

KAHOOT, QUIZZ, PRODIGY KABI PLATFORMALAR YORDAMIDA MATEMATIKA DARSLARINI QIZIQARLI TASHKIL ETISH USULLARI



© G.S.Turdieva^{1✉}, G.R. Ruziyeva^{2✉}

¹Buxoro davlat universiteti, Buxoro, O'zbekiston

²Buxoro davlat universiteti, Buxoro, O'zbekiston

Annotatsiya

KIRISH: texnologiya va o'qitish usullarining rivojlanishi tufayli ta'lim yanada xilma-xil, qulay holatda o'rganilmoqda. Onlayn o'quv platformalari, interfaol vositalar va virtual sinflarning paydo bo'lishi o'quvchilarning ma'lumot bilan shug'ullanishi va ularni o'zlashtirishi uchun asosiy imkoniyat yaratmoqda. Ta'lim bugungi kunda talabalarni tez o'zgaruvchan dunyoda muvaffaqiyatga erishish uchun zarur ko'nikmalar bilan jihozlashni maqsad qilgan.

Elektron doskalar, proyektorlar, kompyuterlar va noutbuklar kabi texnologik yutuqlar zamonaviy maktablarning kundalik hayotining bir qismiga aylandi. Hozirgi kunda zamonaviy axborot texnologiyalari nafaqat o'qituvchi va o'quvchilarni bo'lajak darsga tayyorlashda, balki bevosita dars jarayonida ham qo'llanilmoqda[2].

Hozirgi kunda ko'plab bolalar boshlang'ich maktab bosqichida elektron qurilmalardan foydalanishni yaxshi bilishadi. Shuni ta'kidlash kerakki, bugungi kunda aksariyat gadjetlar nafaqat o'yin-kulgi yoki muayyan funktsional operatsiyalarni bajarish, balki mashg'ulotlar uchun ham ishlatilishi mumkin. Ta'limda kompyuterlar va boshqa texnik vositalardan foydalanish fanni o'zlashtirishda katta imkoniyatlar ochib bermoqda. Zamonaviy texnologiyalardan foydalanish darsni turli ko'rgazmali o'zgartirishlar qilish, uni yanada qiziqarli va esda qolarli qilish imkonini beradi.

Raqamli platformalardan matematika darslarida foydalanish ularning o'qitish va o'rganishda ko'p sonli afzalliklari tufayli muhim ahamiyat kasb etmoqda. Raqamli platformalar ko'pincha matematikani o'rganishni yanada qiziqarli qiladigan interfaol vositalar, o'yinlar va simulyatsiyalardan foydalanadi. Vizualizatsiya, animatsiya va zudlik bilan fikr-mulohaza bildirish kabi xususiyatlar o'quvchilarni motivatsiya qiladi va ularga yordam beradi. Bu platformalardan foydalanishda hisoblash yoki ma'lumotlarni vizualizatsiya qilish kabi murakkab g'oyalarni dinamik modellashtirish orqali yaxshiroq tushunish mumkin. Ko'pgina platformalarda muammolarni hamkorlikda hal qilish, jamoaviy ishlarni rag'batlantirish imkoniyati mavjud. Umumiy doskalar yoki munozara forumlari kabi vositalar tengdoshlarni o'rganish va o'qituvchi va talaba o'zaro munosabatini osonlashtiradi.

Raqamli platformalar o'quv qo'llanmalari, amaliyot mashqlari, videolar va matematikaning amaliy ilovalari kabi keng ko'lamli resurslarni taklif etadi. O'qituvchilar darslarni yaxshilash va qo'shimcha ta'minlash uchun multimedia kontentini birlashtirishi mumkin.

MAQSAD: darslarda zamonaviy elektron ta'lim resurslaridan foydalanish ta'lim jarayonini takomillashtirishga katta yordam bermoqda. Taqdidotni olib borishda o'quv jarayonida Kahoot, Quizizz, Pprodigy kabi platformalardan foydalanib matematika darslarini tashkil etish jarayonida fanni o'zlashtirish sifati, talabalarni darsdagi faol ishtiroki tahlil qilib chiqildi. Ushbu platformalar shaxsiy mashqlar va topshiriqlarni taklif qilish orqali individual qadamlar va o'rganish uslublariga moslasha olishi tabaqalashtirilgan ta'lim uchun imkoniyatlar yaratadi, o'qituvchilarga talabalarining turli ehtiyojlarini qondirishga imkon beradi. O'rganishlar natijasida ushbu platformalar o'zining analoglari bilan solishtirganda foydalanish uchun eng oson ekanligi, testlar, viktorinalar va baholashlarni yaratish yoki tayyorlash mumkinligi bilan ajralib turadi.

Kahoot - bu onlayn viktorinalar, testlar va so'rovlar yaratish uchun nisbatan yangi xizmat turi bo'lib hisoblanadi. Kahoot orqali o'qitishda yangi axborot texnologiyalaridan foydalanish o'quv jarayonini takomillashtirishning muhim jihatlardan biri bo'lib, uning amaliy yo'nalishini oshiradi, o'quvchilarning intellektual va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantiradi va o'quv jarayonida o'quvchilarning ishtiyoqini oshirishga yordam beradi.

