

## **Инглиз тили грамматикасини такрорlash va mustahkamlash uchun interaktiv viktorinalarni yaratish**

*Norqobilov Sanjar Rahmat o'g'li  
[sanjarn811@gmail.com](mailto:sanjarn811@gmail.com)  
O'qituvchi  
Termiz davlat pedagogika instituti*

**Аннотация:** Ushbu maqola ingliz tili grammatikasini takrorlash va mustahkamlash uchun interaktiv viktorinalarni yaratish mavzusiga bag'ishlangan. Maqolaning asosiy maqsadi, ingliz tili grammatikasini o'rganishda interaktiv viktorinalarning samaradorligini o'rganish va o'quvchilar uchun interaktiv muhit yaratishdir. Tadqiqot doirasida interaktiv viktorinalar yordamida grammatikani o'rganishning afzalliklari, zamonaviy platformalar (Kahoot, Quizlet, Google Forms kabi) va dasturlarni qo'llash usullari tahlil qilinadi. Tadqiqotda ingliz tili grammatikasining o'qitishdagi o'rni, interaktiv metodlar orqali o'quvchilarga grammatikani qanday mustahkamlash mumkinligi ko'rsatiladi. Maqola interaktiv viktorinalarni yaratishning nazariy asoslarini va ulardan samarali foydalanish metodlarini o'z ichiga oladi, hamda ingliz tili o'qituvchilariga yangi pedagogik yondashuvlar bo'yicha amaliy tavsiyalar beradi. Zamonaviy ta'lim texnologiyalarining o'quv jarayoniga integratsiyalashuvi, xususan, viktorina asosidagi topshiriqlar orqali o'quvchilarning bilimlarini mustahkamlash imkoniyatlari tahlil qilinadi. Maqolada viktorina tuzishning texnik va pedagogik jihatlari, savollar turlarini tanlash mezonlari, shuningdek, baholashning mos usullari haqida ham ma'lumot beriladi. Viktorinalarni ishlab chiqish bosqichlari, ularning ta'limiy jarayondagi afzalliklari hamda interaktivlik orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish imkoniyatlari ko'rib chiqiladi.

**Калит so'zlar:** grammatika, viktorina, interaktivlik, takrorlash, metodlar, Kahoot, Quizlet, Google Forms

## **Создание интерактивных викторин для повторения и закрепления грамматики английского языка**

*Норқобилов Санжар Рахматович  
[sanjarn811@gmail.com](mailto:sanjarn811@gmail.com)  
Преподаватель*

*Термезский государственный педагогический институт*

**Аннотация:** Данная статья посвящена теме создания интерактивных викторин для повторения и закрепления грамматики английского языка. Основная цель статьи – изучение эффективности интерактивных викторин в процессе освоения английской грамматики и создание интерактивной среды для учащихся. В рамках исследования анализируются преимущества изучения грамматики с помощью интерактивных викторин, методы использования современных платформ (таких как Kahoot, Quizlet, Google Forms) и программ. В работе рассматривается роль грамматики в обучении английскому языку и способы её закрепления у учащихся посредством интерактивных методов. Статья охватывает теоретические основы создания интерактивных викторин и методы их эффективного применения, а также предоставляет практические рекомендации для преподавателей английского языка по внедрению новых педагогических подходов. Анализируются возможности интеграции современных образовательных технологий в учебный процесс, в частности, через задания в формате викторин для укрепления знаний учащихся. В статье также рассматриваются технические и педагогические аспекты создания викторин, критерии выбора типов вопросов, а также соответствующие методы оценки. Изучаются

этапы разработки викторин, их преимущества в образовательном процессе и потенциал повышения мотивации учащихся за счёт интерактивности.

**Ключевые слова:** грамматика, викторина, интерактивность, повторение, методы, Kahoot, Quizlet, Google Forms.

## Creating interactive quizzes for reviewing and reinforcing English Grammar

*Norkobilov Sanjar Rahmat ugli*

*[sanjarn811@gmail.com](mailto:sanjarn811@gmail.com)*

*Teacher*

*Termez state pedagogical institute*

**Annotation:** *This article is dedicated to the topic of creating interactive quizzes for reviewing and reinforcing English grammar. The main goal of the article is to explore the effectiveness of interactive quizzes in learning English grammar and to create an engaging environment for students. Within the scope of the study, the advantages of learning grammar through interactive quizzes, the use of modern platforms (such as Kahoot, Quizlet, and Google Forms), and methods of their application are analyzed. The study demonstrates the role of English grammar in teaching and how it can be reinforced through interactive methods. The article includes theoretical foundations for creating interactive quizzes and methods for their effective use, offering practical recommendations for English language teachers on new pedagogical approaches. The integration of modern educational technologies into the learning process – especially the use of quiz-based tasks to reinforce students' knowledge is also analyzed. The article provides information on the technical and pedagogical aspects of quiz development, criteria for selecting question types, and appropriate assessment methods. It also examines the stages of quiz development, their advantages in the educational process, and the potential to enhance students' motivation through interactivity.*

**Key words:** *grammar, quiz, interactivity, review, methods, Kahoot, Quizlet, Google Forms*

Ingliz tili hozirgi kunda dunyo miqyosida eng ko'p o'rganiladigan va foydalaniladigan tillardan biri hisoblanadi. Shuning uchun ingliz tilini o'rgatish va o'rgangan bilimlarni mustahkamlash, ayniqsa, grammatika sohasida, alohida ahamiyatga ega. Ingliz tili grammatikasi o'qitish jarayonida o'quvchilarning tilni tushunish va to'g'ri ishlatish malakalarini shakllantirishda asosiy rol o'ynaydi. Biroq, ingliz tili grammatikasi ko'p o'quvchilar uchun murakkab va qiyin bo'lishi mumkin, ayniqsa, qoidalar va istisnolarni o'rganishda. Shu bois, grammatika bo'yicha o'quvchilarni faollashtiradigan va ularning bilimlarini samarali ravishda mustahkamlashga yordam beradigan yangi o'qitish metodlari zarur. (Ziyayeva M., Toirova D. – 2021)

Bugungi kunda interaktiv ta'lim texnologiyalarining jadal rivojlanishi va ularning ta'lim jarayoniga qo'llanishi, grammatika o'qitish usullarini yangi darajaga olib chiqdi. Interaktiv viktorinalar, o'quvchilarning qiziqishini uyg'otib, o'rganilayotgan materialni mustahkamlashning samarali vositasi sifatida keng qo'llanilmoqda. Ushbu metod o'quvchilarga o'z bilimlarini real vaqt rejimida baholash va o'zlashtirishni tekshirish imkonini beradi. Viktorinalar orqali o'qituvchi o'quvchilarning grammatikani o'rganishda yuzaga kelgan qiyinchiliklarini aniqlab, ularga tegishli yordam ko'rsatishi mumkin.

