

TYUTORLIKDA “KAHOOT!” DASTURIDAN NAZORAT VA SAVOL-JAVOB TEXNOLOGIYASI SIFATIDA FOYDALANISH

Muxammadjonova Madinabonu Isroiljon qizi

FarDU Pedagogika nazariyasi va tarixi mutaxassisligi 1-kurs magistranti

madinabonumuhammadjonova07@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11175453>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 11-mart 2024 yil

Ma'qullandi: 15-mart 2024 yil

Nashr qilindi: 17-mart 2024 yil

KEYWORDS

ta'lim sifati, kahoot, tyutorlik, dastur, tajribalar, loyiha, nazorat qilish, baholash.

ABSTRACT

Bu maqola oliy ta'lim tizimida tyutorlik faoliyatini olib borish, talabalar bilan ishlash jarayonida nazorat va savol-javob tashkillashda, talabalarning kognitiv ko'nikmalari va o'zlashtirgan bilimlarini sinovdan o'tqazishda foydalanilishi mumkin bo'lgan zamonaviy texnologiya “Kahoot!” dasturi hamda undan foydalanish uslubining batafsil bayonotidan iborat.

KIRISH

O'zbekistonda uzluksiz ta'lim tizimini innovatsion dastur va o'qitish texnologiyalari hamohangligida tashkil etish tobora yuksak o'rin egallab borar ekan, har bir pedagog va tyutor kadrlar o'z bilimi ustida ishlashi va metodik mahoratini oshirishga doir malakalarni o'zlashtirishga 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 kunda oliy ta'lim muassasalarida pedagog muallimlar bilan bir safda faoliyat olib borayotgan yangi lavozim egalari tyutorlar ta'lim muassasasi va talaba o'rtasidagi ko'prik bo'lib xizmat qilmoqdalar. Bu jarayonni samarali tashkil etishda tyutorning turli texnologiya va innovatsion dasturlardan xabardorligi muhim ahamiyat kasb etadi. Ta'lim samaradorligini ta'minlash va tyutor hamda pedagoglarning ish jarayonini qizg'in tashkillashga yordam berish maqsadida biz ushbu maqola orqali ham pedagoglar ham tyutorlar ish faoliyatida qo'llanishi o'rinli bo'lgan innovatsion dastur “Kahoot!” da ishlash yo'riqnomasini keltirdik.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Hozirgi kunda yurtimizda ta'lim jarayonida qo'llashda ommalashayotgan bir nechta texnologiya va datsurlar mavjud. Ulardan biri innovatsion “Kahoot!” dasturidir. 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'tqazilgan. 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 mijozni 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.¹ 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.² 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 Yoxan Brand, 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 Åsmund Furuseth qo'shildi. Kahoot! 2013-yil mart oyida SXSWedu -da xususiy beta-versiyada ishga tushirildi va beta-versiya 2013-yil sentabr oyida ommaga chiqarildi.³

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

¹ Wang, Alf Inge; Øfsdahl, Terje; Mørch-Storstein, Ole Kristian (2007). „[Lecture quiz-a mobile game concept for lectures](#)“. *International Conference on Software Engineering and Application*. 11-jild. IASTED. 305–310-bet

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 "About Kahoot! | Company History & Key Facts"(en-US). *Kahoot!*

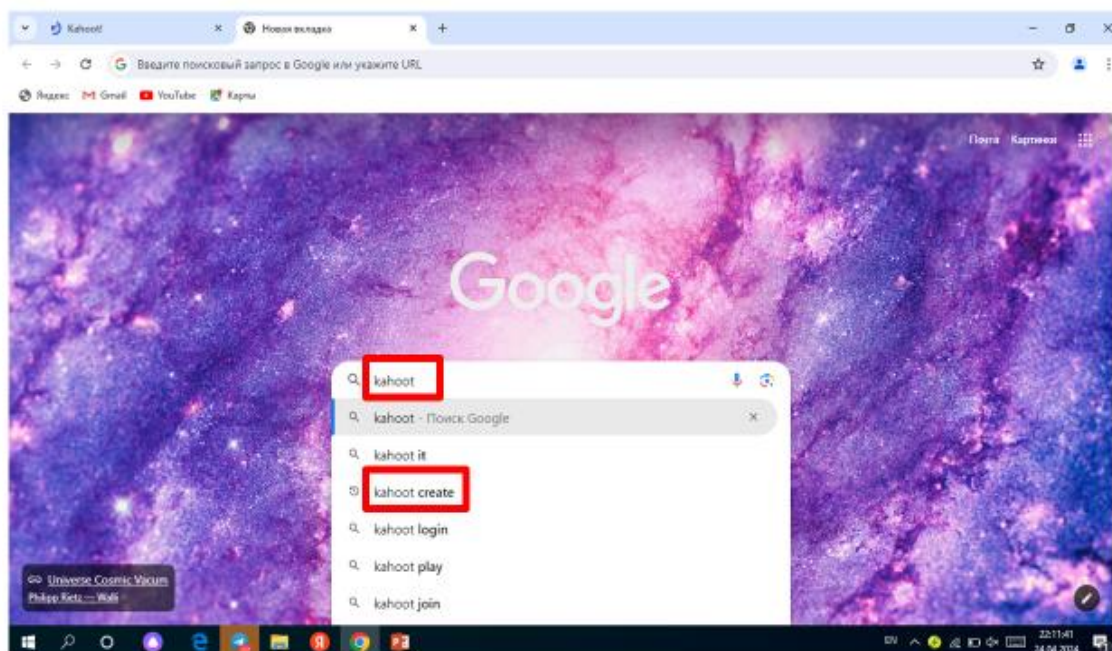
foydalanishdan keyin talabalar e'tiborini jalb qilishning asosiy omili Kahootning raqobatbardosh tabiati ekanligi aniqlandi.⁴