Kahoot, quizizz platformalari juda rang-barang, buning natijasida qog'ozdagi topshiriqlarni odatiy bajarish o'yinga aylanadi, bu esa dars davomida talabaning psixologik stressini kamaytiradi. Vazifalarga rasmlar, grafiklar, formulalar qo'shish mumkin. Har bir topshiriq uchun bir nechta javob variantlari taklif etiladi.

Dars davomida quizizz platformasida ishni tugatgandan so'ng, o'qituvchi jarayonni nazorat qilish va har bir o'quvchi tomonidan topshiriqlarni bajarishini nazorat qilish imkoniyatiga ega. Agar kerak bo'lsa, barcha natijalar Excel jadvaliga eksport qilinishi mumkin. Bu platformalarni matematika darslaridagi qo'llanilish o'quvchilarga matematik tushunchalar va formulalarni tez o'rganish va masalalarni mantiqan yechishga yordam beradi.

MATERIALLAR VA METODLAR: a) mavzu doirasidagi o'rganishlar natijasida F.S. Abdullayeva, Sh.M. Fayzullayev va I.B. Salovlyovanning shu mavzudagi ilmiy maqolalari tahlil qilib chiqildi. Bunda asosiy e'tibot platformadan matematika darslarini tashkil etish jarayonlariga qaratildi. Platformalar o'yin rejimida talabalarni baholashni tashkil qilish imkoniyatini beradi. Shu sababli guruhlarga bo'lingan holda darsda foydalanish imkoniyati qulayroq ekanligi ta'kidlab o'tilgan.

Kahoot-dan foydalanishning ta'siri bo'yicha 93 ta tadqiqotning adabiyot sharhi 2020 yilda "Computers & Education" jurnalida nashr etilgan. Bu Kahootning sinfda o'rganishga qanday ta'sir qilishiga oid ko'plab nashr etilgan tadqiqotlarni (tajribalar, amaliy tadqiqotlar, so'rovlar va boshqalar) o'rganadigan birinchi adabiyot sharhidir [1].

b) Kahoot.com ta'lim platformasi darsni talabalar uchun qiziqarli qilishga yordam beradi. O'rganishlar natijasida bu platformalarda har qanday mavzu bo'yicha ko'p tanlovli

viktorina yaratish va talabalarga kirishni ta'minlash, hamkorlikda ishlash mumkinligi kuzatishlar natijasida tekshirib chiqildi. Musobaqa elementi darsni yanada qiziqarli qiladi va bilimlarni baholashga yordam berishi o'rganib chiqildi. Maktab o'quvchilari uchun tuzilgan topshiriqlar natijalari tahlil qilindi.

Quizizz.com Kahoot-dan ko'ra ko'proq xususiyatlarga ega bo'lgan o'yinga asoslangan o'rganish uchun yana bir manba. Bu erda o'qituvchilar savollarning turli shakllaridan foydalangan holda testlar yaratishlari mumkin: moslashish, tartiblash variantlari, haqiqat va yolg'onni aniqlash. Bundan tashqari, resurs test topshiriqlarini birlashtirish mumkin bo'lgan slaydlar bilan interfaol darslarni yaratishga imkon beradi. Turli yosh xususiyatli o'quvchilar guruhi tanlanib, topshiriqlar Kahoot, Quizizz, Prodigy yordamida tshkil etildi va natijalar tahlil qilib chiqildi.

MUHOKAMA VA NATIJALAR: platformalarni o'rganish jarayoni tadqiqot natijasi shuni ko'rsatadiki, matematika darslarida ishlatiladigan ushbu platformalar vaqtdan tejash, raqamli platformalar ko'pincha matematikani o'rganishni yanada qiziqarli qiladigan interfaol vositalar, o'yinlar va simulyatsiyalardan foydalanadi. Vizualizatsiya, animatsiya va zudlik bilan fikr-mulohaza bildirish kabi xususiyatlar o'quvchilarni rag'batlantiradi va faollashtiradi. Dars jarayonida ushbu platformalardan foydalanishning bir nechta usullari ishlab chiqildi. Sinf o'quvchilarining o'zlashtirish darajalari tahlil qilib chiqildi.

XULOSA: dars jarayonlarini tashkil etishda interaktiv o'yinlarning ta'siri, o'quvchilarning fanga bo'lgan qiziqishini oshirish va bilim darajasini oshirishda muhim o'rin egallaydi.

1. Motivatsiyani oshirish.

- Qiziqarli noodaiy muhit: Interaktiv o'yinlar yordamida darslar ko'ngilochar vaqiziqarli o'tadi, bu esa o'quvchilarning darsni tushunishini osonlashtiradi va qiziqishini oshiradi;

- Maqsadga erishish: o'quvchilar maqsadli vazifalarni o'yinlar orqali bajarganligi uchun ham ruhan ham jismonan ijobiy energiyalari oshadi.

