

RAXMANOV Qurbon Sodikovich
*O'zbekiston xalqaro islom akademiyasi
 Zamonaviy axborot-kommunikatsiya
 texnologiyalari kafedrasi mudiri,
 texnika fanlari nomzodi, dotsent*

TA'LIM JARAYONIDA INTERAKTIV KONTENTLARNI ISHLAB CHIQUISHDA «KAHOOT» PLATFORMASIDAN FOYDALANISH

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ «KAHOOT» ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРАКТИВНОГО КОНТЕНТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

USING THE PLATFORM «KAHOOT» IN THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Annotatsiya: Ushbu maqolada ta'lim jarayonida mashg'ulotlarni interaktivligini yanada oshirishda foydalanuvchi mashhur platformalardan biri kahoot imkoniyatlari va uning afzalliklari haqida fikr yuritilgan. Kahoot platformasida yangi kontentlarni yaratish, ulardan foydalanish usullari va jarayonlari bosqichma-bosqich yoritib berilgan. Shuningdek, maqolada hozirgi vaqtda zamon talablaridan biri bo'lgan sifatli ta'limni amalga oshirishda nimalarga e'tibor qaratish lozimligi haqida ma'lumot berilgan.

Kalit so'zlar: kahoot, kontent, interaktiv ta'lim jarayoni, platforma, interfaol ta'lim, sifatli ta'lim, onlayn, virtual, andragogika, loyiha, geymifikatsiya, muammoli vaziyat, kurs.

Аннотация: В этой статье рассматривается kahoot, одна из популярных платформ, используемых для повышения интерактивности занятий в образовательном процессе, и ее преимущества. Методы и процессы создания нового контента на платформе Kahoot с их использованием объясняются шаг за шагом. Также в статье представлена информация о том, на что следует обратить внимание при реализации качественного образования, что является одним из требований времени.

Ключевые слова: kahoot, контент, интерактивный образовательный процесс, платформа, интерактивное образование, качественное образование, онлайн, виртуальный, андрагогика, проект, геймификация, проблемная ситуация, курс.

Annotation: This article discusses kahoot, one of the popular platforms used to increase the interactivity of classes in the educational process, and its benefits. The methods and processes for creating new content on the Kahoot platform using them are explained step by step. The article also provides information on what should be paid attention to when implementing quality education, which is one of the requirements of the time.

Keywords: kahoot, content, interactive educational process, platform, interactive education, quality education, online, virtual, andragogy, project, gamification, problem situation, course.

KIRISH

Hozirgi vaqtda ta'lim jarayonida o'qitishning interaktiv ta'limning zamonaviy usullaridan foydalanish rivojlanib bormoqda. Albatta bu darsni sifatini oshirishga va sifatli ta'limni tashkil etishda samarali hisoblanadi. Ayniqsa, hozirgi vaqtda ta'lim jarayonida geymifikatsiyadan foydalanish eng yuqori darajaga chiqdi desak mubolag'a bo'lmaydi. Chunki geymifikatsiya orqali ta'lim jarayonini tashkil etish katta samara beradi. Buni ayniqsa andragogik ta'limni olib borishda muhimligini barcha tasdiqlaydi.

O'qitishning bunday zamonaviy metodlarini qo'llash o'qitish jarayonida yuqori samaradorlikka erishishga olib keladi. Bunday zamonaviy platformalardan foydalanish albatta darsning mavzusidan kelib chiqqan holda olib boriladi. O'z navbatida albatta an'anaviy dars shaklini saqlab qolgan holda yangi platformalardan foydalanish ya'ni ta'lim oluvchilarni faollashtiradigan turli-tuman usullardan foydalangan holda bilim olish jarayonini boyitish ta'lim oluvchilarning o'zlashtirishini ma'lum bir darajada o'sishiga xizmat qiladi.

Interfaol ta'lim metodlari sifatida ko'plab platformalardan foydalanish mumkin. Platformalar soni yildan yilga oshib bormoqda. Bunday platformalarni bir xil sohada qo'llanadiganlari bo'lishi bilan birga, barcha fanlar va treninglar uchun foydalana oladigan texnologik jihatdan mukammallashtirilgan turlari ham mavjud.

Amaliyotda ulardan muayyan maqsadlar uchun moslarini ajratib tegishli qo'llash mumkin. Bu holat hozirda interfaol ta'lim metodlarini ma'lum maqsadlarni amalga oshirish uchun to'g'ri tanlash muammosini keltirib chiqargan.

Buning uchun dars jarayoni oqilona tashkil qilinishi, ta'lim beruvchi tomonidan ta'lim oluvchilarning qiziqishini orttirib, ularning ta'lim jarayonida faolligi muttasil rag'batlantirilib turilishi, o'quv materialini kichik-kichik bo'laklarga bo'lib, ularning mazmunini ochishda aqliy hujum, kichik guruhlarda ishlash, bahs-munozara, muammoli vaziyat, yo'naltiruvchi matn, loyiha, geymifikatsiya, rolli o'yinlar kabi metodlarni qo'llash va ta'lim oluvchilarni amaliy mashqlarni mustaqil bajarishga undash talab etiladi. Bunday platformalarga Canva, Powtoon, Jeopardy, Padlet, Kahoot, Quizizz, Prezi va boshqalarni keltirish mumkin. Shunday platformalardan biri kahoot haqida to'xtalib o'tamiz.

ASOSIY QISM

Kahoot platformasi 2012-yilda Norvegiyaning Norvegiya Fan va texnologiya universiteti xodimlari Alf Inge Wang, Morten Versvik, Johan Brand va Jamie Brookerlar tomonidan Bengaluru shahrida ishlab chiqilgan. 2013-yil sentyabr oyida esa beta-versiyasi ommaga keng e'lon qilingan. 2013-yildan beri Kahoot platformasidan butun dunyo foydalanuvchilari foydalanib kelishmoqda. Albatta platforma o'z navbatida yildan yilga o'z imkoniyatlarini takomillashtirib bormoqda.

