

O‘QUVCHILAR BILIMINI BAHOLASHDA KAHOOT! O‘YIN DASTURIDAN FOYDALANISH

Nuraliyev Sherzodbek Adxamovich

Namangan muhandislik-qurilish instituti.

Andijon shahridagi Prezident maktabining “Computer Science” fani o‘qituvchisi

ANNOTATSIYA

Ushbu ilmiy maqolada dunyoning yetakchi o‘quv platformasidan biri **Kahoot!** haqida ma’lumot berilgan.

Kahoot bu global ta’lim o‘yin tarmog‘i bo‘lib, ishga tushirilgandan beri dunyoning 200 dan ortiq mamlakatlarida foydalanib kelinmoqda.

Kahoot! - bu maktablar va boshqa o‘quv muassasalarida ta’lim texnologiyasi sifatida ishlatiladigan turli multimedia elementlari – matn, surat va videolardan foydalanib, o‘quvchilar o‘rtasida onlayn test, debat va so‘rovnomalar o‘tkazish imkoniyatiga ega bo‘lgan platformadir.

Kali so‘zlar: Kahoot, correct, incorrect, Pin kod, nickname, quiz, Question bank, excel, test, savol-javob, viktorina, smartfon, kompyuter, Playmarket, AppStore.

ABSTRACT

In this research paper, one of the world’s leading learning platforms, Kahoot! information is provided.

Kahoot is a global network of educational games that has been used in more than 200 countries since its launch.

Kahoot! - this is a platform with the ability to conduct online tests, debates and surveys among students using various multimedia elements - text, photos and videos - used as educational technology in schools and other educational institutions.

Keywords: Kahoot, correct, incorrect, Pin code, nickname, quiz, Question bank, excel, test, question and answer, quiz, smartphone, computer, Playmarket.

АННОТАЦИЯ

В этом исследовательском документе одна из ведущих мировых обучающих платформ Kahoot! предоставляется информация.

Кахут — это глобальная сеть обучающих игр, которая с момента запуска используется более чем в 200 странах.

Кахут! — это платформа с возможностью проведения онлайн-тестов, дебатов и опросов среди учащихся с использованием различных мультимедийных элементов — текста, фото и видео — используемых в качестве образовательных технологий в школах и других образовательных учреждениях.

Kahoot haqida

Zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalanib, dars paytida qisqa savol-javoblarni o'tkazishga mo'ljallangan maxsus dasturiy vosita bilan ishlashni ko'rib chiqaylik. Bunday dasturiy vositalardan biri Internet tarmog'ida joylashtirilgan **"Kahoot"** dasturidir. Dastur o'qituvchiga dars o'qish jarayonida dars bo'yicha tezkor savol-javob o'tkazish imkoniyatini beradi. O'qituvchi tomonidan tayyorlangan savol va javoblar auditoriyadagi ekranida namoyish etadi. O'quvchilar esa o'zlaridagi smartfon, planshet yoki kompyuterlari orqali berilgan savolning javobini tanlaydilar. Savol-javoblardan olingan natijalar auditoriyadagi ekranda aks etadi. Tizim onlayn rejimida ishlaydi.

Kahoot! dasturi 2012 yilda Norvegiya Texnologiya va Ilmiy Universiteti (NTNU) talabalari Morten Versvik, Johan Brand va Jeymi Bruker tomonidan professor Alf Inge Vang bilan rahbarligi ostida tashkil etilgan, keyinchalik norvegiyalik tadbirkor Ismund Furuset esa unga sarmoya kiritib rivojlantirgan.

Kahoot! 2013 yil mart oyida SXSWeduda xususiy beta-versiyada sotuvga chiqarildi. 2013 yil sentyabr oyida beta ommaga tanishtirildi va shundan beri bu platforma doimo rivojlantirilib kelinmoqda!

2013 yil Kahoot ishga tushirilganimizdan beri ushbu platformadan 3,5mlrd.dan ortiq o'yin o'ynalgan. 2020 yilning o'zida esa Kahoot! platformasida 1,5 milliard yangi o'yinchilar foydalanishgan.

AQShda oxirgi 12 oy ichida Kahootni o'qituvchilar va o'quvchi, talabalarining yarmi o'ynatgan yoki o'ynagan.