Ingliz tili grammatikasini o'qitishda interaktiv usullarni qo'llash, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi. An'anaviy o'qitish usullari ko'pincha passiv ta'limga olib keladi, bunda o'quvchilar faqat o'qituvchidan kelayotgan ma'lumotlarni eshitib, yozadilar. Biroq, interaktiv usullar orqali o'quvchilarni jarayonga faol jalb qilish, ularning bilimlarini amalda qo'llash va mustahkamlash mumkin bo'ladi.

Interaktiv o'qitish usullari tilni o'rganishda faqat grammatika qoidalarini eslab qolishga emas, balki o'quvchilarga ularni turli vaziyatlarda qo'llashni o'rgatishga qaratilgan. Bunday yondashuvlar o'quvchilarga grammatika qoidalarini takrorlash, ularga asoslanib gap tuzish va o'quv jarayonini ko'proq ishtirok etishga yordam beradi. (Abdullayeva G. – 2022) Bu, o'z navbatida, grammatikani o'rganish jarayonining samaradorligini oshiradi, chunki o'quvchilar o'rganayotgan mavzuni real hayotdagi vaziyatlarga moslab o'zlashtiradilar.

Interaktiv usullar, masalan, rolli o'yinlar, guruhli ishlar, simulyatsiyalar va viktorinalar orqali o'quvchilar grammatika qoidalarini o'rganishdan tashqari, ularni amaliyotda qo'llashga, fikr almashishga va bir-birlariga o'rganish jarayonida yordam berishga imkon yaratadi. Misol uchun, rolli o'yinlar va guruhli mashqlar o'quvchilarga grammatikani jonli va real vaziyatlarda qo'llash imkoniyatini beradi, bu esa ularda tilga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi. Shuningdek, viktorinalar va interaktiv testlar o'quvchilarning bilim darajasini baholash va o'zlashtirishni mustahkamlash uchun samarali vositalar bo'lib, o'quvchilarning qiziqishini oshiradi.

Internet texnologiyalari va onlayn platformalar, masalan, **Kahoot**, **Quizlet** va **Google Forms**, interaktiv o'qitish usullarini yanada samarali qiladi. Bu platformalar yordamida grammatika bo'yicha turli xil viktorinalar, testlar, mashqlar va boshqalar yaratish mumkin. Ular o'quvchilarga bilimlarini baholash, natijalarini ko'rish va darhol tuzatish kiritish imkonini beradi. Interaktiv platformalar yordamida o'qituvchi har bir o'quvchining natijalarini kuzatib borish imkoniyatiga ega bo'ladi, bu esa individual yondashuvni amalga oshirishga yordam beradi.

Shuningdek, interaktiv o'qitish usullari o'quvchilarning tilni o'rganishdagi faolligini oshiradi, chunki ular o'rganish jarayonida doimiy ravishda ishtirok etadilar. O'quvchilar turli topshiriqlarni bajarishda, viktorinalarda qatnashishda yoki rolli o'yinlarda ishtirok etishda grammatika qoidalarini faollashtirilgan holda o'zlashtiradilar. Bu usul yordamida grammatika o'rgatish jarayoni qiziqarli va dinamik bo'ladi, bu esa o'quvchilarning til o'rganishdagi muvaffaqiyatini oshiradi.

Umuman olganda, interaktiv o'qitish usullari ingliz tili grammatikasini o'rganishda o'quvchilarning bilim darajasini oshirish va ularni tilni to'g'ri ishlatish malakalarini shakllantirishda muhim rol o'ynaydi. Bunday usullar o'quvchilarga grammatika qoidalarini eslab qolishdan tashqari, ularni amalda qo'llashni o'rgatadi va ta'lim jarayonini samarali, qiziqarli va foydali qiladi.

Ingliz tili grammatikasini o'rganishda interaktiv o'qitish usullari an'anaviy o'qitish metodlariga qaraganda ancha samarali va qiziqarliroq hisoblanadi. O'quvchilarning ta'limdagi faolligini oshirish va ularning grammatika qoidalarini yanada chuqurroq o'zlashtirish uchun interaktiv metodlardan foydalanish juda muhim. Interaktiv o'qitish usullari, o'quvchilarni o'rganish jarayonida to'liq ishtirok etishga undaydi va ular uchun faqat eshitish yoki yozishdan tashqari amaliy faoliyatlarni taqdim etadi. Bu, o'z navbatida, o'quvchilarga o'rganilgan bilimlarini real vaziyatlarda qo'llash imkoniyatini yaratadi.

Grammatikani o'rgatishda interaktiv metodlar, jumladan, rolli o'yinlar, guruhli ishlar, simulyatsiyalar, viktorinalar, interaktiv testlar va onlayn platformalar orqali grammatika qoidalarini tushunish, qo'llash va mustahkamlash mumkin. Bu yondashuvlar o'quvchilarni passiv o'rganuvchilar sifatida emas, balki faol ishtirokchilarga aylantiradi. Interaktiv o'qitish metodlari grammatikani faqat nazariy o'rganishdan tashqari, uning amaliyotini ham o'rgatadi. Shuningdek, o'quvchilarga grammatikani turli kontekstlarda qo'llashni o'rgatadi, bu esa ularning tilni to'g'ri va samarali ishlatish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

### **Rolli va jamoaviy o'yinlar**

Rolli o'yinlar va jamoaviy o'yinlar ingliz tili grammatikasini o'rganishda juda foydali vositalardir. Rolli o'yinlar, o'quvchilarga real hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilish imkoniyatini beradi. Masalan, o'quvchilar turli rollarda, masalan, do'stlar, mijozlar, restoran xodimlari kabi o'zlarini ko'rsata oladilar va shu bilan grammatikani real vaziyatlarda qo'llashga harakat qilishadi. Bunday interaktiv yondashuvlar o'quvchilarga grammatika qoidalarini yanada osonroq va tezroq o'zlashtirishga yordam beradi, chunki ular faqat nazariy bilimni emas, balki uni amaliyotda qo'llashni ham o'rganadilar. Guruhli ishlar esa o'quvchilarga bir-birlari bilan muloqot qilish, o'z bilimlarini

baham ko‘rish va bir-biriga yordam berish imkonini yaratadi, bu esa grammatikani o‘rganishda jamoaviy o‘rganishning samaradorligini oshiradi.

