



OLIV TA'LIM TALABALARI BILIMINI BAHOLASHDA KAHOOT! PLATFORMASIDAN FOYDALANISHNING PSIXOLOGIK VA PEDAGOGIK SAMARADORLIGI

Xodjimuratova Zuxra Zaynitdinovna
katta o'qituvchi

Oriental universiteti, "Matematika va axborot texnologiyalari" kafedrası
Toshkent, Noraztepa 52, 100095, O'zbekiston Respublikasi
e-mail: zukhra_doctor@yandex.ru

Abdukaxxarova Mubina

Oriental universiteti, Psixologiya yo'nalishi talabasi
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18737529>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 18-fevral 2026 yil
Ma'qullandi: 20-fevral 2026 yil
Nashr qilindi: 23-fevral 2026 yil

KEYWORDS

Kahoot!, o'yinlashtirilgan baholash tizimlari, oliy ta'lim, bilimni baholash, o'quv motivatsiyasi, test xavotiri, formatif baholash, kognitiv yuklama..

ABSTRACT

Mazkur maqolada oliy ta'lim tizimi o'qitish jarayonida Kahoot! platformasidan foydalanishning psixologik va pedagogik samaradorligi tahlil qilinadi. Tadqiqot o'yinlashtirilgan baholash vositalarining talabalar motivatsiyasi, akademik natijalari, stress va test xavotiri darajasiga ta'sirini o'rganishga qaratilgan. Tahlil natijalari Kahoot! platformasi talabalarning dars jarayoniga jalb etilish darajasini oshirishi, o'quv motivatsiyasini kuchaytirishi va baholash samaradorligini ta'minlashi mumkinligini ko'rsatadi. Shuningdek, o'yin elementlari asosidagi baholash modeli an'anaviy test shakllariga nisbatan pastroq emotsional zo'riqish bilan bog'liq ekanligi aniqlangan. Maqolada Kahootdan foydalanishning metodik jihatlari, psixologik xavfsizlikni ta'minlash omillari hamda vaqt chegarasi va raqobat muhitining kognitiv yuklamaga ta'siri muhokama qilinadi. Xulosa sifatida, Kahoot! platformasi oliy ta'lim muassasalarida samarali interaktiv baholash, bilimlarni oshirish va mustahkamlash vositasi sifatida qo'llanishi mumkinligi asoslab beriladi.

Ta'lim jarayoni nafaqat nazariy bilimlarni o'zlashtirishni, balki talabaning motivatsion va emotsional holatini ham hisobga olishni talab qiladi. Raqamli ta'lim metodlari zamonaviy pedagogikaning ajralmas qismiga aylangan va psixologik jihatdan talabalar motivatsiyasini hamda kognitiv faollikni oshirishni talab qiladi. Kahoot! — o'yinli viktorina tizimi bo'lib, real vaqt rejimida savol-javoblarni tashkil etish orqali talabalarning diqqat, ishtirok va bilimni mustahkamlashni oshiradi. Raqamli o'yinlashtirilgan vositalar bu jarayonda muhim rol o'ynaydi. Kahoot platformasi real vaqt rejimida test va viktorinalar o'tkazish orqali talabalarni faol ishtirok etishga undaydi.

Raqamli pedagogika — bu axborot-kommunikatsiya texnologiyalari asosida o'quv jarayonini loyihalash, tashkil etish va baholash nazariyasidir. Ushbu yondashuv quyidagi tamoyillarga asoslanadi:

- interaktivlik;

- individuallashtirish;
- adaptivlik;
- ochiqlik va moslashuvchanlik;
- formativ baholashning ustuvorligi.

Ushbu ishning dolzarbligi shundaki, oliy ta'lim tizimida raqamli platformalardan foydalanish muhim ko'rsatgich bo'lib borayotgan hozirgi davrda, ularning samaradorligini o'rganish hamda va cheklovlarini aniqlash zarurati mavjud.