Kahoot!ni biz uchun asosiy yangiligi shundaki, bu platforma O'zbekistonda hali keng ommalashmagan. Ushbu metodik tavsiya oqrali ushbu ta'lim dasturdan foydalanish haqida ma'lumotga ega bo'lish mumkin.

Hozirgi kunda Kahoot platformasidan ta'limdan boshqa sohalarda ham, turli kompaniyalar treninglar, taqdimotlar, tadbirlar uchun o'ynashmoqda. Kahoot! bir necha daqiqada istalgan mavzuda, har qanday tilda o'yin yaratishga imkon beradi.

Kahoot ijtimoiy ta'lim uchun mo'ljallangan bo'lib, o'quvchilar interaktiv doska, proektor yoki kompyuter monitori kabi umumiy ekran atrofida to'planib o'naladigan o'yin dasturidir. Saytdan Skype, Zoom, Google Meet, Google Hangouts kabi ekran almashish vositalari orqali ham foydalanish mumkin. O'yin oddiy, barcha o'yinchilar o'qituvchidan yoki boshqa shaxs tomonidan yaratilgan savollarga javob berish kerak. Ushbu savollarga berilgan javoblar natijasi mukofot tarzida ballarga o'zgartiriladi. Keyin har bir savoldan keyin ekranda ballar reytingi ko'rinadi.

Kahootdan foydalanishda veb-interfeysi orqali turli veb brauzerlardan va mobil qurilmalar foydalanish mumkin. 2017 yil sentyabr oyidadan boshlab Kahoot dasturini uy vazifasini bajarish uchun mobil versiyasini ishga tushirdi.

Tajribaning mohiyati yuzasidan tahliliy, analitik materiallar.

Kahoot!ni ishga tushirish

Dasturning bosh sahifasiga kirish uchun Internet tarmog'ida <https://create.kahoot.it> manziliga murojaat qilish kerak.

Kahoot veb sayti ishlash uchun, avvalo agar siz o'qituvchi bo'lsangiz, tizimda "O'qituvchi" maqomini bajaruvchiga tegishli ma'lumotlarni quyidagi maydonlarga ketma-ket kiritamiz. O'qituvchiga tegishli ma'lumotlar mos holda tegishli maydonlarga kiritilgach o'qituvchiga mo'ljallangan "Ish joyini tavsiflash" interfeys ochiladi.



3-rasm. Tizimda "O'qituvchi" rolini tanlaymiz.

4-rasm. O'qituvchiga tegishli ma'lumotlarni kiritish

Yuqoridagi ma'lumotlar tasdiqlangach, oynada ro'yxatdan o'tish oynasi hosil bo'ladi. Hisob (akkaunt) ochish uchun elektron pochta login va paroli bilan ro'yxatdan o'tishingiz mumkin. Agarda qurilmangizda Google yoki Microsoft tizimidan hisobingiz ochilgan bo'lsa, to'g'ridan-to'g'ri ro'yxatdan o'tishingiz mumkin.

Kahootda savol - javob tuzish

O'qituvchi tomonidan dars paytida tezkor savol-javob o'tkazish uchun dars bir necha qismlarga ajratilib, uning har bir qismi uchun avvaldan savol-javoblar tuzib qo'yilishi kerak. Bu savol-javoblar Kahoot dasturiga kiritilishi lozim. Tezkor savol-javoblarni tizimga kiritish uchun **New kahoot** tugmasi sichqoncha bilan chertiladi

