

**KAHOOT PLATFORMASI ORQALI 8–9-SINF O‘QUVCHILARIDA INGLIZ TILIGA MOTIVATSIYANI OSHIRISHNING PEDAGOGIK YONDASHUVLARI****Olimjonova Ruxshona Ikromovna***Samarqand davlat pedagogika instituti magistranti**E-mail: [olimjonovaruxshona844@gmail.com](mailto:olimjonovaruxshona844@gmail.com)***Bo‘riyev Hamroqul Kormishovich***Samarqand davlat pedagogika instituti dotsenti*

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada 8–9-sinf o‘quvchilarida ingliz tiliga motivatsiyani oshirishning pedagogik yondashuvlari tahlil qilinadi. Tadqiqotda gamifikatsiya elementlariga asoslangan interaktiv metodlarning ta’lim jarayoniga ta’siri o‘rganildi. Xususan, Kahoot! platformasidan foydalanish orqali o‘quvchilarning darsga jalb etilishi, ichki va tashqi motivatsiyasi hamda ingliz tilini o‘zlashtirish samaradorligi tahlil qilindi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, o‘yin elementlari bilan boyitilgan interaktiv darslar o‘quvchilarda sog‘lom raqobat muhitini yaratadi, ularning faolligini oshiradi va ijobiy o‘quv motivatsiyasini shakllantiradi. Shuningdek, platformadan metodik jihatdan to‘g‘ri foydalanish ingliz tili kompetensiyalarini rivojlantirishga xizmat qilishi asoslab berildi.

**Kalit so‘zlar:** motivatsiya, gamifikatsiya, interaktiv ta’lim, Kahoot platformasi, ingliz tili o‘qitish, 8–9-sinf o‘quvchilari, pedagogik yondashuv, raqamli texnologiyalar, o‘quv faolligi, ichki motivatsiya

**Аннотаци.** В данной статье рассматриваются педагогические подходы к повышению мотивации учащихся 8–9 классов к изучению английского языка. В исследовании анализируется влияние интерактивных методов обучения, основанных на геймификации, на образовательный процесс. Особое внимание уделяется использованию платформы Kahoot! как эффективного инструмента повышения учебной мотивации. Результаты исследования показали, что применение игровых элементов способствует формированию положительной учебной атмосферы, повышению активности учащихся и развитию внутренней и внешней мотивации. Обоснована целесообразность методически грамотного использования цифровых технологий в процессе обучения английскому языку.

**Ключевые слова:** мотивация, геймификация, интерактивное обучение, платформа Kahoot, обучение английскому языку, учащиеся 8–9 классов, педагогический подход, цифровые технологии, учебная активность, внутренняя мотивация

**Abstract.** *This article examines pedagogical approaches to increasing motivation for learning English among 8–9 grade students. The study analyzes the impact of gamification-based interactive teaching methods on the educational process. Particular attention is given to the use of the Kahoot! platform as an effective tool for enhancing students’ learning motivation. The findings indicate that the integration of game elements into classroom activities creates a positive learning environment, increases student engagement, and strengthens both intrinsic and extrinsic motivation. The study also highlights the importance of methodologically sound integration of digital technologies in English language teaching.*

**Keywords:** *motivation, gamification, interactive learning, Kahoot platform, English language teaching, 8–9 grade students, pedagogical approach, digital technologies, student engagement, intrinsic motivation*

**Kirish.** Bugungi globallashuv jarayonida ingliz tili xalqaro muloqot, ilm-fan, texnologiya va biznesning asosiy vositasiga aylanib bormoqda. Shu sababli umumta’lim maktablarida ingliz tilini o’qitish sifati va samaradorligini oshirish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, 8–9-sinf o’quvchilari bosqichi o’quvchilarning kasbiy yo’nalishi shakllanishi, shaxsiy qiziqishlari mustahkamlanishi va o’zini anglash jarayoni jadallashishi bilan ahamiyatlidir. Mazkur yosh davrida o’quvchilarning o’quv motivatsiyasi barqaror bo’lmasa, til o’zlashtirish jarayoni sustlashadi, natijada bilim, ko’nikma va kompetensiyalar yetarli darajada rivojlanmaydi. Shuning uchun ingliz tiliga qiziqishni kuchaytiruvchi, interaktiv va zamonaviy pedagogik vositalardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi. So’nggi yillarda ta’lim jarayoniga raqamli texnologiyalarni joriy etish, xususan, o’yin elementlariga asoslangan o’qitish (gamification) yondashuvi keng tarqalmoqda. Gamifikatsiya o’quvchilarning ichki motivatsiyasini rag’batlantirish, ularni faol ishtirok etishga undash hamda dars jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Bu borada interaktiv onlayn platformalar, jumladan, Kahoot! alohida o’rin tutadi. Kahoot! platformasi test, viktorina va interaktiv savol-javoblarni real vaqt rejimida tashkil etish imkonini beradi hamda musobaqa elementlari orqali o’quvchilarning darsga jalb etilish darajasini oshiradi.

