

O‘ZBEKISTOB RESPUBLIKASI

MAKTABGACHA VA MAKTAB TA’LIMI VAZIRLIGI

ANDIJON VILOYATI PEDAGOGIK MAHORAT MARKAZI

**PEDAGOGIKA VA PSIXOLOGIYA, TA’LIM TEXNOLOGIYALARI
KAFEDRASI**

NOROVA NILUFAR NORBO‘TA QIZI

“JEOPARDY” (JEOPARDS) ASOSIDA INTERFAOL DARSLARNI TASHKIL ETISH

(uslubiy qo‘llanma)



ANDIJON – 2025

ANNOTATSIYA

Mazkur uslubiy tavsiyanoma umumta'lim maktablari o'qituvchilari uchun mo'ljallangan bo'lib, dars jarayonida Jeopardy (Jeopards) o'yinlashtirilgan raqamli ta'lim platformalaridan samarali foydalanish masalalarini yoritadi. Ishda interfaol o'yin texnologiyalarining pedagogik-didaktik asoslari, ularning ta'lim jarayonidagi o'rni, maqsad va vazifalari ilmiy-metodik jihatdan asoslab berilgan.

Tavsiyanomada Jeopardy dasturida o'yin va savollar to'plamini yaratish, texnik sozlash, darsga tayyorlash hamda dars jarayonida qo'llash bosqichlari ketma-ketlikda bayon etilgan. Shuningdek, mazkur platformalardan foydalanish orqali o'quvchilarning bilimlarini mustahkamlash, mantiqiy va tanqidiy fikrlashini rivojlantirish, jamoaviy ishlash ko'nikmalarini shakllantirish hamda o'quv motivatsiyasini oshirish imkoniyatlari ochib berilgan.

Ushbu uslubiy tavsiyanoma o'qituvchilarga zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy etishda metodik yordam berib, darslarning interaktivligi va samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

MUNDARIJA

1. Kirish	4
2. Jeopardy (Jeopards) metodining pedagogik-didaktik asoslari	5
3. Jeopardy texnologiyasining ta'lim jarayonidagi o'rni	7
4. Jeopardy dasturidan foydalanishning maqsad va vazifalari	9
5. Jeopardy dasturini darsga tayyorlash va o'yin yaratish bosqichlari ..	11
6. Jeopardy dasturidan dars jarayonida foydalanish tartibi	15
7. Namunaviy savollar va topshiriqlar	18
8. Baholash mezonlari	21
9. Xulosa	23
10.Foydalanilgan adabiyotlar	25

KIRISH

Bugungi kunda umumta'lim maktablarida ta'lim jarayonini zamon talablari asosida tashkil etish, o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish hamda ularning mustaqil va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Ta'lim jarayonida an'anaviy usullar bilan bir qatorda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va interfaol metodlardan samarali foydalanish ta'lim sifatini oshirishga xizmat qiladi.

Shu nuqtayi nazardan, axborot-kommunikatsiya texnologiyalariga asoslangan o'yin metodlarini dars jarayoniga joriy etish o'quvchilarning bilish faolligini kuchaytirish, ularni darsga faol jalb etish hamda o'rganilgan bilimlarni mustahkamlashda muhim ahamiyat kasb etadi. Ta'limiy o'yinlar o'quvchilarda raqobatbardoshlik, hamkorlikda ishlash, tezkor qaror qabul qilish va o'z fikrini erkin bayon etish ko'nikmalarini shakllantiradi. Shunday interfaol vositalardan biri — **Jeopardy (Jeopards) dasturi** bo'lib, u savol-javob asosida tashkil etilgan ta'limiy o'yin hisoblanadi. Mazkur dasturdan jarayonini qiziqarli, samarali hamda psixologik jihatdan qulay shaklda tashkil etish imkoniyati yaratiladi.

Ushbu uslubiy tavsiya umumta'lim maktablari o'qituvchilari uchun mo'ljallangan bo'lib, Jeopardy (Jeopards) dasturidan dars jarayonida foydalanishning maqsadi, vazifalari, tashkiliy-metodik jihatlari hamda amaliy tavsiyalarini yoritib beradi. Tavsiyada keltirilgan metodik ko'rsatmalar o'qituvchilarga dars samaradorligini oshirish, o'quvchilarning bilim darajasini mustahkamlash va ta'lim jarayonida ijobiy psixologik muhitni shakllantirishga xizmat qiladi. Jeopardy (Jeopards) dasturi ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalariga asoslangan interfaol vosita bo'lib, u o'quvchilarning bilish faolligini oshirish, bilimlarni mustahkamlash hamda dars samaradorligini ta'minlashga xizmat qiladi. Mazkur dasturdan foydalanish orqali o'quvchilarning mantiqiy fikrlashi, tezkor qaror qabul qilish ko'nikmalari va jamoada ishlash malakalari rivojlanadi.

JEOPARDY (JEOPARDS) METODINING PEDAGOGIK-DIDAKTIK ASOSLARI

Zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan faolligini oshirish, ularning mustaqil fikrlash va mantiqiy tafakkur ko'nikmalarini rivojlantirish muhim pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. Shu nuqtayi nazardan, ta'lim jarayoniga interfaol metodlar va o'yin texnologiyalarini joriy etish ta'lim samaradorligini oshirishning muhim omili sifatida e'tirof etiladi.

Jeopardy (Jeopards) metodi o'yin texnologiyalariga asoslangan interfaol ta'lim usuli bo'lib, u savol-javob, musobaqa va hamkorlik elementlarini o'zida mujassamlashtiradi. Ushbu metod konstruktivistik ta'lim yondashuviga asoslanib, o'quvchilarning mavjud bilimlariga tayangan holda yangi bilimlarni mustaqil ravishda egallashiga imkon yaratadi. Bunda o'quvchi ta'lim jarayonining faol subyekti sifatida namoyon bo'ladi.

Jeopardy metodining didaktik asosini ta'limning quyidagi tamoyillari tashkil etadi:

- **faollik va mustaqillik tamoyili**, ya'ni har bir o'quvchining dars jarayonida faol ishtirok etishi;
- **tizimlilik va izchillik tamoyili**, savollarning murakkablik darajasi bo'yicha ketma-ket joylashtirilishi;
- **ko'rgazmalilik tamoyili**, axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish orqali mavzuning vizual ifodalanishi;
- **rag'batlantirish va motivatsiya tamoyili**, ball to'plash va musobaqaviy muhit orqali o'quvchilarning qiziqishini oshirish.