Kahoot savollarini hosil qilishda sarlavha tanlash

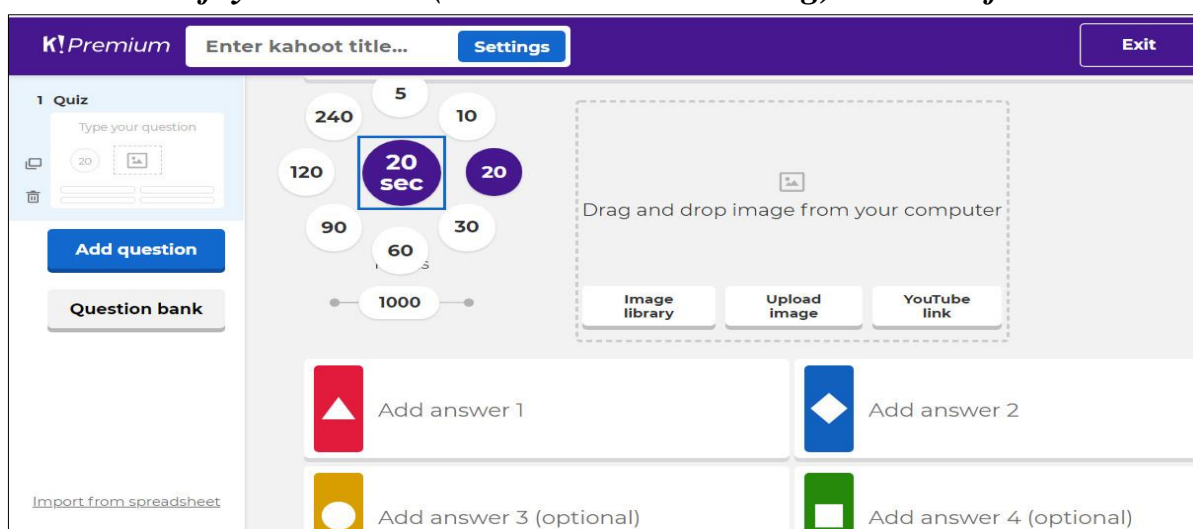
Ushbu bo'limga, masalan biz "Microsoft Excel dasturi" mavzusi bo'yicha test savollari tuzmoqchimiz. "Title" katakchasiga tuziladigan savol-javobning sarlavhasini

yozamiz. “**Discription**” bo‘limiga savollar haqida qisqa izoh, “**Cover image**” bo‘limiga esa mavzuga oid rasm kiritish mumkin.

6-rasm. Test savollarini tuzish uchun sarlavha kiritish qismi

Quiz tugmasi chertilganda quyidagi oyna ochiladi. Tezkor savol-javoblarga tegishli ko‘rsatkichlar kitirilgach, savol va javoblarning o‘zi kiritiladi. Yangi savol qo‘shish uchun “**Add question**” (Savol qo‘shish) tugmasi bosiladi. Agarda ilgari o‘zingiz yoki boshqalar yaratgan savollardan foydalanmoqchi bo‘lsangiz “**Question bank**” maydoniga savol kiritiladi va to‘g‘ri javobga tugmasi bosib qo‘yiladi.(savolga qo‘shimcha tariqasida video lavha va fotosurat ham qo‘shish mumkin).

Tizimdan foydalanuvchi (savolnoma tuzuvchining) bosh sahifasi



9-rasm. Tezkor savol-javoblarni kiritish

Barcha savollar qo‘shilganidan so‘ng, play tugmasi bosilganda o‘quvchilar kirishi mumkin bo‘lgan <http://play.kahoot.it> manzilidagi oyna ochiladi.

Bu yerda «**Klassik**» rejimi orqali har bir o‘quvchi o‘zining (telefon, planshet, kompyuter) qurilmasidan foydalanib kiradi, o‘zi uchun ball to‘playdi. **Team mode** (jamoaviy rejim)da o‘quvchilar guruhlariga bo‘linadi va to‘g‘ri javob uchun guruhga ball beriladi. Kerakli rejim tanlanganidan so‘ng savol-javobga qo‘shiluvchilar uchun maxsus axborot oynasi ochiladi. Bu yerda tizimning Internet tarmog‘idagi manzili va seans pinkodi aks ettiriladi.

Qatnashayotgan o‘yin ishtirokchilari internet brauzerdan www.kahoot.it manzili bo‘yicha yoki mobil qurilmalar uchun ishlab chiqarilgan “Kahoot!” dasturi o‘rnatilgan bo‘lishi kerak. Bu dasturni **Playmarket** yoki **AppStore**dan yuklab olish mumkin. Kahootni ishga tushirilgandan so‘ng quyidagi oyna hosil bo‘ladi. **Game PIN** bo‘limiga asosiy ekrandagi 7 ta raqamdan iborat bo‘lgan pin kod kiritiladi. So‘ngra **Nickname** bo‘limiga esa o‘yinchi taxallusi yoki jamoa nomi kiritilib, Ok bosiladi.

Shundan so'ng o'qituvchi ekranida qo'shilgan ishtirokchilar nomi paydo bo'ladi. Barcha o'quvchilar seansga qo'shilganidan so'ng start tugmasi bosiladi. "Start" tugmasi bosilganda, barcha uchun umumiy savol bosh ekranda paydo bo'ladi (16-rasm).

