

KAHOOT – O‘YINLI O‘QUV PLATFORMASI ASOSIDA REFLEKSIYA MASHG‘ULOTLARINI TASHKIL ETISH

Atayeva Baxrinisa Abduvaxidovna

Sirdaryo viloyati pedagogik mahorat markazi, Aniq, tabiiy fanlar, maktabgacha, boshlang‘ich va maxsus ta‘lim metodikalari kafedrası katta o‘qituvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada KAHOOT – o‘yinli o‘quv platformasining ahamiyati va uni yo‘naltirish imkoniyatlari haqida “Xalqaro baholash dasturlarini (PIRLS, TIMSS) o‘tkazishning maqsad va vazifalari“ mavzusini o‘tish jarayonida refleksiya mashg‘ulotini tashkil etish asosida ko‘rsatib o‘tilgan.

Kalit so‘zlar: KAHOOT, o‘yinli platformasi, PIRLS, TIMSS, xalqaro baholash, refleksiya.

Аннотация: В данной статье рассматривается значение образовательно- игровой платформы KAHOOT – и возможности ее применения при организации заданий на рефлексию в процессе преподавания темы “Цели и задачи проведения международных программ оценки (PIRLS, TIMSS)”.

Ключевые слова: KAHOOT, игровая платформа, PIRLS, TIMSS, международная оценка, рефлексия.

Abstract: This article discusses the significance of the educational gaming platform KAHOOT and its potential application in organizing reflection tasks when teaching the topic “Goals and objectives of international assessment programs (PIRLS, TIMSS).”

Keywords: KAHOOT, gaming platform, PIRLS, TIMSS, international assessment, reflection.

Hozirgi kunda har bir sohaga innovatsion texnologiyalarni tadbiq qilinishi, shu sohadagi jadal rivojlanishni o‘zida namoyon qilmoqda. Shu bilan birga ta‘lim sohasiga ham innovatsion texnologiyalarni qo‘llash o‘z samarasini bermoqda. O‘quv jarayonini axborot kommunikatsion texnologiyalari asosida tashkil qilish talabalar bilimini keskin oshishiga olib kelmoqda. Professor-o‘qituvchi tomonidan dars mashg‘ulotlari vaqtini qat‘iy ketmaktlikda taqsimlab olishi kerak. Dars vaqtini taqsimlash davomida talabalar bilimini baholash uchun ham vaqt ajratish maqsadga muvofiq bo‘lar edi. Misol uchun o‘qituvchi dars boshlanishidan oldin o‘tiladigan mavzu bo‘yicha talabalarni qanchalik mavzu bo‘yicha tushunchalarini bilib olishi hamda darsni tugatganidan so‘ng esa talabalar shu mavzu bo‘yicha qanchalik o‘zlashtirganini bilib olishi juda muhimdir. Bu esa o‘qituvchi tomonidan qanday mahorat bilan dars mashg‘uloti olib borgani hamda mavzuni talabalar qanchalik darajada ozlashtirganini bildiradi. Dars davomida tinglovchilar bilimini online baholab boruvchi bir qancha dasturiy vositalar hamda maxsus online platformalar mavjud bo‘lib, bunday platformalardan biri Internet tarmog‘ida joylashtirilgan Kahoot - o‘yinli o‘quv platformasidir.

Kahoot – ta‘lim loyihalari uchun zamonaviy, rang-barang dizaynlashtirilgan o‘quv o‘yin platformasi bo‘lib, o‘quv o‘yinlarini, viktorinalarni yaratish, nashr

etish va o'ynashni osonlashtiradi. O'yin jarayoni oddiy; barcha o'yinchilar umumiy ekranda ko'rsatilgan yaratilgan o'yin PIN -kodi yordamida ulanadi va o'qituvchi, biznes rahbari yoki boshqa shaxs tomonidan yaratilgan savollarga javob berish uchun qurilmadan foydalaniladi. Bu savollar mukofot ballariga o'zgartirilishi mumkin. Yaratuvchi o'yinchilar 0, 1000 yoki 2000 ball olishlarini tanlashlari mumkin. O'yinchi olgan ballar o'yinchi qancha olishi mumkinligi va o'yinchining javob berish uchun qancha vaqt ketishiga qarab hisoblanadi. O'yinchi qanchalik tez javob bersa va o'yinchi to'g'ri javob bersa, shuncha ko'p ball oladi. Ballar har bir savoldan keyin peshqadamlar jadvalida ko'rsatiladi. O'yinchi ham ketma-ketlikni qo'lga kiritishi mumkin, ya'ni ular ko'proq savollarga ketma-ket javob berishadi. Ularning chizig'i qanchalik yaxshi bo'lsa, savolga to'g'ri javob berganda shuncha ko'p ball oladi. Kahoot! veb-brauzer orqali yoki mobil qurilmalardagi ilovada o'ynash mumkin.

