

Date: 27th June-2026

**DARS JARAYONIDA ZAMONAVIY ONLAYN PLATFORMALAR YORDAMIDA
INTERAKTIV TA'LIMNI TASHKIL ETISH**

Turimbayeva Gulsara, Kenesbayeva Nesibeli, Orazbayeva Periyzat

Nukus shahar 2-son texnikumi, informatika fani o'qituvchilari

Annotatsiya. Maqolada informatika darslarida Kahoot, Quizizz, LearningApps, Padlet, Mentimeter va Plickers kabi zamonaviy onlayn platformalardan foydalanish orqali interaktiv ta'limni samarali tashkil etish masalalari yoritiladi. Raqamli vositalarning o'quvchilarning darsga qiziqishi, mustaqil fikrlashi, amaliy topshiriqlarni bajarish faolligi va tezkor qayta aloqa olish jarayoniga ta'siri tahlil qilinadi. Shuningdek, platformalarni dars bosqichlariga mos tanlash, texnik imkoniyat cheklangan sharoitlarda Plickersdan foydalanish hamda o'qituvchi faoliyatida raqamli baholashni yo'lga qo'yish bo'yicha metodik tavsiyalar beriladi.

Kalit so'zlar: informatika, interaktiv ta'lim, onlayn platforma, raqamli ta'lim, gamifikatsiya, Kahoot, Quizizz, LearningApps, Padlet, Mentimeter, Plickers.

Kirish

Zamonaviy ta'lim jarayoni o'quvchini faqat tayyor axborotni qabul qiluvchi shaxs sifatida emas, balki bilimni izlaydigan, tahlil qiladigan va amaliy faoliyatda qo'llay oladigan faol ishtirokchi sifatida shakllantirishni talab etadi. Ayniqsa, informatika fani mazmunan raqamli texnologiyalar, algoritmik fikrlash, axborot xavfsizligi va dasturiy vositalar bilan bevosita bog'liq bo'lgani uchun bu fanni an'anaviy tushuntirish-usulida o'qitish har doim ham kutilgan natijani bermaydi.

Dars jarayonida onlayn platformalardan maqsadli foydalanish o'quvchilarning mavzuga qiziqishini oshiradi, ularning bilimni tezkor aniqlashga yordam beradi va o'qituvchiga darsni real vaziyatga qarab boshqarish imkonini beradi. Bunday yondashuvda raqamli vosita darsning bezagi sifatida emas, balki aniq metodik vazifani bajaruvchi ta'lim resursi sifatida qo'llanishi muhimdir.

Maqolaning maqsadi informatika darslarida interaktiv onlayn platformalardan foydalanish imkoniyatlarini tahlil qilish, ularni dars bosqichlariga mos qo'llash yo'llarini ko'rsatish hamda texnik sharoit turlicha bo'lgan auditoriyalarda amaliy yechimlarni tavsiya etishdan iborat.

Onlayn platformalarning didaktik imkoniyatlari

Onlayn platformalar o'quv jarayonida bir nechta muhim vazifani bajaradi. Ular yangi mavzuni o'zlashtirishni yengillashtiradi, o'quvchilarni tezkor baholashga xizmat qiladi, darsda raqobat va hamkorlik muhitini yaratadi hamda o'qituvchiga natijalarni avtomatik tahlil qilish imkonini beradi. Bunday vositalar informatika darslarida, xususan, algoritmlar, ma'lumotlar turlari, kompyuter tarmoqlari, axborot xavfsizligi, dasturlash asoslari va raqamli madaniyat mavzularini o'qitishda samarali qo'llanadi.



Date: 27th June-2026



Kahoot va Quizizz platformalari test, viktorina va tezkor nazorat topshiriqlarini o'yin elementlari asosida tashkil etishga yordam beradi. Quizizzda har bir o'quvchi topshiriqni o'z tezligida bajarishi mumkin, bu esa turli darajadagi o'quvchilar bilan ishlashda qulaylik yaratadi. Kahoot esa umumiy ekran, vaqt chegarasi va reyting tizimi orqali guruhda jonli raqobat muhitini shakllantiradi.