Har bir javob maxsus belgi va rang bilan belgilangan bo'ladi, o'quvchilarning qurilmalarida faqat javoblar aks ettiriladi.

Har bir savolga berilgan javoblarni tahlil qilish uchun savoldan so'ng to'g'ri javob berganlar yuqori ball (agar ikki va undan ortiq o'quvchi to'g'ri javobni ko'rsatgan bo'lsa, to'g'ri javobni birinchi tanlagan o'quvchilarga yuqoriroq ball beriladi) olgan o'quvchilarning reytingini ko'rsatib turuvchi oyna ochiladi.

Savol e'lon qilingach, ishtirokchi o'yinchilar qurilmasi ekraniga shunday tasvir paydo bo'ladi. Agar **"Microsoft"** javobini belgilamoqchi bo'lsangiz, **qizil** tugmani, **Linux** javobiniga **ko'k** tugma, **Google** javobiniga **sariq** tugma, **Apple** javobiniga uchun esa **yashil** tugmani boshish kerak bo'ladi.

Savoldan keyin ekranda javoblar reyting jadvali chiqadi, ishtirokchilar qaysi savolga javob berganliklarini, hamda to'g'ri javobni ham ko'rsatib o'tiladi.

O'yinchi qurilmasi oynasida to'g'ri javob berilgan bo'lsa, **"Correct"** (*To'g'ri*), agarda noto'g'ri javob berilgan bo'lsa **"Incorrect"** (*Noto'g'ri*) yozuvlari paydo bo'ladi. Tahlil qilib bo'lingach «Next» tugmasi bosiladi va keyingi savollarga o'tiladi.

Quyidagilarni qaysi biriga ko'proq hajmdagi axborot sig'adi?



kahoot.it Game PIN: 6723431

Javoblar soni 4 tagacha variantda bo'lishi mumkin. Javoblar soni 2 ta variantda ham yaratilgan bo'lishi mumkin.

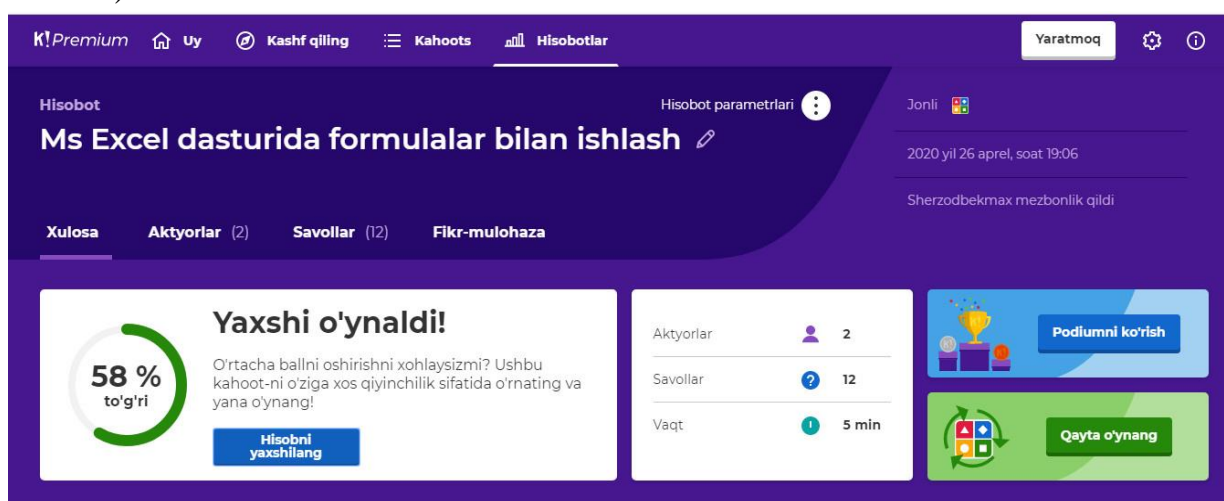
O'yinchilar savolga javob bergandan so'ng, katta ekranda diagramma hosil bo'ladi.

Barcha savollarga javob berilgandan so'ng «End» tugmasi bosiladi va seans tugatiladi (20-rasm). «End» tugmasi bosilgach, tezkor savol-javobda yuqori ball to'plagan o'quvchilarning ismlari chiqadi (19-rasm).