Kahoot platformasi asoschilari ta'limga asoslangan kompaniyani qurish bilan birga asosiy e'tiborni sinfga, ya'ni auditoriyaga qaratishgan. Kahoot asosiy e'tiborni geymifikatsiyaga qaratgan.

Kahootdan foydalanish doirasi juda ham kattalashib nafaqat dasr mashg'ulotlarida balki, biznes mashg'ulotlarida, sport va madaniy tadbirlarda, har qanday ijtimoiy va o'quv kontekstida, xoh online yoki xoh offlayn tarzda tashkil etish imkonini beradi.

Kahootning hozirda Kahoot for schools!, Kahoot for business!, Kahoot for home! va Kahoot Academy turlari bor.

Kahoot har bir kishiga, jumladan, bolalarga, talabalarga va xodimlarga o'zining to'liq ta'lim salohiyatini oshirish imkoniyatini beradigan global o'quv platformasi hisoblanadi.

Kahoot platformasi har qanday jismoniy

yoki yuridik shaxs yoki kompaniya uchun jozibador ishtirokni ta'minlab beradigan, o'quv o'yinlarini yaratuvchi, ma'lumotlar almashishni osonlashtiruvchi platforma. Kahoot o'yinlaridan istalgan joyda, shaxsan yoki virtual tarzda, Internetga ulangan holda har qanday qurilma yordamida foydalanish mumkin. Kahoot sinfda, ishda, individual, virtual, uyda ijtimoiy foydalanish yoki mustaqil o'rganish uchun bepul va pullik ta'riflarni taklif qiladi.

Bugungi kunda Kahootdan dunyo bo'ylab 9 milliondan ortiq o'qituvchi, yuz millionlab talabalar hamda 500 dan ortiq kompaniyalar foydalanib kelmoqda.

So'nggi 12 oy ichida Kahootda 400 milliondan ortiq o'yin o'ynalgan! Bu o'yinlarda 200 dan ortiq mamlakatdan 2 milliarddan ortiq foydalanuvchi qatnashgan.

Kahoot bosh ofisi Norvegiyada joylashgan bo'lib, AQSh, Buyuk Britaniya, Fransiya, Finlyandiya, Estoniya, Daniya va Ispaniyada ham ofislari bor. Ular orqali 1 milliondan ortiq pullik foydalanuvchilarga xizmat ko'rsatib kelmoqda.

Kahoot missiyasi, ya'ni shiori etib - "O'qishni ajoyib tarzda tashkil qilish" belgilangan. Kompaniya asoschilari "Kahootda biz hammamiz umrbod o'rganishga intilamiz. Hayotda biz qiziqish va o'yin orqali yangi ko'nikmalarni shakllantiramiz. Yosh va qobiliyatni qiziqarli va ijtimoiy usulda birlashtirib, o'zimizdagi o'quv salohiyatimizni oshiramiz. Har bir o'quvchida bu potensialni ochib berish va oshirish bizni ruhlantiradi. Biz buni foydalanuvchilarimiz uchun qiziqarli va foydali tajribalar yaratish hamda dunyodagi yetakchi o'quv platformasini yaratish haqidagi tasavvurimiz orqali amalga oshiramiz" deb maqsad qilib olishgan.

Kahoot platformasidan ro'yxatdan o'tish. Shuni alohida ta'kidlash kerakki, hozirgi vaqtda barcha tizimlar zamonaviylikka intilgan holda, o'z platformasini yirik kompaniyalar bilan integratsiyasini ta'minlash orqali faoliyat olib borishni ma'qul ko'rishmoqda. Bu esa ikkala taraf uchun foydali bo'lishi bilan birga, foydalanuvchilar uchun ham qulayliklar tug'diradi. Ya'ni, bitta platformadan ro'yxatdan o'tasiz (masalan, gmail.com dan) va u orqali istalgan platformaga kira olasiz. Shuning uchun, barcha foydalanuvchlarga albatta gmail.com dan E-mail ochishni tavsiya qilamiz.

Kahoot.comdan ro'yxatdan o'tishda o'qituvchilar uchun zarurligini hisobga olib Teacher profilini tanlanadi. O'z navbatida tizim qaysi ta'lim sohasida ishlashni so'raydi. Shuni nazarda tutish kerakki, bu odatda ro'yxatdan o'tganlarni statistikasini yuritish uchun zarur. Shuning uchun bemalol sohangizni tanlashingiz mumkin.

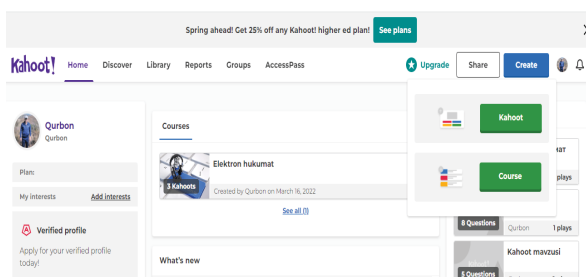
Demak, ro'yxatdan o'tish bosqichida agarda sizda @gmail.comdan ro'yxatdan o'tgan emailingiz bo'lsa, ro'yxatdan o'tish jarayoni osonlashadi. Demak, gmail.com orqali, Continue with Google menyusini tanlaysiz va Google akkaunt orqali Kahootga kirib, undagi profil ma'lumotlarimizni to'g'rilashingiz mumkin.