LearningApps platformasi oddiy testdan ko'ra kengroq didaktik imkoniyatga ega. Unda moslashtirish, ketma-ketlikni aniqlash, krossvord, bo'sh joyni to'ldirish, guruhlash va tasniflash kabi interaktiv topshiriqlar yaratish mumkin. Masalan, kompyuter tarmoqlari mavzusida qurilma nomlarini ularning vazifalari bilan moslashtirish, algoritm mavzusida buyruqlarni to'g'ri ketma-ketlikda joylashtirish yoki dasturlashda operatorlar vazifasini aniqlash kabi mashqlarni tashkil etish mumkin.

Padlet va Mentimeter platformalari esa hamkorlik, fikr almashish va refleksiya jarayonida samarali. Padlet yordamida o'quvchilar guruh bo'lib ishlagan loyiha natijalari, dastur kodi, sxema yoki taqdimotlarini bitta onlayn doskaga joylashtiradi. Mentimeter orqali esa dars boshida o'quvchilarning mavzu bo'yicha dastlabki tasavvuri, dars davomida qisqa javoblari yoki dars yakunida tushunmagan jihatlarini anonim tarzda aniqlanadi.

Dars bosqichlarida platformalardan foydalanish metodikasi

Interaktiv vositalardan foydalanishda eng muhim masala platformani darsning maqsadi va bosqichiga mos tanlashdir. Har bir onlayn xizmatni barcha darslarda bir xil qo'llash to'g'ri natija bermaydi. O'qituvchi avvalo darsning maqsadini, o'quvchilarning tayyorgarlik darajasini, sinfdagi texnik imkoniyatni va topshiriq turini hisobga olishi kerak.

Dars bosqichi	Tavsiya etiladigan platforma	Metodik maqsad
Tashkiliy qism va uy vazifasini tekshirish	Kahoot, Quizizz, Plickers	O'tgan mavzuni qisqa test orqali tezkor aniqlash, darsga e'tiborni jamlash.
Yangi mavzuni tushuntirish	Mentimeter, Nearpod, Padlet	Mavzu bo'yicha savol-javob, fikr yig'ish va o'quvchilar faolligini saqlash.
Amaliy mashg'ulot va mustahkamlash	LearningApps, Quizizz	Yangi tushunchalarni interaktiv mashqlar orqali qo'llash, xatolarni darhol aniqlash.
Baholash va refleksiya	Mentimeter, Padlet	O'quvchilarning fikri, taklifi va tushunmagan nuqtalarini yig'ish, keyingi darsni rejalashtirish.

Jadvaldan ko'rinadiki, platformalar bir-birini takrorlamaydi, aksincha, turli didaktik vazifalarni bajaradi. Masalan, Kahoot va Quizizz nazorat va motivatsiya uchun, LearningApps amaliy mustahkamlash uchun, Padlet va Mentimeter esa fikr almashish hamda qayta aloqa olish uchun qulaydir.

Informatika darslarida bunday yondashuv ayniqsa amaliy topshiriqlarni tashkil etishda ahamiyatli. Masalan, "Python dasturlash tilida takrorlanuvchi operatorlar" mavzusida o'qituvchi avval Mentimeter orqali o'quvchilarning mavzu bo'yicha bilgan

Date: 27th June-2026

tushunchalarini aniqlashi, so'ng qisqa tushuntirishdan keyin LearningAppsda operatorlar ketma-ketligini joylashtirish topshirig'ini berishi, yakunda esa Quizizz orqali individual nazorat o'tkazishi mumkin.

Texnik imkoniyat cheklangan sharoitlarda Plickersdan foydalanish

Har bir o'quvchida smartfon, kompyuter yoki barqaror internet bo'lmasligi mumkin. Bunday vaziyatda interaktiv ta'limdan voz kechish emas, balki mavjud sharoitga mos yechim tanlash zarur. Plickers platformasi aynan shunday holatlar uchun qulay vositalardan biridir.