ASOSIY QISM

“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, tyutor yoki boshqa shaxs tomonidan yaratilgan savollarga javob berish uchun qurilmadan foydalaniladi. Har bir oyinchi 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. “Kahoot!” veb-brauzer orqali yoki mobil qurilmalardagi ilovada o’ynash mumkin.

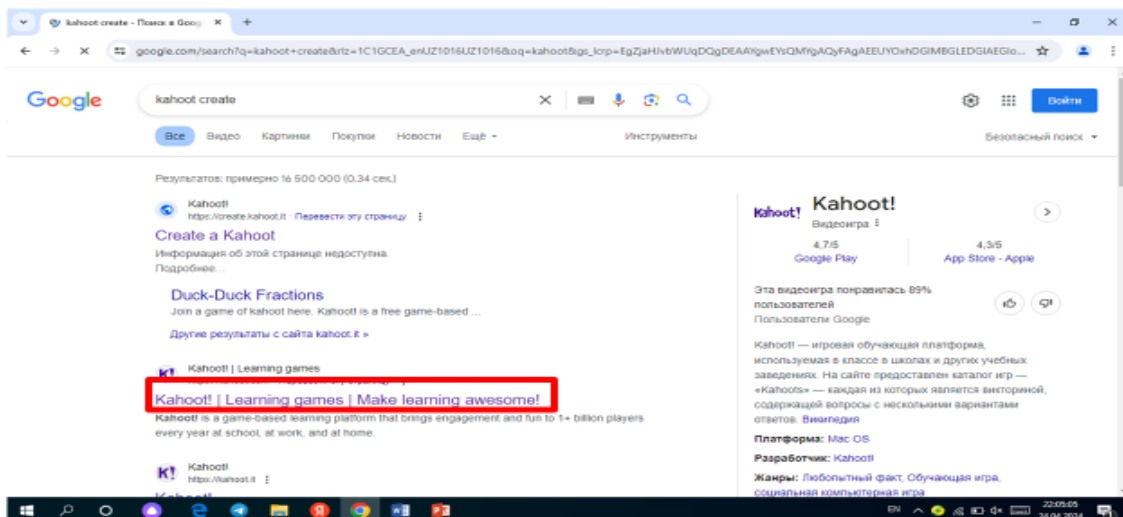
“Kahoot!” dasturidan dars va trening davomida foydalanish uchun avval undan ro’yxatdan o’tish talab etiladi. Ushbu amaliyotni bajargandan so’ng o’z guruhingiz uchun turli testlar va savollar tuzib, ish faoliyatingizda foydalanish imkoniyati mavjud. Quyida dasturdan ro’yxatdan o’tish va foydalanish yo’riqnomasi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

