google docs onlayn platformalardan foydalanib test topshiriqlarini yaratib o‘quvchilar bilimini tekshirish uchun, guruh faoliyati uchun yoki darsda tanaffus sifatida foydalanish mumkin. Bu onlayn platformalarda yaratilgan interaktiv

o‘yinli testlar o‘quvchilar diqqatini tortadi. O‘quvchilar o‘yinlar orqali test savollarini yechadilar. O‘quvchilar o‘rtasida raqobatlashish, shu fanga bo‘lgan qiziqish ortib boradi. Biz ushbu maqolada Kahoot platformasi haqida fikr yuritmoqchimiz [1,2].

Kahoot nima?

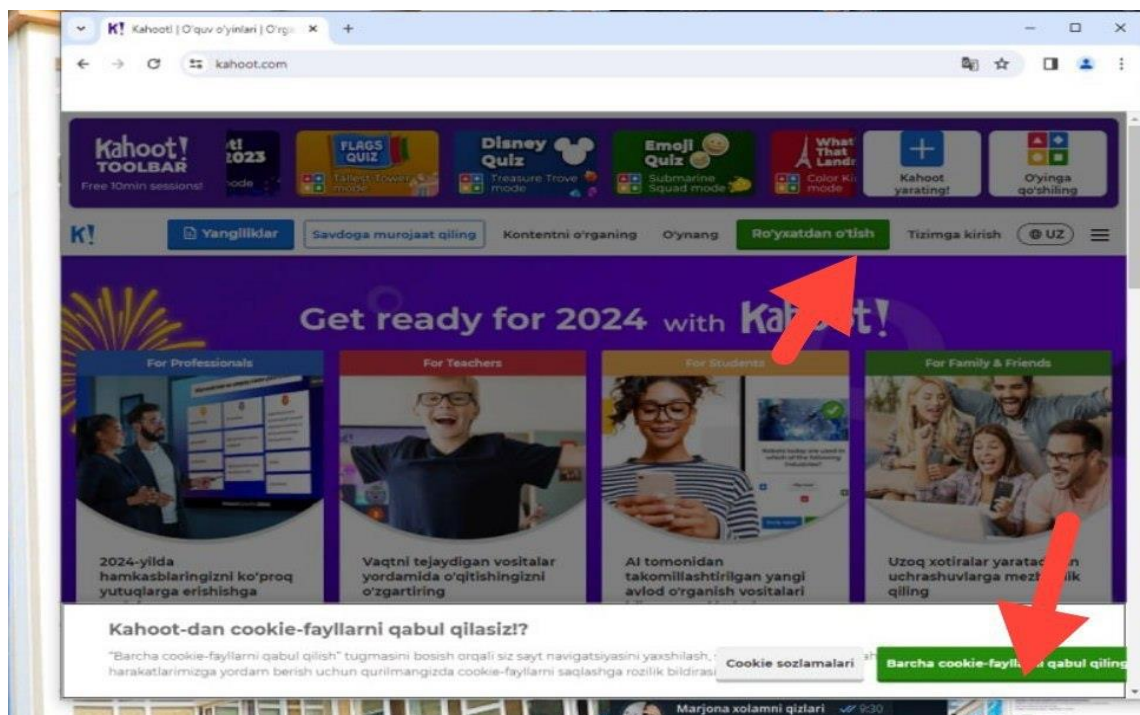
Bu mumkin bo‘lgan ajoyib aralash o‘rganish ilovasi viktorinalar, testlar, savollar va so‘rovlarni dinamik va qiziqarli tarzda yarating, asosan maktab yoshidagi bolalar va yoshlarga mo‘ljallangan ajoyib virtual o‘qitish-ta’lim vositasi. Kahoot 2012 yilda tug‘ilgan va uning rivojlanishi o‘yinlarga asoslangan edi, shuning uchun uning dizayni barcha yoshdagi ishtirokchilarning e’tiborini tortadi, har qanday mavzuga javob berishi va ball to‘plashi mumkin.

Hozirda Kahoot saytiga kuchli raqobat ko‘rsatayotgan yana bir narsa bu Quiz, chunki quiz testlar o‘quvchilarning, ayniqsa o‘rta maktabda o‘qitish jarayoni uchun bepul o‘quv vositasi sifatida juda foydali. o‘qituvchilar o‘zlarining topshiriqlari, viktorinalari, o‘quv o‘yinlari va boshqalarni bajarishlari mumkin; o‘quvchilar esa unga javob berishlari va yuborishlari kerak, shuning uchun ularni baholash mumkin.