### Simulyatsiyalar

Simulyatsiyalar (<https://wordwall.net>) o‘quvchilarga o‘rganilgan grammatikani real hayotdagi vaziyatlarda ishlatish imkoniyatini beradi. Masalan, o‘quvchilarga biror mavzuda debat yoki munozara qilish topshirig‘i berilishi mumkin, bu esa ularga grammatikani to‘g‘ri ishlatishni o‘rganish bilan birga, nutq faoliyatlarini ham rivojlantirishga yordam beradi. Simulyatsiyalar o‘quvchilarga grammatikani faqat yozma shaklda emas, balki og‘zaki nutqda ham qo‘llashni o‘rgatadi. Bunday metodlar, ayniqsa, og‘zaki muloqotda tilni to‘g‘ri ishlatishni o‘rganayotgan o‘quvchilar uchun samarali bo‘ladi.

### Viktorinalar va interaktiv testlar

Interaktiv viktorinalar va testlar o‘quvchilarning o‘rganilgan grammatika qoidalarini mustahkamlashda samarali vositalar hisoblanadi. O‘quvchilarga turli savollar berib, ular o‘z bilimlarini sinab ko‘rishlari mumkin. Shuningdek, viktorinalar o‘quvchilarning xatolarini aniqlash va tuzatish imkoniyatini beradi, bu esa o‘rganish jarayonini yanada samarali qiladi. Misol uchun, **Kahoot** va **Quizlet** kabi onlayn platformalar yordamida o‘quvchilar grammatikaga oid turli savollarni yechib, natijalarni ko‘rib chiqishlari mumkin. Bu usul o‘quvchilarni bilimlarni mustahkamlashga undaydi va ularga o‘zlashtirgan bilimlarini sinash imkoniyatini beradi.

### Onlayn platformalar va texnologiyalar

Zamonaviy ta‘lim texnologiyalari ingliz tili grammatikasini o‘rgatishda juda katta rol o‘ynaydi. **Google Forms**, **Kahoot**, (<https://kahoot.com>) **Quizlet** (<https://quizlet.com>) kabi interaktiv onlayn platformalar orqali o‘quvchilar grammatikaga oid mashqlarni yechish, viktorinalarda qatnashish va testlar orqali bilimlarini baholash imkoniyatiga ega bo‘ladilar. Onlayn platformalar nafaqat o‘quvchilarga o‘z bilimlarini mustahkamlash imkoniyatini yaratadi, balki o‘qituvchilarga ham o‘quvchilarning muvaffaqiyatini baholash va individual yondashuvni amalga oshirishda yordam beradi. Shuningdek, bu platformalar o‘quvchilarga o‘z vaqtida qayta aloqa olish imkonini yaratadi, bu esa o‘rganish jarayonining samaradorligini oshiradi.

### Grammatikani o‘rganishdagi motivatsiya berish

Interaktiv metodlar o‘quvchilarning grammatika o‘rganishga bo‘lgan motivatsiyasini oshiradi. O‘quvchilar o‘rganish jarayonida nafaqat ma‘lumot olishadi, balki o‘zlarini faol ishtirokchilar sifatida his qilishadi. Bu, o‘z navbatida, o‘quvchilarning tilni o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini oshiradi va ularning o‘rganishga bo‘lgan ishtiyoqini kuchaytiradi. Interaktiv o‘qitish metodlari o‘quvchilarga o‘rganilgan bilimlarni o‘zlashtirish va ularni to‘g‘ri qo‘llash imkoniyatini beradi. Shu bilan birga, bu usullar o‘quvchilarning ijobiy fikrlarini shakllantiradi, bu esa til o‘rganish jarayonini yanada muvaffaqiyatli qiladi.

Interaktiv o‘qitish usullari ingliz tili grammatikasini o‘rgatishda samarali vosita bo‘lib, o‘quvchilarning bilimlarini yanada samarali mustahkamlash, ularning motivatsiyasini oshirish va o‘rganish jarayonini qiziqarli va interaktiv qilish imkoniyatini yaratadi. Bu usullar o‘quvchilarga grammatika qoidalarini amaliyotda qo‘llashni o‘rgatadi, ularning o‘rganishdagi faolligini oshiradi va tilni samarali ishlatish ko‘nikmalarini rivojlantiradi. (Qarang 1-jadval).

1-jadval

Interaktiv o‘qitish usuli	Tavsifi	Grammatikani O‘rgatishda Afzalliklari
<b>Rolli o‘yinlar</b>	O‘quvchilar turli rollarda ishtirok etib, real vaziyatlarni simulyatsiya qiladilar.	O‘quvchilar grammatika qoidalarini real vaziyatlarda qo‘llashadi, bu esa tilni amaliyotda ishlatish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