1. Dastlab bajarilishi kerak bo’lgan birinchi qadam - “Google” ga kirish va “Kahoot create” deb izlash.

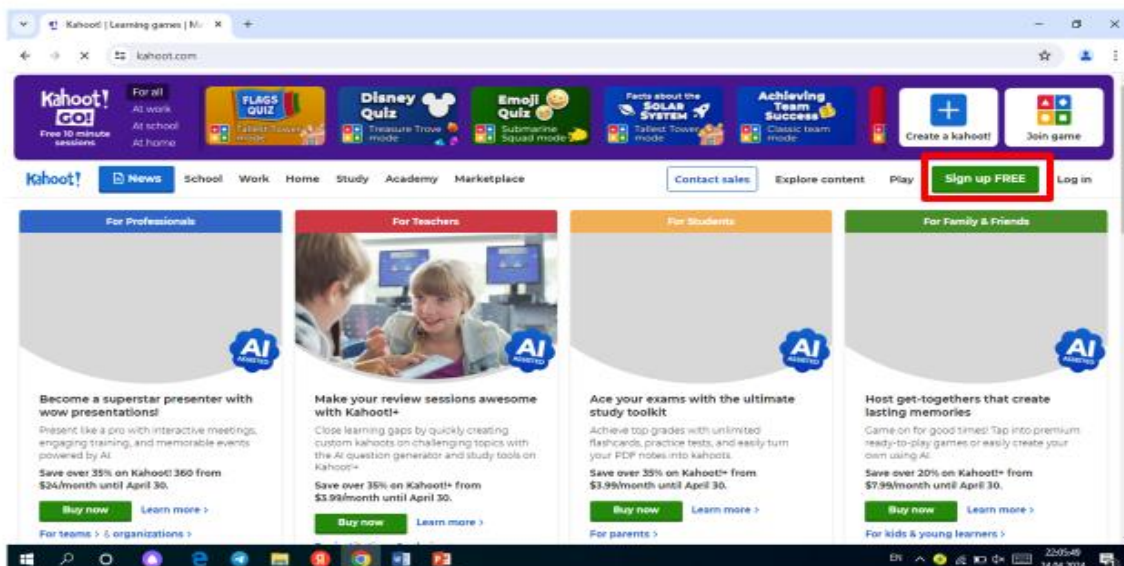


2. Topganingizdan so’ng, Kahoot! Learning games..... , havolasini bosasiz.

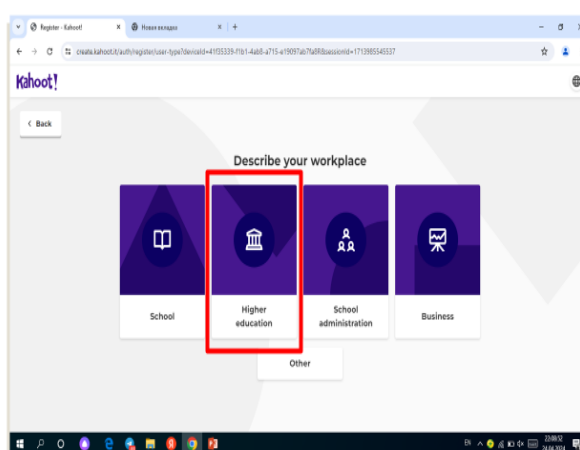
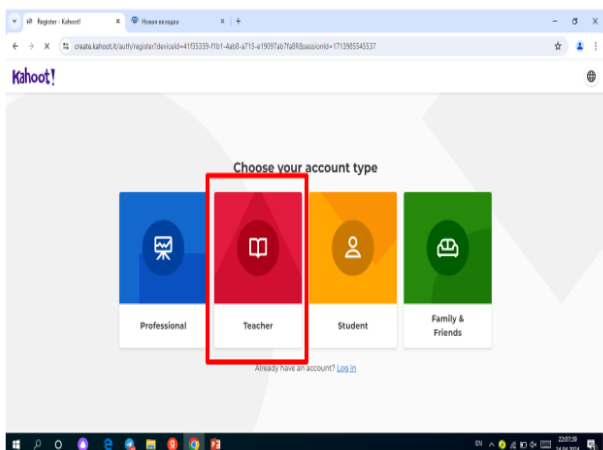
⁴ Wang, Alf Inge (2015). „The wear out effect of a game-based student response system“. *Computers & Education*. 82-jild. Elsevier. 217–227-bet. doi:10.1016/j.compedu.2014.11.004



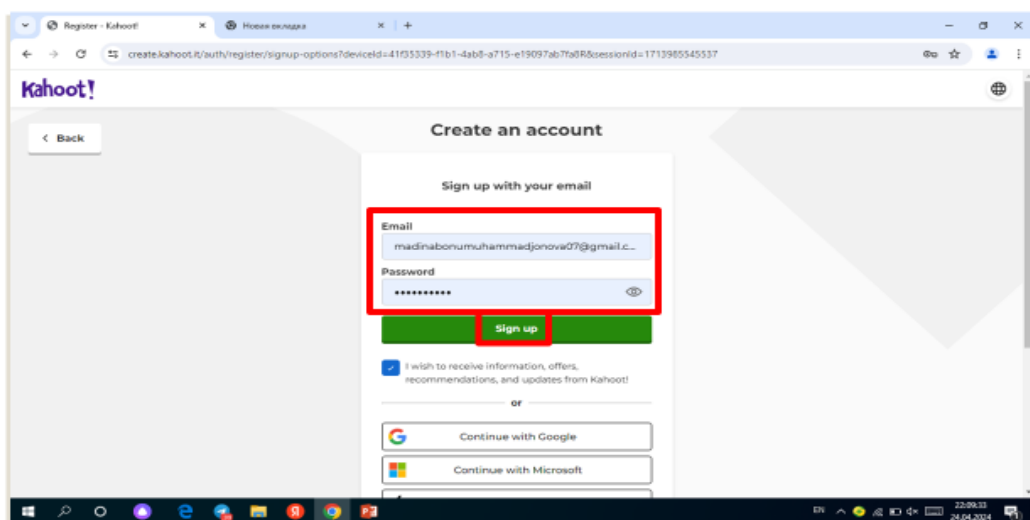
3. Ushbu oyna chiqqandan so'ng, ro'yxatdan o'tish [sign up FREE], tugmasini bosib, dasturga bepul obuna bo'lasiz.