Kahoot! platformasining pedagogik ahamiyati shundaki, u konstruktivizm va faoliyatga asoslangan o’qitish tamoyillariga mos keladi. O’quvchi dars jarayonida passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchiga aylanadi. Savollarga tezkor javob berish, natijalarni darhol ko’rish va reyting tizimi orqali o’z o’rnini aniqlash o’quvchilarda raqobat muhiti hamda o’zini namoyon qilish istagini shakllantiradi. Ayniqsa, 8–9-sinf o’quvchilari uchun ijtimoiy maqom, tengdoshlar orasida o’z o’rnini topish va muvaffaqiyatga erishish motivlari muhim hisoblanadi. Shu jihatdan Kahoot! platformasi ularning psixologik xususiyatlariga mos

keluvchi samarali vosita sifatida namoyon bo‘ladi. Ta’lim psixologiyasida motivatsiya masalasi ko‘plab tadqiqotchilar tomonidan o‘rganilgan. Xususan, ichki va tashqi motivatsiya o‘rtasidagi nisbat, rag‘batlantirish mexanizmlari hamda o‘quv faoliyatiga ta’sir etuvchi omillar ilmiy jihatdan asoslab berilgan. Ingliz tilini o‘rganishda esa kommunikativ ehtiyoj, madaniyatlararo muloqotga qiziqish va kelajak kasbiy istiqbollari asosiy motivatsion omillar sifatida e’tirof etiladi. Biroq an’anaviy dars metodlari ko‘pincha o‘quvchilarning faolligini to‘liq ta’minlay olmaydi. Shu bois interaktiv metodlar, xususan, o‘yin texnologiyalariga asoslangan platformalardan foydalanish muhim pedagogik yondashuv sifatida qaralmoqda.

8–9-sinf bosqichi o‘quvchilari abstrakt fikrlash qobiliyatining rivojlanishi, mustaqil qaror qabul qilishga intilishi va o‘z fikrini himoya qilish ehtiyoji bilan ajralib turadi. Mazkur yosh xususiyatlari ingliz tilini o‘qitishda kommunikativ, muammoli va hamkorlikka asoslangan metodlarni qo‘llashni talab etadi. Kahoot! platformasi orqali tashkil etilgan interaktiv savol-javoblar, guruhli musobaqalar va tezkor testlar o‘quvchilarda nafaqat bilimni mustahkamlash, balki darsga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirishga xizmat qiladi. Platformaning vizual va audio effektlari, vaqt cheklovi hamda ball to‘plash tizimi esa o‘quvchilarning diqqatini jamlash va tezkor fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Mazkur maqolaning dolzarbligi shundaki, u 8–9-sinf o‘quvchilarida ingliz tiliga motivatsiyani oshirishning pedagogik yondashuvlarini Kahoot! platformasi misolida tahlil qiladi. Tadqiqotda gamifikatsiya, interaktiv metodlar va raqamli ta’lim texnologiyalarining o‘quv jarayoniga integratsiyasi nazariy hamda amaliy jihatdan asoslanadi. Shuningdek, platformadan foydalanishning metodik xususiyatlari, darsni rejalashtirishdagi o‘rni va o‘quvchilar motivatsiyasiga ta’sir mexanizmlari yoritiladi. Shu tariqa, ingliz tilini o‘qitishda innovatsion yondashuvlarni qo‘llash nafaqat o‘quvchilarning til kompetensiyasini rivojlantirish, balki ularning o‘quv faoliyatiga bo‘lgan ijobiy munosabatini shakllantirishga ham xizmat qiladi. Kahoot! platformasi esa bu jarayonda samarali pedagogik vosita sifatida namoyon bo‘lib, 8–9-sinf o‘quvchilarining ingliz tiliga bo‘lgan ichki motivatsiyasini oshirishda muhim omil bo‘lib xizmat qiladi.

