



BOSHLANG'ICH TA'LIMDA KVEST TEXNOLOGIYASI

Umarov N.I.

*SamDUKF Pedagogika va tillarni o'qitish fakulteti
Maktabgacha va boshlang'ich ta'lim,
sport kafedrası o'qituvchisi*

Tayanch so'zlar: boshlang'ich ta'lim, kvest texnologiyasi, sifat, natija, munosabat.

Ключевые слова: начальное образование, квест, качество, результат, отношение.

Key words: primary education, quest, quality, result, attitude.

Kirish. Mamlakatimizning ta'lim tizimini rivojlantirishning hozirgi bosqichida o'quvchilar bilan ishlashning yangi texnologiyalari va shakllari paydo bo'lib, ular jarayonni faollashtirish va samaradorlikni oshirish uchun xizmat qiladilar. Shunday texnologiyalardan biri kvest texnologiyasi hisoblanadi.

Olib borilgan tadqiqotlarimiz natijasida shuni ta'kidlashimiz mumkinki, boshlang'ich ta'limda darsda, darsdan tashqari mashg'ulotlarda kvest texnologiyasidan foydalanish jarayonni o'quvchi uchun qiziq bo'lishi bilan birga ularda jamoada ishlash, ijodiy yondashish, axborotlarni o'qiy olish, tanqidiy fikrlash, tezkorlikda qarorlar qabul qilish va muloqotga kirisha olish ko'nikmalarini ham rivojlantiradi.

O'quv faoliyatining g'ayri oddiy tashkil etilishi va qiziqarli syujeti tufayli ta'lim oluvchilarda qiziqish o'yg'otadi. Uni nafaqat boshlang'ich ta'limda maktabgacha yoshdagi bolalar bilan yoki yuqori sinf o'quvchilari bilan ham o'tkazish mumkin.

Lug'atga murojaat qiladigan bo'lsak, kvest tushunchasi inglizchadan tarjima qilinganda sarguzasht degan ma'noni bildirib, o'yin mashg'uloti mobaynida turli qiyinchiliklardan chiqishni o'rgatishni o'z oldiga maqsad qilib qo'ygan. Bu usul jamoa bo'lib o'ynaladi va shuning uchun ham bolalar tomonidan iliq qarshi olinadi. Ayni usulda dars tashkil qilish uchun o'qituvchidan artistlik mahorati, ijodkorlik talab etiladi. Bunda o'yinchilardan to'siqlarni engib o'tish



va aniqlanishi kerak bo'lgan bir yoki ko'p natijalarga ega bo'lgan senariy bo'ylab harakat qilish talab etiladi.