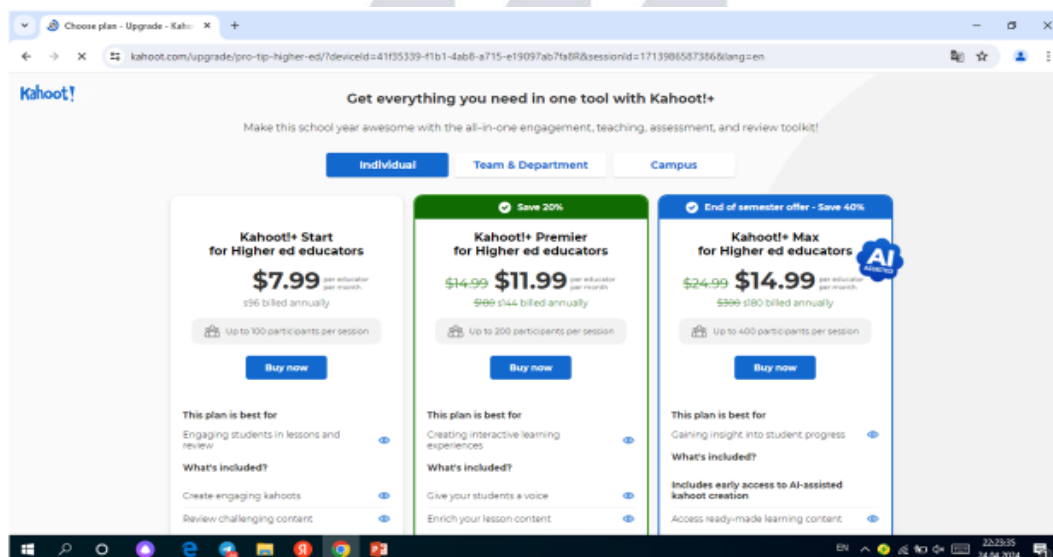
4. O'z lavozim va ish joyingizni tanlaysiz.



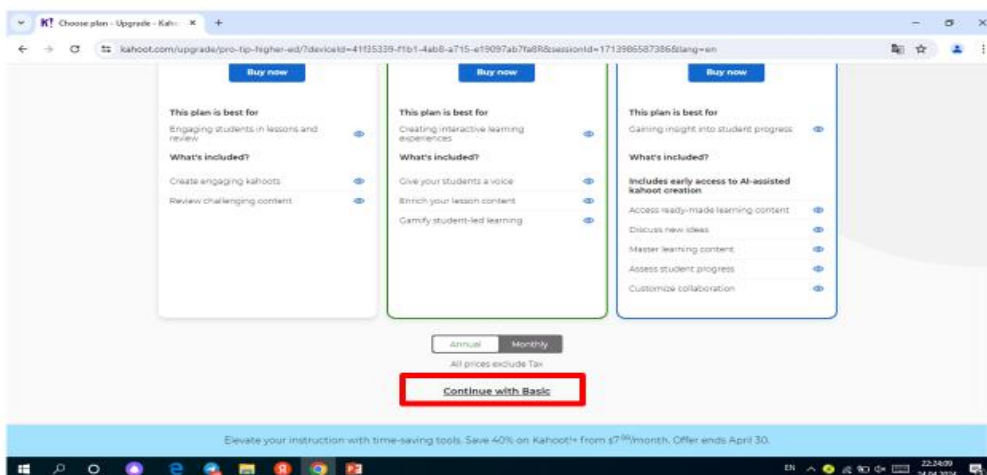
5. Email va parolingizni kiritib, ro'yxatdan o'tasiz.