Plickersda o'quvchilar maxsus QR-kodli kartochkalar yordamida javob beradi. O'qituvchi esa telefon kamerasi orqali javoblarni skanerlaydi va natijalarni tezda ekranda ko'radi. Bunda internet va telefon faqat o'qituvchida bo'lishi yetarli. Shu sababli Plickers texnik jihozlanish darajasi turlicha bo'lgan sinflarda ham tezkor baholash, takrorlash va darsga qiziqishni oshirish imkonini beradi.

Bu usulning yana bir afzalligi shundaki, barcha o'quvchilar bir vaqtda javob beradi. Natijada o'qituvchi faqat faol o'quvchilarning emas, balki butun guruhning bilim darajasini ko'ra oladi. Shuningdek, Plickers orqali anonimlik qisman saqlangani uchun tortinchoq o'quvchilar ham darsda faolroq qatnashadi.

Interaktiv ta'limning pedagogik samaradorligi

Zamonaviy onlayn platformalarni tizimli qo'llash o'quvchilarning o'quv faolligini oshiradi. O'yin elementlari, reyting, ball, vaqt chegarasi va darhol natija olish imkoniyati o'quvchilarni darsga jalb qiladi. Bunda o'quvchi faqat javob beruvchi emas, balki topshiriqni tahlil qiluvchi, xato sababini ko'ruvchi va o'z natijasini yaxshilashga intiluvchi subyektga aylanadi.

Raqamli platformalar o'qituvchining vaqtini ham tejaydi. Testlarni qo'lda tekshirish, har bir o'quvchi natijasini alohida yozish va umumiy tahlil qilish jarayoni avtomatlashtiriladi. Platformalar natijalarni diagramma, foiz va reyting ko'rinishida taqdim etgani uchun o'qituvchi qaysi savol qiyin bo'lganini, qaysi o'quvchi qo'shimcha yordamga muhtojligini tez aniqlaydi.

Shuningdek, interaktiv vositalardan foydalanish o'quvchilarda raqamli kompetensiyani shakllantiradi. O'quvchilar onlayn xizmatga kirish, topshiriq bajarish, elektron natija bilan ishlash, axborotni to'g'ri joylashtirish, internetda mas'uliyatli muloqot qilish va raqamli xavfsizlik qoidalariga rioya etishni amaliy ravishda o'rganadi. Bu ko'nikmalar ularning kelajakdagi kasbiy faoliyati uchun ham zarurdir.

Kamchiliklar va ularni bartaraf etish yo'llari

Onlayn platformalardan foydalanishda ayrim kamchiliklar ham uchrashi mumkin. Eng ko'p uchraydigan muammolar internet tezligining pastligi, qurilma yetishmasligi, o'quvchilarning platformadan foydalanish ko'nikmasi bir xil emasligi va dars vaqtining noto'g'ri taqsimlanishidir. Agar platforma maqsadsiz tanlansa yoki texnik tayyorgarlik oldindan ko'rilmasa, u dars samaradorligini oshirish o'rniga vaqt yo'qotishga olib kelishi mumkin.



Date: 27th June-2026



Bu kamchiliklarni bartaraf etish uchun o'qituvchi darsdan oldin platformani sinab ko'rishi, topshiriqlarni qisqa va aniq tuzishi, internet bo'lmagan holat uchun muqobil variant tayyorlashi va platformadan foydalanish bo'yicha o'quvchilarga qisqa ko'rsatma berishi lozim. Shuningdek, onlayn testlar faqat baholash vositasi sifatida emas, balki o'rganish, xatoni tahlil qilish va qayta urinish imkonini beruvchi vosita sifatida qo'llanishi maqsadga muvofiq.

