

Abdullayeva Barno Pulatovna
 Angren universiteti
 pedagogika va tillar fakulteti
 pedagogika fanlari bo'yicha
 falsafa doktori (PhD)
abdullayeva44@gmail.com

OLIIY TA'LIM MUSSASALARI AMALIY MASHG'ULOTLARI JARAYONIDA "KAHOOT!" DASTURIDAN NAZORAT VA SAVOL-JAVOB TEXNOLOGIYASI SIFATIDA FOYDALANISH

Annotatsiya. Ushbu maqolada Oliy ta'lim muassasalari talabalari bilan ishlash jarayonida va savol-javob tashkillashtirishda, talabalarining kognitiv ko'nikmalari va o'zlashtirgan bilimlarini sinovdan o'tqazishda foydalanilishi mumkin bo'lgan zamonaviy texnologiya "Kahoot!" dasturi, hamda undan foydalanish uslubining batafsil bayoni iborat.

Kalit so'zlar: ta'lim texnologiyasi, o'yin, ta'lim sifati, kahoot, test, dastur, tajribalar, loyiha, nazorat qilish, baholash.

В ХОДЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ СТУДЕНТОВ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ ПРОЗВУЧАЛА ПЕСНЯ "КАНООТ! ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ В КАЧЕСТВЕ ТЕХНОЛОГИИ КОНТРОЛЯ И ВОПРОСОВ И ОТВЕТОВ

Аннотация. В данной статье представлена современная технология, которая может быть использована в процессе работы со студентами высших учебных заведений и организации вопросов-ответов, проверки познавательных навыков и усвоенных знаний учащихся "Кахут!" состоит из подробного описания программы, а также способа ее использования.

Ключевые слова: образовательные технологии, игры, качество обучения, Kahoot, тестирование, программа, эксперименты, проект, контроль, оценка.

IN THE PROCESS OF PRACTICAL TRAINING OF HIGHER EDUCATION MUSSASAS, "KAHOOT!" USE OF THE PROGRAM AS CONTROL AND QUESTION- AND-ANSWER TECHNOLOGY

Abstract. This article contains a detailed description of the modern technology "Kahoot!" program, which can be used in the process of working with students of higher education institutions and organizing questions and answers, testing students' cognitive skills and acquired knowledge, as well as its methods of use.

Keywords: educational technology, game, educational quality, kahoot, test, program, experiments, project, monitoring, evaluation.

Mamlakatimizda uzluksiz ta'lim tizimini innovatsion dastur va o'qitish texnologiyalari bilan birga tashkil etish tobora yuksak o'rin egallab borar ekan, har bir pedagog kadr o'z bilimi ustida ishlashi va metodik mahoratini oshirishga doir malakasini oshirishga ehtiyoj sezadi. Pedagogik amaliyotga innovatsion dastur va o'quv loyihalarining olib kirilishi ta'lim sifatini oshiribgina qolmay, barcha talabalarni darsga jalb qilish va ularning egallashi kerak bo'lgan bilimlarni yanada chuqurroq yodda saqlab qolishlariga ko'mak beradi. Hozirgi kundagi oliy ta'lim muassasalarida pedagog muallimlar kun sayin o'zgarib borayotgan texnologik rivojlanish bilan hamohang o'z malakalarini oshirib borishmoqda. Bu jarayonni samarali tashkil etishda professor-o'qituvchiular turli texnologiya va innovatsion dasturlardan xabardorligi muhim ahamiyat kasb

etadi. Ta'lim samaradorligini ta'minlash hamda pedagoglarning ish jarayonini qiziqarli va sifatli tashkil qilishga yordam berish maqsadida biz ushbu maqola orqali pedagoglar ish faoliyatida qo'llanishi o'rinli bo'lgan innovatsion dastur "Kahoot!" da ishlash yo'riqnomasini keltirdik.

Bugungi kunda yurtimizda ta'lim jarayonida qo'llashda ommalashayotgan bir nechta texnologiya va dasturlar mavjud. Bularga Aha Slides, Kahoot ni misol keltirishimiz mumkin. Ulardan biri innovatsion "Kahoot!" dasturini ko'rib chiqamiz. Dastavval, "Kahoot!"da foydalaniladigan o'yin tushunchasiga to'xtaladigan bo'lsak, u 2006-yilda Norvegiyaning Fan va Texnologiya Universiteti Kompyuter fanlari bo'limi professori Alf Inge Vangning g'oyasi sifatida boshlangan. Ushbu kontseptsiya magistrantlar bilan birgalikda o'tkazilgan tajriba ishlarida ishlab chiqilgan va sinovdan o'tkazilgan. Unda o'qituvchi o'yin ko'rsatuvi boshlovchisi bo'lgan va talabalar o'zlarining mobil qurilmalaridan foydalangan holda ishtirok etishgan.

Dastlabki prototip Lecture Quiz deb nomlangan. "Lecture Quiz 1.0" 2006-yilda, haqiqiy smartfonlar paydo bo'lishidan oldin ishlab chiqilgan (birinchi iPhone 2007-yil 29-iyunda chiqarilgan). Server Java va MySQLda, o'qituvchi mijozi Java ilovasi sifatida amalga oshirgan Apache veb-server bilan integratsiya qilingan, grafiklar uchun OpenGL bilan birgalikda, talabalar mijozlari esa Java 2 Micro Editionda amalga oshirilgan, bu esa mijozni mobil telefonlarda ham, noutbuklarda ham ishga tushirishga qo'l kelgan. O'yinni shaxsiy noutbuklari yordamida o'ynagan talabalar universitetda mavjud Wi-Fi tarmog'idan foydalanishar, mobil telefon yordamida o'ynaganlar esa uyali tarmoq orqali 3G dan foydalanishlari kerak edi. Ikkinchi turdagilar kamchilik bo'lgan, chunki talabalar ma'ruza viktorinasini o'ynash uchun o'z cho'ntagidan pul to'lashni istamas edi. (o'sha vaqt telekom provayderlari har bir megabayt uchun haq olishgan).