Kahoot platformasida kontentlar ishlab chiqish va uning imkoniyatlari. Kahootda sinov kontentlarini quyidagicha yaratish mumkin:

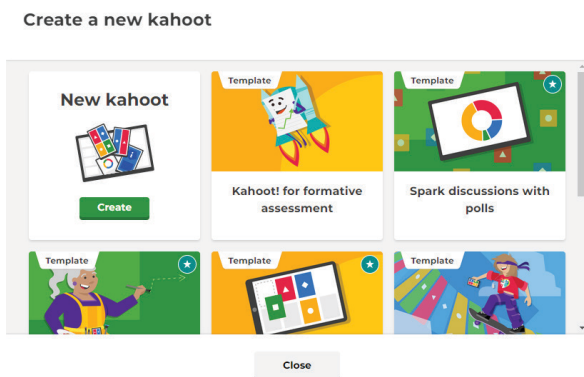
Profil oynasidagi **Create** tugmasini bosamiz. Bunda quyidagi menyu hosil bo'ladi:

Kahoot – kahootlar yaratish uchun;

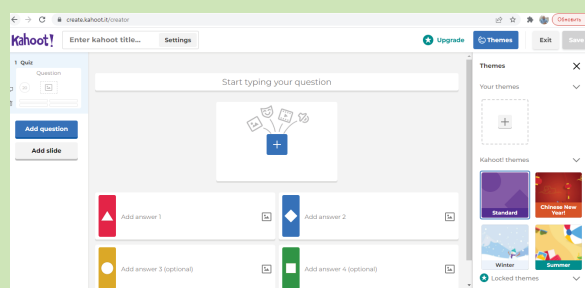
Course – ma'lum bir kurs doirasida yaratilgan kahootlarni bitta kursda jamlash uchun foydalaniladi.



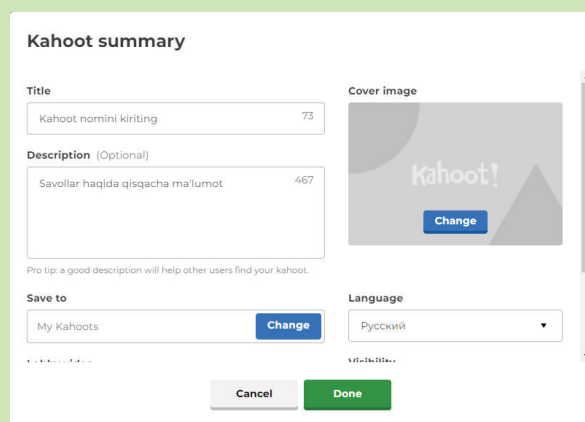
2. Kahoot bo'limini tanlab, yangi kahoot yaratiladi.



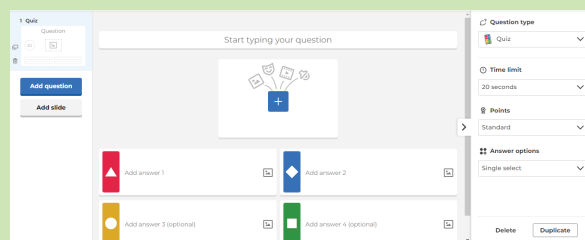
3. Hosil bo'lgan oynadan **New kahoot** - Createni tanlanadi.



4. Enter kahoot title...- tugmasini bosib kahootga nom beriladi.



5. Quyidagi hosil bo'lgan oyna orqali savollarni kiritish mumkin.



Demak, bu oynaning o'ng tarafidagi menyular quyidagi vazifalarni bajaradi:

Time limit – joriy savolga vaqt o'rnatish uchun;

Points – savolga ball berish uchun (**Standart** – 1000, **Double points** – 2000 va **No point** - 0 ball);

Answer options – savolga javob berish turi bo'lib unda **Single select** (oddiy tanlov) va **Multi select** (ko'p tanlov – odatda bular to'lov asosida amalga oshirish mumkin);

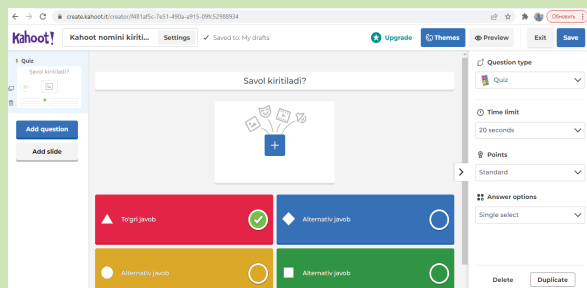
Delete – joriy savolni o'chirish;

Duplicate - joriy savolni nusxalash.

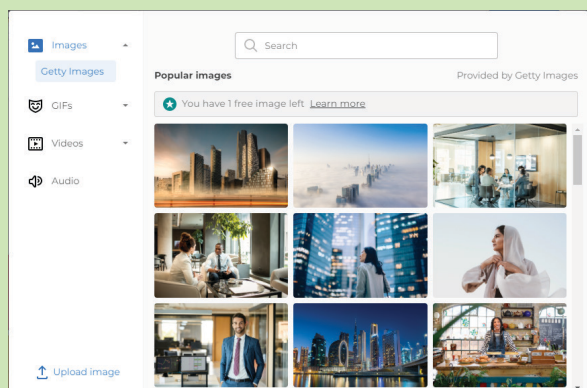
Demak, Kahoot bilan ishlayotgan vaqtda belgi joylashgan ikonkalardan foydalanmaslik

talab etiladi. Chunki ulardan to'lov amalga oshirilgandagina foydalanish mumkin.

6. Bu oynada savol, to'g'ri javob va alternativ javoblar kiritiladi. Test javoblarini ichida to'g'ri javoblarga  belgisi qo'yiladi. Noto'g'ri javoblar belgilanmaydi.



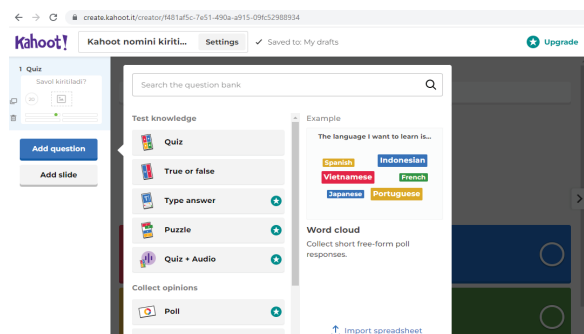
7. + – tugmasini bosish orqali savolga har xil funksiyalarni qo'shish mumkin.



