

8-SINF INFORMATIKA DARSLARIDA KAHOOT PLATFORMASIDAN
FOYDALANIB TEST TUZISH VA QO‘LLASH

Sa’dullayev Ibrat Shuxratovich

Buxoro pedagogika instituti o‘qituvchisi

Fayzullayeva Madinabonu Sayfiddin qizi

Buxoro pedagogika institute 4-bosqich talabasi

Annotatsiya. Mazkur maqolada 8-sinf informatika darslarida Kahoot platformasidan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari, test topshiriqlarini yaratish va amaliyotga tatbiq etish usullari yoritilgan. Shuningdek, raqamli ta’lim vositalarining o‘quvchilarning bilimini baholash, darsga qiziqishini oshirish va ta’lim samaradorligini ta’minlashdagi ahamiyati tahlil qilingan. Kahoot platformasi yordamida interaktiv testlarni tuzishning afzalliklari hamda informatika fanidagi qo‘llanilish tajribalari keltirilgan.

Kalit so‘zlar: Kahoot, informatika ta’limi, raqamli texnologiyalar, interaktiv test, baholash, o‘quv jarayoni, axborot texnologiyalari.

Аннотация. В данной статье рассматриваются возможности использования платформы Kahoot на уроках информатики в 8-х классах, методы создания тестовых заданий и их практического применения. Проанализирована роль цифровых образовательных технологий в повышении качества обучения и эффективности оценки знаний учащихся.

Ключевые слова: Kahoot, информатика, цифровые технологии, интерактивное тестирование, оценивание, образовательный процесс.

Abstract. This article discusses the possibilities of using the Kahoot platform in 8th-grade computer science lessons, methods of creating test tasks, and their practical implementation. The importance of digital educational technologies in improving learning outcomes and assessment efficiency is analyzed.

Keywords: Kahoot, computer science education, digital technologies, interactive testing, assessment, educational process.

Bugungi kunda ta’lim tizimida raqamli texnologiyalardan samarali foydalanish ta’lim sifatini oshirishning muhim omillaridan biri hisoblanadi. Xususan, umumta’lim maktablarida informatika fanini o‘qitishda zamonaviy interaktiv platformalardan foydalanish o‘quvchilarning fan bo‘yicha bilim va ko‘nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. O‘zbekiston Respublikasi ta’lim

tizimini raqamlashtirish jarayonida elektron ta’lim resurslari va onlayn baholash vositalaridan foydalanish dolzarb masalalardan biri bo’lib qolmoqda.

Shunday platformalardan biri Kahoot! bo’lib, u o’yin elementlariga asoslangan interaktiv baholash vositasi sifatida keng qo’llanilmoqda. Mazkur platforma o’quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi, ta’lim jarayonini qiziqarli tashkil etish hamda bilimlarni tezkor baholash imkonini beradi.

Maqolada pedagogik kuzatuv, taqqoslash, tahlil va umumlashtirish metodlaridan foydalanildi. Shuningdek, 8-sinf informatika darslarida Kahoot platformasidan foydalanish bo’yicha mavjud ilmiy-metodik manbalar o’rganildi va amaliy tajribalar tahlil qilindi.

Kahoot! – bu o’yinlashtirish texnologiyasi asosida ishlovchi onlayn platforma bo’lib, testlar, viktorinalar va so’rovnomalar yaratish imkoniyatini beradi. Mazkur platforma internet orqali ishlaydi va kompyuter, planshet hamda smartfonlarda foydalanish mumkin.

Informatika darslarida Kahoot platformasi quyidagi vazifalarni bajaradi:

O’quvchilar bilimni tezkor nazorat qilish;

Yangi mavzuni mustahkamlash;

O’tilgan mavzularni takrorlash;

Mustaqil ta’lim samaradorligini aniqlash;

O’quvchilar motivatsiyasini oshirish.

Interaktiv muhitning mavjudligi o’quvchilarni faol fikrlashga undaydi va ularning darsdagi ishtirokini kuchaytiradi. Kahoot platformasida test yaratish bir necha bosqichda amalga oshiriladi:

Platformada ro’yxatdan o’tish.

Yangi test yaratish bo’limini tanlash.

Test mavzusi va maqsadini belgilash.

Savollar va javob variantlarini kiritish.

To’g’ri javoblarni belgilash.

Savollarga vaqt cheklovini o’rnatish.

Testni saqlash va ishga tushirish.

Masalan, “Kompyuter qurilmalari” mavzusida quyidagi savollarni tuzish mumkin:

1-savol. Kompyuterning asosiy qurilmasi qaysi?

A) Monitor B) Printer C) Tizim bloke D) Skaner

2-savol. Axborotning eng kichik o’lchov birligi nima?

A) Bayt B) Kilobayt C) Bit D) Megabayt

Mazkur savollar o’quvchilarning mavzu bo’yicha bilimlarini qisqa vaqt ichida aniqlash imkonini beradi.

15-Iyun, 2026-yil

Kahoot! platformasidan foydalanish natijasida quyidagi pedagogik samaradorlik kuzatiladi:

Darsga qiziqish ortadi;

O'quvchilarning faol ishtiroki ta'minlanadi;

Bilimlarni baholash jarayoni avtomatlashtiriladi;

O'quvchilar o'rtasida sog'lom raqobat shakllanadi;

O'qituvchi tomonidan natijalarni tezkor tahlil qilish imkoniyati yaratiladi.

Tajriba natijalari shuni ko'rsatadiki, interaktiv testlardan foydalanilgan sinflarda o'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichlari an'anaviy usullarga nisbatan yuqoriroq bo'ladi. Ayniqsa, informatika fanida amaliy topshiriqlar bilan birgalikda qo'llanilganda samaradorlik yanada ortadi.

8-sinf informatika darslarida Kahoot! platformasidan foydalanish ta'lim jarayonini interaktiv tashkil etish, o'quvchilar motivatsiyasini oshirish va bilimlarni samarali baholash imkonini beradi. Platformaning qulay interfeysi, avtomatik natijalar tahlili va o'yin elementlari bilan boyitilgan muhiti ta'lim sifatini oshirishga xizmat qiladi. Shu sababli umumta'lim maktablarida informatika fanini o'qitishda Kahoot! platformasidan keng foydalanish maqsadga muvofiq hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. [Kahoot! Official Website](#)
2. [O'zbekiston Respublikasi Maktabgacha va maktab ta'limi vazirligi](#)
3. [UNESCO Digital Learning Resources](#)
4. John Hattie. Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. Routledge, 2009.
5. Marc Prensky. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 2001.