Lecture Quiz bilan birinchi tajriba Norvegiya Fan va Texnologiya Universitetida yigirma nafar talaba ishtirokidagi auditoriyada o'tkazildi, unda asosiy e'tibor samaradorlik va foydalilikka qaratildi. Tajriba natijalari shuni ko'rsatdiki, Lecture Quizdan foydalanish nisbatan oson bo'lib, o'rganishni oshirishga hissa qo'shgan. Ular, shuningdek, bu o'qituvchi va talabalar uchun qiziqarli ekanligini va ko'proq ma'ruzalarda qatnashish motivatsiyasini oshirishini aniqladilar. 2006-yildan 2011-yilgacha Lecture Quiz ning to'rtta versiyasi ishlab chiqildi, bunda asosiy o'zgarishlar foydalanish qulayligini yaxshilash bilan bog'liq bo'lib, viktorinalar yaratishni osonlashtirdi va amalga oshirish uchun yangi texnologiyalardan foydalanish imkoniyati qo'shildi.

"Kahoot" 2012-yilda Johan Brand va Morten Versvik tomonidan Norvegiya fan va texnologiya universiteti bilan hamkorlikda tashkil etilgan. Ular professor Alf Inge Wang bilan hamkorlik qilishdi va keyinchalik ularga norvegiyalik tadbirkor Asmund Furuseth qo'shildi. Kahoot! 2013-yil mart oyida SXSWedu -da xususiy beta-versiyada ishga tushirildi va beta-versiya 2013-yil sentabr oyida ommaga chiqarildi.

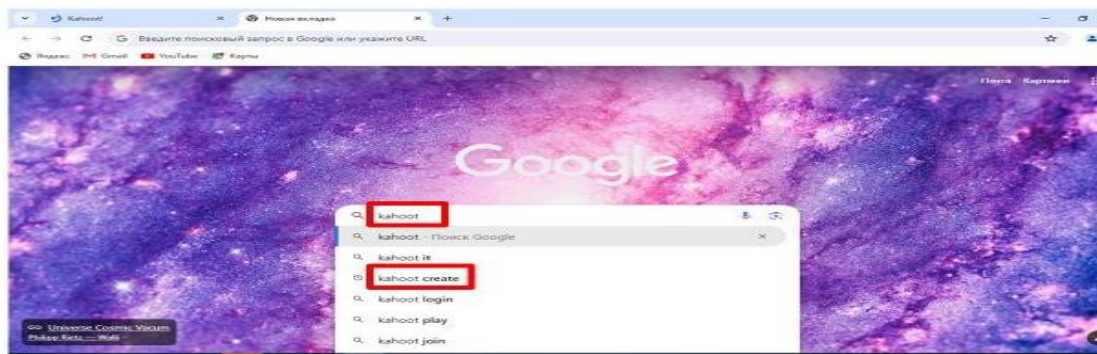
Kahoot 2013-yilda ishga tushirilgan keyin, tadqiqot hamjamiyati sinflarda o'yinga asoslangan o'quv platformasidan foydalanish ta'siri bilan bog'liq ko'plab tajribalar o'tkazdi. Norvegiya fan va texnologiya universitetida 252 nafar talaba ishtirokida o'tkazilgan kvazi-eksperimentda Kahoot!ning eskirish effekti o'rganildi. Natijalar vaqt o'tishi bilan o'quvchilarning faolligi, motivatsiyasi, konsentratsiyasi yoki o'rganishning idrok etilishida statistik jihatdan sezilarli pasayishlarni ko'rsatmadi, ammo sinf dinamikasida sezilarli o'zgarishlar bo'ldi (besh oydan keyin o'yinchilar o'rtasidagi muloqot kamroq bo'ldi). Xulosa shu ediki, Kahoot! besh oy davomida qayta-qayta foydalangandan so'ng talabalarning faolligini, motivatsiyasini, konsentratsiyasini va o'rganishni kuchaytirishga muvaffaq bo'ldi. Qattiq takroriy foydalanishdan keyin talabalar e'tiborini jalb qilishning asosiy omili Kahootning raqobatbardosh tabiati ekanligi aniqlandi.

"Kahoot!" ijtimoiy ta'lim uchun mo'ljallangan bo'lib, o'quvchi va talabalar interfaol doska (whiteboard), proyektor yoki xona televizor ekrani kabi umumiy ekran atrofida to'plangan holda bajariladi. Saytdan Skype, Zoom yoki Google Hangouts kabi ekran almashish vositalari orqali ham foydalanish mumkin. O'yin dizayni shundayki, o'yinchilar o'z qurilmalariga qarashlari va javob tugmasini qurilmalari orqali tanlashlari kerak. O'yin jarayoni oddiy, ya'ni, barcha o'yinchilar umumiy ekranda ko'rsatilgan yaratilgan o'yin PIN -kodi yordamida ulanadi va o'qituvchi,