Tadqiqotning ilmiy yangiligi – Kahoot! platformasida real vaqt rejimida ishlash jarayonining oliy ta'lim talabalari faoliyatidagi afzallik va kamchiliklarini aniqlash, shuningdek uning psixologik-pedagogik samaradorligini baholashdan iborat.

Adabiyotlar tahlili. O'yinlashtirish texnologiyasi — o'yin elementlarini o'quv jarayoniga tatbiq etish bo'lib, u talabalarda faol ishtirokni rag'batlantiradi. Bu jarayon o'zini belgilash nazariyasi bilan izohlanadi: ichki motivatsiyani oshirish uchun kompetentlik, avtonomiya va bog'lanish sezgilari muhimdir. Kahoot shularning barchasini birlashtirib, o'quv muhitini qiziqarli va interaktiv qiladi.

Psixologiya ta'limida talabalarining fikrlash darajasi, e'tibor darajasi va tanqidiy fikrlash kabi kognitiv omillar muhimdir. Sean D'Arcy (2025) ga asosan, Kahoot testlari qisqa vaqt ichida tez fikrlash va diqqatni jalb etish tajribasini taqdim etadi, bu esa talabaning kognitiv yuklamasini boshqarishda samarali bo'lishi mumkin.

Kahootdan foydalanish stress va xavotir darajasini sezilarli kamaytirgani, shuningdek talabalarining o'z-o'ziga bo'lgan ishonchini oshirganligi Ahmed A. va Malakeh Z. (2024) aniqlangan. Bu psixologik jihatdan muhim natijadir, chunki stress va akademik xavotir ta'lim jarayonining samaradorligini pasaytiradi.

Ushbu mualliflarning natijalarga ko'ra:

- O'yinlashtirilgan testlar an'anaviy nazorat shakliga qaraganda pastroq xavotir darajasini keltirib chiqargan;
- Talabalarda o'z-o'ziga ishonch (self-efficacy) ko'rsatkichi oshgan;
- Akademik natijalar yaxshilangan.

Psixologiya yo'nalishida bu jihat ayniqsa muhim, chunki test xavotiri ko'pincha real bilim darajasini pasaytirib ko'rsatadi.

Kahoot o'yinlashtirish elementlari orqali talabalarda ichki va tashqi motivatsiyani kuchaytiradi, ularning o'z-o'zini baholashiga imkon beradi hamda qiziqarli pedagogik tajriba yaratadi. Sean D'Arcy (2025) ga ko'ra empirik tadqiqotlar uning natijalari va psixologik omillarini tasdiqlaydi.

Heliyon jurnalida (Elham Alsadoon, Amirah Alkhawajah, Ashwag Bin Suhaim, 2024) chop etilgan tadqiqot natijalari Kahootdan muntazam foydalanish talabalar akademik ko'rsatkichlarini statistik jihatdan sezilarli darajada oshirganini ko'rsatadi. Ayniqsa:

- Oraliq nazorat natijalari yaxshilangan;
- Mavzularni eslab qolish darajasi oshgan;
- Darsdagi faollik ko'rsatkichi yuqori bo'lgan.

Journal of Educational Management Research jurnalida Faizatul Widat, Nur Aliffia Shafilla, & Isyatur Rodiah. (2025). maqolasida Kahoot platformasini LMS va dars jarayoniga integratsiya qilish ta'lim samaradorligini boshqarish vositasi sifatida baholangan. Tadqiqotda o'qituvchilar Kahootni:

- formatif baholash vositasi;
- tezkor monitoring mexanizmi;
- talabalar bilimni diagnostika qilish usuli sifatida qo'llagan.

Computers & Education jurnalida Alf Inge Wang, Rabail Tahir (2020) e'lon qilingan keng qamrovli tahlilda Kahootdan foydalanish haqida chuqur tahliliy tadqiqot o'tkazilganligi yoritilgan:

- o'quv motivatsiyasini oshirish,
- darsga jalb etilishni kuchaytirish,
- ijobiy o'quv tajribasi yaratish kabi yana boshqa ijobiy natijalarni ko'rsatganini aniqlagan.