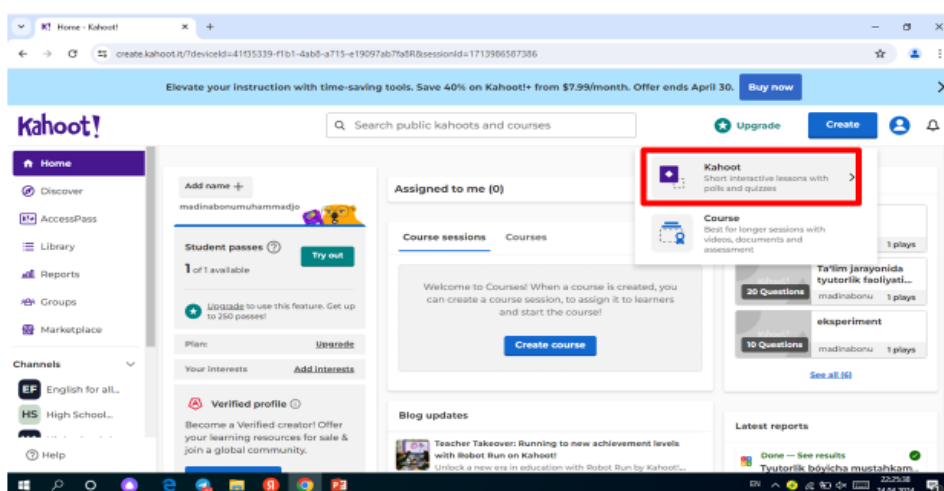
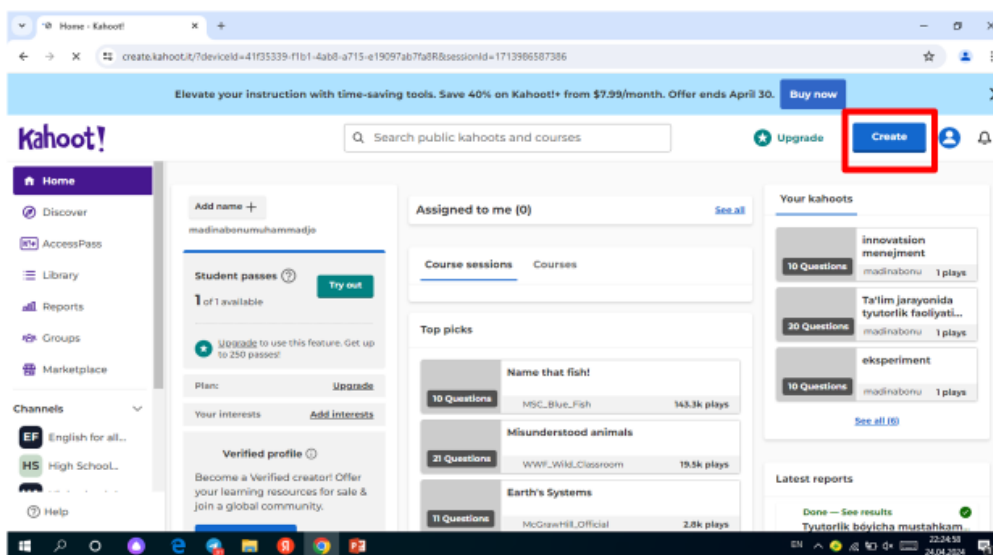
6. Ushbu dasturning ko'proq funksiyalaridan foydalanish uchun pulli xizmatlariga obuna bo'lish kerak. Agar pulli xizmatlardan foydalanmoqchi bo'lsangiz ushbu oylik, yillik obunalardan birini tanlashingiz mumkin. Lekin.....



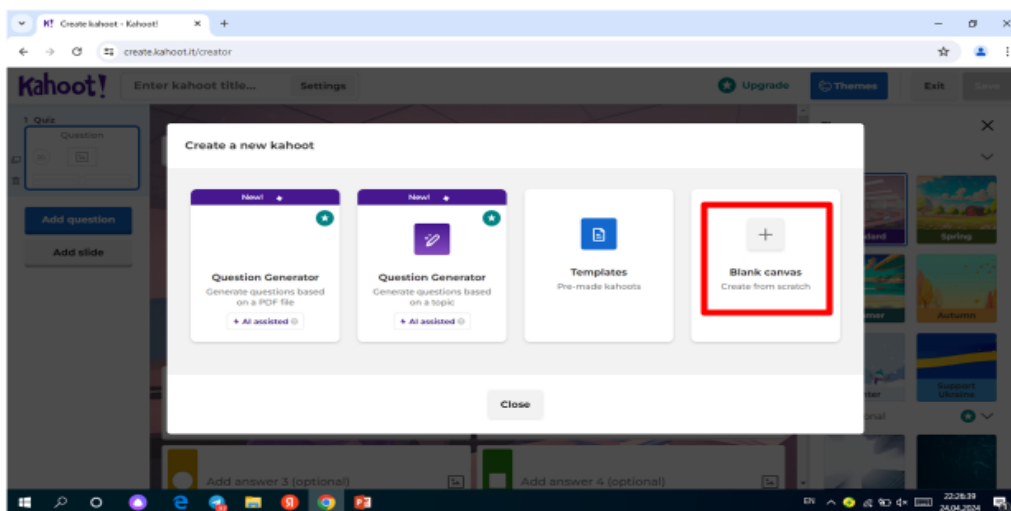
7. Lekin bepul xizmatdan foydalanmoqchi bo'lsangiz [Continue with BASIC] tugmasini bosasiz va bemaol bepul foydalanasiz. Albatta dastur funksiyalari cheklangan miqdorda bo'ladi.