Images – kahoot bibliotekasidagi rasmlardan;
Gifs – gif rasmlarni o'rnatish uchun;
Videos – videolar qo'yish mumkin;
Audio – audio fayllarni yuklash uchun;
Upload image – shaxsiy kompyuterdagi rasmlarni yuklash uchun.

Albatta bulardan foydalanishda  belgisi qo'yilgan rasm va videolardan foydalanish kerak emas. Chunki ular ma'lum bir mablag' talab qiladi.

8. Add question – tugmasini bosish orqali yangi savol qo'shish mumkin.



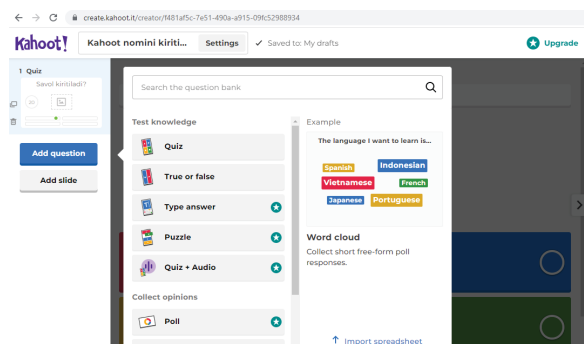
Albatta bu yerdan savollarni shakllantirish turlarni tanlash mumkin. Xususiyl holda ikki xil tipdagi test turlarini shakllantirish mumkin: Quiz va True or False va boshqa turlarni. Bu turlar abonent to'lovi amalga oshirilganda oshib boraveradi.

Demak, Yangi test savollari shakllantirish uchun test mazmuniga mos test shakli tanlanadi. Xuddi oldingidek testlar shakllantiriladi.

Eslatma. Yulduzcha  belgili test turlaridan foydalanish uchun to'lov (abonent to'lovi odatda oylik bo'ladi) ni amalga oshirish lozim. To'lovni amalga oshirmasdan foydalanish ham mumkin, lekin u testdan foydalanib bo'lmaydi. Bu testlarimiz avtomatik ravishda "Drafts" bo'limida saqlanadi. Shuning uchun bunga alohida e'tibor berish lozim!!!

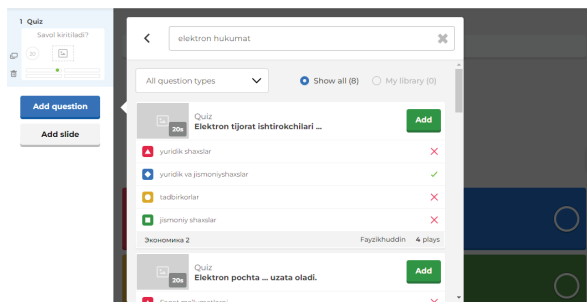
9. Kahootni yana bir imkoniyatlaridan biri boshqa foydalanuvchilar tomonidan tuzilgan testlardan ham foydalanishdir. "Add question" tugmasini bosiladi.

Search the question bank – savollar bankidan qidirish joyiga siz qidirayotgan savol kalit so'zni yozish orqali yangi savollarni ham qo'shish mumkin.

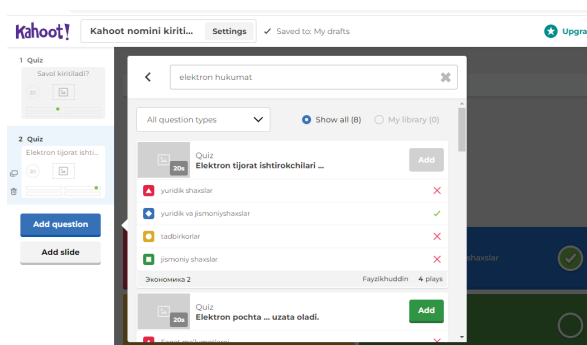


Masalan, "Elektron hukumat" kalit so'zini kiritamiz. "Elektron hukumat" kalit so'zi bo'yicha qidirilganda 8 ta test topildi. Ro'yxatdagi savollarni ko'rib chiqib, kerakli savolni tanlab, undagi

“Add” tugmasini bosish orqali savolni o‘zimizni Kahootimizga qo‘shishimiz mumkin.



Savol qo‘shilsa avtomatik ravishda uning statusi o‘zgaradi, ya’ni xiralashadi. Savollarni ixtiyoriy tilda qidirish va qo‘shish mumkin. Bunda albatta, kalit so‘zni o‘sha tilda qidirish lozim.



Bu oynada quyidagi menyularni ko‘rish mumkin:

All question type – savol turini tanlash mumkin (odatda hammasi belgilangan bo‘ladi);

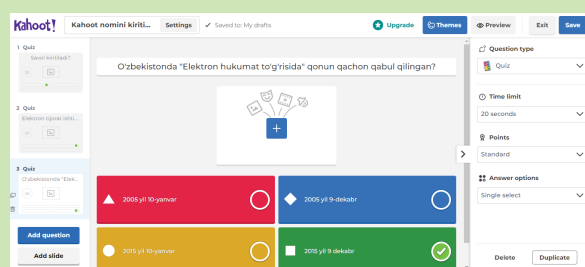
Show all yoki **My library** – savollarni Kahootdagi barcha testlar bazasidan yoki o‘zimiz yaratgan bazalardan qidirish mumkin;

Ekonomika 2 – shu test joylashgan test mavzusi;

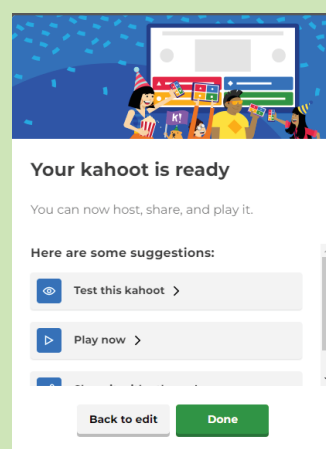
Fayzikhuddin – testni yaratgan foydalanuvchi nomi;

4 plays – ushbu savol necha marta foydalanuvchilar uchun taqdim etilganligi.