Shuningdek, maqolada ortiqcha tezkorlikka asoslangan baholash ba'zi talabalar uchun kognitiv yuklama oshishiga olib kelishi mumkinligi ham qayd etilgan.

Universitet talabalari miqdorida Aibar-Almazán A. va b. (2024) tomonidan olib borilgan tadqiqot shuni ko'rsatdiki, Kahootning uzluksiz qo'llanilishi diqqatni, kreativ fikrlashni va muammolarni hal etish ko'nikmalarini yaxshilaydi, ayniqsa har kunlik 60+ daqiqalik seanslarda natijalar aniq sezilgan.

Mahalliy tadqiqotlarga keladigan bo'lsak, Kahoot! dasturining oliy ta'lim tizimi faoliyatida qilingan tadqiqotlar nisbatan kam. Mazkur platformaning inkoniyatlari haqida Абдурахманов R. va Мамиралиев A. (2022) o'quvchilarning intellektual va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish, o'qishga bo'lgan ishtiyoqini oshirishdagi afzalliklarini ta'kidlaydi. Amaliy mashg'ulotlarda qo'llash natijalaridan kelib chiqib Kahoot platformasi haqiqatan ham sifatli ta'lim olishda juda ham samarali degan xulosaga kelishadi.

Qarshi davlat texnika universiteti katta o'qituvchisi Juraeva Y.R. (2025) ilmiy maqolasida Kahoot hamda boshqa digital vositalarning ingliz tili darslarida motivatsiya va akademik natijalarga ta'siri tahlil qilingan.

Rakhimova, K. maqolasida ingliz tilini o'qitishda interaktiv raqamli platformalar (Duolingo, Quizlet, Kahoot) yordamida til ko'nikmalarini rivojlantirish samaradorligining metodologiyasi va empirik baholanishi ko'rib chiqilgan.

Shunga ko'ra aytish mumkin-ki, mahalliy nashrlarda umuman olganda bu kabi dasturlar haqida ma'lumotlar bor, lekin ular yetarli emas, hamda aynan Kahoot! dasturining talabalarining pedagogik-psixologik samaradorligiga ta'siri chuqur o'rganilmagan.

Metodologiya. Mazkur tadqiqot oliy ta'lim tizimi talabalarining o'quv va ilmiy faoliyatlarida Kahoot! platformasida real vaqt rejimida test topshirish jarayonining pedagogik va psixologik jihatlarini o'rganishga qaratilgan bo'lib, aralash metodologik yondashuv asosida olib borildi.

Yuqoridagi tadqiqotlar asosida psixologiya fanlari uchun Kahoot savollarini tuzishda quyidagilar tavsiya etiladi:

1. Terminologik aniqlik — tushunchalar bir ma'noli bo'lishi kerak.
2. Vaziyatli savollar — real psixologik holatlar asosida savollar tuzish.
3. Stressni kamaytiruvchi omil — vaqtni haddan tashqari qisqa belgilamaslik.
4. Reflektiv savollar — talabaga o'z psixologik holatini baholash imkonini berish.
5. Formatif baholash — reytingdan ko'ra tushuntiruvchi feedbackga e'tibor qaratish.

Tadqiqotning nazariy asosini:

- hamkorlikda o'qitish;
- konstruktivistik yondashuv;

- raqamli kompetensiyalarni rivojlantirish tashkil etdi.

Ishtirokchilar tasodifiy tanlash asosida ikki guruhga ajratildi:

1.Nazorat guruhi – an’anaviy usulda test topshiruvchilar.

2.Tajriba guruhi – Kahoot! platformasida real vaqt rejimida hamkorlikda test topshiruvchilar.

Tadqiqot bosqichlari sifatida quyidagilarni keltirish mumkin:

1.Diagnostik bosqich:

- Talabalar raqamli savodxonlik darajasi aniqlashtirildi;
- Kommunikativ va akademik kompetensiyalar bo’yicha dastlabki ko’rsatkichlar aniqlandi;

- So’rovnoma va test metodlari qo’llanildi.

