

**KAHOOT DASTURINING TA'LIM JARAYONIDAGI O'RNI, AFZALLIKLARI
VA KAMCHILIKLARI****Murodova Nafisa San'atjonovna – doktorant**nafisa.mns@mail.ru*Buxoro davlat pedagogika instituti***РОЛЬ, ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ ПРОГРАММЫ КАHOOT
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ****Муродова Нафиса Санъатжоновна – докторант***Бухарский государственный педагогический институт***THE ROLE, ADVANTAGES, AND DISADVANTAGES OF THE KAHOOT
APPLICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS****Murodova Nafisa San'atjonovna – doctoral student***Bukhara State Pedagogical Institute*

Tayanch so'zlar: Kahoot, raqamli ta'lim, interaktiv ta'lim, gemifikatsiya, axborot texnologiyalari, ta'lim samaradorligi, motivatsiya, elektron ta'lim.

Rezyume. Maqolada raqamli ta'lim muhitida keng qo'llanilayotgan Kahoot platformasining pedagogik imkoniyatlari, ta'lim jarayonidagi o'rni, afzalliklari va kamchiliklari tahlil qilingan. Shuningdek, Kahoot dasturining talabalarning o'quv motivatsiyasini oshirish, bilimlarni mustahkamlash, interaktiv ta'limni tashkil etish hamda kompetensiyalarni rivojlantirishdagi ahamiyati yoritilgan. Tadqiqot natijalariga ko'ra, Kahoot platformasi ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etishga xizmat qiluvchi innovatsion vositalardan biri hisoblanadi.

Ключевые слова: Kahoot, цифровое образование, интерактивное обучение, геймификация, информационные технологии, эффективность обучения, мотивация, электронное обучение.

Резюме. В статье проанализированы педагогические возможности платформы Kahoot, широко используемой в условиях цифровой образовательной среды, а также её роль, преимущества и недостатки в образовательном процессе. Кроме того, раскрыто значение программы Kahoot в повышении учебной мотивации студентов, закреплении знаний, организации интерактивного обучения и развитии компетенций. Результаты исследования показывают, что платформа Kahoot является одним из инновационных инструментов, способствующих организации увлекательного и эффективного образовательного процесса.

Key words: Kahoot, digital education, interactive learning, gamification, information technologies, educational effectiveness, motivation, e-learning.

Summary. The article analyzes the pedagogical potential of the Kahoot platform, which is widely used in the digital learning environment, as well as its role, advantages, and disadvantages in the educational process. Furthermore, the significance of Kahoot in enhancing students' learning motivation, reinforcing knowledge, organizing interactive learning, and developing competencies is highlighted. The research findings indicate that Kahoot is one of the innovative tools that contributes to making the educational process more engaging and effective.

Kirish. Jahon ta'lim tizimida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining jadal rivojlanishi natijasida ta'lim jarayoniga innovatsion pedagogik texnologiyalar keng joriy etilmoqda [1]. Xususan, gamifikatsiya elementlariga asoslangan raqamli platformalar o'quvchilarning o'quv faoliyatini faollashtirishda muhim vosita sifatida e'tirof etilmoqda. Shunday platformalardan biri Kahoot dasturi bo'lib, u ta'lim jarayonini interaktiv va qiziqarli tashkil etish imkonini beradi. Bugungi kunda Kahoot maktab, kollej va oliy ta'lim muassasalarida bilimlarni nazorat qilish, takrorlash va mustahkamlashning samarali vositasi sifatida qo'llanilmoqda [2, 3].

