



Kahoot - O'quv Platformasi Haqida

Ne'matulla Abdukarimovich Gulbaev

Toshkent shahar pedagog kadrlarni yangi metodikalarga o'rgatish milliy markazi dotsenti

Alina Viktorovna Martsinkovskaya

Toshkent davlat agrar universiteti o'qituvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada Kahoot - o'yinli o'quv platformasi haqida ma'lumotlar berilgan va o'quv jarayonida undan samarali foydalanish yollari keltirilgan.

Аннотация: в данной статье представлена информация о Kahoot — игровой образовательной платформе и способах ее эффективного использования в образовательном процессе.

Annotation: This article provides information about Kahoot, a gaming educational platform, and ways to use it effectively in the educational process.

Kahoot - ta'lim loyihalari uchun zamonaviy, rang-barang dizaynlashtirilgan o'quv o'yin platformasi bo'lib, o'quv o'yinlarini, viktorinalarni yaratish, nashr etish va o'ynashni osonlashtiradi.

Norvegiya fan va texnologiya universiteti bilan hamkorlikda Yoxan Brand, Johan Brand va Morten Versvik tomonidan 2012-yilda tashkil etilgan. Platformaning ommalashuviga professor Alf Inge Wang va norvegiyalik tadbirkor Åsmund Furuseth qo'shilgan.

Kahoot! 2013-yil mart oyida SXSWedu -da xususiy beta -versiyada ishga tushirildi va beta-versiya 2013-yil sentabr oyida ommaga chiqarildi. U ijtimoiy ta'lim uchun mo'ljallangan bo'lib, o'quvchilar interfaol doska, proyektor yoki kompyuter monitori kabi umumiy ekran atrofida to'plangan. Saytdan Skype, Zoom yoki Google Hangouts kabi ekran almashish vositalari orqali ham foydalanish mumkin. O'yin dizayni shundayki, o'yinchilar o'z qurilmalariga tez-tez qarashlari kerak. O'yin jarayoni oddiy; barcha o'yinchilar umumiy ekranda ko'rsatilgan yaratilgan o'yin PIN -kodi yordamida ulanadi va o'qituvchi, biznes rahbari yoki boshqa shaxs tomonidan yaratilgan savollarga javob berish uchun qurilmadan foydalaniladi. Bu savollar mukofot ballariga o'zgartirilishi mumkin. Yaratuvchi o'yinchilar 0, 1000 yoki 2000 ball olishlarini tanlashlari mumkin. O'yinchi olgan ballar o'yinchi qancha olishi mumkinligi va o'yinchining javob



berish uchun qancha vaqt ketishiga qarab hisoblanadi. O'yinchi qanchalik tez javob bersa va o'yinchi to'g'ri javob bersa, shuncha ko'p ball oladi. Ballar har bir savoldan keyin peshqadamlar jadvalida ko'rsatiladi. O'yinchi ham ketma-ketlikni qo'lga kiritishi mumkin, ya'ni ular ko'proq savollarga ketma-ket javob berishadi. Ularning chizig'i qanchalik yaxshi bo'lsa, savolga to'g'ri javob berganda shuncha ko'p ball oladi.

Kahoot! veb-brauzer orqali yoki mobil qurilmalardagi ilovada o'ynash mumkin. 2017-yil mart oyida Kahoot! bir milliard ishtirokchi o'yinchilarga yetdi va may oyida kompaniya 50 million oylik faol foydalanuvchilarga ega ekanligi xabar qilindi. 2017-yil sentabr oyida Kahoot! uy vazifasi uchun mobil ilovani ishga tushirdi.

2017-yildan boshlab Kahoot! Northzone, Creandum va Microsoft Ventures kompaniyalaridan 26,5 million dollar mablag' to'pladi. 2018-yil 11-oktabr holatiga ko'ra, Kahoot! 300 million dollarga baholangan. 2020-yil 11-iyun holatiga ko'ra, Kahoot! 1,5 milliard dollarga baholangan va Shimoliy zonadan qo'shimcha kapital jalb qilingan.

2020-yildan boshlab Kahoot! endi turli savol turlaridan foydalanishi mumkin. Viktorina savolning asosiy turidir. Bu savol kamida 2 variantni talab qiladi, ulardan biri to'g'ri javob sifatida belgilanishi kerak. Ixtiyoriy pulli obuna „bitta tanlash“ yoki „ko'p tanlov“ o'rtasida tanlov qilish imkoniyatini qo'shadi. Yagona tanlash o'yinchi faqat bitta variantni tanlashi mumkinligini bildiradi va ko'p tanlov foydalanuvchiga taqdim etilgan to'rtta variantdan istalgan sonini tanlashi mumkinligini bildiradi. Haqiqiy yoki noto'g'ri variant ham mavjud, asosiy farqi shundaki, faqat ikkita variant (to'g'ri yoki noto'g'ri) o'zgarmasdir va ularni o'zgartirib bo'lmaydi. Ushbu ikki tur hisobni yangilashni talab qilmaydi. Keyingi savol turi ochiqdir, ya'ni o'yinchilar ochko olish uchun to'g'ri javobni kiritishlari kerak. Yaratuvchi qabul qilingan javobni tanlashi kerak, biroq ular bir nechta qabul qilingan javoblarni ham belgilashlari mumkin. Savolning oxirgi turi Puzzle bo'lib, o'yinchi to'rtta variantni yaratuvchi to'g'ri deb belgilagan tartibda tekislashni talab qiladi. Masalan: Mamlakatlarni aholi soni bo'yicha eng kam aholidan tortib eng ko'p aholiga qadar tekislang.