10. Test savollarini shakllantirgandan so‘ng **Save** tugmasi orqali saqlanadi.

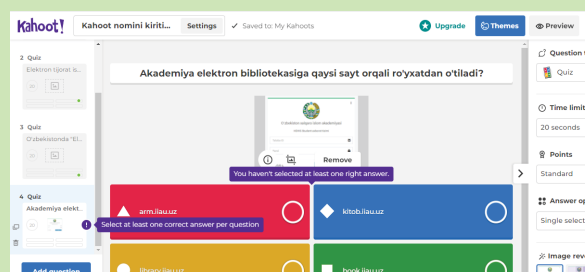


11. Agarda savollarni shakllantirishda xatolik bo‘lmasa quyidagi oyna chiqadi. Undan Done tugmasini bosib saqlashni tasdiqlash mumkin. Agarda savollarga o‘zgartirish kiritish zarur bo‘lsa, **Back to edit** tugmasi bosilib savollar tahrirlanishi va yangisi qo‘shilishi mumkin.



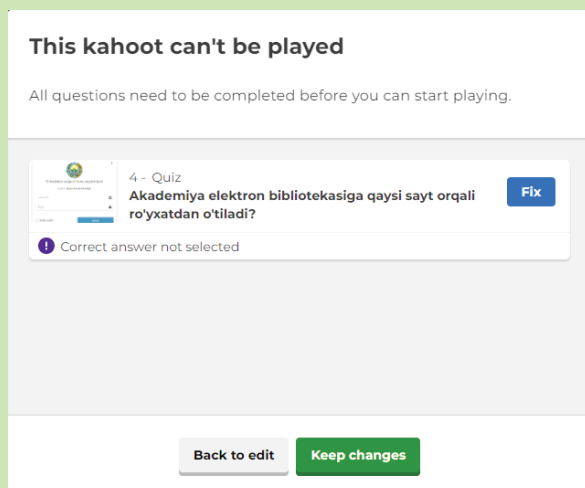
Kahootni yana bir imkoniyatlaridan biri test tuzuvchi bilan doimiy ravishda muloqot olib borishidir, ya’ni test tuzish jarayonidagi xatoliklarni ko‘rsatib turadi.

Masalan, quyidagi rasmda platforma test tuzuvchini **Siz savol uchun to‘g‘ri javobni belgilamadingiz?** va savol raqamini ko‘rsatgan holda **!** belgisi orqali **Savol uchun bitta tog‘ri javobni belgilang!** deb ogohlantirmoqda.



Agarda biz bunga e’tibor bermasdan testimizni **Save** orqali saqlasak quyidagi oyna chiqadi.

Shunigdek, u avtomatik ravishda Drafts bo'limida saqlanadi.



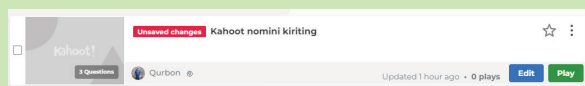
Ushbu oynada quyidagi menyular mavjud:
This kahoot can't be played – ushbu kahootdan toki xatoliklar to'g'rilanmaguncha ishlatish mumkin emas;

Fix - orqali qaysi raqamli savolni to'g'rilash kerakligini ko'rsatadi;

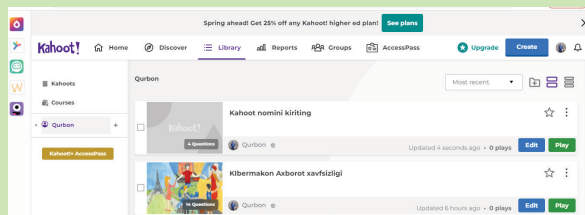
Back to edit – tahrirlashga o'tish va savolni to'g'rilash;

Keep changes – xatoliklar bo'lsa ham kahootni saqlash.

Agarda saqlasak bizni kahootimiz Drafts menyusida yoki Unsaved changes shaklida saqlanadi.



Barcha xatoliklar bartaraf etilib saqlansa, kahootlar ro'yxati hosil bo'ladi yoki mavjud Kahootlar ro'yxatiga qo'shiladi.



Demak, kahootlar ro'yxatidagi har bir kahoot bo'yicha quyidagi ma'lumotlarni ko'rishimiz mumkin:

Kahoot nomini kiriting – kahootni nomi;

4 Questions – kahootdagi savollar soni;

Qurbon – kahootni yaratgan muallif nomi;

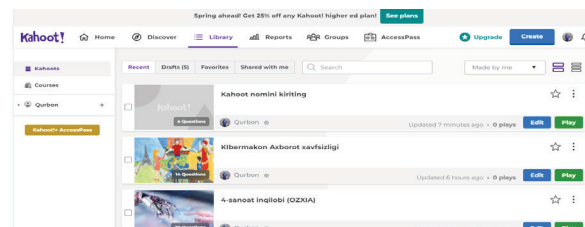
Updated 4 seconds ago - kahoot qancha vaqt oldin yaratilganligi yoki o'zgartirilganligi;

0 plays - kahootdan necha marta foydalanilganligi;

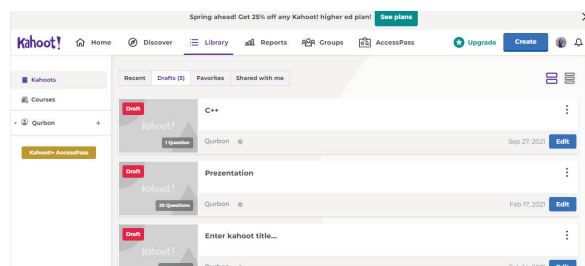
Edit – kahootni tahrirlash;

Play - kahootni ishlatish uchun ishga tushirish.

Barcha yaratilgan kahootlar Library menyusida saqlanadi.



Yuqorida ta'kidlab o'tilganidek, savollar to'liq oxirigacha tahrirlanmagan yoki talab doirasida shakllantirilmagan kahootlar Drafts menyusida saqlanadi.

