

3. Narzillo Mamatov, Nilufar Niyozmatova, Abdurashid Samijonov Software for preprocessing voice signals International Journal of Applied Science and Engineering Vol.18(1) [https://doi.org/10.6703/IJASE.202103_18\(1\).006](https://doi.org/10.6703/IJASE.202103_18(1).006)
4. Narzillo, M., Abdurashid, S., Parakhat, N., Nilufar, N. 2019. Automatic speaker identification by voice based on vector quantization method, Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng., 8, 2443–2445.
5. Narzillo, M., Abdurashid, S., Parakhat, N., Nilufar, N. Karakalpak speech recognition with CMU sphinx, Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng., 8, 2446–2448.
6. M. H. Savoji, "A robust algorithm for accurate end pointing of speech," Speech Communication, pp. 45–60, 1989.
7. Wiedecke, B., Narzillo, M., Payazov, M., Abdurashid, S. 2019. Acoustic signal analysis and identification, Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng., 8, 2440–2442.
8. Nilsson M., Einarsson M. Speech recognition using hidden Markov model // 2002. Degree of Master of Science in Electrical Engineering. Blekinge Institute of Technology. Karlskrona: Kazerntryckriet AB, 2002.
9. Aida-Zade K. R. Investigation of combined use of MFCC and LPC features in speech recognition systems / K. R. Aida-Zade, C. Ardil, S. S. Rustamov. World Acad. of Sci., Eng. and Technol. 2006.

TA'LIM JARAYONILARIDA KAHOOT PLATFORMASIDAN FOYDALANISH

Ilmiyrahbar: Abduraxmanov R.A.

Mamiraliyev Akmal Sayfidinovich

O'zbekiston Milliy universitetining Jizzax filiali "Kompyuter ilmlari va dasturlashtirish" yo'nalishi magistranti

Annotatsiya: Ushbu maqolada zamonaviy axborot texnologiyalari va aloqa vositalaridan o'quv jarayonida foydalanish muhokama qilinadi.

Kahoot platformasiga o'quv jarayonini yaxshilaydigan amaliy vosita sifatida qarashga alohida e'tibor beriladi. Mazkur platformaning inkoniyatlari o'quvchilarning intellektual va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish, o'qishga bo'lgan ishtiyoqini oshirishdagi afzalliklari ta'kidlanadi. Amaliy mashg'ulotlarda qo'llash natijalaridan kelib chiqib Kahoot platformasi haqiqatan ham sifatli ta'lim olishda juda ham samarali degan xulosaga kelishimizga imkon beradi.

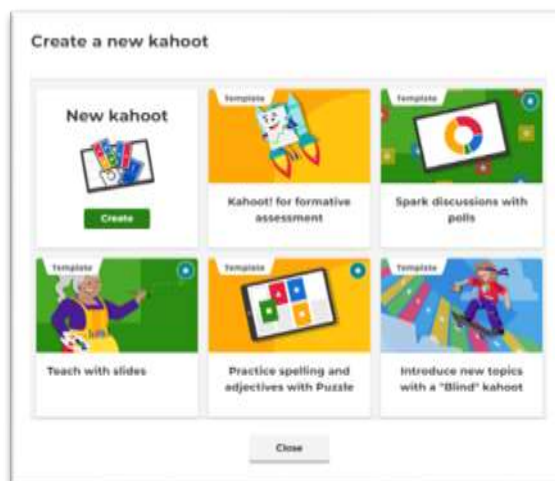
Kalit so'zlar: Kahoot, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari; ta'lim jarayoni; o'quv platformasi; ilova; o'yin metodlari; dasturiy ta'minot va apparat vositalari.

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining faol rivojlanishi ta'lim jarayoniga tobora ko'proq yangi o'qitish usullarini yaratish va joriy etishni nazarda tutadi. Kompyuterlar, smartfonlar va Internet bizning kundalik va professional hayotimizning ajralmas qismiga aylandi. An'anaviy o'qitish usullari hozirgi talabalarda qiziqish va motivatsiyani yo'qotadi. Shu munosabat bilan ta'lim tizimi zamonaviy talablarga moslashishi, axborot texnologiyalari yutuqlarini hisobga olgan holda o'qitishning faol usullaridan foydalangan holda yangi o'qitish usullarini shakllantirishi va rivojlantirishi zarur.[1]

Ta'lim jarayoniga o'yin usullarini joriy etish amaliy malakalarni, fikrlash va mantiqni rivojlantiradi, shuningdek, materialni o'rganish samaradorligini oshiradi. Bundan tashqari, o'yin elementlari o'quvchilarning ta'lim jarayoniga jalb qilish darajasini oshiradi.

Internet resurslari va o'quvchilar smartfonlari yordamida samarali interaktiv ta'lim muhitini tashkil etish mumkin. Shunday manbalardan biri Kahoot.com hisoblanadi.

Kahoot bilan ishlash uchun siz Internetga ulangan shaxsiy kompyuter, noutbuk, planshet yoki smartfondan foydalanishingiz mumkin.