<b>Guruhli ishlar</b>	O'quvchilar kichik guruhlarda birgalikda ishlashadi va o'zaro fikr almashadilar.	O'quvchilar o'z bilimlarini baham ko'rib, bir-birlariga yordam berish orqali grammatika qoidalarini mustahkamlashadi.
<b>Simulyatsiyalar</b>	O'quvchilarga turli vaziyatlarni simulyatsiya qilish va grammatikani amalda qo'llash imkoniyatini yaratish.	Grammatika qoidalarini turli kontekstlarda ishlatish, o'quvchilarga tilni o'rganishda ishonch bag'ishlaydi.
<b>Viktorinalar</b>	O'quvchilarga grammatikaga oid turli savollarni berish va ularning javoblarini tezda tekshirish.	O'quvchilar o'z bilimlarini tekshiradilar, xatolarni tahlil qilib, o'zlashtirish jarayonini mustahkamlaydilar.
<b>Onlayn platformalar</b>	<b>Kahoot, Quizlet, Google Forms</b> kabi interaktiv platformalarda viktorina, test va mashqlarni amalga oshirish.	O'quvchilar o'z natijalarini real vaqt rejimida ko'rib, bilimlarini tezda mustahkamlash imkoniyatiga ega bo'ladilar.
<b>Bahs va munozaralar</b>	O'quvchilar grammatikani qo'llagan holda, turli mavzularda diskussiya yoki munozara olib boradilar.	O'quvchilar grammatikani fikr almashish jarayonida amaliyotda qo'llashni o'rganadilar, bu ularning kommunikatsion ko'nikmalarini rivojlantiradi.
<b>Krossvordlar va boshqa o'yinlar</b>	O'quvchilarga krossvordlar, jumla to'ldirish yoki so'z tuzish kabi interaktiv o'yinlar orqali grammatik mashqlarni bajarish.	O'quvchilar uchun grammatika qoidalarini o'rganish qiziqarli va motivatsion bo'ladi, bu ularning faol ishtirokini ta'minlaydi.
<b>Ko'nikma talab etadigan mashqlar</b>	O'quvchilar grammatika qoidalariga asoslangan vazifalarni bajaradilar, masalan, to'g'ri jumlar qurish yoki so'zlarning o'rinlarini almashtirish.	Grammatika bo'yicha o'quvchilarni faol ravishda jalb etadi va ularning o'zlashtirish darajasini yaxshilaydi.
<b>Kollaborativ loyihalar</b>	O'quvchilar birgalikda loyiha yaratib, grammatikani tegishli kontekstda qo'llashadi.	O'quvchilar amaliyotda grammatikani ishlatishadi, shuningdek, jamoaviy ishlash ko'nikmalarini ham rivojlantiradilar.

### Interaktiv viktorinalar yaratuvchi platformalar va dasturlar

Ingliz tili grammatikasini o'rganish va mustahkamlash jarayonida interaktiv viktorinalar yaratish o'quvchilarning bilim darajasini oshirish va o'rganish jarayonini yanada mazmunli qilish uchun samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. Interaktiv viktorinalar o'quvchilarga o'zlashtirgan bilimlarini sinab ko'rish, ularni takrorlash va mustahkamlash imkoniyatini yaratadi. Bu, o'z navbatida, o'quvchilarning grammatikani yanada chuqurroq o'rganishlariga va uning amaliyotdagi qo'llanilishiga yordam beradi.

Interaktiv viktorinalarning eng katta afzalligi, (Qudratova N. – 2023) o'quvchilarga o'z bilimlarini sinash va ularni doimiy ravishda mustahkamlash imkoniyatini berishdir. Bunday viktorinalar yordamida o'quvchilar grammatik qoidalarni tezda o'zlashtirishlari va natijalarni darhol ko'rishlari mumkin. Bu jarayonda o'quvchilarning motivatsiyasi oshadi, chunki ular o'rganish jarayonini o'zlari boshqarishi va bilimlarini baholash imkoniga ega bo'ladilar.

Bundan tashqari, interaktiv viktorinalar o‘quvchilarga qiyin bo‘lgan mavzularni mustahkamlashga yordam beradi. Masalan, grammatik qoidalar yoki zamonlar kabi mavzularni takrorlashda viktorinalar yordamida o‘quvchilar qoidalarni aniq eslab qolishlari va amalda qo‘llashni o‘rganishlari mumkin.

Ingliz tili grammatikasini takrorlash va mustahkamlash uchun interaktiv viktorinalarni yaratish, o‘quvchilarning bilim darajasini oshirish va o‘rganish jarayonini samarali qilish uchun zamonaviy platformalar va dasturlarni qo‘llash muhimdir. Bugungi kunda turli onlayn platformalar va dasturlar grammatikani o‘rgatishda, uni takrorlash va mustahkamlashda samarali vosita sifatida foydalanilmoqda. Ushbu platformalar, o‘quvchilarga interaktiv savollarni yechish, natijalarni baholash, va o‘rganish jarayonini qiziqarli va dinamik qilish imkoniyatini beradi. Quyida ingliz tili grammatikasini o‘rganishda qo‘llaniladigan eng mashhur interaktiv viktorina platformalari va dasturlari keltirilgan:

**Kahoot!** – bu onlayn interaktiv viktorina platformasi bo‘lib, o‘qituvchilarga o‘z o‘quvchilari uchun qiziqarli va raqobatbardosh viktorinalar yaratishga imkon beradi. Bu platforma, ayniqsa, sinf ichida yoki masofaviy ta‘limda samarali qo‘llaniladi. O‘quvchilar mobil qurilmalari orqali real vaqt rejimida viktorina savollariga javob berishadi va o‘z natijalarini ko‘rishadi.

**Kahoot!** nomi norvegcha “*kø*” (*navbat*) va inglizcha “*hoof*” (*baqiriq, xursandlik*) so‘zlarining birikmasidan kelib chiqqan bo‘lib, bu o‘yin davomida yuzaga keladigan jonli muhitni tasvirlaydi. (Qarang 2-jadval).

2-jadval

Bo‘lim	Yil / Tur / Ko‘rsatkich	Izoh / Tafsilot
Yaratilish sanasi	2012	Norvegiyada loyiha boshlandi
	2013 (Mart)	SXSW EDU konferensiyasida taqdimot qilindi
	2013 (Sentabr)	Rasmiy tarzda ishga tushdi
	2017	50 milliondan ortiq foydalanuvchi
	2020+	Pandemiya davrida ommalashdi
Quiz turlari	<b>Quiz</b>	Test shaklidagi savollar
	<b>True/False</b>	To‘g‘ri yoki noto‘g‘ri savollar
	<b>Puzzle</b>	Tartib bilan joylashtirish vazifasi
	<b>Poll</b>	Fikrni bilish uchun so‘rovnoma
	<b>Word Cloud</b>	Talabalar javoblari asosida so‘rov buluti hosil qilish
	<b>Open-ended</b>	Ochiq javobli savollar
Foydalanuvchilar	2022-yil	9+ million o‘qituvchi
	2023-yil	100+ million o‘qituvchi
	2024-yil	120+ mamlakatda qo‘llaniladi
	2025-yil	Oyiga 1 milliarddan ortiq savol ishlatiladi

Platformaning ishlash printsipti quyidagi tartibda ishlaydi:

- O‘quvchilar Kahoot! yordamida o‘z mobil telefonlari yoki kompyuterlarida viktorina savollariga javob berishadi va natijalarini darhol ko‘rishadi.
- O‘qituvchilar Kahoot! platformasida o‘z viktorinasi uchun savollarni yaratishadi va keyin o‘quvchilarga taqdim etishadi. Bu savollarni o‘qituvchi turli formatlarda, masalan, to‘g‘ri yoki noto‘g‘ri, ko‘p tanlovli yoki ochiq savollar shaklida yaratishi mumkin.
- Kahoot! platformasi o‘quvchilarga rangli va ovozli tizimlar yordamida interaktiv muhit yaratadi, bu esa o‘quvchilarning diqqatini jalb qiladi va o‘rganish jarayonini qiziqarli qiladi.