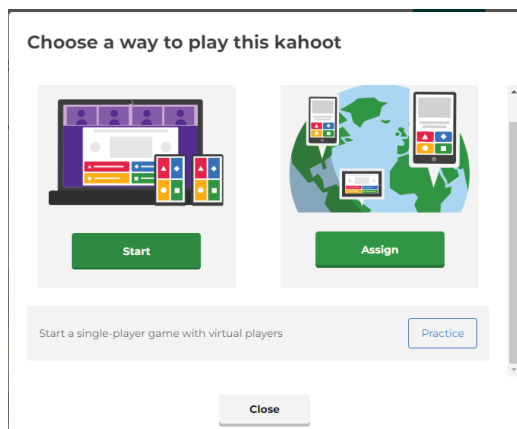


Kahootni ishga tushirish uchun Play tugmasini bosish orqali amalga oshirish mumkin.

Talabalar bilan kahoot test savollarini ishlashni ikki xil ko'rinishda amalga oshirish mumkin:

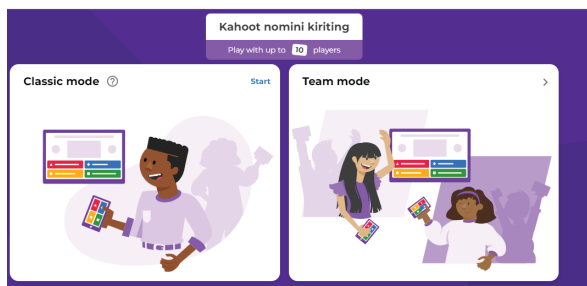
Start – onlayn vaqtda ishga tushirish uchun;

Assign – talabalarga ma'lum bir vaqt oraligi'da ishga tushirish uchun.

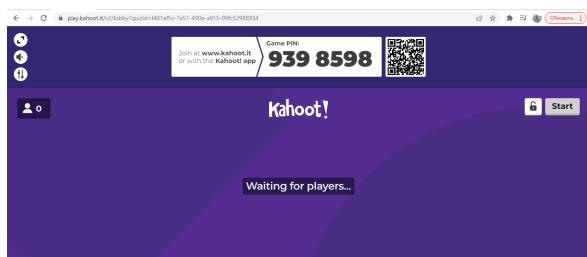


Start tugmasini bosamiz, uni esa ikki xil shaklda amalga oshirish mumkin:

- **Classic mode** – bir kishi shaklida;
- **Team mode** – jamoa shaklida.



Classic mode – shaklida bossak quyidagi oyna ochiladi. Shuni alohida ta'kidlash kerakki, barcha kahootlarda xuddi shunday oyna ochiladi, faqatgina Game PIN farq qiladi. Bizni holda Game PIN: 939 8598.



Kahootda qatnashuvchilar quyidagi ikkita usul orqali unga qo'shilishi mumkin:

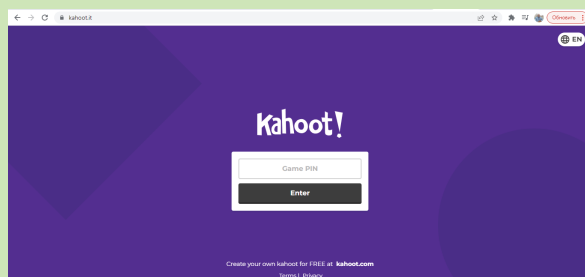
www.kahoot.it - sayt orqali ulanish;



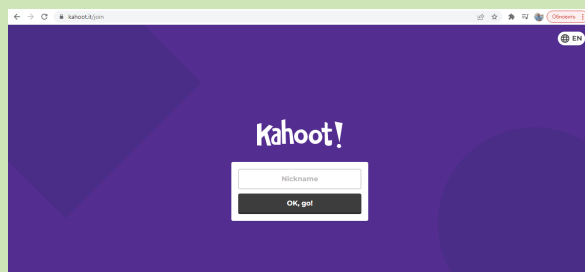
- QR code orqali kirish yoki ulanish;

Kahoot.app – Kahoot ilovasi orqali ulanish.

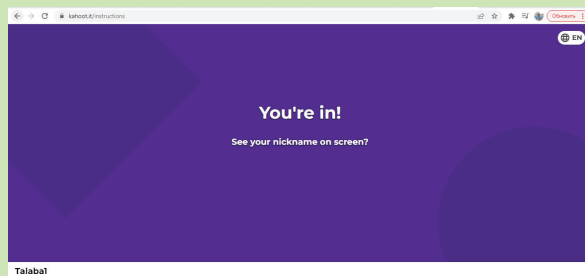
www.kahoot.itga kirib **Game PIN yoziladi va Enter tugmasi bosiladi:**



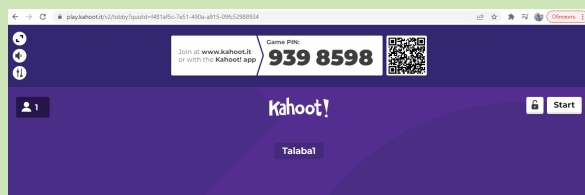
So'ngra foydalanuvchi nomi yoki niki kiritiladi.



Foydalanuvchi nomi yoki niki kiritilgandan keyin uning sahifasi quyidagicha bo'ladi.



O'z navbatida o'qituvchi sahifasida **Game PIN** orqali o'z ismini kiritib ro'yxatdan o'tgan talabalar ro'yxati paydo bo'ladi.



O'qituvchi sahifasida quyidagi menyular bor:



- kahootga ulangan foydalanuvchilar soni;

Talaba1 – ulangan foydalanuvchilar nomlari yoki niklari;



- ma'lum bir foydalanuvchilar sonidan keyin kiritishni cheklash;

Start – kahootni boshlash.