Mazkur metod o'quvchilarning bilimlarini faqatgina reproduktiv darajada emas, balki tahlil qilish, solishtirish va umumlashtirish asosida namoyon etishiga xizmat qiladi. Shu bilan birga, Jeopardy o'yini o'quvchilarda tezkor qaror qabul qilish, muloqotga kirishish va jamoada ishlash kompetensiyalarini shakllantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

JEOPARDY TEXNOLOGIYASINING TA'LIM JARAYONIDAGI O'RNI

Zamonaviy pedagogik jarayonda ta'lim sifatini oshirish va o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini kuchaytirish dolzarb vazifa hisoblanadi. Shu nuqtayi nazardan, axborot-kommunikatsiya texnologiyalariga asoslangan interfaol usullar, xususan Jeopardy (Jeopards) dasturi, ta'lim jarayonida muhim vosita sifatida xizmat qiladi. Jeopardy texnologiyasi savol-javob shaklida tashkil etilgan ta'limiy o'yin bo'lib, o'quvchilarning mavzuni chuqurroq tushunishlari, o'z bilimlarini amalda sinashlari va bilimlarni mustahkamlashlari imkonini beradi. Ushbu texnologiya o'quvchilarning faolligini oshirishga qaratilgan bo'lib, har bir o'quvchi dars jarayonida faol ishtirok etadi, o'z fikrini bildiradi va musobaqa ruhida bilimini sinab ko'radi.

Ta'lim jarayonida Jeopardy dasturidan foydalanishning asosiy pedagogik ahamiyati quyidagilardan iborat:

1. **Bilimlarni mustahkamlash** – mavzular bo'yicha berilgan savollar o'quvchilarning o'rganilgan bilimlarini qayta ko'rib chiqish va tizimlashtirish imkonini yaratadi.
2. **Mantiqiy va tanqidiy fikrlashni rivojlantirish** – savollarni yechish jarayonida o'quvchilar muammoni tahlil qilish, solishtirish va xulosaga kelish ko'nikmalarini rivojlantiradi.
3. **Jamoaviy ishlash ko'nikmalari** – guruhlar bo'yicha o'yin tashkil etilganda, o'quvchilar o'zaro muloqot qiladi, fikr almashadi va birgalikda yechim topadi.
4. **Faollik va motivatsiya** – ball to'plash va musobaqaviy muhit o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiradi, ularni faol va ijobiy kayfiyatda qatnashishga undaydi.
5. **O'quvchilarning tezkor qaror qabul qilish malakasi** – o'yin jarayonida savollarga tezkor javob topish talab qilinadi, bu esa o'quvchilarning reaksiya tezligi va muammo yechish qobiliyatini oshiradi.

Shuningdek, Jeopardy texnologiyasi darslarni interaktiv va vizual jihatdan boyitadi. Raqamli vositalardan foydalanish orqali mavzular yanada tushunarli va qiziqarli bo'lib, o'quvchilarning e'tiborini jamlashga yordam beradi. Bu esa pedagogik jarayonning samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Jeopardy texnologiyasi ta'lim jarayonida nafaqat bilimni mustahkamlash, balki o'quvchilarning mantiqiy tafakkuri, faolligi va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim vosita sifatida ahamiyat kasb etadi. Shu sababli, ushbu texnologiyani darslarda tizimli ravishda qo'llash zamonaviy pedagogik yondashuvlar uchun samarali vosita hisoblanadi.

Jeopardy dasturidan foydalanishning maqsad va vazifalari

Maqsadi

Jeopardy dasturidan foydalanishning asosiy maqsadi — o'quvchilarning bilim darajasini aniqlash, mustahkamlash va baholash jarayonini interfaol, qiziqarli va samarali shaklda tashkil etishdan iborat. Bu dastur orqali o'quvchilar mavzuni chuqurroq anglab, o'z bilimlarini amalda sinab ko'rish imkoniga ega bo'ladi.

Vazifalari

- O'rganilgan mavzularni takrorlash va tizimlashtirishni ta'minlash;
- O'quvchilarning mustaqil fikrlash va mantiqiy tafakkur ko'nikmalarini rivojlantirish;
- Dars jarayonida barcha o'quvchilarning faol ishtirokini rag'batlantirish;
- Jamoaviy ishlash, muloqot va hamkorlik ko'nikmalarini shakllantirish;
- O'quv jarayonini interaktiv va qiziqarli qilish orqali ta'lim samaradorligini oshirish.

Jeopardy dasturini darsga tayyorlash bosqichlari

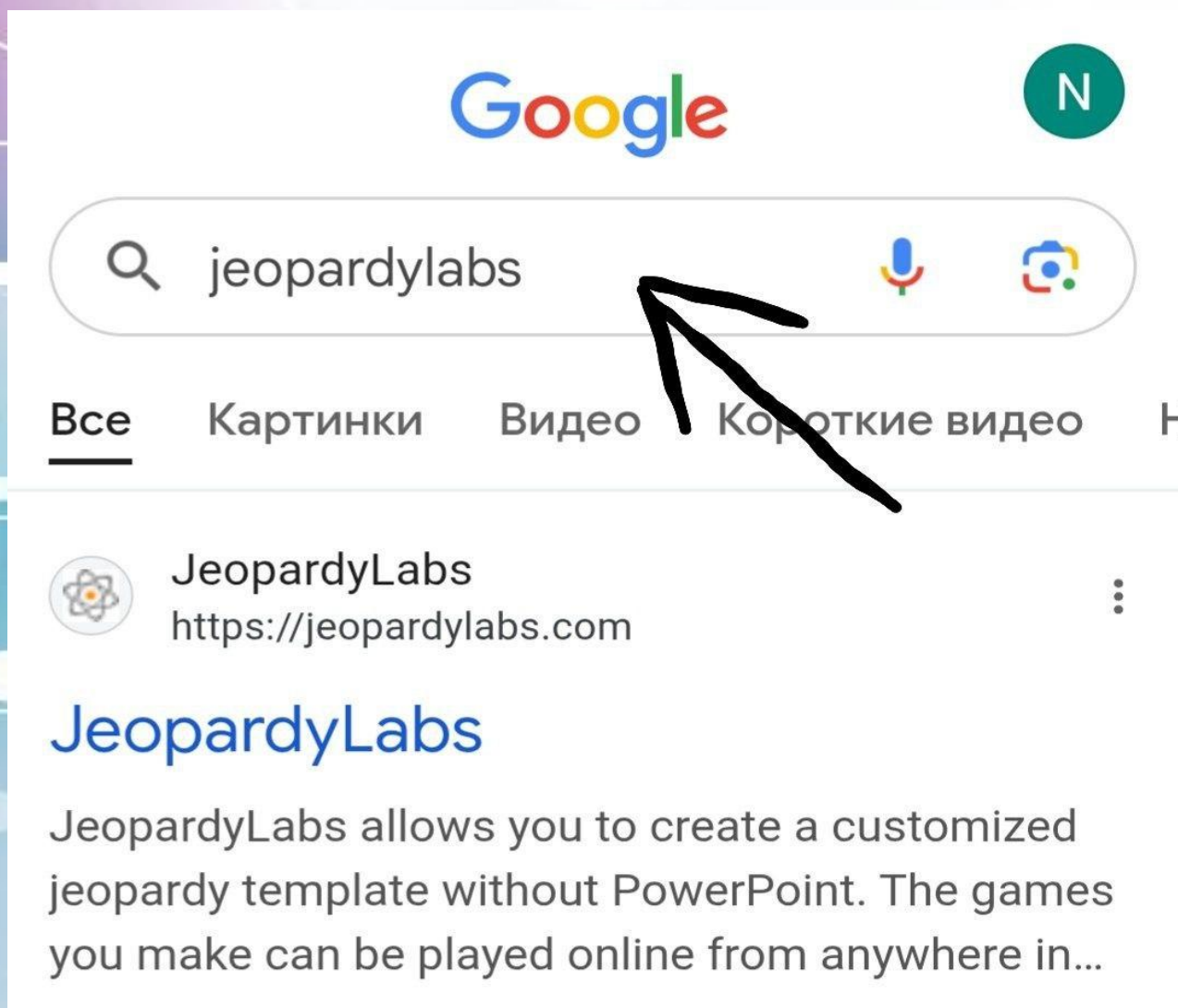
Dasturdan samarali foydalanish uchun o'qituvchi quyidagi tayyorgarlik ishlarini amalga oshirishi lozim:

1. Dars mavzusi va maqsadiga mos kategoriyalarni belgilash;
2. Savollarni murakkablik darajasiga ko'ra bosqichma-bosqich tuzish;
3. Har bir savol uchun aniq va qisqa javoblarni tayyorlash;
4. O'quvchilarning yosh xususiyatlarini inobatga olish.

INTERAKTIV DARS UCHUN JEOPARDY O'YINI YARATISH BOSQICHLARI

Jeopardy dasturidan foydalanish quyidagi tartibda amalga oshiriladi:

1-BOSQICH



Darsda Jeopardy (Jeopards) o'yinini samarali tashkil etish uchun birinchi navbatda **o'yin platformasiga kirish** zarur. Shu maqsadda, o'quvchi va o'qituvchi uchun qulay interfeysga ega bo'lgan <https://jeopardylabs.com> sayti brauzer orqali ochiladi. Ushbu bosqichda saytga kirish orqali o'qituvchi o'yin yaratish va sozlash jarayonini boshlashi mumkin.

2-BOSQICH

JeopardyLabs

[Build](#) [Browse](#) [About](#) [Login / Join](#)

Create a Jeopardy Game

It's free, fast, and easy. No registration required!

Find a Jeopardy Game

JeopardyLabs has **5 million** of them — and counting.

"JeopardyLabs is the simplest way to build Jeopardy-like games online."

- You (after using JeopardyLabs)

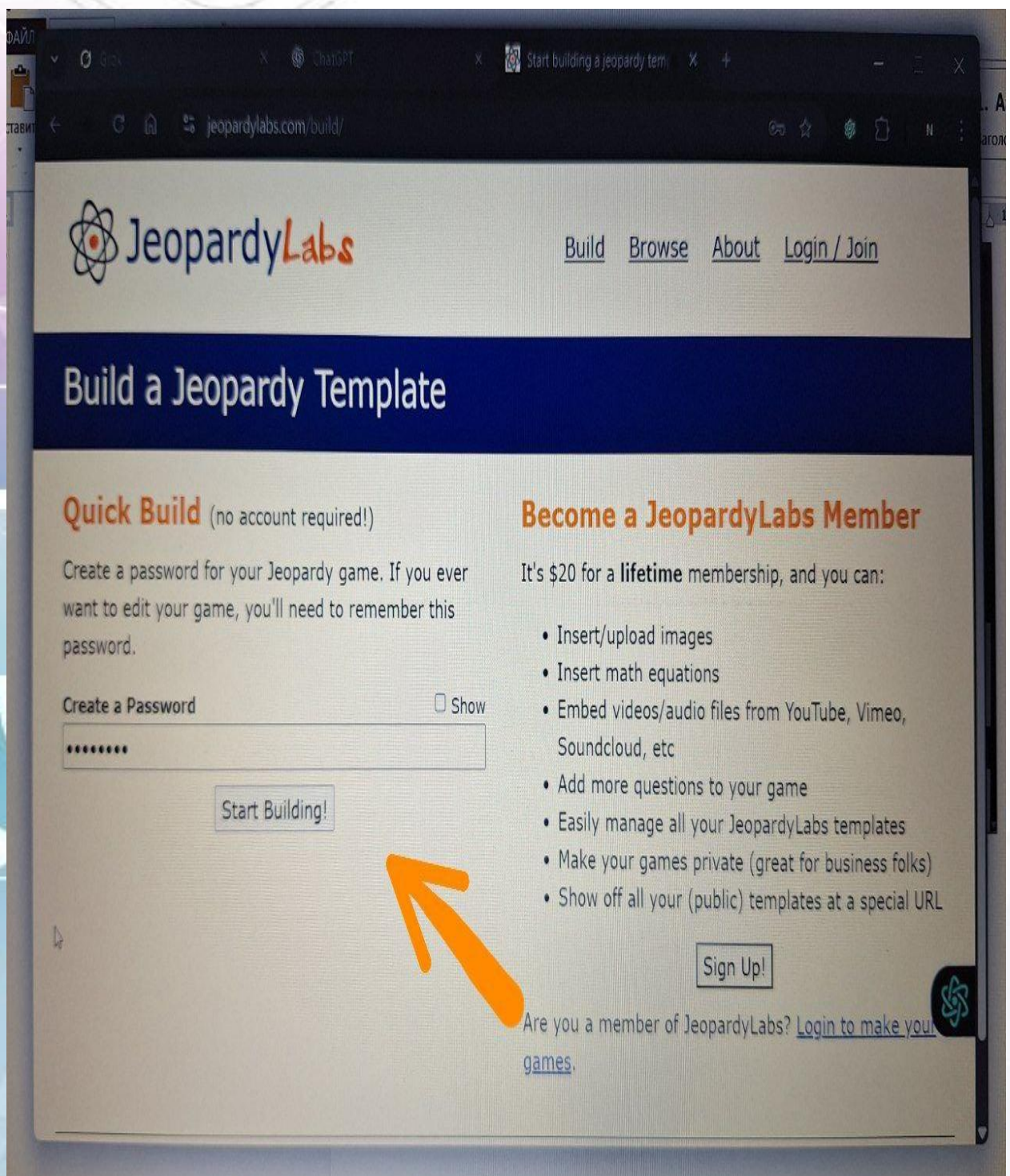
Water Cycle	Clouds	Weather Vocabulary	Stormy Weather	Tornado Safety and Trivia
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Examples: [Weather](#), [World Capitals](#), [Geometry](#)

And if you like JeopardyLabs, try my other projects: [Test Maker](#), [Crossword Puzzle Maker](#), [Bingo Card Generator](#), [Word Search Maker](#), [Buzzer App](#)

Saytga kirilgach, o'qituvchi **"Create a Jeopardy Game"** tugmasini tanlab, o'yin yaratish jarayonini boshlaydi. Ushbu bosqichda pedagog **interfaol o'yin platformasida yangi o'yin loyihasini shakllantirish imkoniga ega bo'ladi**. O'yin yaratish jarayoni o'quvchilarning darsga faol jalb qilinishini ta'minlash va mavzu bo'yicha bilimlarini samarali mustahkamlashga xizmat qiladi. Shu bilan birga, bu bosqich o'qituvchiga savollar va kategoriyalarni tizimli tarzda belgilash, o'yin strukturasi va darajalarini oldindan rejalashtirish imkonini beradi.