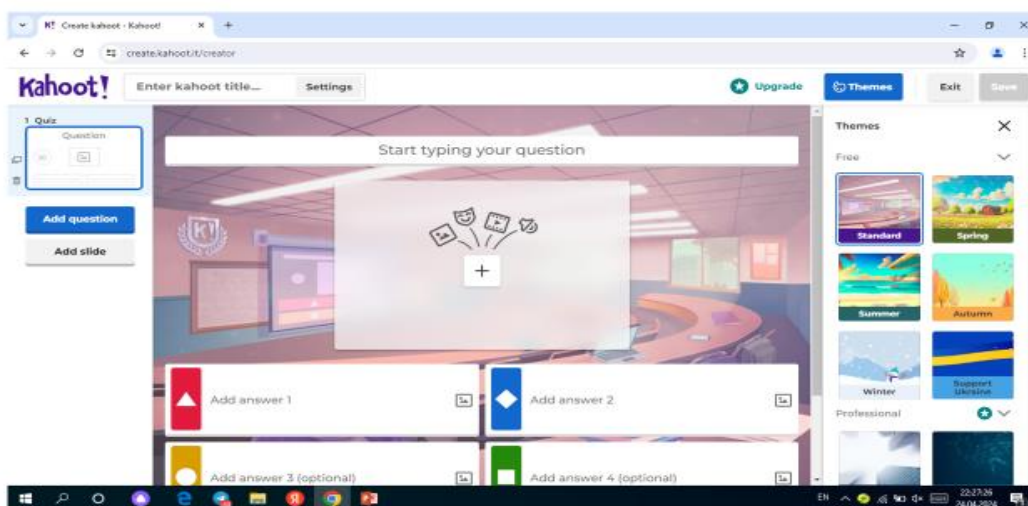
8. [Create], tugmasini bosish orqali kahootda test yaratishni boshlaysiz.



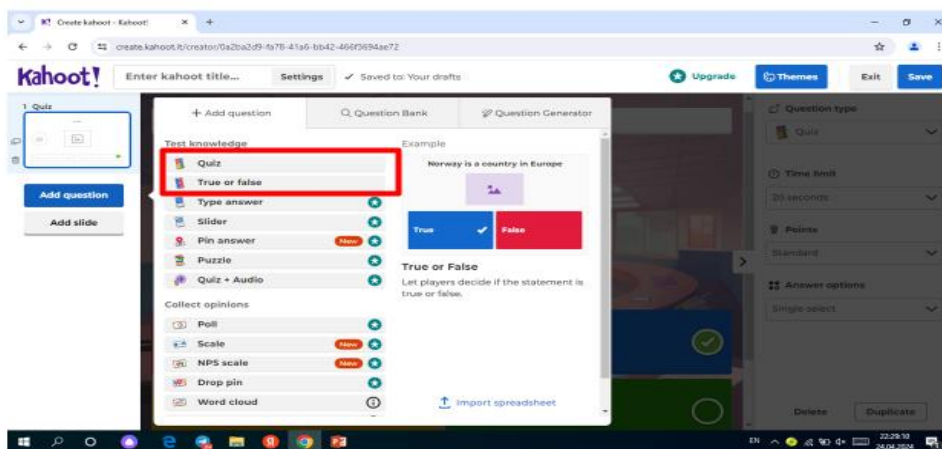
9. [Blank canvas], tugmasini bosasiz va test tayyorlashga o'tasiz.