O'yin oxirida g'oliblar podiumida 3 ta eng yaxshi o'yinchining animatsiyasi mavjud. O'yinchilar o'zlarining tajribalariga asoslanib Kahootni baholashlari mumkin.



2021-yilda Kahoot! Clever Inc.ning global miqyosda qamrovini kengaytirish uchun SSO raqamli o'quv platformasi Clever, Inc.ni 500 million dollarga sotib olishini e'lon qildi.

Kahoot-da ishlatiladigan o'yin tushunchasi! 2006-yilda Norvegiya Fan va Texnologiya Universitetining Kompyuter fanlari bo'limi professori Alf Inge Vangning g'oyasi sifatida boshlangan. Ushbu kontseptsiya magistrantlar bilan hamkorlikda o'tkazilgan tajribalarda ishlab chiqilgan va sinovdan o'tgan bir nechta prototiplarga olib keldi. G'oya o'qituvchi o'yin ko'rsatuvi boshlovchisi bo'lgan va talabalar o'zlarining mobil qurilmalaridan foydalangan holda da'vogar bo'lgan sinfni o'zgartirishlari kerak edi. Dastlabki prototip Lecture Quiz deb nomlangan. Lecture Quiz 1.0 2006-yilda, haqiqiy smartfonlar paydo bo'lishidan oldin ishlab chiqilgan (birinchi iPhone 2007-yil 29-iyunda chiqarilgan). Server Java va MySQL -da, o'qituvchi mijozni Java ilovasi sifatida amalga oshirgan Apache veb-server bilan integratsiya qilingan, grafiklar uchun OpenGL bilan birgalikda, talabalar mijozlari esa Java 2 Micro Edition -da amalga oshirilgan, bu esa mijozni mobil telefonlarda ham, noutbuklarda ham ishga tushirishga qo'l kelgan. O'yinni shaxsiy noutbuklari yordamida o'ynagan talabalar universitetda mavjud Wi-Fi tarmog'idan foydalanishlari mumkin edi, mobil telefon yordamida o'ynaganlar esa uyali tarmoq orqali 3G dan foydalanishlari kerak edi. Ikkinchi turdagilar kamchilik edi, chunki talabalar ma'ruza viktorinasini o'ynash uchun o'z cho'ntagidan pul to'lashlari kerak edi, chunki o'sha paytda telekom provayderlari har bir megabayt uchun haq olishgan. Lecture Quiz bilan birinchi tajriba Norvegiya Fan va Texnologiya Universitetida yigirma nafar talaba ishtirokidagi auditoriyada o'tkazildi, unda asosiy e'tibor samaradorlik va foydalilikka qaratildi. Tajriba natijalari shuni ko'rsatdiki, Lecture Quizdan foydalanish nisbatan oson bo'lib, o'rganishni oshirishga hissa qo'shgan. Ular, shuningdek, bu o'qituvchi va talabalar uchun qiziqarli ekanligini va ko'proq ma'ruzalarda qatnashish motivatsiyasini oshirishini aniqladilar. 2006-yildan 2011-yilgacha Lecture Quiz ning to'rtta versiyasi ishlab chiqildi, bunda asosiy o'zgarishlar foydalanish qulayligini yaxshilash bilan bog'liq bo'lib, viktorinalar yaratishni osonlashtirdi va amalga oshirish uchun yangi texnologiyalardan foydalanish imkoniyati qo'shildi.

Lecture Quiz 2.0 o'qituvchi va talaba mijozlari veb-interfeyslarga ega bo'lgan birinchi prototip bo'ldi. 2.0 prototipini sinovdan o'tkazgan eksperiment shuni ko'rsatdiki, o'qituvchi va talaba mijozlari uchun foydalanish qulayligi yaxshilangan va kontseptsiya talabalarning motivatsiyasini, faolligini,



konsentratsiyasini va o'rganishni idrok etishni oshirgan. Lecture Quiz-ning oxirgi versiyasi 3.0 versiyasi bo'lib, HTML 5 va CSS3, avatarlar va bir nechta o'yin/jamoa rejimlari yordamida amalga oshirilgan foydalanuvchi interfeysi sezilarli darajada yaxshilangan. Lecture Quiz 3.0 universitetda, shuningdek, Skaun Ungdomsskole kabi turli maktablarda tashqarida sinovdan o'tkazildi, bu erda talabalar ijtimoiy fanlar bo'yicha test topshirganidan xursand bo'lishdi.