Asosiy qism. kvest nima ekanligini pedagogik texnologiya sifatida batafsilroq gaplashaylik. Bugungi kunda, turli xil taxminlarga ko'ra, bunday o'quv va tarbiya jarayonlarining bir nechta turlarini ajratib olish odat tusiga kirgan, chunki ko'p hollarda o'qituvchi nafaqat ma'lum bir materialni o'qituvchi, balki tarbiyachi, boshqacha qilib aytganda, axloqiy murabbiydir. Umumiy tasnifda quyidagilar ajratiladi: Umuman olganda, agar siz bunday ta'lim jarayonlarini ko'rib chiqsangiz, shuni ta'kidlash mumkinki, boshlang'ich maktabda yoki boshqa umumiy ta'lim muassasalarida kvest texnologiyalari kompyuter o'yinlari bilan bir qator o'xshashliklarga ega, ular asosida ular aslida qurilgan. Birinchidan, bu oraliq echimlarni izlash orqali yakuniy maqsadga erishishdir. Ikkinchidan, bu tezkor tizim (garchi ular har doim ham topilmasa ham, bu to'g'ri echimni izlashni qiyinlashtiradi). Aytgancha, shuni ta'kidlash kerakki, biron bir kvest qo'llanmasining yo'qligi ko'pincha ijodiy fikrlash va nostandart echimlarni izlash uchun xizmat qiladi. Qabul qilaman, chunki bolalar ba'zida kattalarning boshiga sig'maydigan narsalarni taklif qilishlari mumkin, va yaqinroq o'rganib chiqsak, bola haq edi. Ba'zi hollarda bunday bolalar mantig'ini hozirgi kunda «Occam skalpel» atamasi bilan taqqoslash mumkin. Ushbu printsiptan, aqlga kelgan muammoning birinchi eng oddiy echimi to'g'ri echim deb taxmin qiladi. «Haqiqiy» kvestlarning ajdodlari kompyuter o'yinlari bo'lib, unda o'yinchilar o'zlarining kompyuter qahramonlari o'yin oxiriga yetishi uchun jumboqlarni hal qilishlari va to'siqlarni yengib o'tishlari kerak. «Kvest» tushunchasi birinchi marta o'tgan asrda kompyuter o'yinlarida paydo bo'lgan. O'tgan asrning 90-yillari o'rtalarida B. Dodj va T. March (AQSh, San-Diego universiteti) ta'lim maqsadlarida veb-kvestlar kontseptsiyasini ishlab chiqdilar. «Veb-kvest» atamasini 1995-yilda B. Dodj (San-Diego universitetining ta'lim texnologiyalari professori) tomonidan kiritildi, u veb-kvestni o'quv jarayoniga internet manbalarini jalb qilish modeli (texnik resurs yoki internetdagi ilova) sifatida qaragan. Aynan bolalarning kompyuter o'yinlariga bo'lgan katta qiziqishi veb-kvestni ta'lim jarayoniga joriy qilishni taqozo etdi va oxirgi o'n yillikda ta'limda qo'llanilayotgan kvestlar tobora takomillashib, ahamiyati ortib bormoqda. Veb-kvestini real jarayonga o'tkazishga birinchi urinish 2007-yilda Osiyo mamlakatlarida, so'ng Evropada amalga oshirildi. Bugungi kunda bu texnologiya dolzarblikni kasb etmoqda. [1: 80]

Ta'limiy kvest - bu o'quv va ko'ngilochar dasturlarning mutlaqo yangi shakli bo'lib, uning yordamida bolalar sodir bo'layotgan voqealarga to'liq



sho'ng'ishadi, ijobiy his-tuyg'ularga ega bo'lishadi va mashg'ulotlarda faol ishtirok etadilar.

Kvestlarda raqobat hamda hayratlanish (kutilmagan uchrashuv, sir, atmosfera, manzara) effektlari mavjud bo'lib, ular ishtirokchilarda analitik qobiliyatlarni, tasavvur va ijodkorlikni rivojlantiradi, chunki ishtirokchilar ularni to'ldirishi va takomillashtirishlari mumkin. Kvestlardan foydalanish bolalarni o'qitishning an'anaviy shakllaridan uzoqlashishga va ta'lim maydonini sezilarli darajada kengaytirishga imkon beradi.

Kvest qiziqarli, jozibador shu bilan birga tarbiyaviy bo'lishi hamda barcha ishtirokchilarni jalb qilishi va har kimga o'zini namoyon qilish imkoniyatini berishi uchun o'qituvchidan senariyni ishlab chiqish va amalga oshirishda yuqori professionallik talab etiladi.

Kvestlar uchun juda ko'p g'oyalar bo'lishi mumkin, lekin eng muhimi, hamma narsani to'g'ri amalga oshirishdir. Senariy aniq, batafsil, eng kichik detallargacha o'ylangan bo'lishi lozim. O'quv kvestlarini tayyorlash va tashkil etishda ishtirokchilar toifasini (bolalar, ota-onalar), o'yin o'tkaziladigan joyni hisobga olgan holda tashkilotchi o'z oldiga qo'yadigan maqsad va vazifalarni aniqlash va ssenariy yozish kerak. Eng muhimi va ehtimol eng qiyini ham ishtirokchilarni qiziqtirishdir. Zaruriy shartlardan yana biri "marra chizig'i"da sovrin bo'lishi kerak!

