Materiallar to'plami · Conference Proceedings
”ZAMONAVIY TADQIQOTLAR VA BARQAROR RIVOJLANISH” respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi
04 August 2026
UDK 37
PEDAGOGIKA

BO‘LAJAK O‘QITUVCHILARNI TAYYORLASHDA KAHOOT GEYMIFIKATSIYA PLATFORMASINING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI VA UNI KVEST TEXNOLOGIYASI BILAN INTEGRATSIYALASH

Nodiraxon Muminova Jurayevna*
Farg‘ona davlat universiteti Pedagogika kafedrasi mustaqil izlanuvchisi
✉ nodiraxonmuminova1985@gmail.com

ANNOTATSIYA

Mazkur maqolada zamonaviy ta’lim jarayonida keng qo‘llanilayotgan geymifikatsiyalashgan raqamli platformalar, xususan Kahoot! xizmatining bo‘lajak o‘qituvchilarni kasbiy tayyorlash jarayonidagi pedagogik imkoniyatlari tahlil qilingan. Maqolada Kahoot platformasining ishlash mexanizmi, undan foydalanishning bosqichlari, asosiy geymifikatsiya elementlari hamda ushbu platformani kvest texnologiyasi bilan integratsiyalashning nazariy-metodologik asoslari yoritilgan. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, Kahoot va kvest texnologiyasining uyg‘unlashuvi ta’lim oluvchilarning faolligini, motivatsiyasini hamda mustaqil fikrlash ko‘nikmalarini sezilarli darajada oshiradi.

Kalit so‘zlar

geymifikatsiya, Kahoot, kvest texnologiyasi, bo‘lajak o‘qituvchi, interaktiv ta’lim, raqamli platforma, pedagogik kompetensiya, motivatsiya.

DOI: 10.5281/zenodo.21743574

Kirish

Zamonaviy raqamli transformatsiya sharoitida ta’lim tizimi oldida turgan asosiy vazifalardan biri - o‘quv jarayonini interaktivlashtirish va ta’lim oluvchilarning ichki motivatsiyasini oshirishdir. Bu borada geymifikatsiya, ya’ni o‘yin elementlarini o‘quv jarayoniga tatbiq etish yondashuvi dunyo pedagogikasida keng e’tirof etilgan [1, B. 45]. Geymifikatsiya nafaqat o‘quvchilar, balki bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonida ham muhim ahamiyat kasb etadi, chunki kelajak pedagoglari zamonaviy raqamli vositalardan foydalanish ko‘nikmasiga ega

bo‘lishlari zarur [2,B.12].

Hozirgi kunda ta’lim tizimida qo‘llanilayotgan geymifikatsiyalashgan platformalar orasida Kahoot!, Quizizz, Duolingo, Minecraft Education Edition va Habitica kabi vositalar alohida o‘rin egallaydi. Ular orasida Kahoot! dunyo bo‘yicha eng ko‘p qo‘llanilayotgan platforma sifatida tan olingan bo‘lib, o‘quv jarayonini interaktivlashtirish, ishtirokchilar motivatsiyasini oshirish hamda bilimlarni tezkor

baholash imkonini beradi[3].

Ushbu maqolaning maqsadi - Kahoot platformasining bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonidagi pedagogik imkoniyatlarini, uning ishlash mexanizmini hamda kvest texnologiyasi bilan integratsiyalash orqali yuzaga keladigan didaktik samaradorlikni ilmiy-nazariy jihatdan tahlil qilishdan iborat.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqot jarayonida ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish, qiyoslash, umumlashtirish hamda pedagogik kuzatuv metodlaridan foydalanildi. Shuningdek, Kahoot platformasining rasmiy manbalari va mavzuga oid

ilmiy-metodik ishlanmalar o‘rganib chiqildi.

Kahoot platformasining mohiyati va pedagogik ahamiyati

Kahoot! - bu ta’lim jarayonida o‘yin elementlari asosida bilimlarni mustahkamlash, takrorlash va baholashga xizmat qiluvchi geymifikatsiyalashgan raqamli platformadir. U ishtirokchilarni real vaqt rejimida savol-javoblar orqali faollikni shirishga undaydi [3].

Bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonida Kahoot platformasidan foydalanish alohida ahamiyatga ega, chunki talabalar ushbu platforma orqali nafaqat fan bo‘yicha bilimlarini mustahkamlaydi, balki o‘qituvchi va o‘quvchi rollarini almashgan holda faoliyat yuritib, o‘z didaktik tafakkurlarini rivojlantiradilar. Kahoot bo‘lajak o‘qituvchilarga test va baholash materiallarini mustaqil yaratish, savollarni turli murakkablik darajalarida tuzish, vaqt va ball mexanizmlarini moslashtirish imkonini beradi. Bu esa ularda pedagogik baholash kompetensiyasini shakllantirish bilan bir qatorda, ta’lim natijalarini tezkor tahlil qilish va xulosalar chiqarish malakalarini rivojlantiradi. Ayniqsa, kelajakda maktab yoki oliy ta’lim muassasalarida faoliyat yuritadigan o‘qituvchilar uchun Kahoot interaktiv mashg‘ulotlarni tashkil etish, ishtirokchilar motivatsiyasini oshirish va bilimlarni baholashning zamonaviy shakllarini qo‘llash imkonini beradi, bu esa ularning axborot-kommunikatsiya texnologiyalari sohasidagi kompetensiyalarini mustahkamlaydi.

Kahoot platformasining ishlash mexanizmi (bosqichma-bosqich)

1. O‘qituvchi tomonidan o‘yin (test yoki kvest) yaratiladi. O‘qituvchi mashg‘ulot mavzusiga mos ravishda test yoki kvest shaklidagi topshiriqlarni ishlab chiqadi. Bunda savollar tuziladi, javob variantlari belgilanadi hamda har bir savol uchun vaqt va ball tizimi sozlanadi. Savollarni matn bilan bir qatorda rasm yoki video materiallar bilan boyitish imkoniyati mavjud bo‘lib, bu talabalarning qiziqishini yanada oshiradi.

2. Talabalarning o‘yinga ulanishi. Talabalar telefon, planshet yoki kompyuter orqali maxsus PIN-kod yordamida o‘yinga ulanadilar. Har bir ishtirokchi o‘ziga taxallus (nickname) tanlaydi. Ushbu bosqichning o‘ziyoq mashg‘ulot jarayonida ijobiy emotsional muhit va o‘yin ruhini shakllantiradi.

3. Savollarga real vaqt rejimida javob berish. Har bir savol uchun ma’lum vaqt belgilanadi. Talabalarning javoblari tezkorlik va to‘g‘rilik mezonlari asosida baholanadi. Javoblar berilishi bilan natijalar darhol ekranda aks etadi, bu esa tezkor

fikrlashni rag‘batlantiradi.

4. Reyting va oraliq natijalarni e’lon qilish. Har bir savoldan so‘ng eng yuqori ball to‘plagan ishtirokchilar reytingi ko‘rsatiladi. Natijada sog‘lom raqobat muhiti yuzaga keladi va talabalarning mashg‘ulotga bo‘lgan qiziqishi hamda ichki motivatsiyasi kuchayadi.

5. Natijalarni tahlil qilish va xulosalar chiqarish. O‘yin yakunida o‘qituvchi qaysi savollar talabalar uchun murakkab bo‘lganini, individual va guruh xatolarini aniqlash imkoniga ega bo‘ladi. Ushbu tahlillar keyingi mashg‘ulotlarni samarali rejalashtirishda muhim ahamiyat kasb etadi [1, B. 61].

Kahoot platformasida qo‘llaniladigan asosiy geymifikatsiya elementlari

Tadqiqot davomida Kahoot platformasining quyidagi asosiy geymifikatsiya elementlari aniqlandi: maqsad - savollarga tez va to‘g‘ri javob berish orqali yuqori natijaga erishish; mukofot - ballar, reyting va g‘oliblik; cheklangan vaqt - diqqatni jamlash va tezkor fikrlashni ta’minlash; raqobat - o‘rganishga bo‘lgan qiziqishni kuchaytirish; tezkor teskari aloqa (feedback) - natijaning darhol ko‘rinishi [2, B. 14]. Ushbu elementlarning uyg‘unlashuvi talabalarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi, mashg‘ulot jarayonini jonli, dinamik va qiziqarli shaklda

tashkil etadi.