3-BOSQICH



Jeopardy o'yini yaratishda navbatdagi bosqich — **o'yin loyihasini shaxsiylashtirish va yaratishni boshlash**dir. Ushbu jarayonda o'qituvchi **“Create A Password”** maydoniga o'ziga mos, xavfsiz parolni kiritadi. Bu amaliyot o'yin ma'lumotlarining saqlanishi va keyingi kirishlarni shaxsiylashtirishni ta'minlaydi.

4-BOSQICH

Instructions: Enter your Jeopardy game title, and category names. Click a cell to enter your question/answer (it's OK to leave some rows/columns/cells blank). When you're done, click Save & Finish. [Dismiss](#).

Undo Redo +Add Row + Add Column Visibility: [Public](#) Save & Finish

Enter Title

	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

Ushbu bosqichda o'qituvchi o'yin yaratish jarayonining asosiy tarkibiy qismlarini belgilaydi. Brauzer ekranida **“Enter Title”** maydoni orqali pedagog o'z faniga yoki dars mavzusiga mos nomni kiritadi. Bu nom o'yin loyihasining asosiy sarlavhasi sifatida xizmat qiladi va o'quvchilar uchun o'yinning mazmuniy yo'nalishini aniqlaydi.

Shundan so'ng, **“Enter Category Name”** maydoni orqali o'quvchilar uchun tayyorlanadigan savollar kategoriyalari belgilanadi. Bu kategoriyalar fan bo'yicha mavzular, bo'limlar yoki dars rejalari asosida tuziladi. Shu yo'l bilan o'qituvchi

o'yin strukturasini tizimli ravishda shakllantiradi, savollarni mavzular bo'yicha tartibga soladi va murakkablik darajasini oldindan rejalashtiradi.

Ushbu bosqich pedagogik nuqtai nazardan muhim ahamiyatga ega, chunki mavzu va kategoriyalarning to'g'ri tanlanishi o'quvchilarning o'yinga qiziqishini oshiradi, bilimlarni tizimli mustahkamlash va dars jarayonida interaktiv muhit yaratishni ta'minlaydi.

5-BOSQICH:

Enter Category Name for 100 Close without Saving [ESC]

Question Prompt

Correct Response

Type something

Type something

Savol yoziladi

Javob yoziladi

Continue

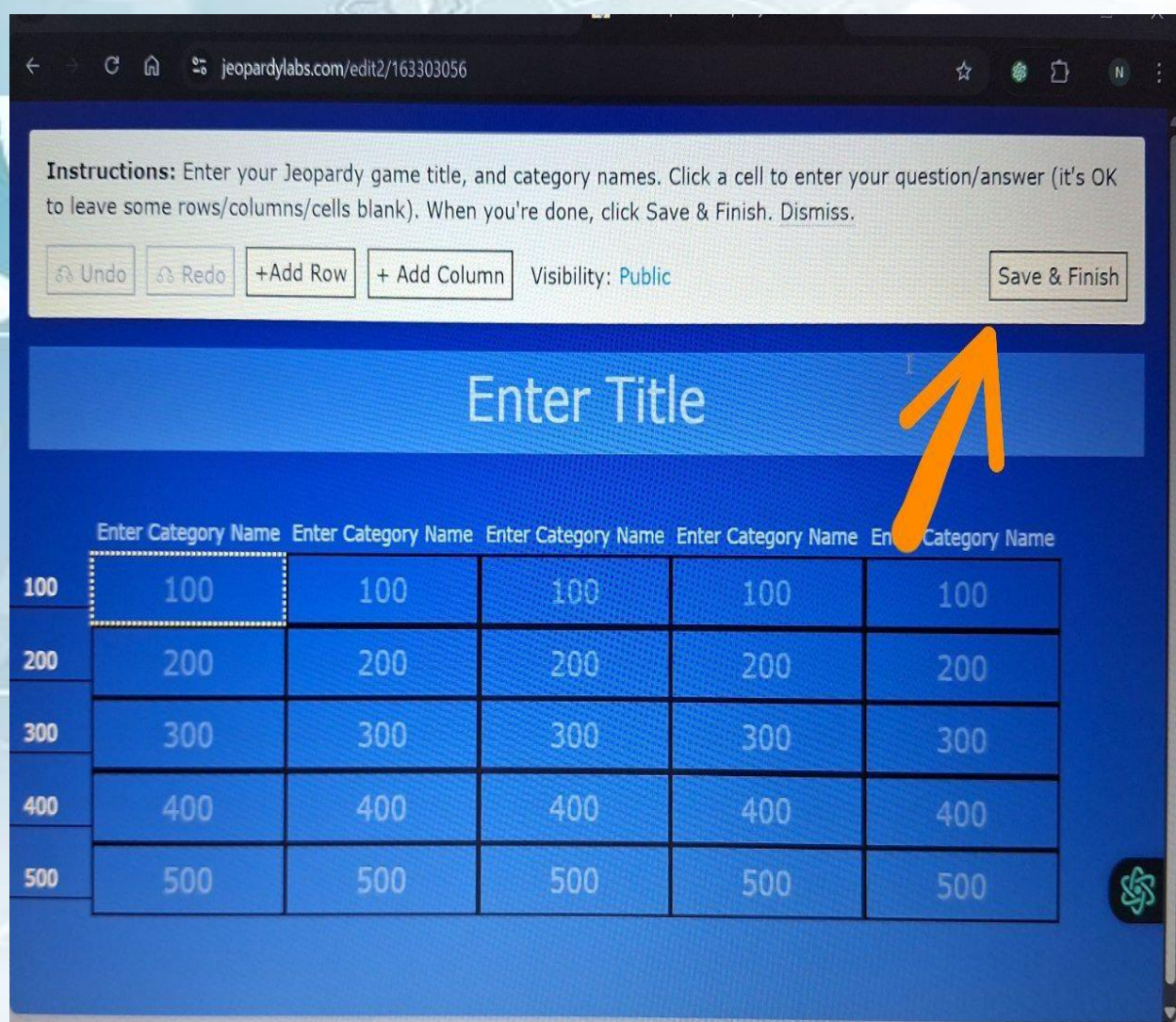
Savol va javob yozilgandan so'ng "Continue" tugmasi bosiladi.