1-jadval. Kvest texnologiyasi tuzilishi

Bosqich	Faoliyat mazmuni
Amalga oshirish ketma-ketligi	bonuslar jarimalar
Baho. Mukofot. Refleksiya (hodisani umumlashtirish va baholash)	<p>O'qituvchi jarayonni baholash uchun quyidagilarga e'tibor qaratishi lozim:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Muloqot - bolalar va o'qituvchilar o'rtasida fikr va yangi ma'lumotlar almashinuvi; 2) Axborot - bolalar tomonidan yangi bilimlarni o'zlashtirilishi; 3) Motivatsiya - bolalar va ota-onalarni axborot maydonini yanada kengaytirishga undash; 4) Baholash - bolalarning yangi va mavjud bilimlarini o'zaro bog'lash, o'z munosabatini bildirishga undash, jarayonni baholash. <p>Mulohaza yuritishni rag'batlantirish mexanizmi quyidagi savollar asosida shakllantirilishi mumkin: «Siz qanday yangi bilimlarga ega bo'ldingiz?», «Sizga nima qiziq bo'ldi?», «Sizni nima hayratga soldi?», «Siz uchun nima qiyin bo'ldi?», «o'yin davomida hammasi siz xoxlaganday bo'ldimi?» va b.).</p>



Kvestni tashkil etishda har bir bosqichiga alohida e'tibor qaratish lozim.

1-bosqich. Tashkiliy.

- bolalarda hissiyotlar asosida qiziqish shakllantirish, e'tiborlarini bo'ladigan faoliyatga qaratish maqsadida kirish nutqini so'zlash;
- bolalarni guruhlarga bo'lish;
- kvest qoidalarini muhokama qilish;
- bosqichlardan o'tish tartibi ko'rsatilgan xaritalar va yo'riqnomalarni tarqatish.

2-bosqich. O'yin jarayoni.

O'yin davomida o'yinchilar turli xil vazifalarni (faol, mantiqiy, qidiruv, ijodiy va boshqalar) hal qilib, bosqichlar bo'ylab ketma-ket harakat qilishadi. Har bir bosqichni yakunlash o'yinchilar jamoasiga keyingi bosqichga o'tish imkonini beradi. Jamoa etishmayotgan ma'lumotlarni, maslahatlarni, jihozlarni va boshqalarni izlab topadi. Ammo o'yin faoliyatini bunday tashkil etishning asosiy jihati shundaki, bitta vazifani bajarib bo'lgach, ishtirokchilarga keyingi vazifani bajarish uchun maslahatlar beriladi bu ularning faolligini va bilish hamda izlanishga motivatsion tayyorlikni oshishiga xizmat qiladi. Shuningdek, vazifalarni bajarishda ishtirokchiga bonuslar (fishkalar) va jarimalar beriladi.

3-bosqich. Yakuniy.

O'yin yakunida ishtirokchilar mukofotga ega bo'ladilar hamda ta'surotlar bilan bo'lishadilar.

Kvestni rejalashtirish va tayyorlashda syujet va o'yin bo'ladigan ta'lim maydoni muhim rol o'ynaydi. Boshlang'ich sinflarda quyidagi kvest senariylaridan foydalanish mumkin:

Harakatlanish varaqasi (Bekatlarni ketma-ketligi va ularning joylashish nuqtalari, harakatlanish kerak bo'lgan yo'nalishlar topishmoqlar, rebuslar yoki yashiringan so'zlar bilan berilishi mumkin. Ularning javobi borish kerak bo'lgan joy nomini beradi).

Sehrli kalava (Ipga borish kerak bo'lgan joy nomi yozilgan yozuvlar ketma-ket yopishtiriladi. Kalavani asta-sekin ochib, ishtirokchilar bekatdan bekatga o'tadilar o'tadilar).

Xarita (marshrutning sxematik tasviri).

Sehrli rasmlar (Ishirokchilar borishi kerak bo'lgan joylarning fotosuratlarini ketma-ket joylashtiriladi).

Ko'pincha biz o'z ishimizda chiziqli kvestlardan foydalanamiz, unda ishtirokchilar ma'lum bir yo'nalish bo'ylab harakatlanadilar va oxirgi bekatda o'chrashadilar.



Bolalar uchun kvestlarini samarali tashkil qilish uchun ma'lum tamoyillar va shartlarga rioya qilish lozim.