Kahoot va kvest texnologiyasi integratsiyasi

Kahoot va kvest texnologiyasining integratsiyasi ta’lim jarayonida o‘yin elementlari va izlanishga asoslangan faoliyatni yagona didaktik tizimga birlashtirishni anglatadi. Agar Kahoot asosan bilimlarni tezkor tekshirish, mustahkamlash va baholash vositasi bo‘lsa, kvest texnologiyasi bo‘lajak o‘qituvchilarning muammoni izchil hal etish, mustaqil fikrlash va hamkorlikda ishlash faoliyatini tashkil etadi. Ushbu ikki yondashuvning uyg‘unlashuvi ta’lim jarayonini yanada samarali va mazmunli qiladi.

Integratsiyalashgan modelning birinchi bosqichida o‘qituvchi o‘quv mashg‘ulotini kvest syujeti asosida loyihalaydi. Har bir bosqich (stansiya yoki vazifa) ma’lum bir bilim yoki kompetensiyani rivojlantirishga

yo‘naltiriladi va bu bosqichlarda Kahoot savollari kalit topshiriq sifatida qo‘llaniladi. Masalan, kvestning keyingi bosqichiga o‘tish uchun talabalar Kahoot testidan muvaffaqiyatli o‘tishlari shart bo‘ladi.

Ikkinchi bosqichda talabalar kichik guruhlarga bo‘linib, muammoli vaziyatni tahlil qiladi, axborotni izlaydi va jamoada qaror qabul qiladi. Bu jarayonda Kahoot oraliq nazorat va motivatsion vosita vazifasini bajaradi. Uchinchi bosqichda har bir kvest bosqichi yakunida Kahoot viktorinasi o‘tkaziladi, natijalar darhol e’lon qilinadi, reyting va ball orqali raqobat muhiti yuzaga keladi. Yakuniy, to‘rtinchi bosqichda esa kvest natijalari asosida o‘rganilgan bilimlar umumlashtiriladi, xatolar tahlil qilinadi hamda talabalarning o‘z-o‘zini baholashi va refleksiyasi tashkil etiladi.

Natijalar va muhokama

O‘tkazilgan tahlillar shuni ko‘rsatadiki, Kahoot platformasini kvest texnologiyasi bilan integratsiyalash quyidagi pedagogik afzalliklarni ta’minlaydi: ta’lim jarayonining interaktivligi oshadi; bo‘lajak o‘qituvchilarda didaktik loyihalash ko‘nikmalari shakllanadi; motivatsiya va ishtirok darajasi kuchayadi; nazariy bilimlar amaliy faoliyat bilan uyg‘unlashadi; baholash jarayoni shaffof va stresssiz bo‘ladi. Shunday qilib, Kahoot orqali talabalar passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchiga aylanadi. Mashg‘ulot jarayoni jonli, dinamik va qiziqarli shaklda tashkil etiladi. Bilimlar o‘yin asosida mustahkamlanadi, baholash esa stresssiz va qulay muhitda amalga oshiriladi. Shuningdek, platforma individual hamda guruhli ishlash imkoniyatlarini taqdim etadi, bu esa bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetensiyalarini har tomonlama rivojlantirishga xizmat qiladi.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, kvest texnologiyasi hamda ta’limiy geymifikatsiya jarayonining pedagogik mohiyati, rivojlanish bosqichlari va ularni oliy ta’lim sharoitida, ayniqsa bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonida qo‘llashning nazariy-metodologik asoslari alohida ahamiyat kasb etadi. O‘rganilgan ilmiy manbalar shuni ko‘rsatadiki, globallashuv va raqamli transformatsiya sharoitida ta’lim sifatini oshirish hamda talabalarda axborot kompetensiyasini shakllantirish dolzarb vazifalardan biri bo‘lib qolmoqda. Bu esa bo‘lajak o‘qituvchilardan internet resurslari, raqamli platformalar va interaktiv metodlardan ongli va maqsadli foydalanish ko‘nikmalarini talab etadi. Kahoot platformasini kvest texnologiyasi bilan integratsiyalash ta’lim jarayonini bosqichma-bosqich, izlanishga asoslangan va interaktiv tarzda tashkil etish imkonini beradi hamda bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetensiyalarini rivojlantirish, pedagogik tafakkurini kengaytirish hamda raqamli ta’lim muhitida samarali faoliyat yuritishga tayyorlashning samarali vositasi sifatida namoyon bo‘ladi [1,B.90].

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. – San Francisco:

Pfeiffer, 2012. – 336 b.

2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – 2011. – B. 9–15.

3. Kahoot! rasmiy veb-sayti. URL: https://kahoot.com (murojaat sanasi: 2026-yil).