Ushbu dastur o‘z veb-saytidan, shuningdek, mobil telefon ilovasidan ishlaydi va milliondan ortiq yuklab olingan. Bu o‘qituvchilar va o‘quvchilar uchun juda qiziqarli taklif, chunki uning platformasidan Masalan, o‘quvchilaringizga anketa yoki savollar batareyasini yuborishingiz mumkin, ular unga kirishlari, javob berishlari va javoblarni xuddi shu tarzda yuborishlari mumkin

Kahootdan qanday foydalanish kerak? Kahootdan foydalanish juda oddiy, o‘quvchilar guruhi uchun ma’lum bir so‘rovnomanini ishlab chiqish uchun ham eng ko‘p ishlatiladigan, muhokama yoki so‘rovar oib boriadi. O‘quvchilarga kelsak, ular javob berish uchun ikkita yoki to‘rtta javob muqobiliga ega.

1-qadam. Kahoot saytidan ro‘yxatdan o‘tish rasmiy kahoot veb-saytiga o‘ting. Birinchidan, siz Kahoot veb-saytiga kirishingiz kerak (<https://kahoot.com/>) va yashil tugmani bosishingiz kerak bo‘ladi (1-rasm).



1-rasm: Kahoot platformasiga kirish

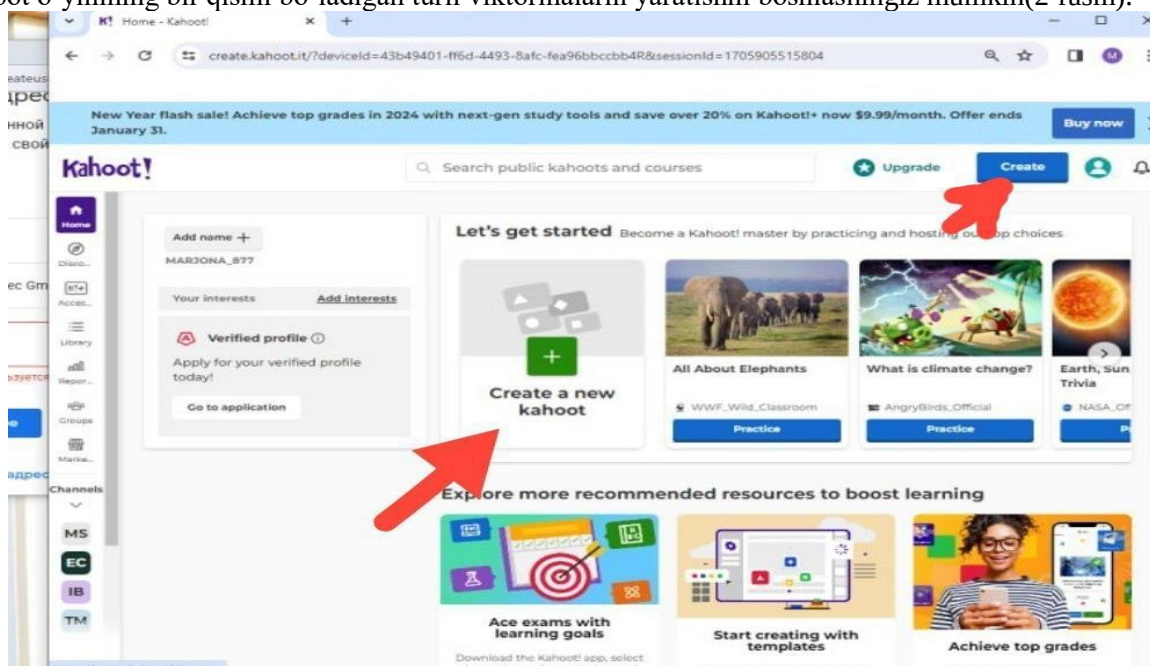
Keyin sizdan Kahoot saytidan kim sifatida foydalanishingiz haqida so‘raladi va unga to‘rtta variant beriladi, variantning birini tanlashingiz kerak.