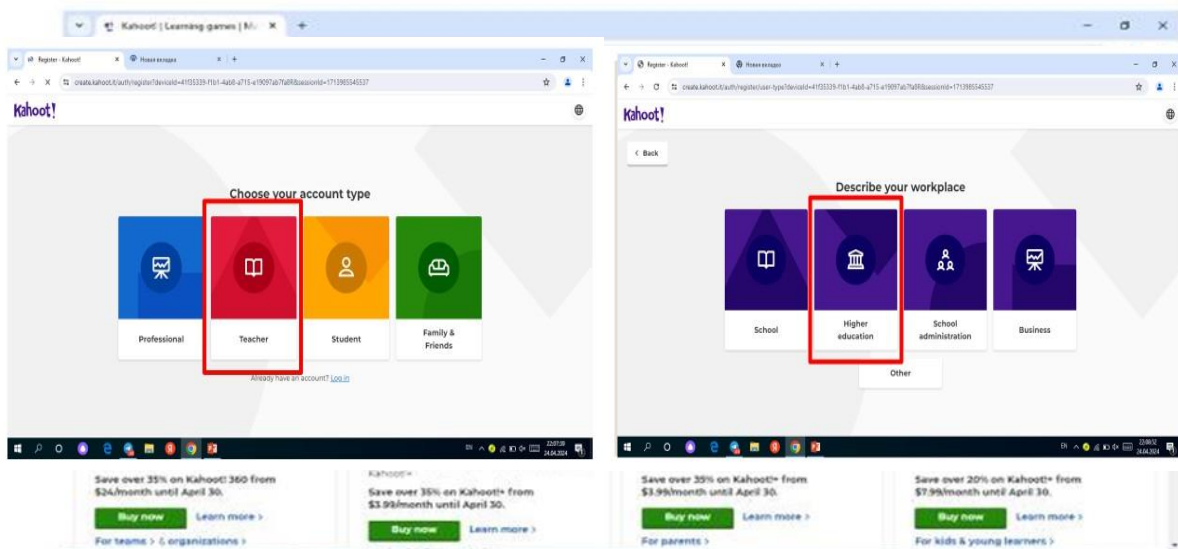
pedagog yoki boshqa shaxs tomonidan yaratilgan savollarga javob berish uchun qurilmagan foydalaniladi. Har bir o'yinchi bergan javobi uchun ball yig'ib boradi. O'yinchi olgan ballar uning qanchalik tez javob berishi va to'g'riligiga qarab hisoblanadi. O'yinchi qanchalik tez hamda to'g'ri javob bersa, shuncha ko'p ball oladi. Ballar har bir savoldan keyin peshqadamlar jadvalida ko'rsatiladi. O'yinchilarning har biri savollarning necha foiziga to'g'ri javob berganligini aniqlash maqsadida "To'liq hisobot" tugmasini bosish orqali ma'lumotlarni olishimiz mumkin. O'yinni o'ynash uchun "Kahoot!" veb-brauzer orqali yoki mobil qurilmalardagi ilovada o'ynash mumkin.

"Kahoot!" dasturidan dars va trening davomida foydalanish uchun avval undan ro'yxatdan o'tish talab etiladi. Ushbu amaliyotni bajargandan so'ng o'z guruhingiz uchun turli testlar va savollar tuzib, ish faoliyatingizda foydalanish imkoniyati mavjud. Quyida dasturdan ro'yxatdan o'tish va foydalanish yo'riqnomasi bilan tanishishingiz mumkin.

1. Dastlab bajarilishi kerak bo'lgan birinchi qadam - "Google" ga kirish va "Kahoot create" deb izlash.

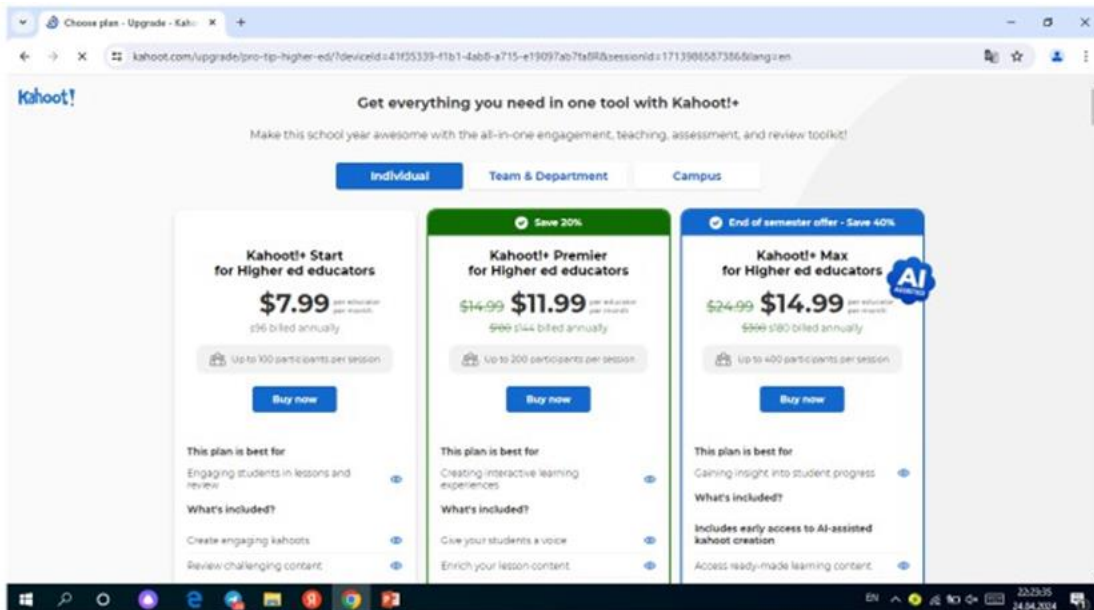


2. Topganingizdan so'ng, Kahoot! Learning games....., havolasini basasiz.
3. Ushbu oyna chiqqandan so'ng, ro'yxatdan o'tish [sign up FREE], tugmasini bosib, dasturga bepul obuna bo'lasiz.
4. O'z lavozim va ish joyingizni tanlaysiz.