Ushbu bosqichda o'qituvchi o'yin tarkibini to'liq shakllantiradi. **“Question Prompt”** maydoni ostiga savollar yoziladi, ular mavzuga mos va o'quvchilarning bilim darajasini aniqlashga qaratilgan bo'lishi lozim. Shu bilan birga, **“Correct Response”** maydoniga har bir savolga to'g'ri javob kiritiladi.

Savol va javoblar kiritilgach, **“Continue”** tugmasi bosilib, navbatdagi katakni to'ldirish jarayoni davom ettiriladi. Shu tartibda barcha savollar va javoblar tizimli ravishda o'yinga kiritilib, o'yinning to'liq interfaol shakli yaratiladi.

Pedagogik jihatdan ushbu bosqich o'quvchilarning bilimlarini mustahkamlash va ularni tizimli o'rganishga yo'naltirish imkonini beradi. Savollarni mavzuga muvofiq va murakkablik darajasiga qarab joylashtirish, o'quvchilarning mantiqiy fikrlash va tezkor qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

6-BOSQICH:



Instructions: Enter your Jeopardy game title, and category names. Click a cell to enter your question/answer (it's OK to leave some rows/columns/cells blank). When you're done, click Save & Finish. [Dismiss](#).

Undo Redo +Add Row + Add Column Visibility: Public Save & Finish

Enter Title

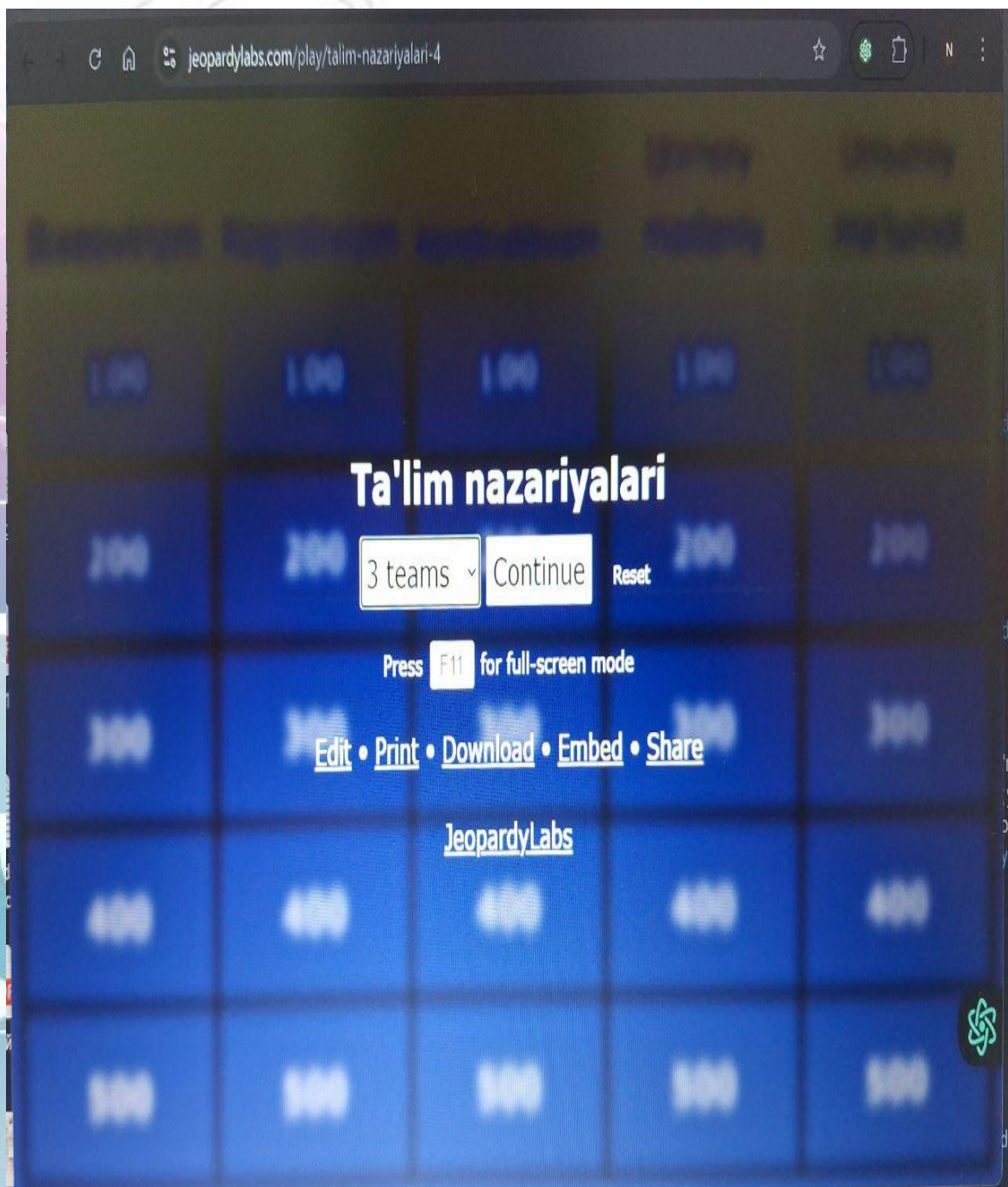
	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name	Enter Category Name
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

Jeopardy o'yini yaratish jarayonining yakuniy bosqichi — **tayyor o'yin loyihasini saqlash va faoliyatga tayyorlashdir**. Shu maqsadda, **“Save & Finish”** tugmasi bosiladi. Bu amaliyot orqali barcha kiritilgan savollar, javoblar va kategoriyalar tizimli ravishda saqlanadi hamda o'yin o'quv jarayonida foydalanishga tayyor holatga keladi.

Pedagogik nuqtai nazardan, ushbu bosqich o'quvchilarning interfaol o'yinga kirishini ta'minlaydi, darsni rejalashtirilgan tartibda olib borish imkonini yaratadi va o'qituvchiga o'yin jarayonini nazorat qilish hamda o'quvchilarning bilim darajasini baholashni osonlashtiradi. Shu tariqa, o'yin tayyorligi darsning samaradorligini oshirish va interaktiv ta'lim muhitini yaratishda muhim ahamiyatga ega bo'ladi.

