

**ЦИФРОВЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ВОСПИТАНИЯ
НА ПРИМЕРЕ ПЛАТФОРМЫ КАНООТ!**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19186558>

Умрихина В.И

*ст. преподаватель кафедры Педагогика НПУУз. Низами,
Эркинов У.Ё., студент 3 курса НПУУз. Низами
тел.: +998933816317, e-mail: v.umrikhina@list.ru*

Аннотация

В статье рассматривается возможность использования цифровой интерактивной платформы Kahoot! на уроках Воспитания в общеобразовательной школе. Рассказывается опыт применения игровых технологий в разных возрастных группах (7, 8, 11 классы). Показано, что геймификация способствует повышению мотивации учащихся, развитию коммуникативных навыков и критического мышления, что соответствует задачам интегративного подхода в образовании. Приводятся примеры заданий, анализируются результаты наблюдений и формулируются рекомендации для педагогов.

Ключевые слова: *цифровые технологии, интерактивное обучение, “Kahoot!”, уроки Воспитания, геймификация, жизненные навыки, интегративный подход.*

Abstract

The article discusses the possibility of using the digital interactive platform Kahoot! in the lessons of "Education" in secondary schools. The author shares his experience of using gaming technologies in different age groups (grades 4, 7, 8, 11). It is shown that gamification increases students' motivation, develops communication skills and critical thinking, which corresponds to the tasks of an integrative approach in education. Examples of tasks are given, observation results are analyzed, and recommendations for teachers are formulated.

Keywords: *digital technologies, interactive learning, “Kahoot!”, Education lessons, gamification, life skills, integrative approach.*

Annotatsiya

Maqolada umumta'lim maktablarida “Tarbiya” darslarida “Kahoot!” raqamli interaktiv platformasidan foydalanish imkoniyatlari ko'rib chiqiladi. Muallif turli yosh guruhlarida (7, 8, 11-sinflar) o'yin texnologiyalarini qo'llash tajribasi bilan o'rtoqlashadi. O'yinlashtirish o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishi, muloqot qobiliyatlari va tanqidiy fikrlashni rivojlantirishi, bu esa ta'limdagi integrativ yondashuv vazifalariga mos kelishi ko'rsatilgan. Topshiriqlarga misollar keltiriladi, kuzatish natijalari tahlil qilinadi va o'qituvchilar uchun tavsiyalar beriladi.

Kalit so'zlar: *raqamli texnologiyalar, interaktiv ta'lim, “Kahoot!”, “Tarbiya” darslari, o'yinlashtirish, hayotiy ko'nikmalar, integrativ yondashuv.*

Современное образование в Узбекистане переживает этап активной цифровизации и обновления содержания. В Послании Президента Республики Узбекистан Ш.М. Мирзиёева Олий Мажлису от 26 декабря 2025 года подчёркнута необходимость внедрения инновационных методов обучения, направленных на формирование у молодёжи жизненных навыков,

необходимых для успешной социализации⁹. Одним из таких методов является использование цифровых интерактивных технологий, которые позволяют сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Предмет «Воспитание» занимает особое место в школьной программе, он призван формировать у учащихся нравственные ориентиры, патриотизм, уважение к культуре и традициям, а также развивать навыки общения, сотрудничества и саморегуляции. Однако традиционные формы проведения уроков (беседы, лекции) часто не вызывают должного интереса у школьников, особенно в среднем и старшем звене. В этой ситуации на помощь приходят цифровые инструменты, основанные на игровых механиках, – геймификация. [3]

Платформа “Kahoot!” (kahoot.com) представляет собой сервис для создания интерактивных викторин, опросов и игр, в которых учащиеся отвечают на вопросы с помощью своих смартфонов или компьютеров.

Благодаря соревновательному элементу, мгновенной обратной связи и визуальной привлекательности Kahoot способен значительно повысить вовлечённость учащихся. Зарубежные исследования подтверждают, что использование подобных платформ улучшает запоминание материала и развивает soft skills.

Использование Kahoot! базируется на следующих педагогических концепциях: теория игровых технологий в обучении (game-based learning) – обучение через игру повышает мотивацию, способствует активизации внимания и удержанию информации;

теория конструктивизма (Ж. Пиаже, Л. Выготский) – учащиеся конструируют знание в процессе активного взаимодействия, обсуждения и решения задач;

мотивационная теория самоопределения (Э. Деси, Р. Райан) – элементы состязательности и мгновенной обратной связи усиливают внутреннюю мотивацию к обучению;

концепция социально-эмоционального обучения (SEL), разработанная CASEL, подчёркивает важность развития у учащихся таких навыков, как управление эмоциями, эмпатия, сотрудничество и ответственное принятие решений.[2], [4], [5]

Мы рассматриваем использование Kahoot! На уроках Воспитания потому что, викторины и тесты можно использовать для оперативного контроля понимания материала, игры-«разминки» в начале занятий способствуют быстрой включённости учащихся в тему, в занятия короткий Kahoot! поможет оценить понимание и эмоциональное восприятие темы. Учитель воспитания может адаптировать вопросы по уровню сложности, формировать мини-команды по интересам или подготовке, а совместное участие школьников в игровых квизах тренирует социальные навыки, саморегуляцию, уважение к другим участникам и конструктивное взаимодействие.[2]

Цель данной статьи – обобщить практический опыт применения Kahoot на уроках Воспитания в разных возрастных группах (4, 7, 8 и 11 классы) и показать, как этот инструмент может быть интегрирован в учебный процесс для достижения целей интегративного подхода – соединения теории с практикой и развития жизненных навыков обучающихся.