Kahoot! o'qituvchilar va o'quvchilar uchun intuitiv va oson ishlatiladigan vosita bo'lib, o'quvchilarga o'rganish jarayonida faol ishtirok etish imkoniyatini yaratadi. U o'quvchilarning bilimlarini sinash, baholash va ularni doimiy ravishda rag'batlantirish uchun samarali vosita hisoblanadi.

Afzallik tomonlari sifatida quyidagi xususiyatlarini keltirish mumkin:

1. Kahoot! o'quvchilarga o'z bilimlarini oshirib, do'stlari bilan raqobatlashish imkoniyatini beradi. Bu ularni yanada faol ishtirok etishga undaydi, o'rganish jarayonini ko'proq qiziqarli va yoqimli qiladi.

2. Viktorinada eng yuqori ball to'plagan o'quvchi tanlanadi. Bu raqobatni yaratadi va o'quvchilarni yanada yaxshiroq o'rganishga rag'batlantiradi. Raqobat o'quvchilarni faol bo'lishga, vaqtni samarali boshqarishga va bilimlarni mustahkamlashga undaydi.

3. O'qituvchi yaratgan viktorinada savollarni vaqtinchalik berish imkoniyati mavjud. O'quvchilar o'z bilimlarini cheklangan vaqtda sinashadi, bu esa ta'lim jarayonini tezlashtiradi va ular uchun yanada jiddiylashtirilgan muhit yaratadi. Natijalar darhol ko'rsatiladi, bu esa o'quvchilarga o'z natijalarini tezda ko'rib, xatolarini tahlil qilish va o'rganish jarayonini yaxshilash imkonini beradi.

4. Kahoot! o'quvchilarni qiziqtirish uchun grafik va ovoqli tizimlarni qo'llaydi. Ushbu tizimlar o'quvchilarni o'rganish jarayoniga jalb qiladi, ularni hayajonlantiradi va sinfda yoki masofaviy ta'limda o'rganish tajribasini yanada qiziqarli va interaktiv qiladi.

5. Kahoot! platformasi turli sinf darajalari va o'quvchilarning bilim darajalariga moslashtirilgan turli viktorinalar yaratishga imkon beradi. Shuningdek, u masofaviy ta'limda ham samarali ishlaydi, bu esa o'qituvchilarga cheksiz imkoniyatlar yaratadi.

Kahoot! platformasi o'quvchilarga interaktiv va qiziqarli tarzda ingliz tili grammatikasini o'rganish imkoniyatini yaratadi. O'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, ularni faol ishtirok etishga rag'batlantiradi va o'rganish jarayonini samarali va qiziqarli qiladi. Bu platforma o'qituvchilar uchun o'quvchilarning bilim darajasini baholash, natijalarni tezda kuzatish va o'quvchilarning mustahkamlangan bilimlarini tekshirish uchun samarali vosita hisoblanadi.

**Quizlet** – bu o'quvchilarga flashkartochkalar yordamida ingliz tili grammatikasini o'rganish va mustahkamlash imkonini beruvchi platforma. O'qituvchilar o'zlarining viktorinlarini yaratib, o'quvchilarga grammatikaga oid so'zlar, iboralar va qoidalar haqida testlar taqdim etishlari mumkin. Quizlet yordamida o'quvchilar o'zlashtirgan materialni qayta ko'rib chiqishlari va ko'plab mashqlarni bajarishlari mumkin.

**“Quiz”** – ingliz tilida *“test”*, *“savolnoma”*, *“sinov”* degan ma'noni bildiradi. *“-let”* esa kichraytiruvchi qo'shimcha bo'lib, *“kichik”*, *“oddiy”* degan ma'nolarni beradi. Umumiy lashtirgan holda, **“Quizlet”** – *“kichik testlar”* yoki *“mini viktorinalar”* degan ma'noni anglatadi.

**Quizlet** platformasi o'rganish jarayonini interaktiv va samarali qilish uchun turli xil funksiyalarni taklif etadi. Har bir modul o'quvchilarning eslab qolish, mashq qilish va bilimni mustahkamlash ehtiyojlarini qamrab oladi:

1. **Flashcards (kartochkalar).** Bu funksiya orqali foydalanuvchi ikki tomonlama kartochkalar yaratadi – bir tomonida so'z yoki savol, ikkinchisida esa uning izohi yoki javobi bo'ladi. Bu usul ayniqsa yangi so'zlar yodlash, terminlar o'zlashtirish va qisqacha ma'lumotlarni yodda saqlash uchun samaralidir.

2. **Learn (o'rganish).** *“Learn”* bo'limi mashqlarni avtomatik ravishda yaratadi va foydalanuvchining bilim darajasiga moslab savollarni taklif qiladi. Har bir noto'g'ri javob keyinroq yana takroran ko'rsatiladi, bu esa bilimlarni chuqurlashtirish va uzoq muddatli xotirani shakllantirishga yordam beradi.

3. **Match (juftlik o'yini):** Bu o'yin usulida foydalanuvchi so'z va uning tarjimasini yoki ma'nosi bo'lgan kartochkalarni moslashtiradi. Bu jarayon tezlikni oshirish, reaksiya vaqtini yaxshilash va vizual o'rganishni kuchaytirishga qaratilgan.

4. **Test (sinov).** Foydalanuvchi tomonidan tuzilgan kartochkalar asosida avtomatik tarzda turli shakldagi testlar (multiple choice, true/false, written) tuziladi. Bu funksiya o‘z bilimlarini tekshirish va imtihonlarga tayyorgarlik ko‘rish uchun juda qulay.