Adabiyotlar tahlili va metodologiya. Olib borilayotgan tadqiqotimizning dolzarbligiga ta'sirli ahamiyati shundaki, raqamli texnologiyalar asosida tashkil etilgan ta'lim jarayonida talabalarni faol ishtirok etishga undash muhim vazifalardan biri hisoblanadi. An'anaviy nazorat shakllari ko'pincha talabalar faolligini to'liq ta'minlay olmaydi. Kahoot platformasi esa o'yin elementlari yordamida o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshiradi va dars samaradorligini kuchaytiradi. Maqsadimiz Kahoot dasturining ta'lim

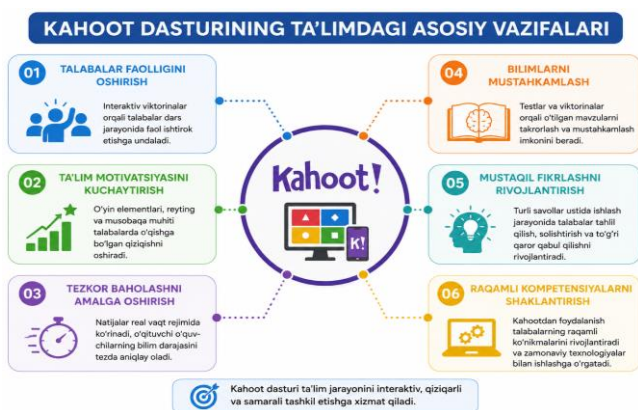
jarayonidagi o'rni, pedagogik imkoniyatlari, afzalliklari va kamchiliklarini ilmiy-pedagogik jihatdan tahlil qilishdan iborat.

Kahoot dasturi haqida umumiy ma'lumot berib o'tadigan bo'lsak, Kahoot – internet orqali ishlaydigan interaktiv ta'lim platformasi bo'lib, 2013-yilda Norvegiyada yaratilgan. Dastur o'qituvchilarga turli xil testlar, viktorinalar, so'rovnomalar va interaktiv topshiriqlar yaratish imkonini beradi. Talabalar mobil telefon, planshet yoki kompyuter orqali maxsus kod yordamida tizimga ulanib, savollarga real vaqt rejimida javob beradilar [4].

Kahoot quyidagi imkoniyatlarni taqdim etadi:

- test yaratish;
- viktorinalar tashkil qilish;
- so'rovnomalar o'tkazish;
- jamoaviy musobaqalar tashkil etish;
- natijalarni avtomatik tahlil qilish;
- statistik hisobotlarni shakllantirish.

Natijalar. Kahoot zamonaviy ta'limda interaktiv pedagogik vosita sifatida muhim ahamiyat kasb etadi. Platforma dars jarayonida talabalarni faol ishtirok etishga undaydi va bilimlarni mustahkamlashga xizmat qiladi [6].



Kahoot dasturining pedagogik afzalliklari quyidagilardan iborat:

- ✚ Ta'lim samaradorligini oshiradi
- ✚ Kahoot yordamida o'quv materiallari qiziqarli shaklda takrorlanadi va mustahkamlanadi. Bu esa bilimlarni o'zlashtirish darajasini oshiradi.
- ✚ Faol ishtirokni ta'minlaydi
- ✚ Talabalar savollarga javob berish jarayonida faol qatnashadilar va passiv tinglovchi rolidan chiqadilar.
- ✚ Tezkor teskari aloqani ta'minlaydi
- ✚ O'qituvchi har bir savol bo'yicha natijalarni darhol ko'rishi mumkin.
- ✚ Individual va guruhli ishlash imkonini beradi
- ✚ Platforma yakka tartibdagi va jamoaviy mashg'ulotlarni tashkil etishga imkon yaratadi [7].

Kahoot dasturining psixologik afzalliklari quyidagilardan iborat:

- ✚ Motivatsiyani oshiradi
- ✚ Raqobat muhiti va reyting tizimi talabalarni faolroq bo'lishga undaydi.
- ✚ Qiziqishni kuchaytiradi
- ✚ O'yin elementlari darsning qiziqarli o'tishini ta'minlaydi.
- ✚ Stressni kamaytiradi
- ✚ An'anaviy nazorat shakllariga nisbatan talabalar o'zlarini erkinroq his qiladilar.
- ✚ Diqqatni jamlaydi
- ✚ Cheklangan vaqt ichida javob berish talabalarni diqqatni jamlashga majbur qiladi.