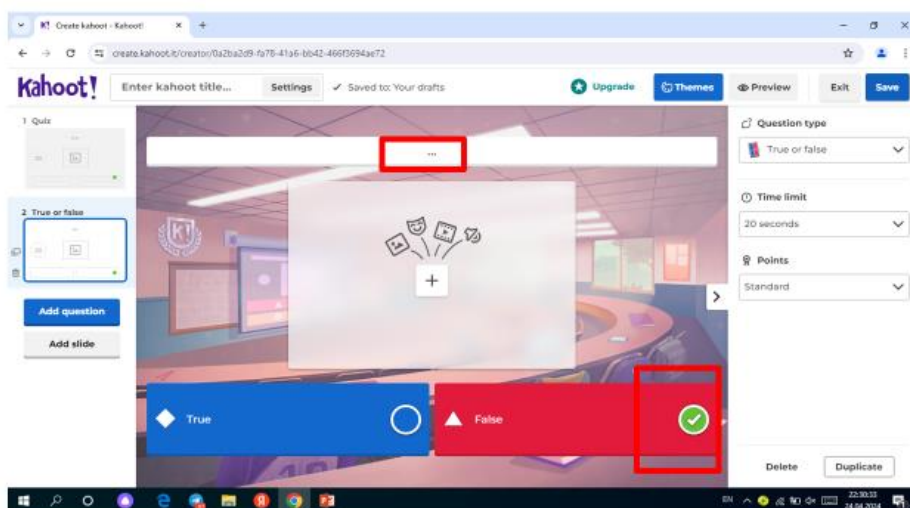


10. Test yaratishni boshlaysiz.

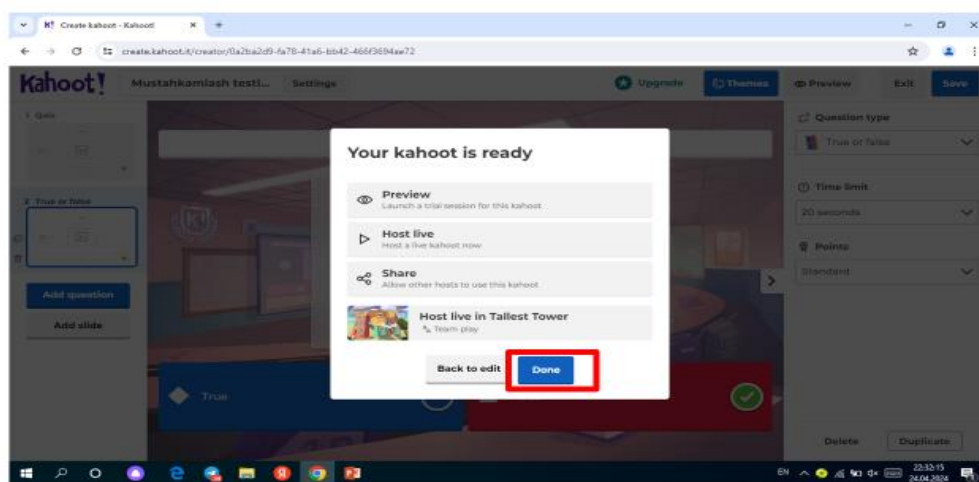
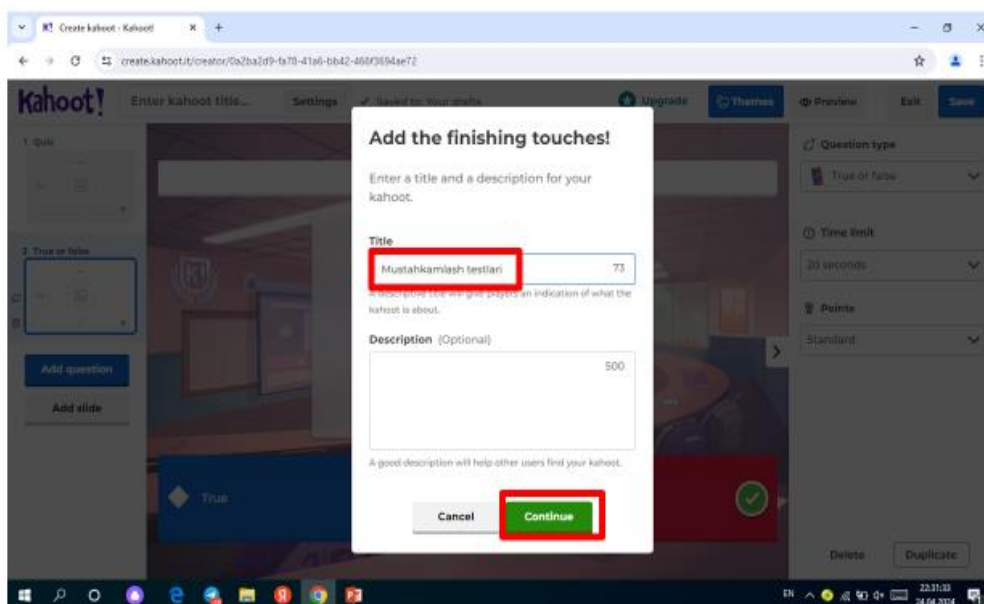