- O'quvchilar orasida raqqobat ruhini shakllantirish: Interaktiv o'yinlarda raqqobat ruhi mavjud bo'lib, sinfda o'quvchilar yanada faol holatda darsda ishtirok etadilar.

2. O'quvchilarning bilim darajasini oshirish.

- Interaktiv o'yinlar orqali berilgan nazariy bilimlarni amaliyotda qo'llash mumkin, bu esa olingan bilimlarni yanada yaxshi tushunishga va esda saqlash qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi.

Tezkor fikrlash oshirish: Turli xil o'yinlar tezkor fikrlash va tez qaror qabul qilishni talab qiladi.

- O'qituvchilar interaktiv o'yinlardan foydalanish orqali, dars jarayonida turli xil usullarni sinovdan o'tkazib ko'rishlari mumkin, bu esa dars jarayonini yanada tushunarli va samarali qiladi.

3. Hamkorlikda ishlash.

- Guruhlarda ishlash: Bir qancha interaktiv o'yinlar guruhlariga bo'lingan holda ishlanadi. Bu esa o'quvchilar orasida guruh bo'lib ishlash va hamjihat bo'lib ishlashga o'rgatadi.

Interaktiv o'yinlar faqatgina dars jarayonini qiziqarli qilibgina qolmay, balki o'quvchilarning bilim darajasini oshirishga, nazorat qilishga ham katta hissa qo'shadi. Bu kabi o'yinlar yordamida dars jarayonini yanada samarali qilish mumkin.

Kalit so'zlar: Cloud Platform, ta'lim natijalari, Kahoot, Quizizz, Prodigy, texnologiya, o'yin, test, savol va viktorina.

Iqtibos uchun: Turdieva G.S., Ruziyeva G.R. Kahoot, quizizz, prodigy kabi platformalar yordamida matematika darslarini qiziqarli tashkil etish usullari. // Inter education & global study. 2024. №10 B.243-255.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ УРОКОВ МАТЕМАТИКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЛАТФОРМ ТАКИХ КАНООТ, QUIZIZZ, PRODIGY

© Г.С.Турдиева^{1✉}, Г.Р. Рузиева^{2✉}

¹Бухарский государственный университет, Бухара, Узбекистан

²Бухарский государственный университет, Бухара, Узбекистан

Аннотация

ВВЕДЕНИЕ: благодаря развитию технологий и методов обучения образование изучается в более разнообразной и комфортной среде. Появление платформ онлайн-обучения, интерактивных инструментов и виртуальных классов создает для учащихся большие возможности для взаимодействия и усвоения информации. Современное образование направлено на то, чтобы вооружить учащихся необходимыми навыками для достижения успеха в быстро меняющемся мире.

Технологические достижения, такие как электронные доски, проекторы, компьютеры и ноутбуки, стали частью повседневной жизни современных школ. В настоящее время современные информационные технологии используются не только при подготовке учителей и учащихся к предстоящему уроку, но и в ходе урока [2].

В настоящее время многие дети знакомы с использованием электронных устройств еще на уровне начальной школы. Следует отметить, что сегодня большинство гаджетов можно использовать не только для развлечения или выполнения тех или иных функциональных операций, но и для обучения. Использование компьютеров и других технических средств в образовании открывает большие возможности в освоении науки. Использование современных технологий дает возможность вносить в урок различные визуальные изменения, делая его более интересным и запоминающимся.

Использование цифровых платформ в математическом образовании приобретает все большее значение из-за их многочисленных преимуществ в преподавании и обучении. Цифровые платформы часто используют интерактивные инструменты, игры и симуляции, которые делают изучение математики более увлекательным. Такие функции, как визуализация, анимация и мгновенная обратная

связь, мотивируют и поддерживают учащихся. При использовании этих платформ сложные идеи, такие как вычисления или визуализация данных, можно лучше понять с помощью динамического моделирования. Многие платформы имеют возможность решать проблемы совместно, поощряя командную работу. Такие инструменты, как общественные советы или дискуссионные форумы, облегчают взаимное обучение и взаимодействие учителей и учеников.

Цифровые платформы предлагают широкий спектр ресурсов, таких как учебные пособия, практические упражнения, видео и практические применения математики. Учителя могут интегрировать мультимедийный контент для улучшения и дополнения уроков.

ЦЕЛЬ: использование современных электронных образовательных ресурсов на уроках во многом помогает улучшить учебный процесс. В ходе презентации было проанализировано качество освоения предмета и активное участие учащихся в уроке в процессе организации уроков математики с использованием таких платформ, как Kahoot, Quizizz, Pprodigy. Способность этих платформ адаптироваться к индивидуальному темпу и стилю обучения, предлагая персонализированные упражнения и задания, создает возможности для дифференцированного обучения, позволяя учителям удовлетворять разнообразные потребности учащихся. Исследования показали, что эти платформы проще всего использовать, создавать или готовить тесты, викторины и оценки по сравнению с их аналогами.