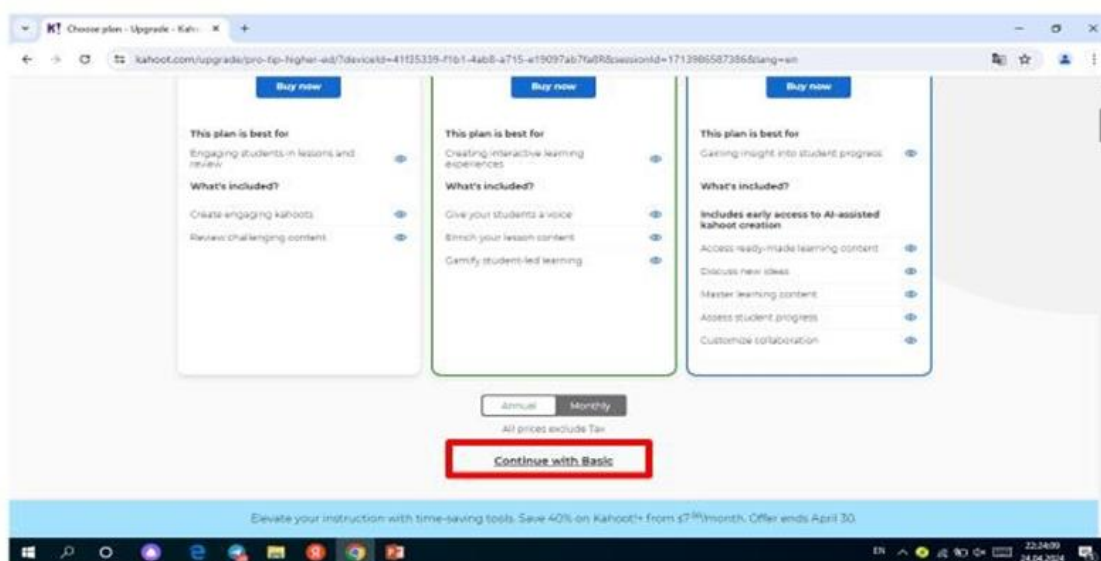
5. Email va parolingizni kiritib, ro'yxatdan o'tasiz.

6. Ushbu dasturning ko'proq funksiyalaridan foydalanish uchun pulli xizmatlariga

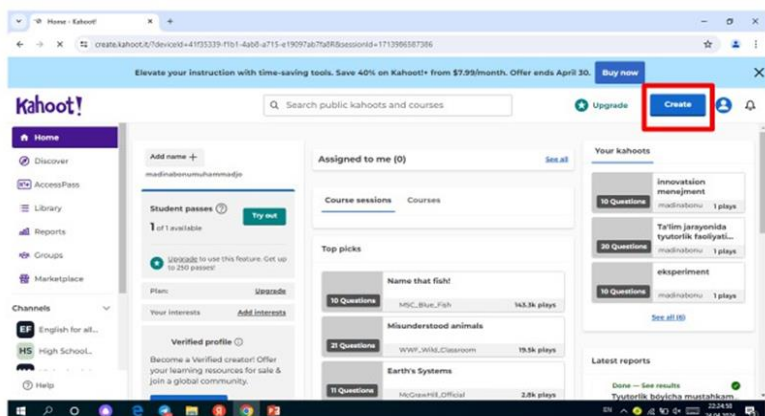


obuna bo'lish kerak. Agar pulli xizmatlardan foydalanmoqchi bo'lsangiz ushbu oylik, yillik obunalardan birini tanlashingiz mumkin.

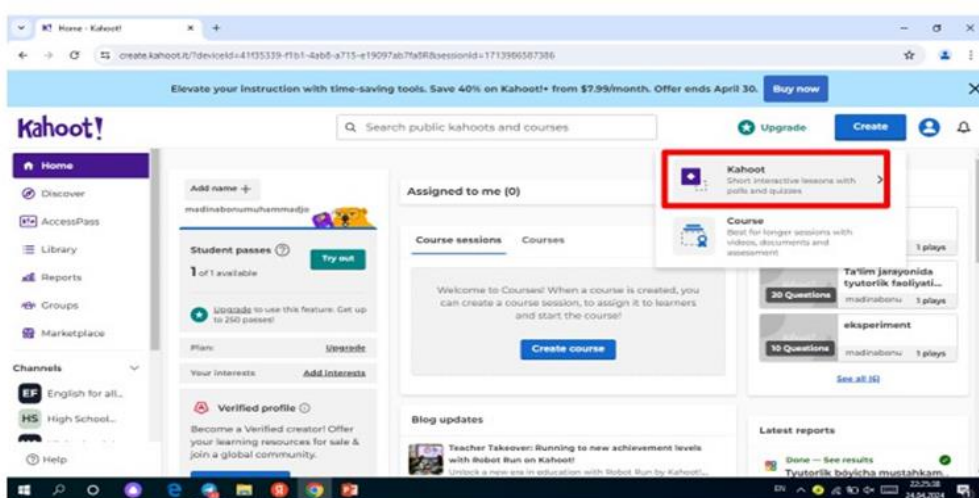
7. Lekin bepul xizmatdan foydalanmoqchi bo'lsangiz [Continue Free] yoki [Continue with BASIC] tugmasini bosasiz va bemaol bepul foydalanasiz. Albatta dastur funksiyalari cheklangan miqdorda bo'ladi.