Platformani afzalliklaridan biri test savollarini yozish oynasida har bir test savollarini qiyinlik darajasiga qarab alohida-alohida vaqt berish mumkin. Yana bir imkoniyatlardan biri esa har bir test savoliga mos rasmlarni joylashtirish mumkin. Dars mashg'ulotlari ohirida shu dars bo'yicha test mashg'ulotlarini <https://kahoot.it/> sayti orqali amalga oshiriladi.

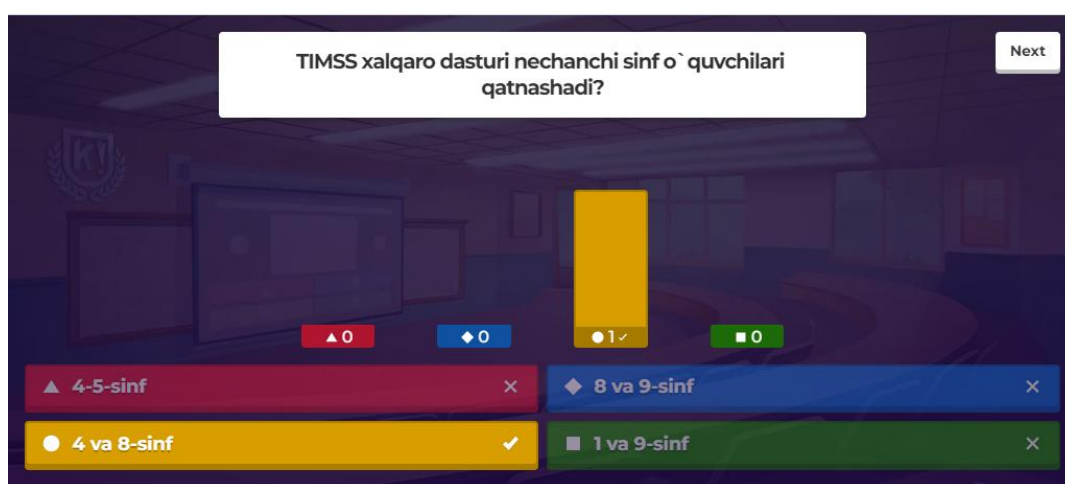
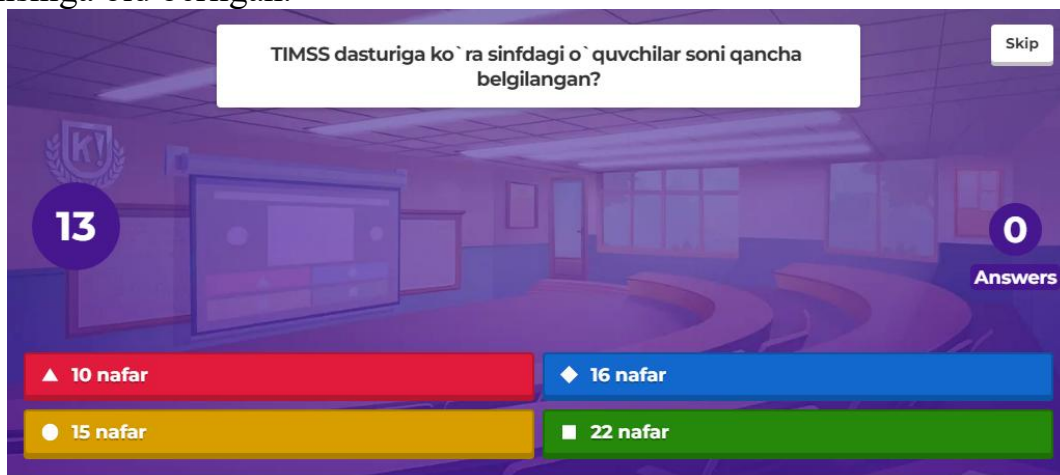
Quyida "Xalqaro baholash dasturlarini (PIRLS, TIMSS) o'tkazishning maqsad va vazifalari" mavzusiga oid refleksiya mashg'ulotini tashkil etishga oid topshiriq namunalari keltiramiz:



Mavzuga oid savollar ketma-ketligida 4ta javobdan birini tanlash asosida tashkil etilgan.



Bu topshiriq asosida esa “rost” yoki “yolgʻon”ligi 2ta javob asosida aniqlanishiga oid berilgan.



Xulosa qilib shuni aytishimiz mumkinki, tinglovchilar dars jarayonida olgan bilim, koʻnikma va malakalarini tekshirish, oʻyin orqali ularni oʻzlashtirish darajalarini baholash imkonini beradigan platformadir. Bu platforma asosida har bir dars yoki tadbirlarda tinglovchilarni faolligini oshiruvchi omil sifatida qarash ham mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Xasanov A.A “Экономика и социум” журналы 12(103)-12022.
2. <https://kahoot.com/>
3. <https://www.isping.ru/>