Jeopardy dasturidan darsda foydalanish bosqichlari:

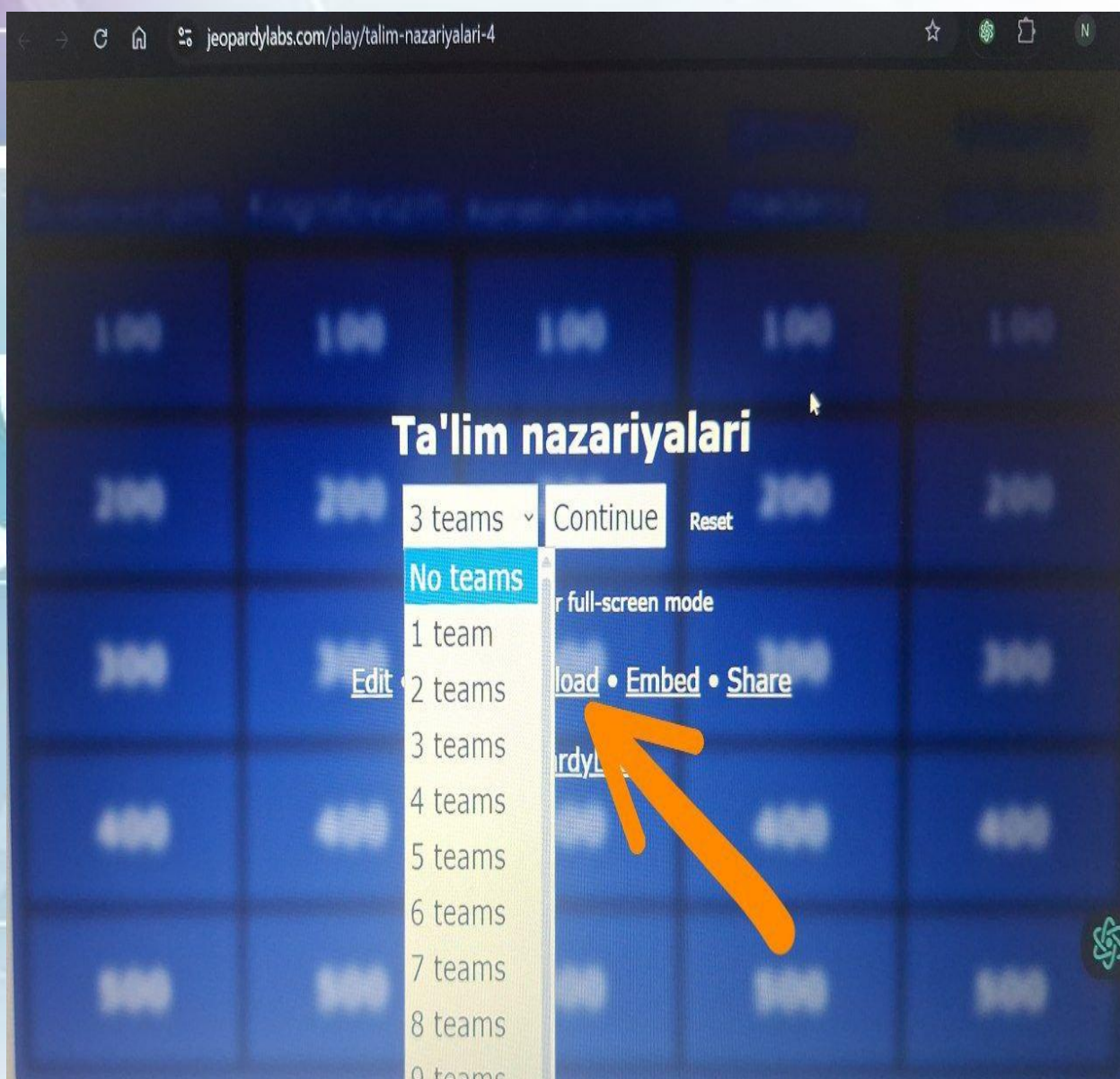
1-bosqich:



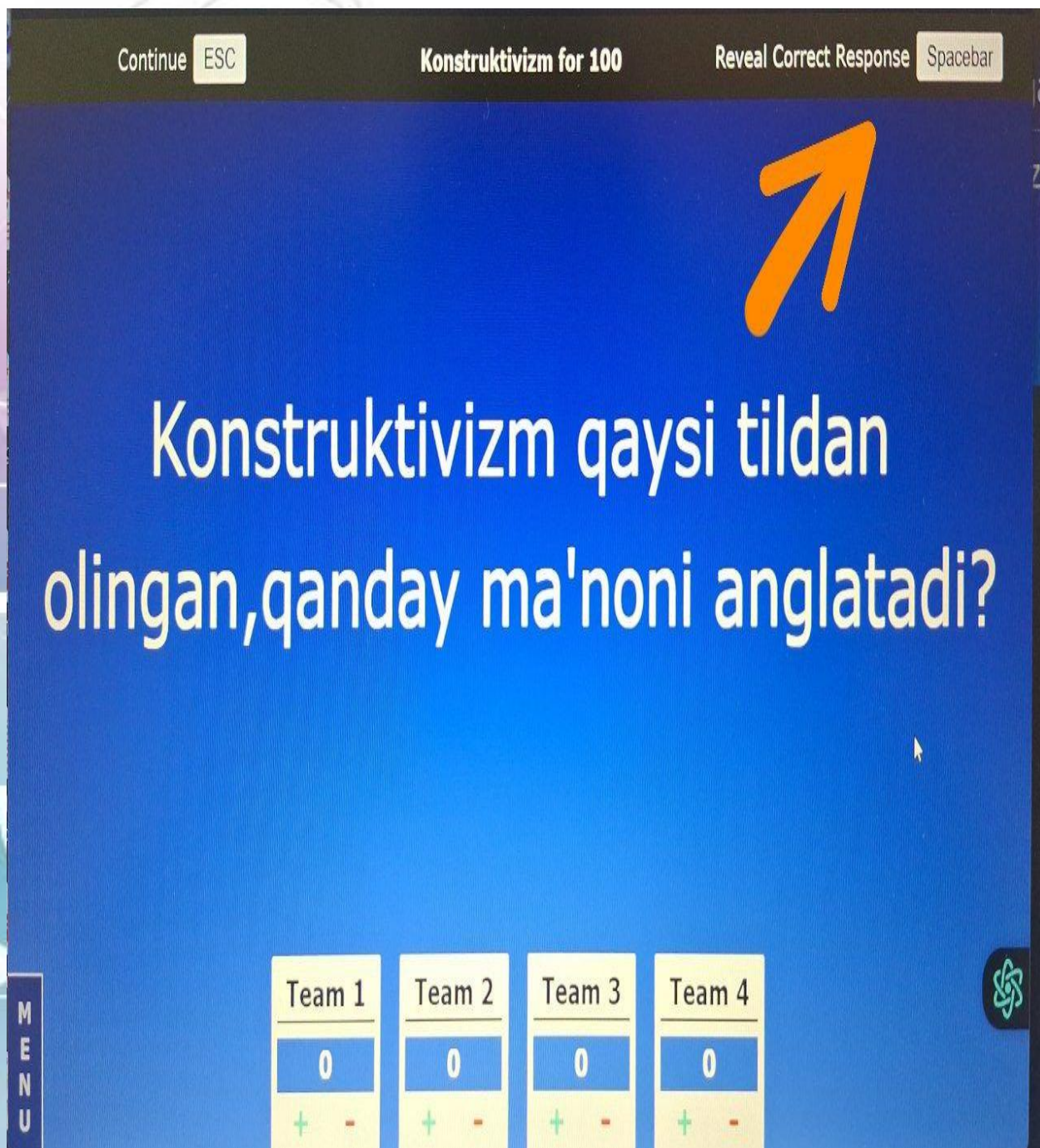
Dars jarayonida Jeopardy (Jeopards) o'yini tayyorlanganidan so'ng, u o'quvchilarga ko'rgazmali va qulay interfeys shaklida taqdim etiladi. **“Reset”** tugmasi bosilganda, o'yin qayta ishga tushiriladi va savol-javob jarayoni boshlanishi mumkin bo'ladi. Agar o'quvchilarni guruhlariga bo'lib ishlash rejalashtirilgan bo'lsa, o'qituvchi platforma imkoniyatlaridan foydalangan holda guruhlarini tanlaydi.