O'qituvchi sahifasida kahoot savolini ishga tushirish jarayonida quyidagi menyular paydo bo'ladi:

8 - savolga javob berish uchun qolgan vaqt (sekund);

0 Answers – javob berganlar soni;

Skip – savolni o'tkazib yuborish yoki vaqtni to'xtatish;

To'rtta rang (qizil, sariq, yashil va ko'k) – berilgan savol javoblari;

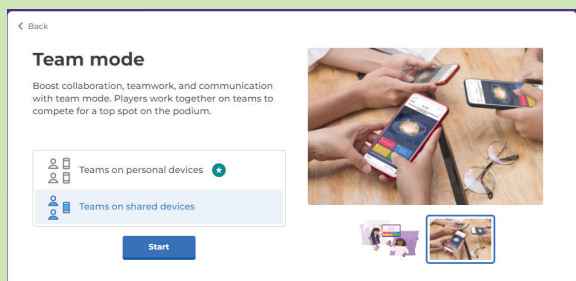
1/4 – ushbu kahootdagi savollardan nechanchi savol (bunda to'rtta savoldan birinchi savol);

kahoot.it Game PIN: 9398598 – ushbu kahootga kelgan joyidan qo'shilish bo'yicha ma'lumotlar.

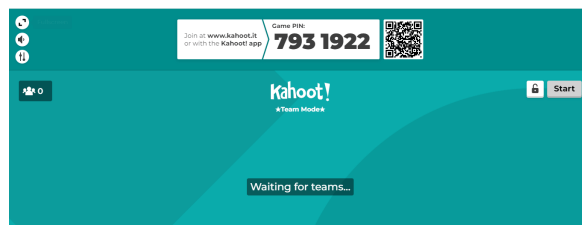
Team mode – shaklini bossak kahootni jamoa bo'lib o'ynashni 2 xil usuli chiqadi:

Teams on personal devices – jamoa a'zolari o'zlarini qurilmalaridan kirishlari mumkin. Odatda bu usul pullik.

Teams on shared devices – jamoa a'zolari bitta qurilmadan kiradi, ya'ni jamoaga nom beriladi hamda jamoa a'zolari kiritiladi.

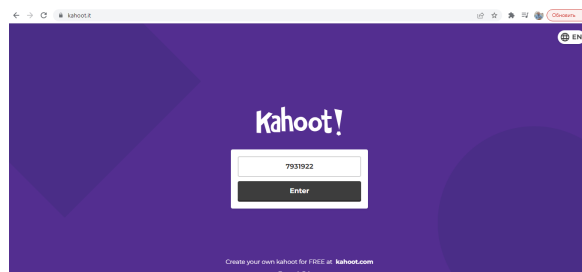


Teams on shared devices usuli bilan kahootni ishga tushiramiz.

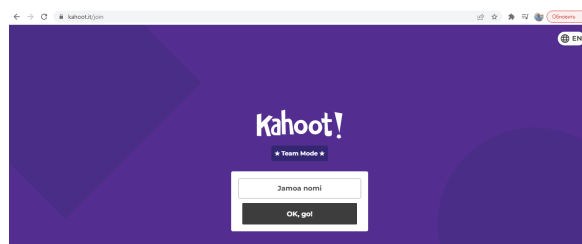


Kahoot ishlab chiquvchi tomonidan talabalar jamoasi kutilmoqda. Hozircha jamoalar soni hozircha 0 ta.

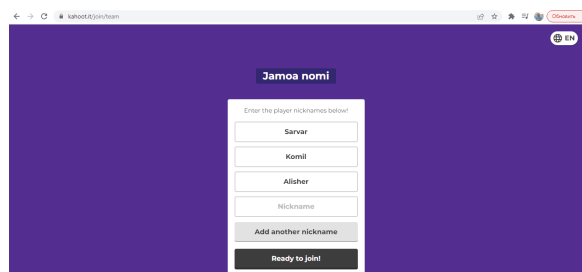
Foydalanuvchilar jamoa bo'lib www.kahoot.it linkiga kirishadi.



Jamoa nomi kiritiladi va **Ok, go!** tugmasi bosiladi.

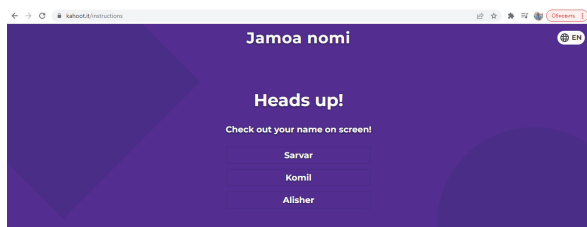


Jamoa azolari nomi kiritiladi va uning a'zolari nomlari kiritiladi hamda **Ready to join!** tugmasi bosiladi. Agarda jamoa a'zolari 4 tadan ko'p bo'lsa **Add another nickname** tugmasi bosiladi.

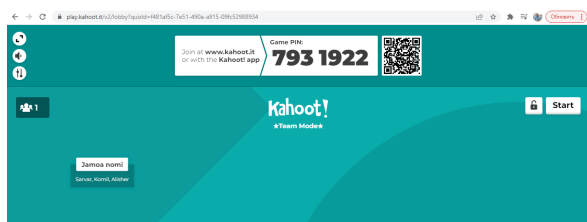


Jamoa a'zolarini monitori quyidagicha ko'rinishda bo'ladi. Shuni alohida ta'kidlash kerakki, kahootda jamoa bo'lib o'ynashda

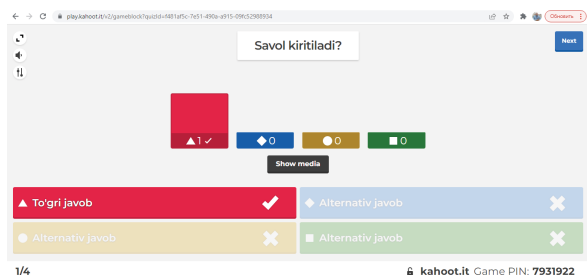
jamoalarni o'zi ixtiyoriy tarzda shakllantirish imkonini ham mavjud. Bu jarayonda jamoa a'zolari o'z telefonlaridan qatnashadi va ularning o'rtacha bali so'nggi ball sifatida olinadi. Odatda 3 kishidan bitta jamoa shakllantiriladi.