11. Savol turini tanlaysiz va o'z savolingizni yozib, uning muqobil javobini belgilaysiz

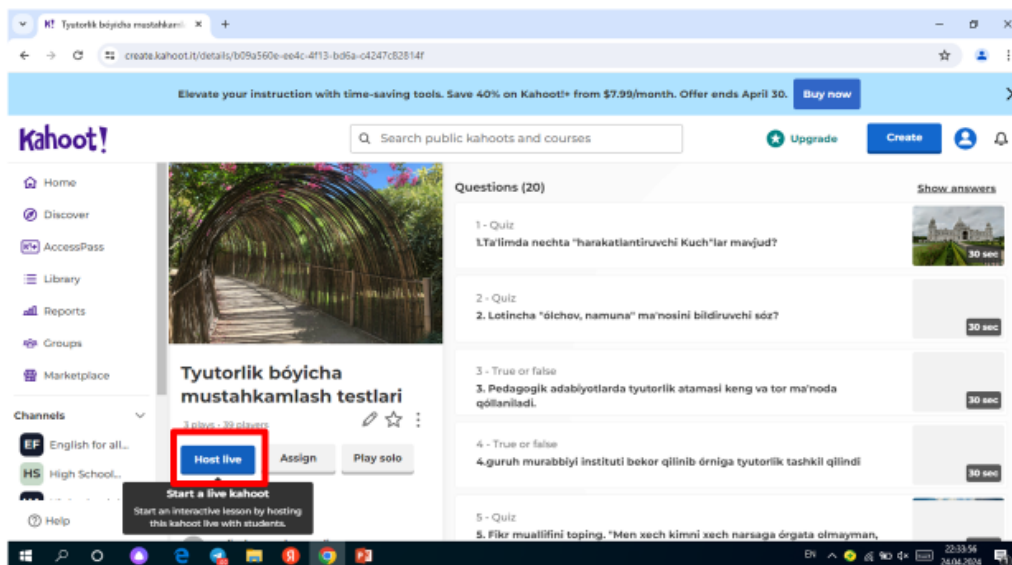




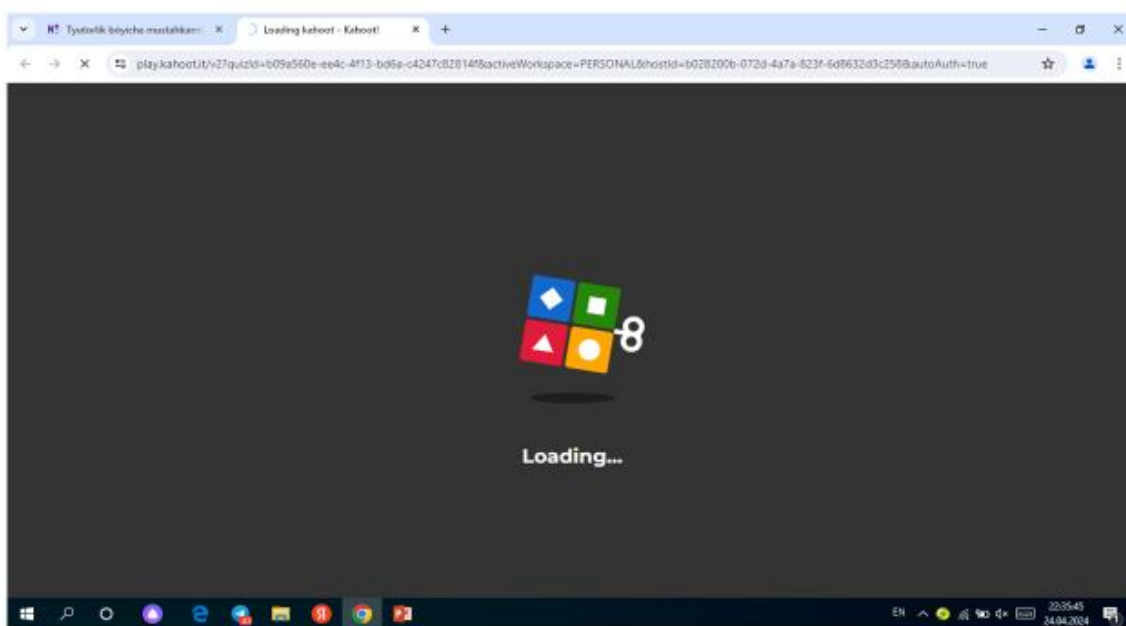
12. Testingiz uchun nom yozib [continue] ni bosganingizdan so'ng, [done-tayyor] tugmasini bosasiz. Testingizni shu yo'l bilan saqlab qo'yasiz.



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



14. Test boshlanadi va talabalarni taklif ilish 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.



NATIJALAR VA MUHOKAMA

“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

Xulosa sifatida keltirib o'tish joizki, har bir tyutor va pedagog o'z faoliyatini samarali olib borish, talabalar bilan yaqindan aloqa o'rnatish hamda o'z kariyerasida muvaffaqiyatlarga erishishni xohlaydi. Bu yo'lda, albatta, ular tinmay izlanishlari va mehnat qilishlari darkor. Bir qator yangi va zamonaviy metodikalar, dasturlardan 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 yuritimiz oliy ta'lim tizimida faoliyat yuritayotgan tyutorlar va pedagoglarga ish faoliyati sifatini oshirish davomida yordamchi bo'ladi degan umiddamiz.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Wang, Alf Inge; Øfsdahl, Terje; Mørch-Storstein, Ole Kristian (2007). „[Lecture quiz-a mobile game concept for lectures](#)“. *International Conference on Software Engineering and Application*. 11-jild. IASTED. 305–310-bet
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. "About Kahoot! | Company History & Key Facts" (en-US). *Kahoot!*
4. 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](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004)