Kahoot 2013-yilda ishga tushirilgan keyin, tadqiqot hamjamiyati sinflarda o'yinga asoslangan o'quv platformasidan foydalanish ta'siri bilan bog'liq ko'plab tajribalar o'tkazdi. Norvegiya fan va texnologiya universitetida 252 nafar talaba ishtirokida o'tkazilgan kvazi-eksperimentda Kahoot!ning eskirish effekti o'rganildi. Natijalar vaqt o'tishi bilan o'quvchilarning faolligi, motivatsiyasi, konsentratsiyasi yoki o'rganishning idrok etilishida statistik jihatdan sezilarli pasayishlarni ko'rsatmadi, ammo sinf dinamikasida sezilarli o'zgarishlar bo'ldi (besh oydan keyin o'yinchilar o'rtasidagi muloqot kamroq bo'ldi). Xulosa shu ediki, Kahoot! besh oy davomida qayta-qayta foydalangandan so'ng talabalarning faolligini, motivatsiyasini, konsentratsiyasini va o'rganishni kuchaytirishga muvaffaq bo'ldi. Qattiq takroriy foydalanishdan keyin talabalar e'tiborini jalb qilishning asosiy omili Kahootning raqobatbardosh tabiati ekanligi aniqlandi!.

Norvegiya fan va texnologiya universitetida 384 talaba ishtirokida o'tkazilgan kvazi-eksperimentda, Kahoot! qog'oz viktorina va Clicker deb nomlangan oddiy so'rov tizimidan foydalanish bilan solishtirildi.[24] Natijalar boshqalarga nisbatan o'yinlashtirilgan yondashuv (Kahoot!) uchun motivatsiya, jalb qilish, zavqlanish va konsentratsiyada statistik jihatdan sezilarli yaxshilanishni ko'rsatadi. Biroq, natijalar o'rganish natijalarida sezilarli farqlarni ko'rsatmadi.

Norvegiya fan va texnologiya universitetida 593 talaba ishtirok etgan yana bir kvazi-eksperiment Kahoot-da nuqta va audiodan qanday foydalanishni o'rgandi, bu esa konsentratsiya, ishtirok etish, zavqlanish, o'rganish, motivatsiya va sinf dinamikasiga ta'sir qiladi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, audio va nuqtalar diqqatni jamlash, jalb qilish, zavqlanish va motivatsiya sohalarida qo'llanilishida sezilarli farqlar mavjud. Eng yomon natija audio va nuqtalar o'chirilgan holatda bo'ldi. Eng hayratlanarlisi esa audiodan foydalanish sinf dinamikasiga qanday ijobiy ta'sir ko'rsatganligi edi.

Norvegiya Fan va Texnologiya Universitetining ikki talabasi tomonidan olib borilgan tadqiqotlarga ko'ra, veb-saytga kirishda tarmoqning kechikishi



platformaning bo'ylama va kesma tadqiqotlari tajribasi sifatiga katta ta'sir ko'rsatadi, namuna hajmi N=21.

Kahoot-dan foydalanishning ta'siri bo'yicha 93 ta tadqiqotni o'z ichiga olgan adabiyot sharhi 2020-yilda Computers & Education jurnalida chop etilgan. Bu Kahoot-dan qanday foydalanish bo'yicha chop etilgan ko'plab tadqiqotlar (tajribalar, amaliy tadqiqotlar, so'rovlar va boshqalar) o'rganiladigan birinchi adabiyot sharhidir!, shuningdek u sinfda o'rganishga ta'sir qiladi. Ko'rib chiqishda asosiy e'tibor o'quv samaradorligi, sinf dinamikasi, o'quvchilar va o'qituvchilarning munosabati va tasavvurlari, o'quvchilarning tashvishlariga qaratilgan. Asosiy xulosa shuki, Kahoot! ta'lim samaradorligiga, sinf dinamikasiga, munosabatlarga ijobiy ta'sir ko'rsatadi va asosiy qiyinchiliklarga „texnik muammolar“, „savol va javoblarni ko'rish“, „vaqt stressi“, „yutqazishdan qo'rqish“ kiradi. ". Ushbu sharhga kiritilgan tadqiqotlar miqdoriy va sifatli tadqiqot usullarining aralashmasidan foydalanadi, ular boshqa narsalar qatorida Kahoot! an'anaviy o'qitish va boshqa vositalar bilan solishtirganda ta'lim samaradorligida statistik sezilarli yaxshilanishga ega, talabalar va o'qituvchilarning ma'ruzalarni idrok etishlarida statistik jihatdan sezilarli yaxshilanish, sinf dinamikasida statistik jihatdan sezilarli yaxshilanish va Kahoot! an'anaviy o'qitish va boshqa vositalar bilan solishtirganda talabalarning tashvishlarini kamaytirishi mumkinligi aniqlangan.

Adabiyotlar:

1. Internet saytlari.
2. N.A.Gulbaev. "Qishloq xo'jaligida axborot texnologiyalardan foydalanish" fanini o'qitishda raqamli texnologiyalarning o'rni. «Ta'lim jaraenida raqamli texnologiyalarni joriy etish samaradorligi» mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy anjuman materallari. 2023 yil 20 oktyabr. Chirchiq shahri.