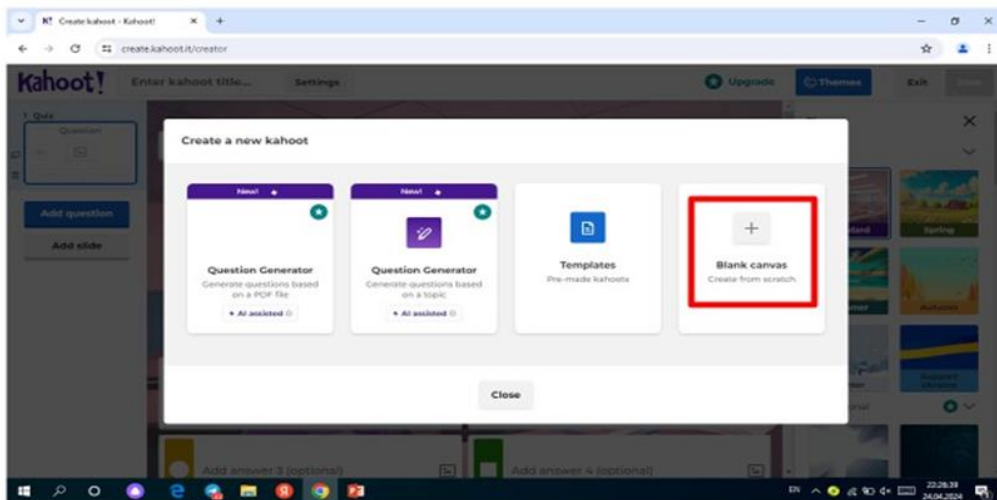
8.



[Create], tugmasini bosish orqali kahootda test yaratishni boshlaysiz.

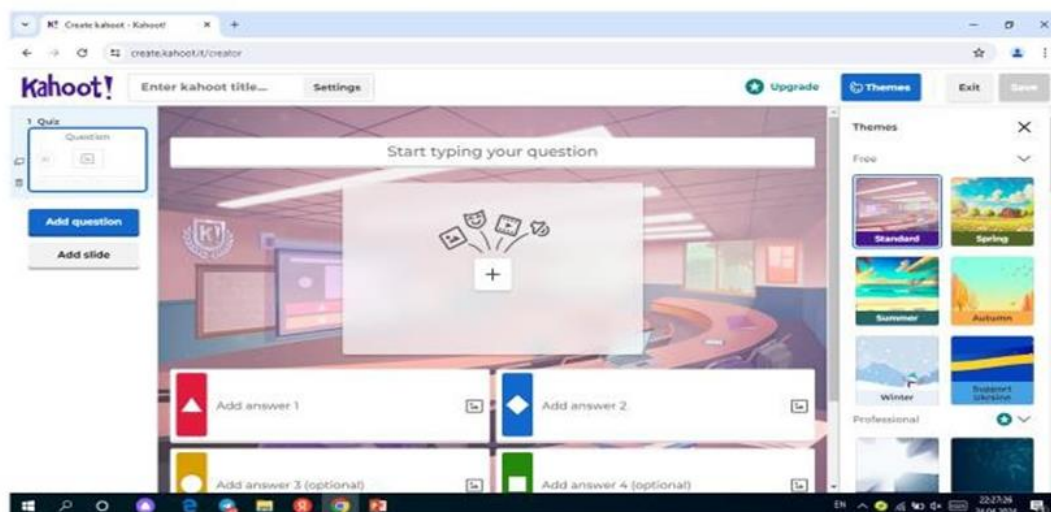


9. [Blank canvas], tugmasini bosasiz va test tayyorlashga o'tasiz.

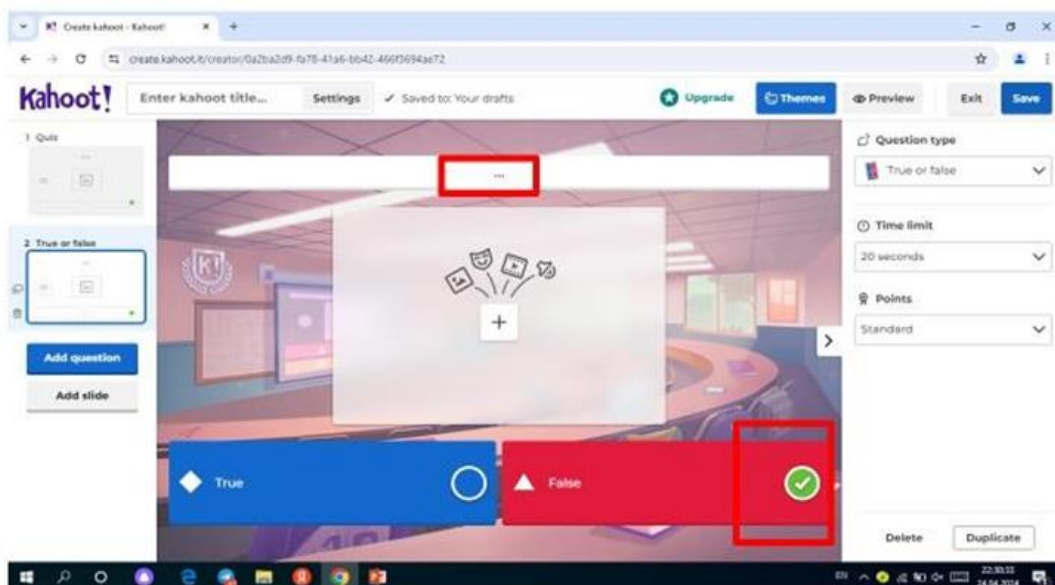
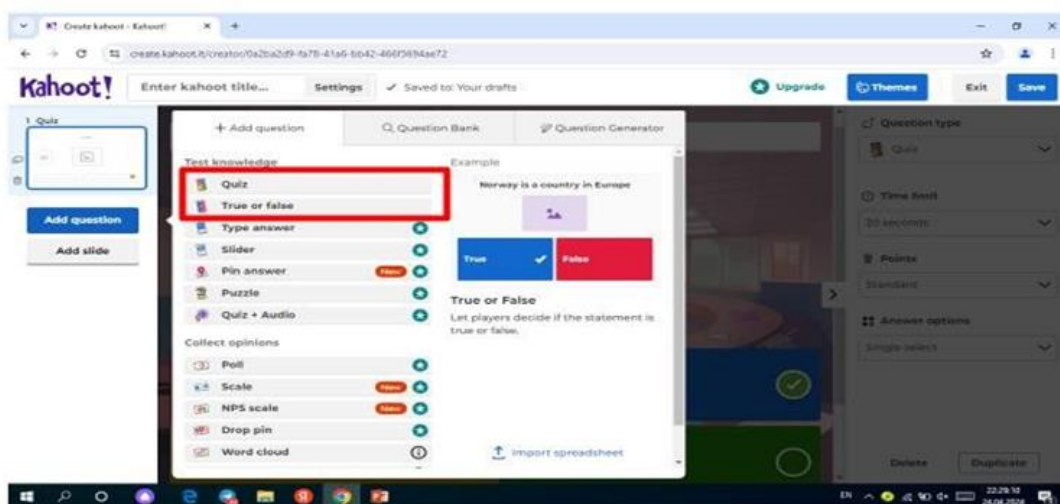