Kahoot — относительно новый вид сервиса для создания онлайн-викторин, тестов и опросов. Использование новых информационных технологий в обучении через Kahoot является одним из важных аспектов совершенствования образовательного процесса и повышает его практическую направленность у учащихся. способностей и способствует повышению энтузиазма учащихся в процессе обучения.

К слову, платформы викторин очень разнообразны, в результате чего обычное выполнение заданий на бумаге превращается в игру, что снижает психологическое напряжение ученика во время урока. К задачам можно добавлять картинки, графики, формулы. К каждому заданию предлагается несколько вариантов ответа.

После завершения работы на платформе викторины во время урока преподаватель имеет возможность контролировать процесс и контролировать выполнение заданий каждым учеником. При необходимости все результаты можно экспортировать в таблицу Excel. Использование этих платформ на уроках математики помогает учащимся быстро усваивать математические понятия и формулы и логически решать задачи.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ: а) в результате исследований по теме были проанализированы научные статьи Ф.С.Абдуллаевой, Ш.М.Файзуллаева и И.Б. Саловлевой по данной теме. Основное внимание было уделено процессам организации уроков математики с платформы. Платформы предоставляют

возможность организовать оценивание учащихся в игровом режиме. Поэтому отмечается, что их удобнее использовать на уроке, когда они разделены на группы.

Обзор литературы 93 исследований последствий использования Kahoot за 2020 год был опубликован в журнале Computers & Education. Это первый обзор литературы, в котором рассматриваются многочисленные опубликованные исследования (эксперименты, тематические исследования, опросы и т. д.) о том, как Kahoot влияет на обучение в классе [1].

б) образовательная платформа Kahoot.com помогает сделать урок интересным для учащихся. В результате исследований была проверена возможность создания викторин с несколькими вариантами ответов на любую тему и предоставления доступа к ним студентам, совместно работающим на этих платформах. Изучено, что элемент соревнования делает урок интереснее и помогает оценить знания. Проанализированы результаты выполнения заданий школьникам.

Quizizz.com — еще один ресурс для игрового обучения, имеющий больше возможностей, чем Kahoot. Здесь учителя могут создавать тесты, используя разные формы вопросов: на соответствие, варианты сортировки, обнаружение истины и лжи. Кроме того, ресурс позволяет создавать интерактивные уроки со слайдами, которые можно совмещать с тестовыми заданиями. Была отобрана группа учеников с разными возрастными особенностями, организованы задания с помощью Kahoot, Quizizz, Prodigy и проанализированы результаты.

ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ: результаты исследования процесса обучения платформ показывают, что эти платформы, используемые на уроках математики, экономят время, цифровые платформы часто используют интерактивные инструменты, игры и симуляции, которые делают изучение математики более интересным. Такие функции, как визуализация, анимация и мгновенная обратная связь, мотивируют и привлекают учащихся. Было разработано несколько методов использования этих платформ в классе. Был проанализирован уровень обучения студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ: влияние интерактивных игр в организации учебного процесса играет важную роль в повышении интереса учащихся к науке и повышении их уровня знаний.

1. Повысьте мотивацию.

- Интересная необычная обстановка: с помощью интерактивных игр уроки проходят весело и по-настоящему, что облегчает понимание урока учащимися и повышает их интерес.

- Достижение цели: по мере выполнения учащимися целевых задач посредством игр их положительная энергия увеличивается как умственно, так и физически.

- Формирование духа соперничества у учащихся: В интерактивных играх присутствует дух соперничества, а на уроках учащиеся более активно участвуют в уроках.

2. Повышение уровня знаний учащихся.

- Теоретические знания, полученные посредством интерактивных игр, можно применить на практике, что помогает лучше понять полученные знания и развить способность к запоминанию.

Улучшите быстроту мышления. Различные игры требуют быстрого мышления и быстрого принятия решений.

- Используя интерактивные игры, учителя могут во время урока апробировать различные методы, что делает процесс урока более понятным и эффективным.

3. Работа в партнерстве.

- Работа в группах: в группах работают несколько интерактивных игр. Это учит учащихся работать в группе и работать вместе.

Интерактивные игры не только делают процесс обучения интересным, но и во многом способствуют совершенствованию знаний и контроля учащихся. С помощью таких игр можно сделать процесс обучения более эффективным.

Ключевые слова: облачная платформа, результаты обучения, Kahoot, Quizizz, Prodigy, технология, игра, тест, вопросы и викторины.

Для цитирования: Турдиева Г.С., Рузиева Г.Р. Интересные методы организации уроков математики с использованием платформ таких kahoot, quizizz, prodigy. // Inter education & global study. 2024. №10. С. 243-255.

INTERESTING METHODS OF ORGANIZING MATHEMATICS LESSONS USING PLATFORMS SUCH AS KAHOOT, QUIZIZZ, PRODIGY

© Gavhar S. Turdieva¹✉, Gulchiroy R. Ruzieva²✉

¹Bukhara State University, Bukhara, Uzbekistan

²Bukhara State University, Bukhara, Uzbekistan

Annotation

INTRODUCTION: with the development of technology and teaching methods, education is studied in a more diverse and comfortable environment. The emergence of online learning platforms, interactive tools and virtual classrooms creates greater opportunities for students to interact and absorb information. Today's education is aimed at equipping students with the necessary skills to succeed in a rapidly changing world.