5. **Live (jonli o‘yin).** Quizlet Live – bu guruh bo‘lib ishlanadigan o‘yin shaklidagi mashg‘ulot bo‘lib, talabalar jamoada ishlaydi. Bu funksiya hamkorlikni kuchaytiradi, raqobat muhitini yaratadi va darslarni jonlantiradi.

Afzallik tomonlari sifatida quyidagi xususiyatlarini keltirish mumkin:

— Quizlet mobil ilova va veb-versiyada ishlaydi. O‘quvchilar istalgan joyda, istalgan vaqtda mashq qilishlari mumkin.

— O‘rganish jarayoni turli xil o‘yin elementlari bilan boyitilgan (masalan, “Live” funksiyasi), bu esa zerikarli darslardan farqli o‘laroq, motivatsiyani oshiradi.

— Quizlet har qanday mavzuda, istalgan fan bo‘yicha material tayyorlash imkonini beradi – tillar, biologiya, tarix, matematika va boshqalar.

— Flashcards, testlar, so‘z topish o‘yinlari, juftliklar, yozma javoblar orqali bir nechta kognitiv usullar bilan bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

— Millionlab tayyor darslar mavjud bo‘lib, foydalanuvchilar o‘zlari yangisini yaratmasdan, mavjud kartochkalar bazasidan foydalanishlari mumkin.

— O‘qituvchilar sinf uchun maxsus darslar tayyorlashi, o‘quvchilarni kuzatishi va bilimlarni nazorat qilishi mumkin.

— Quizletning asosiy funksiyalari bepul taqdim etiladi. Premium versiyasi esa qo‘shimcha qulayliklar bilan ta‘minlaydi (masalan, statistik tahlil, reklamasiz interfeys).

— Quizlet “*oraliq takrorlash*” usulidan foydalanadi. Bu usul orqali o‘quvchilar murakkabroq yoki yodda qolmagan so‘zlarni ko‘proq takrorlaydilar. Ayniqsa chetil tillarini o‘rganayotganlar uchun ajoyib yordamchi – so‘z boyligini oshirish, talaffuzni mustahkamlash va grammatika ustida ishlash mumkin.

Quizlet nafaqat oddiy yodlash vositasi, balki turli formatdagi interaktiv mashg‘ulotlar orqali o‘quvchilarning bilim olish jarayonini mustahkamlovchi va ularni faol ishtirokchi qiluvchi ilg‘or platformadir. Har bir funksiya o‘ziga xos didaktik maqsadga ega va ularni kombinatsiyalash orqali o‘quv samaradorligi sezilarli darajada oshadi.

**Google Forms** – bu oddiy, lekin samarali onlayn testlar va viktorinalarni yaratish uchun ideal platformadir. O‘qituvchilar grammatikaga oid savollarni kiritib, o‘quvchilarga interaktiv testlar yaratadilar. Google Forms orqali o‘quvchilar o‘z bilimlarini tekshirib, darhol javoblarini ko‘rish imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

Google Forms – bu Google kompaniyasi tomonidan taqdim etiladigan onlayn shakllar xizmati bo‘lib, foydalanuvchilarga turli anketa, test va so‘rovnomalarni yaratish imkonini beradi.

“*Google*” – xizmatni ishlab chiqqan kompaniya nomi, “*Forms*” esa inglizcha “*shakllar*” yoki “*anketalar*” degan ma‘noni anglatadi.

Google Forms turli shakllardagi savollar va topshiriqlarni yaratish uchun moslashuvchan va funksional vositalar to‘plamini taklif etadi. Bu vositalar o‘qitish, tadqiqot, ro‘yxatga olish va baholash jarayonlarida keng foydalaniladi. Quyida ularning asosiy turlari va vazifalari umumlashtirib keltirilgan:

1. **Matnli javoblar uchun vositalar:**

- *Short answer* – qisqa, aniq javoblar (masalan: ism, raqam).
- *Paragraph* – kengaytirilgan, izohli yoki tahliliy javoblar uchun mo‘ljallangan.

2. **Ko‘p variantli variantli savollar:**

- *Multiple choice* – berilgan javoblardan bittasini tanlash imkonini beradi.
- *Checkboxes* – bir nechta variantni belgilash mumkin.
- *Dropdown* – tanlovlar ro‘yxatini menyu ko‘rinishida ko‘rsatadi.

3. **Tuzilma va navigatsiya vositalari:**

- *Section* – formani bo‘limlarga ajratish, mavzularni guruhlash imkoni beradi.
- *Go to section based on answer* – foydalanuvchining javobiga qarab turli bo‘limlarga yo‘naltirish imkoniyati.

#### 4. **Multimediali va raqamli vositalar:**

- *File upload* – foydalanuvchilardan rasm, hujjat yoki boshqa fayllarni qabul qilish.
- *Date & Time* – sana va vaqtni aniq belgilash.

#### 5. **Baholash va o‘lchov vositalari:**

- *Linear scale* – ma’lum bir ko‘rsatkichni raqamli miqyosda (1 dan 5 yoki 10 gacha) baholash.
- *Multiple choice grid / Checkbox grid* – savollar va javoblarni jadval ko‘rinishida guruhlab kiritish imkonini beradi.

Google Forms – bu foydalanuvchilar uchun bepul, qulay va ko‘p funksiyali onlayn platforma bo‘lib, quyidagi afzalliklari bilan ajralib turadi:

1. Har bir Gmail foydalanuvchisi hech qanday qo‘shimcha to‘lovsiz ushbu xizmatdan foydalanishi mumkin.

2. Platformaning qulay va sodda dizayni har qanday foydalanuvchiga, hatto yangi boshlovchilarga ham o‘z shaklini tez va oson yaratishga yordam beradi.

3. Tizimga kiritilgan barcha javoblar avtomatik tarzda Google Sheets bilan integratsiyalanadi va ular ustida grafik ko‘rinishida tahlil o‘tkazish mumkin.

4. Foydalanuvchilarning javoblari darhol ko‘rinadi, bu esa operativ tahlil va qarorlar qabul qilish imkonini beradi.

5. Viktorina rejimida yaratilgan testlar avtomatik baholanishi mumkin, bu esa o‘qituvchilar uchun vaqt tejatlashini ta’minlaydi.

6. Har bir shakl ranglar, bosh rasm va savollar joylashuvi bo‘yicha individual tarzda moslashtirilishi mumkin.

7. Google Forms barcha turdagi qurilmalarda – kompyuter, planshet, smartfonda to‘liq va to‘g‘ri ishlaydi.

8. Google tizimining xavfsizlik protokollari asosida foydalanuvchi ma’lumotlari himoyalangani va ularni faqat muallif boshqaradi.