2-qadam. Kahoot hisobini yarating. Keyin tizim sizga imkoniyat beradi. To‘g‘ridan-to‘g‘ri Google yoki Microsoft hisob qaydnomasi orqali kiring ilgari yaratganingiz shuningdek elektron pochta va parol bilan hisob yaratishingiz mumkin, ustiga bosing. Elektron pochta orqali ro‘yxatdan o‘ting va keyin siz foydalanuvchi nomingiz, parolingiz va ish joyingiz bilan ba’zi qutilarni to‘ldirishingiz kerak.

Kirish tugmasini bosing. Kahootning asosiy sahifasiga o‘ting. Keyin elektron pochtingiz kiriting va avval yaratilgan parolingiz orqali ham boshlash imkoniyatiga ega bo‘lish.

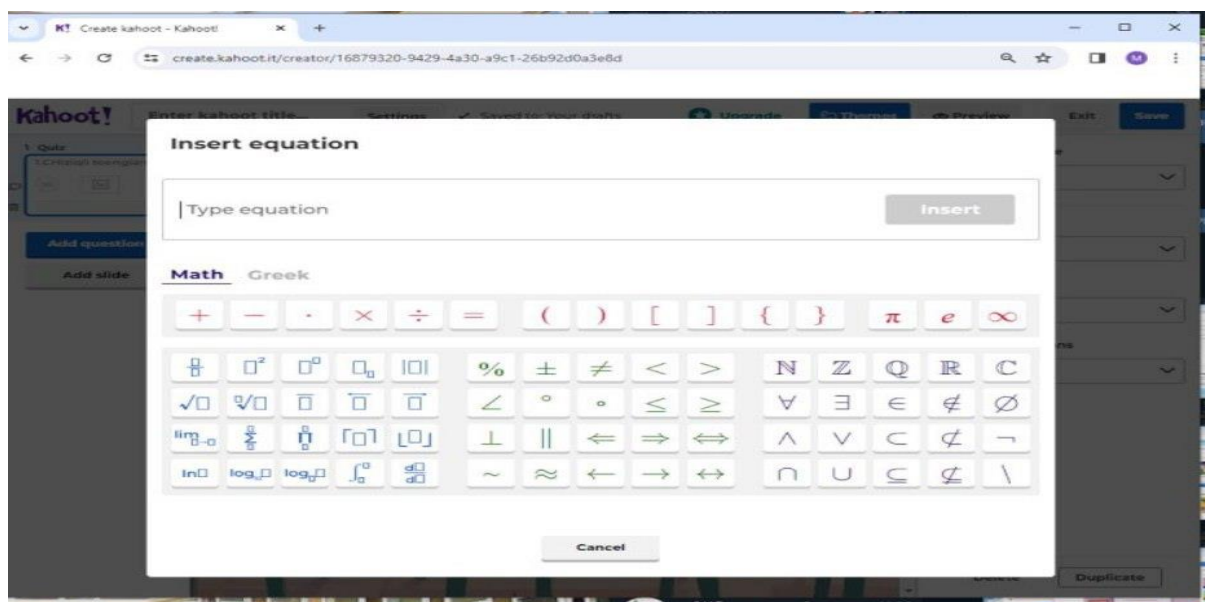
3-qadam. O‘yin yaratish

Yaratishni bosing. U siz ochgan sahifaning yuqori o'ng tomonida joylashgan va uni bosish orqali siz Kahoot o'yinining bir qismi bo'ladigan turli viktoralarni yaratishni boshlashingiz mumkin(2-rasm).



2-rasm: Kahootga o'yin dasturlari yaratish

Ushbu ko'rinishdagi oynaga: O'yinning birinchi savolini yozing. Keyin yuqori chapda siz kerak o'yin nomini kiriting, bu odatda fan, imtihon yoki baholash nomidir. Keyinchalik, kerak bo'ladi o'yinning birinchi savolini yozing to'g'ri qutida savolingizni yozishni boshlash uchun bosing. Savollarni yozishda tabiiyki, murakkab funksiyalar yuzaga keladi. Bunday hollarda savol yozilishi kerak bo'lgan satrga klavishning chap tugmasini bosganda $f(x)$ yozuvi hosil bo'ladi va shu $f(x)$ funksiyaning ko'rishi quyidagicha bo'ladi(3-rasm).