Technological advances such as electronic boards, projectors, computers and laptops have become part of the daily life of modern schools. Nowadays, modern information technologies are used not only in preparing teachers and students for the upcoming lesson, but also during the lesson [2].

At present, many children are familiar with the use of electronic devices even at the elementary school level. It should be noted that today most gadgets can be used not only for entertainment or performing certain functional operations, but also for learning. The use of computers and other technical means in education opens up great opportunities in

mastering science. The use of modern technology provides the opportunity to introduce various visual changes to the lesson, making it more interesting and memorable.

The use of digital platforms in mathematics education is becoming increasingly important due to their many benefits in teaching and learning. Digital platforms often use interactive tools, games, and simulations that make learning mathematics more fun. Features such as visualizations, animations, and instant feedback motivate and support students. When using these platforms, complex ideas such as calculations or data visualization can be better understood through dynamic simulations. Many platforms have the ability to solve problems collaboratively, encouraging teamwork. Tools such as community boards or discussion forums facilitate peer learning and interaction between teachers and students.

Digital platforms offer a wide range of resources such as tutorials, practice exercises, videos, and practical applications of mathematics. Teachers can integrate multimedia content to enhance and complement lessons.

AIM: the use of modern electronic educational resources in the classroom helps to improve the learning process in many ways. During the presentation, the quality of mastering the subject and active participation of students in the lesson were analyzed in the process of organizing mathematics lessons using platforms such as Kahoot, Quizizz, Pprodigy. The ability of these platforms to adapt to the individual pace and style of learning, offering personalized exercises and tasks, creates opportunities for differentiated learning, allowing teachers to meet the diverse needs of students. Research has shown that these platforms are the easiest to use, create or prepare tests, quizzes and assessments compared to their counterparts.

Kahoot is a relatively new type of service for creating online quizzes, tests and surveys. The use of new information technologies in teaching through Kahoot is one of the important aspects of improving the educational process and increases its practical focus in students. abilities and contributes to increasing the enthusiasm of students in the learning process. By the way, quiz platforms are very diverse, as a result of which the usual completion of tasks on paper turns into a game, which reduces the psychological stress of the student during the lesson. Pictures, graphs, formulas can be added to the tasks. Several answer options are offered for each task.

After completing the work on the quiz platform during the lesson, the teacher has the opportunity to control the process and monitor the completion of tasks by each student. If necessary, all results can be exported to an Excel table. Using these platforms in mathematics lessons helps students quickly learn mathematical concepts and formulas and logically solve problems.

MATERIALS AND METHODS: a) as a result of research on the topic, scientific articles by F.S. Abdullaeva, Sh.M. Faizullaev and I.B. Salovleva on this topic were analyzed. The main attention was paid to the processes of organizing mathematics lessons from the platform. The platforms provide an opportunity to organize the assessment of students in a game mode. Therefore, it is noted that they are more convenient to use in

the lesson when they are divided into groups. A literature review of 93 studies on the effects of Kahoot in 2020 was published in the journal Computers & Education. This is the first literature review to examine multiple published studies (experiments, case studies, surveys, etc.) on how Kahoot impacts classroom learning[1].

b) The Kahoot.com educational platform helps make lessons interesting for students. The research tested the possibility of creating multiple-choice quizzes on any topic and making them available to students working together on these platforms. It was found that the element of competition makes the lesson more interesting and helps assess knowledge. The results of students' assignments were analyzed.

Quizizz.com is another resource for game-based learning that has more features than Kahoot. Here, teachers can create tests using different question forms: matching, sorting options, detecting truth and lies. In addition, the resource allows you to create interactive lessons with slides that can be combined with test tasks. A group of students with different age characteristics was selected, tasks were organized using Kahoot, Quizizz, Prodigy and the results were analyzed.

DISCUSSION AND RESULTS: the results of the study on the learning process of platforms show that these platforms used in mathematics lessons save time, digital platforms often use interactive tools, games and simulations that make learning mathematics more interesting. Features such as visualization, animation and instant feedback motivate and engage students. Several methods were developed to use these platforms in the classroom. The learning level of students was analyzed.

CONCLUSION: the influence of interactive games in the organization of the learning process plays an important role in increasing students' interest in science and improving their knowledge level.

1. Increase motivation.

- Interesting unusual environment: With the help of interactive games, lessons are fun and real, which makes it easier for students to understand the lesson and increases their interest.

- Goal achievement: As students achieve the target tasks through games, their positive energy increases both mentally and physically.

- Develop a competitive spirit among students: Interactive games have a competitive spirit, and students are more active in lessons.

2. Improve students' knowledge.

- The theoretical knowledge gained through interactive games can be applied in practice, which helps to better understand the knowledge gained and develop the ability to remember.