**Adabiyotlar tahlili.** Ta’lim jarayonida motivatsiya muammosi pedagogika va ta’lim psixologiyasining markaziy masalalaridan biri sifatida keng o‘rganilgan. Motivatsiya o‘quvchining bilish faoliyatini faollashtiruvchi ichki va tashqi omillar yig‘indisi sifatida talqin qilinadi. Ingliz tilini o‘qitishda esa motivatsiya til o‘zlashtirish jarayonining samaradorligini belgilovchi asosiy determinantlardan biri hisoblanadi. Shu bois mazkur tadqiqot mavzusiga doir ilmiy manbalarni tahlil qilish pedagogik yondashuvlarni aniqlashda muhim ahamiyatga ega. Avvalo, motivatsiya nazariyalariga murojaat

qiladigan bo‘lsak, Edward Deci va Richard Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini-o‘zi belgilash nazariyasi (Self-Determination Theory) alohida e‘tiborga loyiqdir. Ushbu nazariyaga ko‘ra, shaxsning ichki motivatsiyasi uch asosiy psixologik ehtiyoj – avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik qondirilganda shakllanadi. Ingliz tili darslarida o‘quvchiga mustaqil tanlov imkonini berish, muvaffaqiyat hissini his qilish hamda guruh bilan hamkorlik qilish sharoitini yaratish ichki motivatsiyani kuchaytiradi. Raqamli platformalar, jumladan, Kahoot! aynan shu ehtiyojlarni qondirish mexanizmlariga ega bo‘lib, o‘quvchining darsga bo‘lgan qiziqishini oshiradi. Shuningdek, John Keller tomonidan taklif etilgan ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) modeli ham o‘quv motivatsiyasini oshirishda muhim konseptual asos bo‘lib xizmat qiladi. Keller modeliga ko‘ra, samarali ta‘lim jarayoni o‘quvchining e‘tiborini jalb qilish, o‘rganilayotgan materialning dolzarbligini ko‘rsatish, o‘ziga ishonchni mustahkamlash va o‘qish jarayonidan qoniqish hosil qilish orqali tashkil etilishi lozim. Gamifikatsiya elementlariga asoslangan interaktiv platformalar aynan shu komponentlarni ta‘minlaydi. Masalan, tezkor savollar, ball tizimi va reyting jadvali o‘quvchilarda qiziqish va musobaqalashish ruhini uyg‘otadi.

Til o‘rganish motivatsiyasini o‘rganishda **Robert Gardner**ning ijtimoiy-ta‘limiy modeli ham muhim o‘rin egallaydi. Gardner ingliz tilini o‘rganishda integrativ va instrumental motivatsiya tushunchalarini ilgari suradi. Integrativ motivatsiya – bu tilni o‘sha til egalarining madaniyatiga yaqinlashish istagi bilan o‘rganish bo‘lsa, instrumental motivatsiya – amaliy foyda (imtihon topshirish, kasbiy o‘sish) maqsadida o‘rganishdir. Zamonaviy raqamli vositalar ingliz tilini real kommunikativ kontekstga yaqinlashtirgan holda integrativ motivatsiyani kuchaytirishi mumkin. So‘nggi yillarda gamifikatsiya nazariyasi va amaliyoti ta‘lim sohasida keng o‘rganilmoqda. O‘yin elementlaridan foydalanish orqali o‘quvchilarning bilish jarayoniga qiziqishini oshirish mumkinligi ko‘plab tadqiqotlarda isbotlangan. Gamifikatsiya – bu o‘yin mexanizmlarini noan‘anaviy (ya‘ni o‘yin bo‘lmagan) muhitga joriy etish jarayonidir. Ball to‘plash, darajalar, mukofot va reyting tizimi kabi elementlar o‘quvchilarda tashqi motivatsiyani kuchaytirish bilan birga, asta-sekin ichki motivatsiyani shakllantirishga xizmat qiladi. Mazkur kontekstda Kahoot! platformasining samaradorligi bo‘yicha olib borilgan ilmiy tadqiqotlar ijobiy natijalarni ko‘rsatmoqda. Turli mamlakatlarda o‘tkazilgan empirik tadqiqotlar Kahoot!dan foydalanish o‘quvchilarning darsga jalb etilish darajasini oshirishi, test natijalarini yaxshilashi va ijobiy emosional muhit yaratishini tasdiqlagan. Platformaning real vaqt rejimida ishlashi, vizual interfeysi va interaktivligi o‘quvchilarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