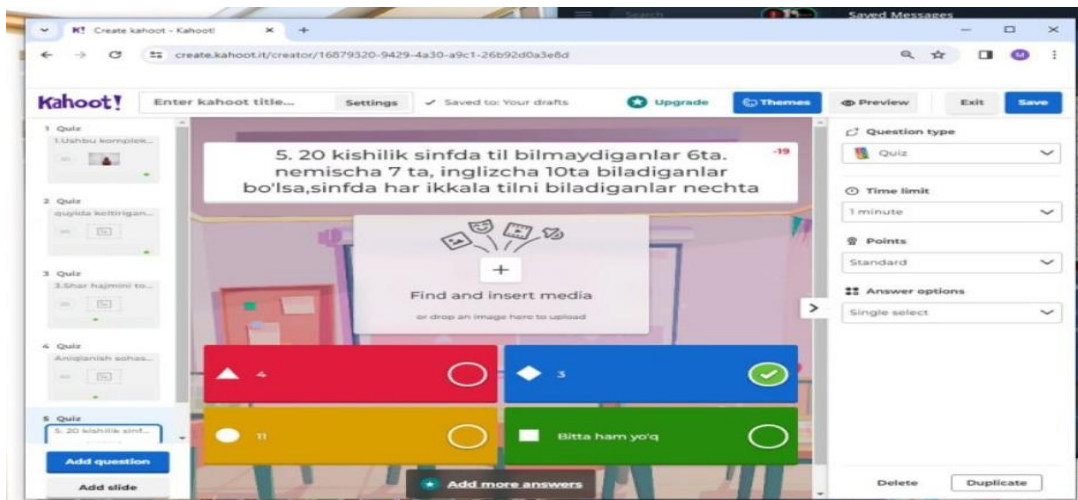


3-rasm: Kahoot platformasiga funksiyani yaratish

Rasm qo'shing, javob berish vaqtini aniqlang va savolga ball bering. O'quvchilar savollarga javob berishda har bir to'g'ri savol uchun ball oladi, lekin ular ham eng qisqa vaqt ichida to'g'ri javob berish uchun, bu boshqa raqobatchilar yoki o'quvchilarga nisbatan ustunlikdir.

Berilgan savolga to'g'ri javobni belgilang va qaysi biri yagona to'g'ri javob ekanligini tegishli katakchadagi doira belgisini qo'yish orqali aniqlang. O'yinni ishlab chiqish bilan yakunlang. O'yinning bir

qismi bo'lgan barcha savollar va javoblar bajarilgandan so'ng, uni saqlab qolish qoladi yashil tugmani bosib.



4-rasm: Kahootga test yaratish oynasi

4-qadam. PIN kodini oling.

Kahoots bo'limiga o'ting. O'qituvchi profiliga kirganingizdan so'ng, siz faqat chaqirilgan bo'limga o'tishingiz kerak, keyinroq yaratilgan o'yinni toping va tugmani bosib.

- O'quvchilar o'yinni boshlaydilar: o'quvchilar o'zlarining planshetlari, kompyuterlari yoki internetga kirish imkoniga ega bo'lgan boshqa qurilmadan sahifaga kirishlari kerak. Kahootning bo'limiga kirishingiz kerak. O'yin PIN kodini kiriting. Mana, ular kerak o'qituvchi oldindan baham ko'rgan PIN kodini kiriting barcha o'quvchilar bilan test ishlash imkoniyatiga ega bo'ling.

- Ismingizni yoki taxallusingizni kiriting. Bu juda muhim, chunki shu tarzda siz natijalarni bilib olasiz.

5-qadam. O'yin natijalari nihoyat, barcha o'quvchilar o'yinni tugatgandan so'ng, natijalar ekranda ko'rsatiladi: kuchli uchlikka ko'rinadi. Biroq, o'qituvchi natijalarga batafsil kirish imkoniyatiga ega bo'ladi, ya'ni har bir o'quvchining ismi, to'g'ri va noto'g'ri javoblari va olingan ballari batafsil ko'rsatiladi.

Kahoot saytining foydali tomonlari:

1) Hech qanday xarajatsiz turi xil viktorina, quiz testlar amalga oshirish mumkin bo'lgan ushbu sayt darsning ko'rgarmalilik darajasini oshiradi.

2) O'yin ma'lumotlariga kirish orqali:

a) o'yin natijalarini yuklab olish va tahlil qilish

b) o'quvchida eng ko'p qilingan xatolarni toppish va bu borada o'quvchida ilmiy bilimni oshirishi mumkin.