154 10. Test yaratishni boshlaysiz.

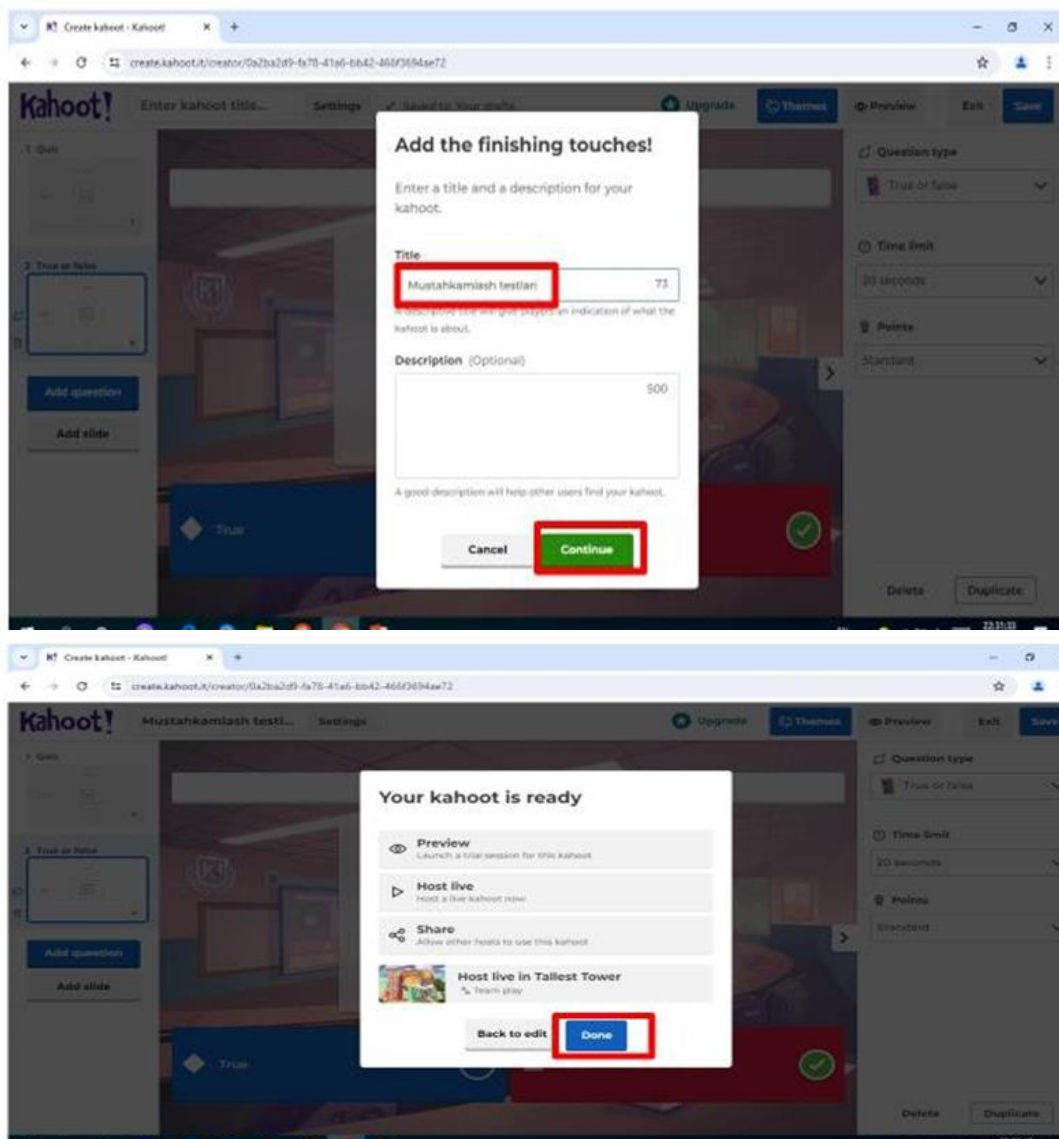
11.