**Socrative** – bu o‘qituvchilarga o‘z o‘quvchilari uchun real vaqt rejimida testlar va viktorinalar yaratish imkoniyatini beruvchi platforma. Bu platforma, o‘quvchilarning javoblarini tezda baholash va ularning o‘zlashtirish darajasini aniqlashda juda samarali. O‘qituvchilar uchun o‘quvchilarning javoblarini kuzatib borish va har bir savolga oid tahlil qilish imkoniyatlarini taqdim etadi.

**Socrative (Suqrot)** – bu o‘qituvchilarga o‘z o‘quvchilari uchun real vaqt rejimida testlar va viktorinalar yaratish imkoniyatini beruvchi platforma. Bu platforma, o‘quvchilarning javoblarini tezda baholash va ularning o‘zlashtirish darajasini aniqlashda juda samarali. O‘qituvchilar uchun o‘quvchilarning javoblarini kuzatib borish va har bir savolga oid tahlil qilish imkoniyatlarini taqdim etadi.

*Socrative* nomi "*Socrates*" (*Sokrat*) nomidan olingan bo‘lib, qadimgi yunon faylasufi bo‘lgan Sokrat savol-javob orqali o‘rgatish uslubini (*Sokratik metod*) qo‘llagan. Shu sababli, "*Socrative*" – "*Sokrat uslubidagi interaktiv o‘qitish*" degan ma’noni anglatadi.

Socrative platformasi dars jarayonida o‘quvchilarning bilimni baholash, fikrini aniqlash va o‘quv jarayonini jonlantirish uchun bir nechta interaktiv vositalarni taqdim etadi. Ushbu vositalar quyidagi asosiy yo‘nalishlarda faoliyat ko‘rsatadi:

1. **Quiz (Viktorina)**. O‘qituvchi tomonidan tuzilgan test savollari orqali rejalashtirilgan baholash amalga oshiriladi. O‘quvchilar savollarga ketma-ket javob beradilar va bu asosiy nazorat vositasi hisoblanadi.

2. **Quick Question (Tezkor savol)**. Dars davomida real vaqt rejimida beriladigan savollar orqali o‘qituvchi tezkor fikr va javoblar oladi. Savol turlari – tanlovli, to‘g‘ri/noto‘g‘ri, yoki qisqa javobli bo‘lishi mumkin.

3. **Exit Ticket (Chiqish kartochkasi).** Dars yakunida o'quvchilarning mavzuni qay darajada o'zlashtirganini aniqlash uchun mo'ljallangan. Odatda, uch bosqichli savollardan iborat bo'ladi: o'zini baholash, mavzuni tushunish darajasi va qo'shimcha izoh.

4. **Space Race (Kosmik musobaqa o'yini).** Guruhlar o'rtasidagi interaktiv o'yin bo'lib, o'quvchilar to'g'ri javoblar orqali raketani harakatlantiradilar. Bu raqobat ruhini uyg'otuvchi va o'yin shaklidagi o'rganishni rag'batlantiruvchi vosita hisoblanadi.

5. **Report (Hisobotlar).** Har bir test yoki savoldan so'ng PDF yoki Excel shaklida individuallashtirilgan va umumlashtirilgan natijalar o'qituvchiga taqdim etiladi. Bu hisobotlar statistik tahlil va baholash uchun muhim ahamiyatga ega.

**Socratic (Suqrot)** – bu zamonaviy ta'limda tezkor, samarali va interaktiv baholash imkonini beruvchi onlayn platforma bo'lib, o'qituvchi va o'quvchi uchun bir qator qulayliklarni taqdim etadi:

1. O'qituvchi o'quvchilarning javoblarini darhol ko'rib chiqib, xatoliklar yoki to'g'ri yondashuvlar ustida muhokama olib borishi mumkin.

2. Dars davomida o'quvchilar faol ishtirok etib, o'z fikrini bildiradi, savollarga javob beradi va bilimni baholaydi.

3. Ayniqsa "Space Race" o'yini orqali raqobat muhiti yaratiladi, bu esa o'quvchilarda qiziqish va ishtirokni oshiradi.

4. Socratic interfeysi barcha yoshdagi foydalanuvchilar uchun qulay va intuitiv bo'lib, hech qanday murakkablik tug'dirmaydi.

5. Istalgan qurilmada (kompyuter, planshet, mobil telefon) foydalanish mumkin, bu esa har qanday sharoitda dars o'tkazish imkonini beradi.

6. O'qituvchi har bir o'quvchining bilim darajasi bo'yicha PDF yoki Excel shaklida hisobotlar olishi mumkin, bu esa individual yondashuvni kuchaytiradi.

7. Socratic dars davomida yoki yakunida tezkor baholash vositasi sifatida ishlatiladi. Bu o'quvchining o'z-o'zini anglashiga ham yordam beradi.

8. O'quvchilar faqatgina "Room code" orqali tizimga kiradi. Bu esa darsga ulanishni soddalashtiradi va vaqt tejatlashini ta'minlaydi.

**Quizizz** – bu o'quvchilarni o'zlashtirgan grammatik bilimlarini sinovdan o'tkazishga yordam beruvchi onlayn viktorina platformasidir. O'quvchilar real vaqt rejimida viktorinalarda qatnashishadi va o'z natijalarini darhol ko'rishadi. Quizizz o'quvchilar uchun qiziqarli, raqobatbardosh muhitni yaratadi va grammatikani mustahkamlashda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi.

"Quizizz" – bu nom ikki qismdan tashkil topgan bo'lib, uning mazmuni ta'lim va o'yin elementlarini birlashtirgan interaktiv platformani ifodalaydi:

"Quiz" – ingliz tilida "test", "viktorina", "savol-javob shaklidagi mashq" degan ma'nolarni anglatadi. "-izz" – beruvchi fonetik qo'shimcha bo'lib, yosh auditoriya uchun jozibadorlik yaratadi.

"Quizizz" – bu o'yin shaklidagi testlar asosida bilimni mustahkamlovchi, raqobatbardosh va interaktiv o'qitish platformasi sifatida talqin qilinadi. Bu nom platformaning asosiy g'oyasi – bilim olishni qiziqarli va faol jarayonga aylantirishni to'laqonli aks ettiradi.