Improve quick thinking. Various games require quick thinking and quick decision-making.

- By using interactive games, teachers can try out different methods during the lesson, which makes the lesson process more understandable and effective.

3. Work in partnership.

- Group work: Several interactive games work in groups. This teaches students to work in a group and work together.

Interactive games not only make the learning process interesting, but also greatly contribute to the improvement of students' knowledge and control. With the help of such games, the learning process can be made more effective.

Keywords: Cloud platform, learning outcomes, Kahoot, Quizizz, Prodigy, technology, game, test, questions and quizzes.

For citation: Gavhar S. Turdieva, Gulchiroy R. Ruzieva. (2024) 'Interesting methods of organizing mathematics lessons using platforms such as kahoot, quizizz, prodigy', Inter education & global study, (10), pp. 243-255. (In Uzbek).

O'quvchilarga matematika darslarini yaxshi va qiziqarli qilib tushuntirishda interaktiv o'yinlarning o'zni katta. Interaktiv o'yinlar nafaqat o'quvchilarning qiziqishlarini oshirishda, balki ularning olgan bilimlarini mustahkamlash va o'rganish jarayonini yanada zavqli va samarali qilishga yordam beradi. Va eng asosiysi sinfda raqobat ruhini oshiradi va o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi.

Kahoot — bu onlayn platforma. Bu platforma orqali o'qituvchilar testlar va viktorinalar yaratishlari mumkin. O'quvchilar bu sinovlarga mobil qurilmalar yoki kompyuterlar orqali ishtirok etadilar. Bu platforma orqali savollarni tez berish va javoblarni real vaqt rejimida ko'rish imkoniyati mavjud, bu esa dars davomida o'quvchilarning qiziqishini va interaktivlikni oshiradi.

Quizizz — bu interaktiv ta'lim platformalaridan biri bo'lib, o'qituvchilarga testlar tuzish imkoniyatini beradi. Quizizz platformasi orqali o'quvchilar test savollariga tez va oson javob berishlari mumkin. Quizizzning yana bir afzalligi turli xil grafiklardan foydalanish mumkin va test savollariga ovoqli javoblar berish mumkin. O'qituvchilar test natijalarni ko'rib chiqib, har bir o'quvchining bilim darajalarini aniqlashlari mumkin.

Prodigy — bu matematika fanini o'rganishda gamifikatsiya asosidagi platformadir. O'quvchilar bu platforma orqali turli tuman qiziqarli sarguzashtli o'yinlarda qatnashadilar va matematik misol masalalarni yechish orqali turli qiyinlardan o'tadilar. Bu platforma o'quvchilarga matematikani fanini turli o'yinlar orqali o'rganishga ko'maklashadi, shuningdek, bolalarni individual tafakkurlarini rivojlantirishga hissa qo'shadi.

Hech kimga sir emaski ko'pchilik o'quvchilar matematika fanini qiyin va zerikarli deb hisoblashadi, ammo interaktiv o'yinlar yordamida matematika fanini ham qiziqarli va oson usulda tushuntirish mumkin. Prodigy, Kahoot va Quizizz kabi platformalar orqali faqatgina bolaning olgan bilimlarini mustahkamlashga yordam beribgina qolmay, balki dars jarayonini yana ham qiziqarli mazmunli va samarali qiladi.

Kahoot platformasida o'yin yaratish uchun quyidagi bosqichlarni amalga oshirish mumkin:

Yangi o'yin yaratish: kahoot platformasida ro'yxatdan o'tish: kahoot.com saytiga kirish orqali, yangi hisob yaratiladi. agar oldin ro'yxatdan o'tilgan bo'lsa mavjud hisobga kiriladi; o'yin savollari va topshiriqlarini tayyorlash: "create" - yaratish tugmasini bosish

orqali, yangi kahoot oynasini yarating; savollar va topshiriqlarni hamda javob variantlarini qo'shing. javob variantlaridan to'g'ri javobni belgilang; savollarni har kim o'zi istagan formatda (multiple choice, true/false va boshqalar) tayyorlashi mumkin; o'yin parametrlarini sozlash: o'yinga nom bering va qisqacha tavsifini kiriting; o'yinning vaqti chegarasi davomiyligi va boshqa parametrlarni belgilang; o'yinga start berish: o'yinni boshlasnmasdan oldinroq, o'quvchilarni o'yin bilan tanishtiring, ularga shartlarni tushuntiring. o'quvchilar smartfon, planshet yoki kompyuterlar yordamida kahoot.it platformasiga kirishi va berilgan kod yordamida o'yinga qatnashishlari mumkin.

O'yin Jarayoni: o'quvchilarni o'yinga taklif qilish: o'quvchilarga o'qituvchi tomonidan QR kod yoki o'yin kodi beriladi, o'yinda ishtirok etmoqchi bo'lgan ishtirokchilar bu kod orqali o'yinga qo'shilishi mumkin; savollarni ko'rsatish: o'quvchiga har bir savolni monitor orqali ko'rsatib bering va o'quvchilar javob berishi uchun vaqt bering; sinov natijalarini bilish: har safar berilgan javoblarning to'g'ri yoki xatoligini ko'rsatib boring, bu o'quvchilar orasida raqobatini kuchaytiradi.