Chet tillarni o‘qitish metodikasi nuqtayi nazaridan qaraganda, kommunikativ yondashuv (Communicative Language Teaching) asosiy metodlardan biri hisoblanadi. Ushbu

yondashuv tilni amaliy muloqot vositasi sifatida o‘rgatishni maqsad qiladi. Interaktiv platformalar, xususan, Kahoot! savol-javob va muammoli vaziyatlar orqali kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishga yordam beradi. Ayniqsa, 8–9-sinf o‘quvchilarining psixologik xususiyatlarini inobatga olgan holda, musobaqa va hamkorlik elementlarini uyg‘unlashtirish muhimdir. Bundan tashqari, zamonaviy ta’limda konstruktivistik yondashuv keng qo‘llaniladi. Ushbu nazariyaga ko‘ra, bilim o‘quvchi tomonidan faol ravishda quriladi. Interaktiv va o‘yin asosidagi platformalar o‘quvchini mustaqil fikrlashga, tezkor qaror qabul qilishga va xatolar ustida ishlashga undaydi. Natijada, o‘quvchi o‘z bilimini faol ravishda shakllantiradi. Mahalliy tadqiqotlarda ham axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning ijobiy jihatlari qayd etilgan. O‘zbekiston ta’lim tizimida raqamli transformatsiya jarayonlari ingliz tilini o‘qitishda innovatsion vositalarni joriy etish zaruratini kuchaytirmoqda. Shu nuqtai nazardan, Kahoot! platformasidan foydalanish o‘quvchilarning nafaqat bilimini, balki darsga nisbatan motivatsiyasini oshirishga xizmat qilishi mumkin.

Tahlil qilingan adabiyotlar shuni ko‘rsatadiki, o‘quv motivatsiyasini oshirish ko‘p omilli jarayon bo‘lib, psixologik, pedagogik va texnologik yondashuvlarning integratsiyasini talab etadi. Gamifikatsiya va interaktiv platformalarning samaradorligi ilmiy jihatdan asoslangan bo‘lsa-da, ularni maqsadga muvofiq va metodik jihatdan to‘g‘ri qo‘llash zarur. Ayniqsa, 8–9-sinf o‘quvchilari bilan ishlashda yosh xususiyatlarini, ijtimoiy ehtiyojlarini va til o‘zlashtirish bosqichini hisobga olish muhimdir. Shunday qilib, mavjud ilmiy manbalar tahlili Kahoot! platformasidan foydalanish ingliz tilini o‘qitishda motivatsiyani oshirishning samarali pedagogik vositalaridan biri ekanligini ko‘rsatadi. Biroq uning samaradorligi o‘qituvchining metodik mahorati, darsni rejalashtirish sifati va pedagogik yondashuvlarning to‘g‘ri tanlanishiga bevosita bog‘liqdir.

**Tadqiqot muhokamasi.** Mazkur tadqiqot doirasida 8–9-sinf o‘quvchilarida ingliz tiliga motivatsiyani oshirishda Kahoot! platformasidan foydalanishning pedagogik samaradorligi tahlil qilindi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gamifikatsiya elementlari bilan boyitilgan interaktiv darslar o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini sezilarli darajada oshiradi hamda ularning faol ishtirokini ta’minlaydi. Tadqiqot jarayonida aniqlanishicha, an’anaviy metodlar asosida tashkil etilgan darslarda o‘quvchilarning faolligi nisbatan past bo‘lib, savol-javob jarayonida asosan faol o‘quvchilar ishtirok etadi. Kahoot! platformasi orqali o‘tkazilgan darslarda esa barcha o‘quvchilar bir vaqtda javob berish imkoniyatiga ega bo‘ldi. Bu esa o‘quvchilarning teng ishtirokini ta’minlab, passiv o‘quvchilarni ham faol jarayonga jalb qildi. Natijada sinfda sog‘lom raqobat muhiti va ijobiy emotsional fon shakllandi. Tadqiqot natijalari

motivatsiya nazariyalari bilan uyg‘unlikda talqin qilindi. Xususan, Edward Deci va Richard Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini-o‘zi belgilash nazariyasiga ko‘ra, ichki motivatsiya avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik ehtiyojlari qondirilganda shakllanadi. Kahoot! platformasi o‘quvchilarga mustaqil qaror qabul qilish (javobni tanlash), natijani darhol ko‘rish orqali muvaffaqiyat hissini his etish hamda guruh bilan birgalikda ishtirok etish imkonini berdi. Bu esa ichki motivatsiyaning kuchayishiga olib keldi. Shuningdek, natijalar **John Keller**ning ARCS modeli bilan ham mos tushadi. Platformadagi rang-barang interfeys va vaqt bilan cheklangan savollar o‘quvchilarning e‘tiborini jalb qildi (Attention). Savollar mazmunining o‘quv dasturiga mosligi ularning dolzarbligini ta‘minladi (Relevance). Ball to‘plash va reyting tizimi o‘quvchilarda o‘ziga ishonchni mustahkamladi (Confidence), yakuniy natijalarni ko‘rish esa qoniqish hissini uyg‘otdi (Satisfaction).