2.Tajriba-amaliy bosqich:

Tajriba guruhi quyidagi faoliyatlarni amalga oshirdi:

- Jamoaviy loyiha ishlari;
- Real vaqt rejimida Kahoot! platformasida test topshirish va sharhlash;
- O’zaro fikr-mulohaza.

Nazorat guruhi esa an’anaviy usulda individual tarzda test ishladi.

3-bosqich: Nazorat-tahlil bosqichi:

- Guruhlar o’rtasidagi farqlar statistik jihatdan tahlil qilindi;
- Talabalarning fikrlari va refleksiya o’rganildi.

Tadqiqot metodlari sifatida so’rovnoma, kuzatuv, intervyu, pedagogik tajriba metodlarini keltirish mumkin.

Muhokama va natijalar. Kahoot platformasi ta’limida nafaqat nazorat vositasi, balki psixologik muhitni optimallashtiruvchi pedagogik instrument sifatida qaralishi mumkin. Tadqiqot natijalari uning:

- akademik samaradorlikni oshirishi;
- test xavotirini kamaytirishi;
- o’z-o’zini baholashni yaxshilashi
- vaqt va resurs tejamkorligiga olib kelishini aniqladi.

Kahoot dasturidan darslarda to’g’ri foylanilsa, quyidagi yutuqlarga erishish mumkinligini qayd qilamiz:

✓ An’anaviy test va baholash usullari bilan ishlashga nisbatan birgalikda Kahoot! dasturida test ishlashda 70-80% gacha vaqt tejilishi kuzatilgan.

✓ Barcha test topshiruvchilarning natijalarini bittada darhol ko’rish esa an’anaviy usulda testlarni birma-bir tekshirish yoki boshqa usullardagi testlarni baholarini jamlashga nisbatan vaqt jihatidan va ochiqlik hamda jamlab hammanikini bitta faylga yig’ib ko’rsatib berishi jihatlaridan Kahoot! dasturining ustunligini namoyon qildi.

✓ Shuningdek, darsdagi baholash qismini qiziqarli o’yin shaklida o’tilishi esa o’quvchi va talabalarni darsga bo’lgan e’tibori va qiziqishini yanada kuchayishiga olib keldi.

✓ Talabaga motivatsiya berish va hayajonni his qildirish. Bunda test topshirish vaqti tugagach hamda talabalar natijalarni intiqlik bilan kutishi hamda dastlabki birinchi uchta yuqori o’rinlarni o’yin tarzida olqishlashi talabalarning keyingi faoliyatlarida yanada faolroq va tezkor bo’lishlari uchun motivatsiya bo’la oladi.

On-line va o’yinli darsturlarning kamchiliklari sifatida quyidagilarni aytish mumkin:

1. Kamchilik sifatida internet tezligi past bo'lganda ish samaradorligi kamayishi qayd etilgan. Bu kamchilik dasturning kamchiligi emas, balki umumiy texnik kamchilik hisoblanadi.

2. O'yin elementlari haddan tashqari kuchli raqobat muhitini yaratmasligi lozim. Kahoot dasturining hozirgi holatida bu jihati ham me'yorida tashkil qilingan, deb hisoblaymiz.

Kahoot dasturida ishlash orqali kuzatilgan natijalar hamkorlikda test topshirish nazariyasini tasdiqlaydi. Real vaqt rejimida ishlash jarayoni talabalar o'rtasida o'zaro muloqotni va foydali raqobatni kuchaytiradi, mas'uliyat hissini oshiradi, olingan bilimlarni mustahkamlaydi, yangi atamalar va yangi so'zlarni tezroq yodlanishiga sabab boladi, jamoaviy ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi.

Ammo texnologik jihatidan ayrim hollarda samaradorlikka salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Masalan, elektr tarmoqda muammolar kuzatilsa, ish umuman to'xtab qolishi ham mumkin. Shu sababli ta'lim muassasalarida barqaror internet tarmog'ini ta'minlash muhim ahamiyatga ega hisoblandi.