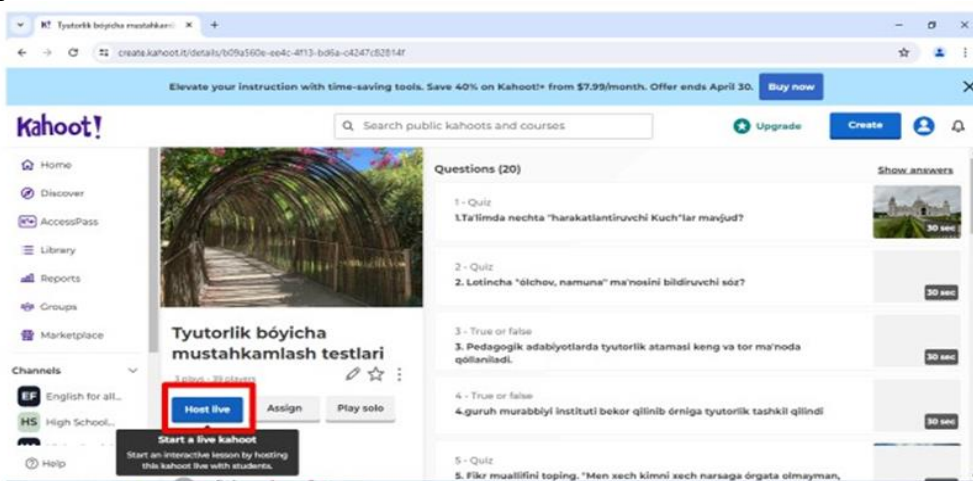
Savol turini tanlaysiz va o'z savolingizni yozib, uning muqobil javobini belgilaysiz.



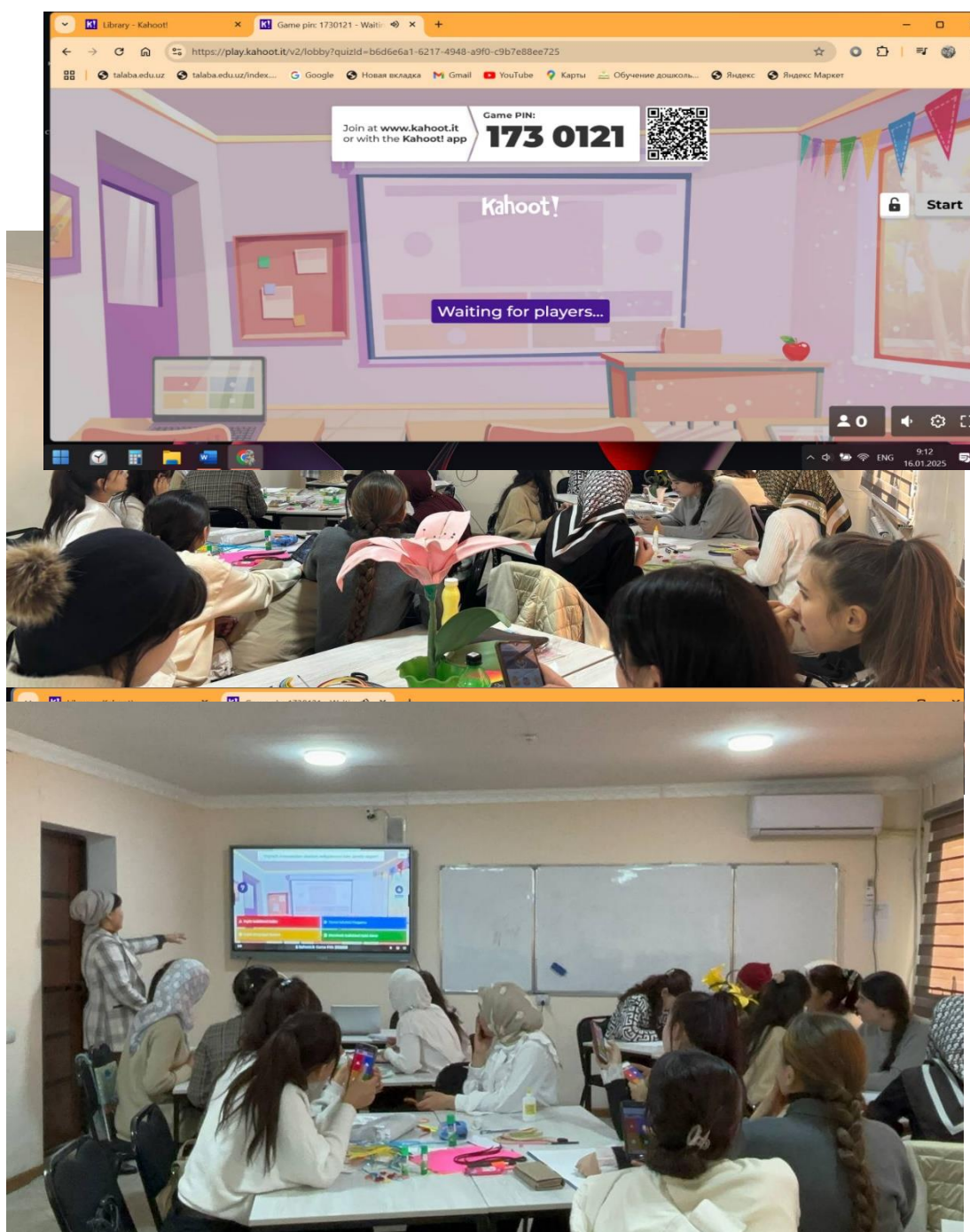
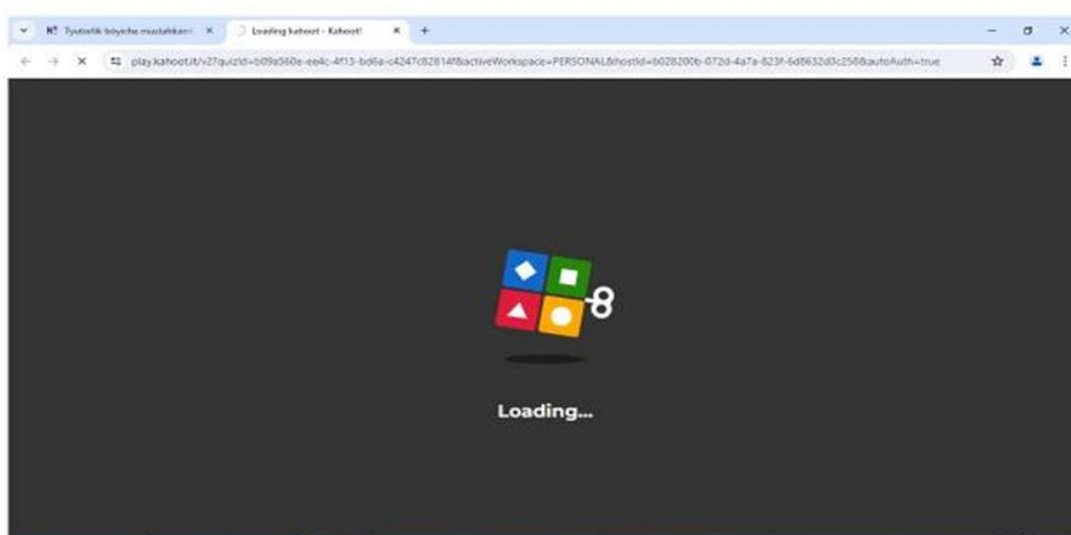
12. Testingiz uchun nom yozib [continue] ni bosganingizdan so'ng, [done-tayyor] tugmasini bosasiz. Testingizni shu yo'l bilan saqlab qo'yasiz.