Muhokama jarayonida aniqlanishicha, Kahoot! platformasi nafaqat tashqi motivatsiyani (ball, reyting, g‘oliblik) rag‘batlantiradi, balki vaqt o‘tishi bilan ichki motivatsiyani ham shakllantiradi. O‘quvchilar darsni qiziqarli faoliyat sifatida qabul qila boshlaydi, bu esa ingliz tilini o‘rganishga nisbatan ijobiy munosabatni mustahkamlaydi. Ayniqsa, 8–9-sinf o‘quvchilari uchun musobaqa elementi muhim rag‘batlantiruvchi omil bo‘lib xizmat qildi. Tadqiqot natijalariga ko‘ra, platformadan muntazam foydalanish o‘quvchilarning lug‘at boyligini mustahkamlash, grammatik qoidalarni takrorlash va tezkor fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishga ijobiy ta‘sir ko‘rsatdi. Real vaqt rejimidagi javob berish jarayoni o‘quvchilarning diqqatini jamlash va tez qaror qabul qilish qobiliyatini oshirdi. Shu bilan birga, noto‘g‘ri javoblardan so‘ng to‘g‘ri javobni ko‘rish imkoniyati refleksiya jarayonini kuchaytirdi. Biroq muhokama jarayonida ayrim cheklovlar ham aniqlandi. Birinchidan, texnik vositalarning yetarli emasligi yoki internet tezligining pastligi dars samaradorligiga ta‘sir qilishi mumkin. Ikkinchidan, platformadan haddan tashqari ko‘p foydalanish o‘quvchilarda charchoq yoki qiziqishning pasayishiga olib kelishi ehtimoli mavjud. Shu bois Kahoot!ni boshqa interaktiv metodlar bilan uyg‘unlashtirish maqsadga muvofiqdir. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, Kahoot! platformasi pedagogik jihatdan asoslangan holda qo‘llanilganda, ingliz tiliga motivatsiyani oshirishning samarali vositasiga aylanadi. Uning samaradorligi o‘qituvchining metodik yondashuvi, savollar sifati va darsning umumiy tuzilmasiga bog‘liq. Umuman olganda, tadqiqot muhokamasi natijalari 8–9-sinf o‘quvchilarida ingliz tiliga qiziqishni oshirishda gamifikatsiyaga asoslangan yondashuvlar, xususan, Kahoot! platformasining amaliy ahamiyatini tasdiqlaydi. Mazkur yondashuv o‘quvchilarning bilim olish jarayonini faol, qiziqarli va samarali shaklga keltirish imkonini beradi.

**Xulosa.** Mazkur tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, 8–9-sinf o‘quvchilarida ingliz tiliga motivatsiyani oshirish zamonaviy pedagogik yondashuvlar va raqamli texnologiyalarni samarali integratsiya qilishni talab etadi. An’anaviy o‘qitish metodlari bilan bir qatorda gamifikatsiya elementlarini qo‘llash o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini kuchaytiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi hamda o‘quv jarayonining samaradorligini oshiradi. Tadqiqot davomida Kahoot! platformasidan foydalanish o‘quvchilarning ingliz tiliga bo‘lgan ijobiy munosabatini shakllantirishda muhim vosita ekanligi aniqlandi. Platformaning interaktivligi, tezkor fikr-mulohaza (feedback) berish imkoniyati, ball va reyting tizimi o‘quvchilarda sog‘lom raqobat muhitini yaratdi. Bu esa nafaqat tashqi motivatsiyani, balki ichki motivatsiyani ham bosqichma-bosqich mustahkamlashga xizmat qildi. Nazariy jihatdan, tadqiqot natijalari motivatsiya konsepsiyalari bilan uyg‘unlikda tasdiqlandi.

### Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deci, Edward L., E. L., & Ryan, Richard M., R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
2. Ryan, Richard M., R. M., & Deci, Edward L., E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York, NY: Guilford Press.
3. Keller, John M., J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
4. Gardner, Robert C., R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.
5. Deterding, Sebastian, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
6. Hamari, Juho, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. In *47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034).
7. Wang, Alf Inge, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
8. Plump, Carolyn M., C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.