Xulosa va takliflar. Bajarilgan ushbu ish shuni ko'rsatadiki, Kahoot! platformasi talabalarining motivatsiyasi, akademik natijalari va emotsional holatiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. U stressni kamaytiruvchi, interaktiv va samarali baholash vositasi sifatida qo'llanishi mumkin. Metodik jihatdan to'g'ri tashkil etilgan Kahoot testlari psixologiya va boshqa fanlarda yuqori samaradorlik beradi. Psixologiya yo'nalishida bu omillar ayniqsa muhim, chunki fan mazmuni emotsional va kognitiv jarayonlar bilan bevosita bog'liq.

Tadqiqot asnosida quyidagi takliflarni tavsiya qilamiz:

1. Oliy ta'lim muassasalarida Kahoot! platformasidan foydalanish bo'yicha professor-o'qituvchilar uchun metodik qo'llanmalar ishlab chiqish.

2. Talabalarni baholashda Kahoot! platformasidan unumli foydalanish orqali har bir talabani ta'lim olishga qiziqishini yanada oshirish.

Platformani LMS tizimlari bilan integratsiya qilish.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

- Ahmed, A., Malakeh. Z. Malak (2024). Effect of using gamification of "Kahoot!" as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. *Learning and Motivation*. Volume 87, August 2024, Page 101993. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993> Get rights and content
- Sean D'Arcy (2025) New research: Kahoot! improves student learning outcomes. https://kahoot.com/blog/2025/01/15/new-research-kahoot-improves-learning-outcomes-retention-motivation/?utm_source4
- Elham Alsadoon, Amirah Alkhawajah, Ashwag Bin Suhaim, Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction, *Heliyon*, Volume 8, Issue 8, 2022, e10249, ISSN 2405-8440, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.
- Faizatul Widat, Nur Aliffia Shafilla, & Isyatur Rodiah. (2025). Integrating Kahoot into Learning Management: Enhancing Student Motivation through Interactive Classroom Strategies. *Journal of Educational Management Research*, 4(4), 1757-1772. <https://doi.org/10.61987/jemr.v4i4.1165>
- Alf Inge Wang, Rabail Tahir. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review, *Computers & Education*, Volume 149, 2020, 103818, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

6. Aibar-Almazán A, Castellote-Caballero Y, Carcelén-Fraile MdC, Rivas-Campo Y and González-Martín AM (2024) Gamification in the classroom: Kahoot! As a tool for university teaching innovation. *Front. Psychol.* 15:1370084. doi: 10.3389/fpsyg.2024.1370084
7. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 8-oktabrdagi “O‘zbekiston Respublikasi Oliy ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risidagi” PF-5847-son farmoni.
8. Абдурахманов R., & Мамиралиев A. (2022). Ta’lim jarayonlarida kahoot platformasidan foydalanish. *Современные инновационные исследования актуальные проблемы и развитие тенденции: решения и перспективы*, 1(1), 182–184. извлечено от <https://inlibrary.uz/index.php/zitdmrt/article/view/5287>.
9. Juraeva Y.R. USING DIGITAL TOOLS (CHATGPT, QUIZZIZ, KAHOOT) IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING. (2025). *Intent Research Scientific Journal*, 4(5), 38-41. <https://intentresearch.org/index.php/irsj/article/view/407>
10. Rakhimova, K.. (2025). EMPIRICAL ASSESSMENT OF THE METHODOLOGY AND EFFECTIVENESS OF DEVELOPING LANGUAGE SKILLS THROUGH INTERACTIVE DIGITAL PLATFORMS (DUOLINGO, QUIZLET, KAHOOT) IN TEACHING ENGLISH. *Наука и инновация*, 3(29), 70–73. <https://inlibrary.uz/index.php/scin/article/view/133396>



INNOVATIVE
ACADEMY