Texnologik afzalliklari esa quyidagicha:

- ✚ foydalanish oson;

- ✚ mobil qurilmalar bilan ishlaydi;
- ✚ natijalarni avtomatik hisoblaydi;
- ✚ masofaviy ta'limga moslashgan;
- ✚ statistik hisobotlarni shakllantiradi [8].

Muhokama. Har bir dasturning foydalanishiga ko'ra afzalligi va kamchiligi bo'lgani kabi, Kahoot dasturining ham o'z kamchiliklari mavjud bo'lib, unga ko'ra:

1. **Internetga bog'liqlik**
2. Platformadan foydalanish uchun barqaror internet aloqasi talab etiladi.
3. **Texnik muammolar**
4. Ba'zan internet tezligining pastligi yoki qurilmalar nosozligi dars sifatiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.
5. **Tezlikka ortiqcha e'tibor**
6. Kahootda tez javob bergan ishtirokchilar ko'proq ball oladi. Bu esa ayrim hollarda chuqur fikrlashdan ko'ra tezkorlikni ustun qo'yishi mumkin.
7. **Murakkab topshiriqlar uchun cheklangan imkoniyat**
8. Platforma asosan qisqa test va viktorinalarga moslashgan bo'lib, murakkab tahliliy vazifalarni baholash imkoniyati cheklangan.
9. **Raqamli tengsizlik muammosi**
10. Barcha talabalarda bir xil texnik vositalar mavjud bo'lmasiligi mumkin.

Tadqiqot jarayonidagi tahlillar shuni ko'rsatdiki, Kahoot platformasidan foydalanish:

- talabalar motivatsiyasini oshiradi;
- bilimlarni o'zlashtirish darajasini yaxshilaydi;
- darslarda faol ishtirokni kuchaytiradi;
- baholash jarayonini soddalashtiradi;
- raqamli kompetensiyalar rivojlanishiga xizmat qiladi [9].

Xulosa. Xulosa qilib shuni aytishimiz mumkinki, Kahoot dasturi zamonaviy ta'limning samarali interaktiv vositalaridan biri hisoblanadi. Uning gamifikatsiya elementlari o'quvchilar va talabalarning ta'limga bo'lgan qiziqishini oshirishga, bilimlarni mustahkamlashga hamda o'quv jarayonini samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Shu bilan birga, internetga bog'liqligi va murakkab tahliliy topshiriqlarni baholash imkoniyatining cheklanganligi kabi ayrim kamchiliklari ham mavjud. Biroq uning pedagogik afzalliklari mazkur cheklovlardan ustun bo'lib, ta'lim amaliyotida keng qo'llash imkonini beradi.

Adabiyotlar

1. O'zbekiston Respublikasining 2020-yil 23-sentyabrdagi «Ta'lim to'g'risida»gi O'RQ-637-sonli Qonuni.
2. Ishmuhamedov R., Abduqodirov A. Innovatsion pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: 2021.
3. Tolipov O.Q., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalar nazariyasi va amaliyoti. – Toshkent: 2021.
4. Wang A.I., Tahir R. The Effect of Using Kahoot! for Learning. // Computers & Education, 2020.
5. Licorish S., Owen H., Daniel B., George J. Students' Perception of Kahoot. // Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 2018.
6. Plump C., LaRosa J. Using Kahoot in the Classroom. // Management Teaching Review, 2017.
7. Dellos R. Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. // International Journal of Instructional Technology, 2015.
8. Basuki Y., Hidayati Y. Kahoot and Students' Motivation. // Journal of English Education, 2019.
9. Karimov B. Ta'limda axborot texnologiyalari. – Toshkent: 2022.