Ishtirokchilarni rag'batlantirish: ball berish orqali rag'batlantirish: har bir to'g'ri javob uchun ma'lum bir ball beriladi, o'yin oxirida esa yig'ilgan ballar qo'shib eng ko'p ball to'plagan o'quvchilar g'olib deb e'lon qilinadi; mukofotlar taqdim etish: eng yuqori ballarni qo'lga kiritgan o'quvchilarga mukofotlar (kitob, sertifikatlar, o'quv qurollari, shirinliklar yoki boshqa sovg'alar) beriladi; qiziqarli mavzularni tanlash: o'yin mavzulari qanchalik qiziqarli bo'lsa o'yin ham shunchalik zavqli bo'ladi; guruhlariga bo'lib ishlash: o'quvchilarni guruhlariga bo'lish orqali, ularni hamkorlikda ishlashga o'rgatish; o'yin haqida o'quvchilarning fikrlarini bilish: o'yin tugagandan so'ng o'quvchilar fikrlari bilan tarnishing, bu kelgusi o'yinlarni yanada qiziqarli qilishingiz uchun kerak bo'ladi.

Kahoot platformasi yordamida o'quv jarayonini yanada maroqli, qiziqarli va zavqli qilish mumkin. Quizzizz platformasi yordamida mustaqil o'rganishga mo'ljallangan testlar tayyorlashingiz va test natijalarni tahlil qilish jarayonini quyidagi bosqichlar orqali amalga oshira olasiz:

1. Testlarni tayyorlash: eng birinchi o'quvchilarga qiziq bo'lgan va o'quv dasturlaridan chetga chiqmagan holatda bir mavzuni tanlashingiz lozim; test savollarini yozishda har bir savol uchun to'g'ri va noto'g'ri javob variantlarini kiritishingiz kerak bo'ladi. savollarni turli xil formatlarda (ko'p tanlovli, to'g'ri yoki noto'g'ri javobli, ochiq javobli) yozishingiz ham mumkin; savollarni tartiblashda, ularni soddadan murakkabga qarab joylashtirish, shunda o'quvchilarning bilimlarini bosqichma-bosqich sinovdan o'tkazish mumkin.

2. Yangi testlar yaratish: quizzizz platformasiga kiring: shaxsiy hisobingizga kiring yoki yangi hisob yaratib kirsangiz ham bo'ladi; bu yerdan test yaratish ya'ni "create" tugmasini bosib va oldindan tayyorlab qo'yilgan savollarni qo'shish mumkin; platformadan o'yin rejimini tanlash uchun o'yin rejasini (masalan, siz o'yinni individual tashkil etmoqchimisiz yoki guruh uchun tashkil qilmoqchimisiz?) tanlash va testning davomiyligi vaqtini belgilash mumkin.

3. Javoblarni ko'rish va natijalarni tahlil qilish: javoblarni ko'rish: Test tugagandan so'ng, o'quvchilarning natijalarini bilan tanishib chiqing. Quizzizz platformasi sizga har bir savolning to'g'ri va noto'g'ri javoblarni ko'rsatadi; statistikani tahlil qilishda esa o'quvchilar orasidagi umumiy natijalarni tahlil qiling, qaysi savollar eng ko'p xato qilingan bo'lsa, demak shu mavzularda tushunmovchiliklar borligini ko'rishingiz mumkin; o'quvchilarga ko'p xato qilingan mavzularni yanada yaxshiroq tushunishga yordam beradigan qo'shimcha resurslar, kitoblar yoki mashqlarni tavsiya eting.

4. Takroriy testlar o'tkazish: bir necha kundan so'ng takroriy testlar o'tkazing: O'quvchilarning dastlabki natijalarini va yangi natijalarini solishtiring. Takroriy testlar o'tkazish o'quvchilarning bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi.

O'quvchilar bilan individual shug'ullanish va ularning bilim darajalarini nazorat qilib borishda Quizzizz platformasidan samarali foylanishingiz mumkin. Prodigy — bu platform o'quvchilarga matematikani fanini qiziqarli, sarguzashtlarga boy o'yinlar orqali o'rganishga yordam beradigan interaktiv platformadir. Bu platformadan darslarni qiziqarli tashkil etishda va o'quvchilarni sarguzashtli o'yinlar yordamida matematik masalalarini yechishga undashda, dars jarayonini qiziqarli va samarali qilishda foydalanish mumkin.

1. Prodigy platformasida darslarni tashkil etish: har bir dars uchun aniq maqsad qo'yish kerak; o'yin yordamida o'qitish usullari: prodigy platformasida tashkillashtirilgan o'yindagi to'siqlar ya'ni matematik masalalarni o'quvchilar hal qilishlari kerak bo'ladi, bu o'quvchilarning fanga bo'lgan qiziqishini oshiradi, diqqatini jalb qiladi; o'quvchilarni guruhlarga bo'lish va o'zaro hamkorlik qilish: o'quvchilarni guruhlarga bo'lish orqali ularni hamjihatlikka va birgalikda ishlashga o'rgatish, berilgan masalalarni birgalikda guruh bilan hal etishga o'rgatish. bu o'quvchilarda jamoa bilan ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi.