Shu yo'l bilan, har bir guruh o'z navbatida savollarga javob beradi va ballarni hisoblaydi. Bu amaliyot o'quvchilarning jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi, musobaqaviy ruhni rag'batlantiradi va darsning interaktiv samaradorligini oshiradi.

Pedagogik jihatdan ushbu bosqich o'quvchilarning darsga faol jalb qilinishini ta'minlaydi, ularning bilim darajasini baholash va dars muhitini ijobiy motivatsiya bilan boyitishga xizmat qiladi.



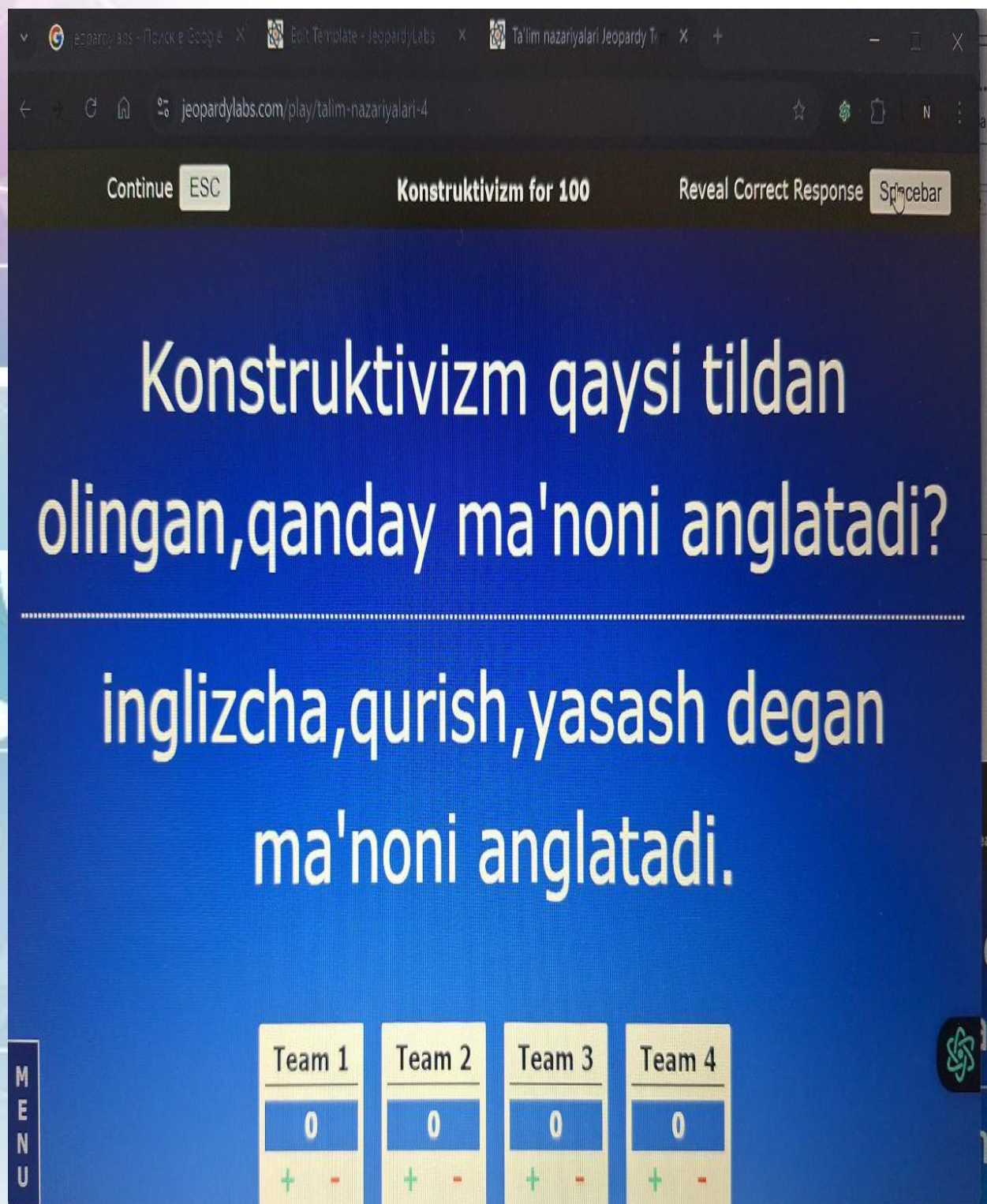
2-bosqich:



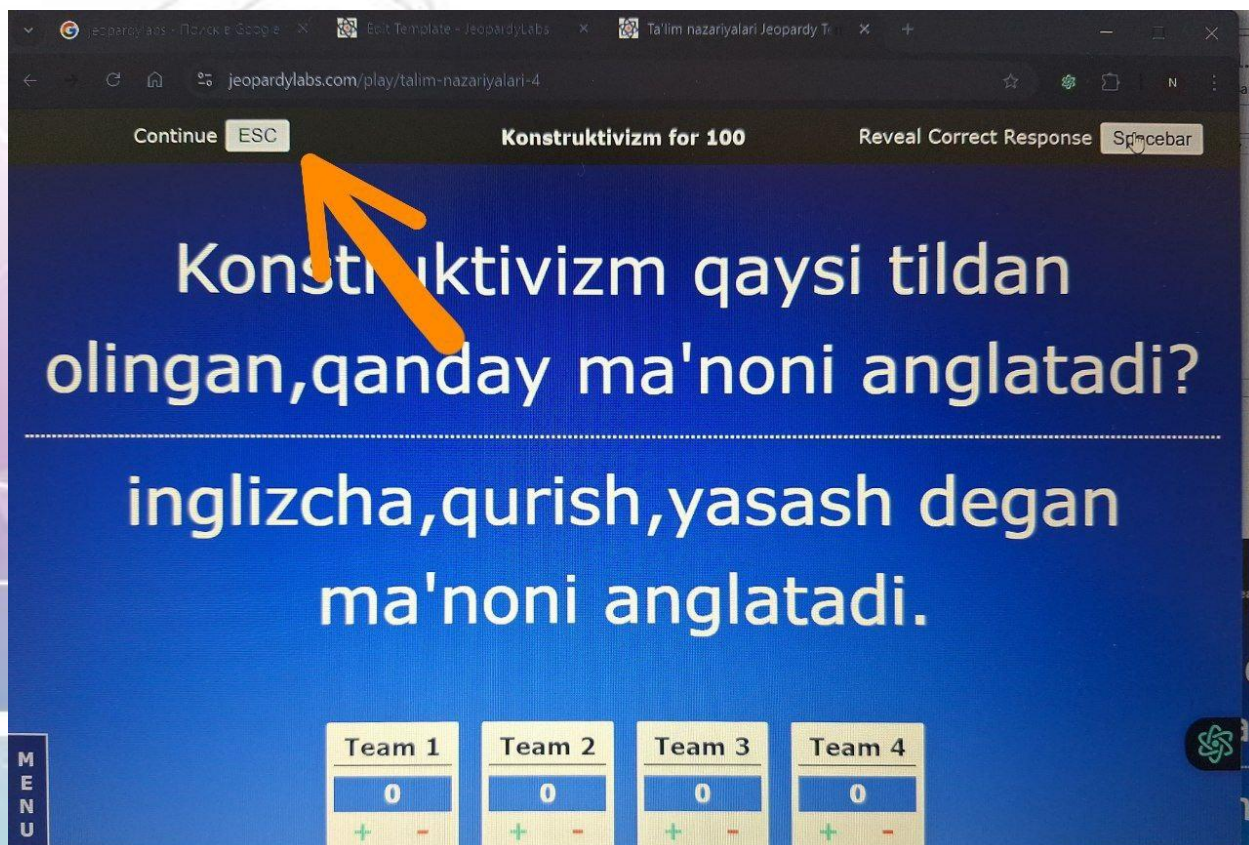
Dars jarayonida Jeopardy o'yini orqali savolga javob berilgach, **“Spacebar”** tugmasi bosiladi va shu orqali savolga to'g'ri javob ekranda namoyish etiladi. Bu bosqich o'quvchilarga javoblarni darhol ko'rish imkonini yaratadi, ularni o'rganilgan mavzu bo'yicha o'z bilimlarini tekshirishga va xatolarini tuzatishga yo'naltiradi.

Pedagogik nuqtai nazardan, javoblarni interfaol tarzda ko'rsatish o'quvchilarning bilimni mustahkamlashiga xizmat qiladi, tezkor qaror qabul qilish va mantiqiy

fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi hamda dars jarayonida motivatsiyani oshiradi. Shu bilan birga, bu bosqich o'quvchilarning diqqatini jamlash va darsni qiziqarli tarzda davom ettirish uchun muhimdir.



3-bosqich:



Dars jarayonida Jeopardy o'yinida savollarga javob berilgach, o'qituvchi o'yin jarayonini nazorat qiladi va kerak bo'lsa "ESC" tugmasi orqali oldingi holatga qaytish imkoniyatiga ega bo'ladi. Shu orqali darsning intizomi saqlanadi va xatoliklar darhol tuzatiladi.

Guruhlar tomonidan to'plangan ballarni hisoblash jarayoni ham interfaol tarzda amalga oshiriladi. Masalan, "Team1" ustiga "+" belgisini bosish orqali guruhning ballari qo'shiladi, "-" belgisini bosish orqali esa ballar kamaytiriladi. Shu tartibda barcha guruhlar ballari aniqlanadi va dars davomida musobaqaviy muhit saqlanadi. Pedagogik nuqtai nazardan, ushbu bosqich o'quvchilarning faolligi va natijalarini real vaqt rejimida kuzatish imkonini beradi, raqobat ruhini rag'batlantiradi hamda o'quvchilarning jamoaviy ishlash ko'nikmalarini mustahkamlaydi. Shu bilan birga, o'qituvchi dars jarayonini samarali boshqarish va o'yinning ijobiy interaktiv muhitini ta'minlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, *Jeopards (Jeopardy)* dasturi asosida tashkil etilgan interaktiv mashg'ulotlar o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligini oshirish, mustaqil va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish hamda bilimlarni mustahkamlashda samarali vosita hisoblanadi. Ushbu metod o'yin elementlari orqali ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish imkonini beradi.

Mazkur dasturdan foydalanish o'qituvchidan ijodkorlik, puxta rejalashtirish va dars maqsadlariga mos savollar tuzishni talab etadi. Shu bilan birga, *Jeopards* platformasi fanlararo integratsiyani amalga oshirish, baholash jarayonini shaffof olib borish hamda o'quvchilarning bilim darajasini aniqlashda qulaylik yaratadi.

Shu sababli, *Jeopards* dasturidan dars jarayonida, takrorlash mashg'ulotlarida, mustahkamlash bosqichlarida va sinfdan tashqari tadbirlarda foydalanish tavsiya etiladi. Ushbu uslubiy tavsiyalar o'qituvchilarga zamonaviy pedagogik texnologiyalarni samarali qo'llashda amaliy yordam beradi va ta'lim sifatini oshirishga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti. **Ta’lim to‘g‘risidagi Qonun.** — Toshkent, 2020.
2. O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi. **Umumiy o‘rta ta’limning davlat ta’lim standartlari.** — Toshkent, 2021.
3. Karimova G.K. **Zamonaviy pedagogik texnologiyalar.** — Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
4. Saidahmedov N. **Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat.** — Toshkent: O‘qituvchi, 2018.
5. Yo‘ldoshev J.G‘., Usmonov S. **Pedagogik texnologiya asoslari.** — Toshkent, 2017.
6. Ismoilova Z., Raximov B. **Interfaol metodlar asosida dars tashkil etish.** — Toshkent, 2020.
7. <https://jeopardylabs.com> — Jeopardy (Jeopards) interfaol o‘yin platformasi rasmiy sayti.
8. OECD. **Innovative Learning Environments.** — Paris, 2019.
9. UNESCO. **ICT in Education: A Practical Guide.** — 2020.