**Quizizz** – bu o'quvchilar bilan interaktiv ishlashga mo'ljallangan onlayn platforma bo'lib, unda turli shakldagi savollar, multimedia materiallari va o'yin elementlari orqali bilimni mustahkamlash imkoniyati yaratiladi. Quyidagi asosiy vositalar orqali platforma samarali faoliyat yuritadi:

1. **Quiz (Viktorina).** O'qituvchi tomonidan tuzilgan test savollarini o'quvchilar **real vaqt yoki uy vazifasi** sifatida bajaradilar. Javoblar uchun ball to'planadi va natijalar reyting ko'rinishida chiqariladi. Bu baholashning asosiy shakli hisoblanadi.

2. **Multiple Choice (Bir javobli tanlov).** Eng ko'p qo'llaniladigan savol turi bo'lib, o'quvchi berilgan variantlardan bittasini tanlaydi. O'quvchilarni mavzu bo'yicha aniq fikrlashga yo'naltiradi.

3. **Checkbox (Ko'p javobli tanlov).** O'quvchi bir nechta to'g'ri javob variantini belgilaydi. Bu savollar murakkabroq bo'lib, chuqurroq bilim va tahlil talab qiladi.

4. **Fill in the Blanks (Bo'sh joyini to'ldirish).** Jumla yoki matnda yetishmayotgan so'z(lar)ni to'ldirish orqali o'quvchi javob beradi. Bu vosita grammatika, leksika va kontekstni tushunishni baholashda foydalidir.

5. **Poll (So'rovnoma).** Natijaga ta'sir qilmaydigan savollar orqali o'quvchilarning fikrlarini o'rganish, sinf kayfiyatini bilish yoki dars oldidan so'rov o'tkazish uchun ishlatiladi.

6. **Open-ended (Ochiq javobli savollar).** O'quvchidan mustaqil ravishda fikr yozish, sabab ko'rsatish yoki izoh berish talab qilinadi. Tahliliy fikrlashni rivojlantiradi.

7. **Slides (Slaydlar).** Dars davomida matn, rasm, video yoki grafik orqali yangi mavzuni tushuntirish yoki misol keltirish uchun ishlatiladi. Bu vosita interaktiv ta'lim materiallarini taqdim etishda muhim ahamiyatga ega.

8. **Gamification (O'yinlashtirish elementlari).** Memlar, avatarlar, ballar, musobaqaviy ruh va taymerlar orqali o'quvchilarni rag'batlantirish, ularda qiziqish va ishtirokni kuchaytirish maqsadida ishlatiladi.

**Quizizz** – bu o'quvchilar bilimini baholash va dars jarayonini jonlantirish uchun mo'ljallangan interaktiv va o'yinlashtirilgan test platformasi bo'lib, quyidagi afzalliklari bilan ajralib turadi:

1. Platforma yorqin ranglar, animatsiyalar, avatarlar va memlar orqali darslarni qiziqarli va jonli o'tkazishga xizmat qiladi. Bu elementlar o'quvchining darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

2. Reytinglar, ball to'plash, vaqt cheklovlari va raqobat muhiti o'quvchilarda o'zaro bellashuv va shaxsiy yutuqqa intilish hissini kuchaytiradi.

3. Darslarni istalgan joydan jonli (live) yoki uy vazifasi (homework) tarzida tashkil qilish mumkin. Bu esa sinfdan tashqarida ham o'quv jarayonini davom ettirishga imkon beradi.

4. Turli fan va mavzularga mos savol shakllari (multiple choice, checkbox, fill in the blanks, poll va h.k.) mavjud bo'lib, o'qituvchi dars maqsadiga ko'ra testlarni erkin tuza oladi.

5. Har bir o'quvchining natijalari va har bir savolning to'g'ri/noto'g'ri javoblari bo'yicha tahliliy hisobotlar olinadi. Bu esa o'quvchilarni individual baholashga imkon beradi.

6. Platforma istalgan tilda va barcha fanlar bo'yicha test tuzishga moslangan. Bu esa uni universal o'quv vositasi sifatida keng qo'llash imkonini beradi.

7. Quizizz mobil telefon, planshet va kompyuter orqali birdek qulay ishlaydi, bu esa o'quvchilar uchun texnik cheklovlarni kamaytiradi.

8. Platformada keng testlar kutubxonasi mavjud. O'qituvchilar o'zaro tajriba almashadi va mavjud resurslardan foydalanish imkoniga ega.

Xulosa qilib aytganda, ingliz tili grammatikasini mustahkamlashga qaratilgan interaktiv viktorinalar – bu nafaqat o'quvchilarning bilim darajasini oshiruvchi, balki ularni darsda faol ishtirok etishga, mustaqil tahlil qilishga, o'z xatolaridan saboq chiqarishga, raqobat va muloqot muhiti orqali rivojlanishga undovchi innovatsion vosita hisoblanadi. Bu esa ta'lim sifatini oshirish, kompetensiyaviy yondashuvga asoslangan darsni tashkil etish, shaxsga yo'naltirilgan o'qitish tamoyillarini amalga oshirish hamda barqaror bilim olish jarayonini ta'minlashda muhim kafolatlardan biri sifatida qaralishi lozim.

### **Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:**

1. Abdullayeva G. Interaktiv metodlar orqali grammatikani o'rgatish samaradorligi. – “Til va Adabiyot”, 2022, №2

2. Quدراتova N. Til o'rgatishda test va viktorina platformalarining qo'llanilishi. – TSPU, BML, 2023.

3. Richards J.C., Rodgers T.S. *Approaches and Methods in Language Teaching*. – Cambridge: CUP, 2014.

4. Ziyayeva M., Toirova D. *Axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan ta'limda foydalanish*. – Toshkent: Innovatsiya, 2021.

### **Raqamli platformalar va onlayn manbalar:**

1. Edutopia: How to Use Kahoot in the Classroom. <https://www.edutopia.org>

2. Kahoot! Official Guide. <https://kahoot.com>
3. Mentimeter: Interactive Presentation Software. <https://www.mentimeter.com>
4. Quizizz for Educators. <https://quizizz.com>
5. Quizlet: Create Study Sets. <https://quizlet.com>
6. Wordwall Interactive Resources. <https://wordwall.net>