1-rasm. Yangi Kahoot hosil qilish oynasi

Kahoot - onlayn testlar va so'rovlar yaratish imkonini beradi. Bundan tashqari matnga qo'shimcha ravishda Kahoot rasmlar, grafiklar, jadvallar, shuningdek, audio va video kontentni yuklash imkoni mavjuddir. Talabalar savollarga Internetga ulangan istalgan qurilmadan javob berishlari mumkin. Ushbu resursning ajoyib afzalligi natijalarni saqlash qobiliyatidir, shunda kelajakda o'qituvchi kelgusi o'quv yili uchun o'quv materialining mazmunini tahlil qilishi va qayta ko'rib chiqishi mumkin. Shuningdek, talabalar uchun qaysi mavzularni o'rganishda qiyinchilik tug'dirishini aniqlash mumkin. O'rganilayotgan material yuzasidan bilimlarni sinab ko'rish uchun turli interaktiv testlar va so'rovlardan foydalanib, o'quv jarayonini hayajonli va dinamik ko'rinishda amalga oshiradi.[3]



2-rasm. Kahoot interfeysi

Bundan tashqari mazku platforma jamoaviy ta'lim vositasi bo'lib, uni samarali ishlatish uchun ishtirokchilar jamoasi kerak. Viktorina yaratish bir necha daqiqa davom etadi va jarayonning o'zi juda oddiy va hech qanday qiyinchilik tug'dirmaydi. Viktorina tayyor bo'lishi bilan o'qituvchi o'yinni joylashtiradi va uni talabalarga taqdim etadi. Bunda ishtirokchilar bitta ekran oldiga yig'ilishadi va o'yin kodidan foydalanib o'z qurilmalaridan o'yinga kirishadi. Savollarga javoblarning to'g'riligi va reaksiya tezligi ballarga aylantiriladi va muntazam ko'rsatib boriladi. Har bir savoldan keyin ekranda eng ko'p ball to'plaganlarning ismlari ko'rinib turadi. O'qituvchi istalgan vaqtda pauza qilishi va agar talabalar javob berishga qiynalsa savolga izoh berishi mumkin bo'ladi.[2]

Kahoot xizmati bilan ishlashga tayyorgarlik va tashkil etish bosqichma-bosqich amalga oshiriladi:

- mavzuni aniqlash, test uchun mos savollarni o'ylab ko'rish va yozish;
- testga qo'shiladigan rasmlarni tanlash;
- test yaratish;
- maxsus kod yordamida talabalarni testga ulash.

Kahoot oraliq bilimlarni sinab ko'rish va materialni mustahkamlash bilan birga yangi mavzuni kiritish va bu bo'yicha muhokamalarni amalga oshirish uchun qulay vositadir.

Ushbu platforma istalgan mavzuda va istalgan tilda topshiriqlaringizni tuzish imkonini beradi, yoki ilovaning boshqa foydalanuvchilari tomonidan ilgari yaratilgan millionlab vazifalarni o'z ichiga olgan kutubxonada tayyor tematik test yoki so'rovni tanlashingiz mumkin.

O'qitishda qator afzalliklarga ega bo'lgan yangi axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish, o'quv jarayonini yangicha tashkil etish imkonini beradi, uning amaliy yo'nalishini oshiradi va o'quvchilarning intellektual salohiyatni rivojlantiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Царев Р.Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // International Journal of Advanced Studies. – 2017. - № 1 – С. 9 – 17.
2. Козина Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации // Современные проблемы науки и образования. 2015.
3. Лазутова Н.М., Волкова И.И. Этическое и игровое в установках коммуникаторов разных поколений // European Social Science Journal (Европейский журнал социальных наук). 2013. № 11. – С. 285–291.
4. Личаргин Д.В., Кузнецов А.С., Царев Р.Ю. Активные методы обучения в рамках инициативы CDIO по направлению «Программная инженерия» // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 3.

СОВРЕМЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ И УПРАВЛЕНИЕ УЧЕБНЫМ ПРОЦЕССОМ

А.Мавлянов, С.К.Уринбаев

*Филиал Астраханского государственного технического университета
в Ташкентской области*

Аннотация: В данной статье рассматриваются организация учебных занятий и всех их форм, существующая традиционная система обучения, организация и управление и развитие учебных занятий в высших учебных заведениях, подготовка квалифицированных и конкурентоспособных кадров в США, Германии, Японии, Франции.

Ключевые слова: знания, умения, навыки, социально-экономический, проектирование, информация, учебная занятия, либерализация, квалифицированный специалист, адаптация, механизм, конкуренция и т.д.

Для социально-экономического развития страны необходимо организовать подготовку квалифицированных специалистов на базе производственного обучения, ознакомить специалистов с достижениями новой техники и технологий в соответствии с требованиями производства. Для этого необходима современная организация и управление учебным процессом, уделить достаточное внимание проектированию, в том числе научный подход к основным видам этого процесса, повысить внимание педагогов к изучению его форм и масштабов, создать систему точного и эффективного планирования учебных занятий. Важно участвовать в исследованиях, направленных на решение проблем, разрабатывать и внедрять другие меры, повышающие эффективность обучения [1].

Положительное решение перечисленных выше проблем в образовательном процессе во многом зависит от профессионального потенциала, навыков, уровня подготовки и целеустремленности педагогов, их отношения к работе по обучению и воспитанию подрастающего поколения.