3) Platformaga tez va oson kirish: o'quvchilar ro'yxatdan o'tishlari shart emas, faqat test yaratuvchisi tomonidan 7 talik pin-kod yetarli.

4) Unda turli toifadagi savollar mavjud.

Kahootdan foydalanishning kamchiliklari :

1) Internetga doimiy ravishda ulangan bo'lish kerak.

2) Premium versiyasi pullik: yaniki, kengaytirilgan funksiyalarga kirish uchun pul to'lash kerak.

Bu sayt, o'qituvchilar, o'quvchilar va boshqa ma'lumotlarni o'z ichiga olgan interaktiv o'yinlar tuzish uchun ishlab chiqilgan. "Kahoot!" o'yinlari o'rganishda qiziqarli va samarali usulni taklif etadi. Bu platforma orqali o'qituvchilar o'zlarining matn, savol, rasmlar va boshqa elementlarni qo'shishlari mumkin.

"Kahoot!" sayti doimo rivojlanib borayapti va yangi imkoniyatlar qo'shib borayapti, shuning uchun eng so'nggi yangiliklarni to'g'risida saytni ko'rib chiqishingiz foydalidir. O'qituvchilar uchun bu platforma qo'shilgan maqolalardan va video darslardan ham foydalanishingiz mumkin.

Xulosa o'rnida shuni aytish mumkinki, dars jarayonini Quizizz, Kahoot, GoogleDocs va Wordwall onlayn test yaratuvchi o'yinli platformalarda elektron testlar kompleksini yaratish va uni ta'limda qo'llash natijasida o'quvchilarga bilim berish uchun onlayn platformalardan foydalanib dars samaradorligini oshirish hamda o'quvchilarning mustaqil fikrlashini, darsga qiziqishini orttirish, o'tilgan mavzuni o'zlashtirish darajasi yuqori bo'lishiga darsga bo'lgan qiziqishi rivojlanishiga, darslikdan tashqari qo'shimcha adabiyotlardan foydalanish ko'nikma va malakalari shakllanishiga, o'quvchilarni ilmiy izlanishga

yo'naltirishda shuningdek, o'quvchilarga 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 tasavvurlarini oladi[3-11].

Adabiyotlar:

1. Educating teachers of science, mathematics, and technology : new practices for the new millennium / Committee on Science and Mathematics. Copyright 2001 by the National Academy of Sciences. Constitution Avenue, N.W. Washington
2. Djurayev R.X va boshqalar. Pedagogik atamalar lug'ati. –T.: “Fan nashriyoti”, 2008 yil. – 94-bet
3. Rashidov A.Sh. Matematika darslarida ta'limning shaxsga yo'naltirilgan texnologiyasi. Центр научных публикаций. 2021 yil. 3-son. 68-72 bet
4. Rashidov A.Sh. Ijtimoiy-gumanitar ta'lim yo'nalishi talabalari uchun matematik fanlar bo'yicha amaliy mashg'ulotlarni o'tkazish. Science and Education №9. С 283-291
5. Халлоқова О.О., Рашидов А. Пороговое собственное значение модели Фридрихса. Молодой ученый, 2015 №15. С. 1-3
6. Rashidov A.Sh. Interaktivnyye metody pri izuchenii temy “Opredelenny integral i yego prilozheniya”. Nauchnyye issledovaniya. № 34:3. С 21-24
7. Rashidov A.Sh. Yoshlar intellektual kamolotida ijodiy tafakkur va kreativlikning o'rni. Pedagogik mahorat 2021 yil №7. 114-116 bet.
8. Rashidov A.Sh. Matematika fanlaridan talaba yoshlar ijodiy tafakkurini rivojlantirish. Fan va jamiyat №3. С 45-46
9. Rashidov A.Sh. Замонавий таълим ва инновацион технологиялар соҳасидаги илғор тажрибалар. Центр научных публикаций. 2021 yil. 3-son. 68-72 bet 8-14
10. Hamroyev Alijon. “Raqamli texnologiyalarni ta'lim jarayoniga tatbiq etish zamonaviy ta'lim konsepsiyasining asosi.” Pedagog's journali (2022): 35-37.
11. Rashidov A.Sh. “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.