13. Testni tanlab, Host live, tugmasini bosish orqali testni bajarish uchun talabalarni taklif qila olasiz.



14. Test boshlanadi va talabalarni taklif qilish uchun pin kod ko'rinadi. Talabalar [kahoot it] deb googlega yozishadi va pin kod so'ralgan oyna paydo bo'ladi. Talabalar sizning ekraningizda ko'ringan kodni o'z sahifalariga kiritishadi va testda qatnashishadi.



“Kahoot!” online programmasi darsni samaradorligini oshirish va talabalarning bilimni interfaol uslubda tekshirish uchun foydalaniladi. “Kahoot!”dan foydalanishning ta’siri bo’yicha 93 ta tadqiqotni o’z ichiga olgan adabiyot sharhi 2020-yilda Computers & Education jurnalida chop etilgan. Bu “Kahoot”dan qanday foydalanish bo’yicha chop etilgan ko’plab tadqiqotlar (tajribalar, amaliy tadqiqotlar, so’rovlar va boshqalar) o’rganiladigan birinchi adabiyot sharhidir. Ushbu dasturdan Foydalanish o’quv samaradorligi, guruh dinamikasi, talabalar va o’qituvchilarning munosabati va tasavvurlarini ta’minlaydi. “Kahoot” ta’lim samaradorligiga, sinf dinamikasiga, munosabatlarga ijobiy ta’sir ko’rsatadi va asosiy qiyinchiliklarga “texnik muammolar”, “savol va javoblarni ko’rish”, “vaqt stressi”, “yutqazishdan qo’rqish” kiradi. “Kahoot!” an’anaviy o’qitish va boshqa vositalar bilan solishtirganda ta’lim samaradorligida statistik sezilarli yaxshi natija ko’rsatadi.

Xulosa o’rnida shuni aytib o’tishimiz joizki, har bir professor o’qituvchi o’z faoliyatini samarali olib borish, talabalar bilan yaqindan aloqa o’rnatish hamda o’z kasbi borasida muvaffaqiyatlarga erishishni istaydi. Bu yo’lda, albatta, ular tinmay izlanishlari va mehnat qilishlari darkor. Bir qator yangi va zamonaviy metodikalar, ta’lim dasturlaridan foydalanish, ta’lim jarayoniga AKT vositalarini olib kirish ularning maqsadlariga yetishishda eng yaxshi usullardan bo’lib xizmat qiladi. Maqolada keltirilgan ma’lumotlar va “Kahoot!” dasturidan foydalanish yo’riqnomasi yurtimiz oliy ta’lim tizimida faoliyat yuritayotgan professor-o’qituvchilar faoliyati sifatini oshirish jarayonida foydali bo’ladi degan umiddamiz.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. “About Kahoot! | Company History & Key Facts”(en-US). Kahoot!
2. Wang, Alf Inge; Øfsdahl, Terje; Mørch-Storstein, Ole Kristian (2008). „An evaluation of a mobile game concept for lectures“. Conference on Software Engineering Education and Training. 21-jild. IEEE. 197–204-bet
3. Wang, Alf Inge (2015). „The wear out effect of a game-based student response system“. Computers & Education. 82-jild. Elsevier. 217–227- bet. doi:10.1016/j.compedu.2014.11.004.