1, 2 va 3 o'rinni qo'lga kiritgan o'yinchilar qurilmalari ekranida o'yinda g'olib bo'lgan o'yinchilar qurilmalari ekranida quyidagicha tasvirlar paydo bo'ladi.

O'yinda qatnashgan o'quvchilar reytingi

O'yin yakunlangach, barcha qatnashgan o'quvchilar natijasini ko'rish uchun "Get Feedback" tugmasi bosiladi. Seans davomidagi barcha jarayonlarning xronologiyasini yuklab olish va natijalar baholanishi mumkin. Yuklab olingan .xls kengaytmali faylda o'yin xronologiyasi to'g'risidagi barcha ma'lumot aks ettiriladi (21-rasm).



O'yin xronologiyasi haqida ma'lumot

Kahoot dasturidan darslar jarayonida foydalanish uchun auditoriyada Internet tarmog'i mavjud bo'lishi va undan samarali foydalanish uchun tegishli texnika vositalari (kompyuterlar, tarmoqqa ulangan telefon, proyektor) mavjud bo'lishi kerak. Kahoot dasturidan darslar foydalanish davrida quyidagi imkoniyatlarni yaratadi:

1. Dars o'qilishi jarayonida uning o'zlashtirilishini nazorat qilish.
2. Darsning bir qismi o'qilgach, uning qay darajada o'zlashtirilishini aniqlash va qisqa savol-javob o'tkazish orqali o'quvchilarning diqqatini dars mazmuniga jalb qilish.
3. Qisqa savol-javoblar natijasiga qarab tinglovchilarga tegishli ballar berish. O'quvchilar tomonidan dars paytida to'plagan ballar Oraliq va Yakuniy nazorat ballariga qo'shilishi mumkin.
4. Dars paytida uni diqqat bilan tinglayotgan va faol ishtirok etgan o'quvchilarni aniqlash hamda ularning bilimini baholash.
5. Ushbu dastur platformasini barcha fanlarga tadbiq qilish mumkin.

Hozirgi kunda ta'lim jarayonida innovatsion texnologiyalar, pedagogik va axborot texnologiyalarini o'quv jarayonida qo'llashga bo'lgan qiziqish, e'tibor kuchaygan.

Jahon tajribasi shuni ko'rsatmoqdaki, har tomonlama rivojlangan innovatsion tizimga ega mamlakatlardagina innovatsiya jarayonlari samarali amalga oshirilib, texnologiyalar va boshqa ilmtalab mahsulotlar tijoratlashtirilmoqda. Zero, ilm-fan davlatning texnik taraqqiyoti va jamiyatning ijtimoiy-iqtisodiy rivojlanishini ta'minlaydigan ushbu integratsiya mexanizmining asosini tashkil qiladi.

Xulosa o'rinda shuni ta'kidlash joizki, bugungi kun innovatsion texnologiyalarini ilm-fan va ta'lim sohasida muvaffaqiyatli qo'llanilsa, yangi yosh avlod ana shu jahon tajribasi asosida saboq olib, ulg'aysa, davlatimizning ertangi istiqboli, kelajagi yorqin bo'lishiga shak-shubha yo'q.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. [„What is kahoot? Answered“](#). *Kahoot.com*.
2. [↑ „Kahoot! as Formative Assessment - Center for Instructional Technology“](#) (en-US). *Center for Instructional Technology* (2-iyul 2015-yil). 9-avgust 2017-yil.
3. [↑ „Why Kahoot is one of my favourite classroom tools — Tomorrow's Learners“](#) (en-US). 9-avgust 2017-yil.
4. [↑ „Kahoot Trivia“](#). *Allen County Public Library*. 10-avgust 2017-yil.
5. [↑ ^{Jump up to:5.0 5.1} Company History & Key Facts“](#) (en-US). *Kahoot!*. 3-noyabr 2018-yil.
6. [↑ „Skype in the Classroom & Kahoot - Microsoft in Education“](#) (en). *education.microsoft.com*. 10-avgust 2017-yil
7. [↑ „Can I play Kahoot! with others remotely?“](#) (en). *Kahoot! Support*. 7-iyun 2018-yil.

www.youtube.com

www.wikipedia.org