2. Sarguzashtli o'yinlardan foydalanish: qiziqarli va zavqli topshiriqlar tayyorlash: prodigy platformasidagi sarguzashtlar bilan bog'liq vazifalar yordamida matematik masalalarni yechish. o'yin davomida har bir topshiriq yoki masalani yechish uchun noodatiy strategiyalar ishlab chiqish mumkin; o'yin jarayonida turli qiyinlik darajasidagi masalalarni taklif etadi, bu bilan har bir o'quvchining bilim darajasini bilib olish mumkin; natijalarni kuzatib borish: o'yin tugagandan so'ng, o'quvchilarning natijalarni tahlil qilish va ularning kuchli va zaif tomonlarini aniqlash mumkin.

3. Natijalarni tahlil qilish va o'quvchilarni baholash: individual yondashuv: Prodigy platformasi o'qituvchiga individual ravishda har bir o'quvchining xatolarini va yutuqlarini kuzatib borish imkonini beradi; platformaning o'qituvchilarga taqdim etadigan hisobotlari yordamida har bir o'quvchining yutuqlari haqida ma'lumot olish imkoni mavjud.

4. Rag'batlantirish: o'quvchilarni rag'batlantirish usullari: o'quvchilarga qo'lga kiritgan yutuqlari uchun mukofotlar berish orqali ularning fanga bo'lgan qiziqishlarini oshiring (masalan, virtual pullar, tangalar yoki maxsus sovrinlar); qiziqarli sarguzashtlar va hikoyalar tashkil etish: matematik masala va misollar bilan bog'liq bo'lgan holatdagi qiziqarli vaziyatlar yoki hikoyalardan foydalanish mumkin.

Prodigy platformasi orqali darslarni tashkil etish nafaqat zavqli, balki juda samarali ham. Matematikani darsini sarguzashtga aylantirish yo'li bilan har qanday o'quvchining

diqqatini darsga qaratish va ularni matematika faniga bo'lgan qiziqishlarini yanayam oshirish mumkin.

ADABIYOTLAR RO'YXATI | СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ | REFERENCES

1. Ф.С.Абдуллаева, Ш.М.Файзуллаев, А.Х.Хуррамов. Эффективное использование возможностей передовых зарубежных образовательных технологий в обучении математике. International scientific and practical conference "Methodology of teaching foreign languages – innovations, traditions, problems and their solutions" March 15, 2024
2. Andrada-Livia Cîrneanu and Cristian-Emil Moldoveanu. Use of Digital Technology in Integrated Mathematics Education. Preprints.org (www.preprints.org) | NOT PEER-REVIEWED doi: 10.20944/preprints202406.0295.v1
3. Turdieva G. S. Techniques of organization of independent work of students with the help of google services //Scientific reports of Bukhara State University. – 2020. – Т. 3. – №. 2. – С. 266-271.
4. Gavhar T., Munisaxon Q. Bulutli platformalarda interaktiv topshiriqlarni bajarish xizmatlari //International Journal of Contemporary Scientific and Technical Research. – 2023. – С. 230-233.

MUALLIF HAQIDA MA'LUMOT [ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ] [AUTHORS INFO]

✉ **Turdieva Gavhar Saidovna**, Buxoro davlat universiteti Amaliy matematika va dasturlash texnologiyalari kafedrasida dotsenti. [Турдиева Гавхар Саидовна, доцент кафедры прикладной математики и технологий программирования Бухарского государственного университета.], [Gavhar S. Turdieva, Associate Professor of the Department of Applied Mathematics and Programming Technologies, Bukhara State University]. Manzil: O'zbekiston, 100200, Buxoro shahri, M. Iqbol ko'chasi, 11 [адрес: Узбекистан, 100200, г. Бухара, ул. М. Икбол, 11], [address: Uzbekistan, 11 M. Iqbol str., Bukhara, 100200]; E-mail: g.s.turdieva@buxdu.uz.

✉ **Ruziyeva Gulchiroy Rizo qizi**, Buxoro davlat universiteti Amaliy matematika mutaxassisligi 1-kurs magistranti. [Рузиева Гульчирой Риза кизи, студентка 1 курса магистратуры по специальности «Прикладная математика» Бухарского государственного университета], [Gulchiroy R. Ruzieva, 1st year master's student in the specialty "Applied Mathematics" of Bukhara State University]. Manzil: O'zbekiston, 100200, Buxoro shahri, M. Iqbol ko'chasi, 11 [адрес: Узбекистан, 100200, г. Бухара, ул. М. Икбол, 11], [address: Uzbekistan, 11 M. Iqbol str., Bukhara, 100200]; E-mail: g.ruziyeva@buxdu.uz.