Platformalar sonini haddan tashqari ko'paytirish ham tavsiya etilmaydi. Bir darsda ko'pi bilan bir yoki ikki raqamli vositadan foydalanish yetarli. Aks holda o'quvchilar e'tibori mavzudan ko'ra texnik jarayonga ko'proq qaratilib qoladi. Demak, samaradorlik platforma ko'pligida emas, balki uning dars maqsadiga qanchalik mos tanlanganidadir.

Metodik tavsiyalar

Informatika darslarida interaktiv platformalardan foydalanishda quyidagi metodik yondashuvlar maqsadga muvofiq: topshiriq mavzuga bevosita bog'liq bo'lishi; baholash mezonlari o'quvchilarga oldindan tushuntirilishi; platforma orqali olingan natijalar keyingi tushuntirishga asos bo'lishi; o'quvchilarni faqat tezlikka emas, balki to'g'ri fikrlashga yo'naltirish zarur.

O'qituvchi interaktiv topshiriqlardan so'ng albatta qisqa tahlil o'tkazishi kerak. Masalan, qaysi savolda ko'pchilik xato qilgani, xatoning sababi nima bo'lgani va to'g'ri yechim qanday topilishi tushuntirilsa, platforma real o'quv natijasiga xizmat qiladi. Aks holda test o'quvchilar uchun faqat o'yin yoki reyting sifatida qabul qilinib qolishi mumkin.

Xulosa

Dars jarayonida zamonaviy onlayn platformalardan foydalanish informatika ta'limining sifatini oshirishga xizmat qiluvchi samarali metodik yondashuvdir. Kahoot, Quizizz, LearningApps, Padlet, Mentimeter va Plickers kabi vositalar o'quvchilarning darsdagi faolligini kuchaytiradi, tezkor baholashni yo'lga qo'yadi, amaliy topshiriqlarni qiziqarli shaklda tashkil etadi va o'qituvchiga natijalarni tahlil qilish imkonini beradi.

Shu bilan birga, interaktiv ta'limning samarasi platformaning o'zida emas, balki o'qituvchining uni metodik jihatdan to'g'ri tanlashi va dars maqsadiga mos qo'llashidadir. Raqamli vositalar mazmunli, qisqa, aniq va o'quv natijasiga yo'naltirilgan holda qo'llanganda o'quvchilarda informatika faniga qiziqish, mustaqil fikrlash, raqamli savodxonlik va amaliy ko'nikmalar rivojlanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi PF-6079-son Farmoni. "Raqamli O'zbekiston — 2030" strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida.
2. Ismamulova, S. Informatika o'qitish metodikasi va zamonaviy texnologiyalar. — Toshkent: Bilim, 2023.
3. Mavlonova, R., Rahmonqulova, N. Innovatsion pedagogik texnologiyalar va ularni ta'lim jarayonida qo'llash. — Nukus: Qoraqalpog'iston, 2022.

INTRODUCTION OF NEW INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN EDUCATION OF PEDAGOGY AND PSYCHOLOGY.

International online conference.

Date: 27th June-2026

4. PISA va TIMSS xalqaro dasturlari talablari asosida o'quvchilarning mantiqiy va raqamli kompetensiyalarini rivojlantirish bo'yicha metodik qo'llanma. — Toshkent, 2024.
5. Jumaniyozov, K. Informatika darslarida onlayn platformalardan foydalanishning pedagogik afzalliklari // Xalq ta'limi jurnali. — 2024. — №3. — B. 45–50.
6. Karatayev, M. Gamifikatsiya usullari orqali o'quvchilarning faolligini oshirish: Quizizz va Kahoot platformalari misolida // Zamonaviy ta'lim. — 2025. — №6. — B. 12–18.
7. Quizizz rasmiy platformasi: <https://quizizz.com>
8. LearningApps interaktiv modullar platformasi: <https://learningapps.org>
9. Plickers platformasi: <https://plickers.com>



International Conferences
Open Access | Scientific Online | Conference Proceedings