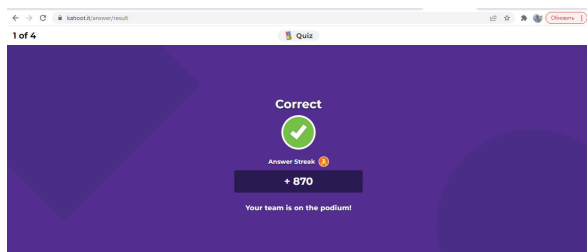
Testni boshqaruvchi oynasi esa quyidagi ko'rinishda bo'ladi.



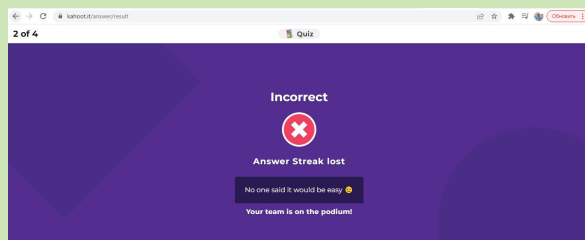
Start tugmasi bosilgandan keyin sinov yoki geymifikatsiya jarayoni boshlanadi, testga berilgan vaqt tugagandan keyin barcha jamoalardan nechta jamoa, qaysi savolga javob berganligini ko'ra oladi.



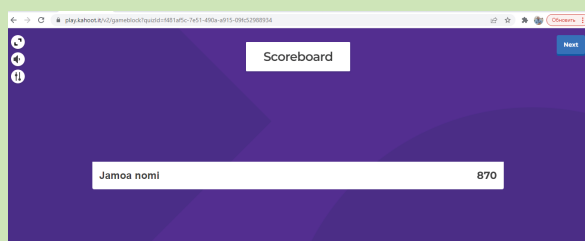
Jamoalarga savolga javob bergan holatdagi ko'rinishi. Demak, 1000 balldan 870 bal olinganligini hamda nechanchi bo'lib to'g'ri javob berganligini ko'rsatadi.



Agarda savolga noto'g'ri javob berilsa quyidagi ko'rinishdagi oyna hosil bo'ladi.



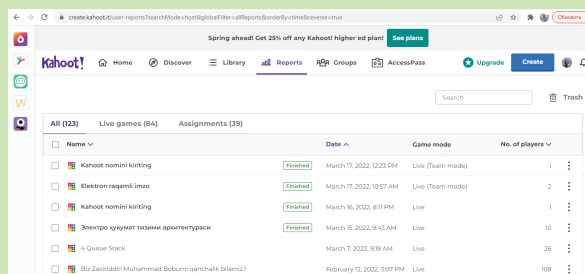
O'qituvchi yoki kahootni boshqaruvchi oynasida esa olgan bali bo'yicha ishtirokchilar ro'yxati chiqib turadi. Bu ro'yxat jamoalarning olgan ballariga qarab avtomatik ravishda o'zgarib turadi.



Kahootning barcha testlari bajarilgandan so'ng quyidagi Podium chiqadi. Bu podiumda sovrindor o'rinlar bilan birga to'rtinchi va beshinchi o'rinlarni olgan jamoalar yoki ishtirokchilar ro'yxatini ham ko'rish mumkin.



Reports bo'limidan har bir bajarilgan kahoot bo'yicha olingan natijalarni ko'rish mumkin.



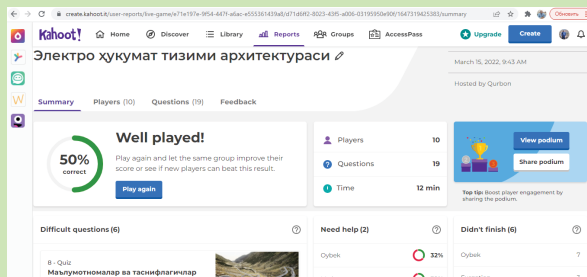
Reports bo‘limi quyidagi menyulardan iborat:
Name – kahoot nomi;

Date – kahoot qachon oxirgi marta ishlatilgan vaqti;

Game mode – kahootdan qaysi shaklda foydalanilganligi (Yakka yoki jamoa);

Number of players – qatnashgan ishtirokchilar soni.

Kahoot nomini bosgan holda to‘liq hisobotni olish mumkin.



Ko‘rishimiz mumkinki, u yerdan jamoa yoki ishtirokchilarning umumiy o‘zlashtirishini ham ko‘rish mumkin. Shuningdek, savollar bo‘yicha olingan natijalarni tahlil qilish imkoniyati mavjud.

XULOSA

Umuman olganda kahoot platformasidan barcha ta’lim sohasi vakillari, erkin tinglovchilar va boshqa turli soha vakillari bemaol foydalanishlari mumkin. Kahootdan foydalanish katta qiyinchilik tug‘dirmaydi. Kahoot platformasidan foydalanish natijasida olib borilgan har qanday turdagi mashg‘ulot uning qiziqarli o‘tishiga imkon beradi. Shuningdek, hozirda Kahootni imkoniyatlari yildan yilga oshib bormoqda. Bu o‘z navbatida interfaol dars mashg‘ulotlarini olib borish jozibadorligini yanada oshiradi.

FOYDALANILGAN MANBA VA ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Kahoot (пошаговое руководство по работе с сервисом) // <https://infourok.ru/kaoot-poshagovoe-rukovodstvo-po-rabote-s-servisom-2955531.html>
2. Как создать Kahoot? Пошаговая инструкция для начинающих // <https://marinakurvits.com/kahoot/>
3. What is Kahoot! Academy? // <https://kahoot.com/academy/>
4. Prezi User Guide // www.prezi.com
5. kahoot.com – Kahoot platformasi rasmiy sayti.
6. kahoot.it – Kahoot platformasidagi kontentga ulanish sayti.
7. quizizz.com – Interaktiv ta’lim kontentlari platformasi.
8. canva.com – Canva platformasi rasmiy sahifasi.
9. padlet.com – Padlet platformasi rasmiy sahifasi.