- barcha o'yinlar va vazifalar xavfsiz bo'lishi kerak (bolalar olovdan sakrashni yoki daraxtga chiqishni so'ramaslik kerak); bolalarga berilgan vazifalar ishtirokchilarning yoshiga va ularning individual xususiyatlariga mos kelishi kerak; hech qanday holatda bolaning qadr-qimmatini buzmaslik kerak;
- senariy mazmuniga turli xil faoliyat turlarini kiritish kerak, chunki yosh bolalar psixologik xususiyatlariga ko'ra, monoton vazifalarni bajara olmaydilar;
- vazifalar izchil va mantiqiy bir-biriga bog'liq bo'ladigan tarzda o'ylangan bo'lishi kerak;
- o'yin hissiyotlarga boy bo'lishi kerak;
- bolalar topshiriqni bajarishlari mumkin bo'lgan vaqt oralig'i hisobga olinishi kerak;
- o'qituvchining vazifasi bolalarga yo'l-yo'riq ko'rsatish, ularni to'g'ri qarorga “yo'naltirish”, ammo yakuniy xulosalar bolalar tomonidan chiqariladi.

Kvest o'zining cheksiz imkoniyatlari bilan o'qituvchiga katta yordam beradi, o'quv jarayonini diversifikatsiya qilish, uni g'ayrioddiy, esda qolarli, hayajonli, qiziqarli va maqsadli qilish imkoniyatini beradi. Ushbu texnologiyaning afzalligi shundaki, u o'qituvchilar uchun hech qanday maxsus tayyorgarlikni, qo'shimcha asbob-uskunalar sotib olishni yoki mablag' sarmoyasini talab qilmaydi.

Kvest - aniq belgilangan didaktik vazifa, o'yin konsepsiyasi, etakchi (murabbiy), aniq qoidalarga ega va bolalarning bilim hamda ko'nikmalarini oshirish maqsadida amalga oshiriladigan texnologiya.

Kvest texnologiyasining asosiy mezonlari - ishtirokchilar uchun xavfsizligi, o'ziga xosligi, mantiqiyliqi, yaxlitligi, faqat mavzu emas, balki ma'lum bir suujetga bo'ysunishi va o'yin maydonining atmosferasini yaratishidir.

Xulosa: Bu bir vaqtning o'zida ishtirokchilarning aql-zakovati, jismoniy qobiliyatlari, tasavvurlari va ijodkorliklaridan foydalanadigan o'yin. Bu erda zukkolik, kuzatuvchanlik, xotira, e'tiborlilik, analitik qobiliyat va muloqot qobiliyatlari rivojlanadi. Ishtirokchilar bir-biri bilan muzokaralar olib borishni, mas'uliyatni taqsimlashni, birgalikda harakat qilishni, bir-birlari haqida qayg'urishni va yordam berishni o'rganadilar.



Kvest o'yinlari bolaning faol kognitiv pozitsiyasiga ega ijodiy, jismonan sog'lom shaxs sifatida o'zini o'zi tarbiyalash va o'z-o'zini rivojlantirishga qaratilgan qiziqarli vositalardan biridir.

Adabiyotlar:

1. Клустер Д. Критическое мышление и новые виды грамотности: учебник / – М.: ЦГЛ, 2005. – 80с.
2. Купцова О.В. Использование КВЕСТ – технологии в начальной школе /URL: <https://docviewer.yandex.ru/>(дата обращения 29.04.2022).
3. Мищук О.Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении / О.Н. Мищук // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016 – Т. 5. – С. 168 – 171.
4. March T. (1997). Web quests.
5. <http://tommarch.com/strategies/webquests/bestwebquests/>.
6. Murphy, E. (1997). Characteristics of constructive learning and teaching.
7. <http://www.ucs.mun.ca/~emurphy/stemnet/cle3.html>
8. Facione, P. A.,& Facione, N. C. The holistic critical thinking scoring rubric. http://evolkov.net/critic_think/assessment/holistic.crit.think.scoring.rubric.html

РЕЗЮМЕ

Maqolada boshlang'ich ta'limda kvest texnologiyasini qo'llash zaruriyati, o'quvchilar munosabati, ko'tilayotgan natijalar tahlil qilingan. Kvest texnologiyasi tuzilishi, bosqichlari, senariylari yoritilgan.

РЕЗЮМЕ

В статье анализируется необходимость использования квест технологии в начальном образовании, отношении учащихся и ожидаемые результаты. Рассмотрена структура технологии квеста, этапы, сценарии.

SUMMARY

The article analyzes the need to use quest technology in primary education, students' attitudes and expected results. The structure of the quest technology, stages, and scenarios are considered.