Исследование проводилось в течение первого полугодия 2025-2026 учебного года на базе средней общеобразовательной школы №71 города Ташкента. Участниками стали учащиеся 7-го (13-14 лет), 8-го (14-15 лет) и 11-го (17-18 лет) классов. Всего в эксперименте приняло участие около 120 человек.

⁹ Послание Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева Олий Мажлису и народу Узбекистана. - 26 декабря 2025 года. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://president.uz>

На уроках Воспитания по темам, предусмотренным учебной программой, нами были разработаны и проведены викторины в формате Kahoot. Примеры тем: «Успех-это результат настойчивости и терпения» (7 класс);

«Управление эмоциями в сложной ситуации» (8 класс);

«Ксенофобия» (11 класс).

Для каждого возраста подбирались соответствующие сложность вопросов, время на ответ и оформление.

Процесс проведения урока выглядел следующим образом:

1. Учитель создаёт викторину на платформе Kahoot и выводит на экран (проектор или интерактивная доска) игровой код.

2. Учащиеся заходят на сайт kahoot.it или в приложение, вводят код и своё имя (ник).

3. На экране появляется вопрос и варианты ответов; ученики нажимают на своих устройствах соответствующий цветной значок.

4. После каждого вопроса отображается таблица лидеров, что стимулирует соревновательный интерес.

5. По окончании игры учитель анализирует результаты, обсуждает с классом правильные ответы, акцентирует внимание на сложных моментах.

Кроме того, после каждого занятия проводилось короткое наблюдение за поведением учащихся, а также неформальные беседы для сбора обратной связи. Фиксировались такие параметры, как активность, эмоциональный отклик, количество участвующих, правильность ответов.

В результате апробации были получены следующие качественные и количественные результаты:

1. Повышение мотивации и вовлечённости учащихся. Во всех классах мы наблюдали высокий интерес к формату игры. В 7-8 классах даже обычно пассивные ученики включились в процесс, старались придумывать креативные ники. В 11 классе, где учебная нагрузка велика, Kahoot позволил снять напряжение и разнообразить рутину подготовки к экзаменам.

2. Развитие коммуникативных навыков. После игры учащиеся обсуждали вопросы, спорили о правильности ответов, помогали друг другу разобраться в теме. Это способствовало развитию умения аргументировать свою точку зрения и слушать других.

3. Улучшение усвоения материала. Сравнение результатов викторин по одной и той же теме, проведённых нами в разных классах (где использовался Kahoot! и где нет - контрольные классы), показало, что в экспериментальных группах средний процент правильных ответов был выше на 12-15%. Учащиеся также лучше запоминали детали при последующем устном опросе.

4. Адаптация к возрастным особенностям. Выяснилось, что в младших классах важно ограничивать время ответа чуть длиннее (30-40 секунд), чтобы дети успевали прочитать вопрос. В средней школе хорошо работают вопросы на логику и «перевёртыши». Старшеклассники оценили возможность создавать свои викторины для одноклассников (как домашнее задание), что позволило им проявить творческие способности.

5. Выявление пробелов в знаниях. Функция отчётов Kahoot позволяет учителю увидеть, какие вопросы вызвали затруднения у большинства. Это дало возможность скорректировать дальнейшее объяснение темы.

Полученные нами результаты согласуются с данными современных исследований о положительном влиянии геймификации на учебный процесс.

В контексте уроков Воспитания использование Kahoot оказалось особенно уместным, поскольку позволяет моделировать ситуации нравственного выбора, обсуждать ценности в интерактивной форме, не прибегая к морализаторству.

На наших занятиях с Kahoot ученики не просто усваивали информацию о правилах поведения или традициях, но и учились быстро принимать решения, работать в команде, справляться с эмоциями при проигрыше – всё это является важными компонентами социально-эмоционального обучения.

Однако существуют и ограничения. Для проведения урока в формате Kahoot необходимо наличие стабильного интернета, устройств у каждого ученика или хотя бы у пары (можно работать в группах). В условиях некоторых школ это может быть проблемой. Кроме того, учитель должен затратить время на подготовку качественной викторины: вопросы должны быть грамотно сформулированы, а варианты ответов – исключать двусмысленность.

Наш практический опыт использования платформы Kahoot на уроках Воспитания в 7, 8 и 11 классах подтверждает, что цифровые интерактивные технологии являются эффективным средством реализации интегративного подхода в образовании. Они позволяют повысить мотивацию и познавательный интерес школьников, развивать жизненные навыки (коммуникация, критическое мышление, саморегуляция), обеспечить связь теории с практикой через игровое моделирование ситуаций, дифференцировать задания с учётом возрастных особенностей.

Мы рекомендуем включать элементы геймификации в систему уроков Воспитания, сочетая их с традиционными методами, а также проводить обучение педагогов работе с цифровыми платформами. Дальнейшие исследования могут быть направлены на измерение долгосрочных эффектов использования Kahoot! на формирование ценностных ориентаций учащихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Послание Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева Олий Мажлису и народу Узбекистана. – 26 декабря 2025 года. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://president.uz>.
2. CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning). (2020). Fundamentals of SEL. Retrieved February 20, 2026, from <https://casel.org/fundamentals-of-sel/>
3. Хамракулов, У. Х. (2025). Интерактивные методы обучения в формировании жизненных навыков учащихся. Ташкент: Фан ва технология.
4. Plump, 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. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
5. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>