

KVEST TEXNOLOGIYASI — O‘QUVCHILARNING IJTIMOIIY KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISHNING INNOVATSION VOSITASI SIFATIDA

Otaqulova Gulgunoy Abdunabi qizi

Navoiy viloyati Navoiy shahar YATT “Ласточка” bolalar bog‘chasi 1-toifali tarbiyachi

Annotatsiya. Mazkur maqolada o‘quvchilarning ijtimoiy kompetensiyasini shakllantirish masalalari va bu jarayonda yuzaga keladigan murakkabliklar, ularni yanada optimallashtirishda Kvest texnologiyasining o‘rni, uning turlari va o‘ziga xos xususiyatlari hamda uning qo‘llanishiga oid ma’lumotlar batafsil yoritilgan.

Kalit so‘zlar: texnologiya, kvest, kvest texnologiyasi, kvestning pedagogik mohiyati, ijtimoiylashuv, ijtimoiy kompetensiya.

ТЕХНОЛОГИЯ QUEST КАК ИННОВАЦИОННЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧАЩИХСЯ.

Аннотация. В данной статье подробно рассматриваются вопросы формирования социальной компетентности учащихся и сложности, возникающие в этом процессе, роль технологии Quest в ее дальнейшей оптимизации, ее типы и специфические особенности, а также информация о ее использовании.

Ключевые слова: технология, квест, квест-технология, педагогическая сущность квеста, социализация, социальная компетентность.

QUEST TECHNOLOGY AS AN INNOVATIVE TOOL FOR DEVELOPING STUDENTS’ SOCIAL COMPETENCE

Abstract. This article discusses in detail the issues of forming students’ social competence and the complexities that arise in this process, the role of Quest technology in further optimizing it, its types and specific features, and information on its use.

Keywords: Technology, quest, Quest technology, Pedagogical essence of the Quest, socialization, social competence.

Kirish. Bugungi kun ta’lim tizimida o‘quvchilarga faqatgina nazariy bilim berish bilan chegaralanib qolish ularda hech qanday taassurot yoki qiziqish uyg‘otmaydi. Shu boisdan ularni mustaqil fikrlaydigan, muloqotga kirisha oladigan, jamoada samarali faoliyat yuritadigan va ijtimoiy muammolarga mas’uliyat bilan yondashadigan shaxs sifatida tarbiyalash zamonning dolzarb muammolaridan biri hisoblanadi. Zamonaviy ta’lim jarayonlarida o‘quvchilarning ijtimoiy kompetensiyalarini rivojlantirishga yo‘naltirilgan innovatsion pedagogik texnologiyalardan foydalanish ushbu muammoni samarali hal qilish uchun to‘g‘ri yechim bo‘la oladi.

Ijtimoiy kompetensiya shaxsning jamiyatda boshqa insonlar bilan bevosita munosabat o‘rnatishi, o‘z fikrini to‘g‘ri ifodalashi, boshqalarning fikrlarini tinglashi, hamkorlik qilishi, ijtimoiy vaziyatlarni to‘g‘ri baholashi va muammolarni konstruktiv tarzda hal eta olish qobiliyatlarini o‘z ichiga oladi. Mazkur kompetensiyalarni rivojlantirishda an’anaviy ta’lim shakllari bilan bir qatorda interfaol va innovatsion texnologiyalardan foydalanish alohida ahamiyat kasb etadi. Shunday texnologiyalardan biri — kvest texnologiyasidir. Kvest o‘quvchilarni ma’lum bir maqsad sari birlashtirib, ularni izlanishga, topshiriqlarni diqqat bilan ketma-ket bajarishga, jamoada hamkorlikni tashkil qilishga va muammoli vaziyatdan chiqish yo‘llarini izlashga undaydi. Bunday

jarayon o'quvchilarning nafaqat bilim va ko'nikmalarini, balki ijtimoiy xulq-atvori, muloqot madaniyati, hamkorlik qobiliyati va mas'uliyat hissini ham rivojlantiradi.

Mavzuning dolzarbligi: O'quvchilarning ijtimoiy kompetensiyasini rivojlantirish muammosi zamonaviy pedagogikaning muhim yo'nalishlaridan biridir. Chunki shaxsning jamiyatga moslashuvi, ijtimoiy munosabatlarga kirishishi va turli guruhlarda samarali faoliyat yuritishi uchun uning ijtimoiy kompetensiyasi alohida ahamiyatlidir.

Mavzuning o'rganilganlik darajasi. "Kvest" tushunchasi inglizcha "Quest", "muammo", "izlanish", "sarguzasht" degan ma'nolarini anglatadi hikoya mazmuniga ega sarguzashtli interfaol o'yin (ingliz "Adventure game") ma'nosini anglatadi. Innovatsion ta'limda esa u ma'lum maqsadga yo'naltirilgan muammoli topshiriqlar tizimi sifatida qaraladi. Topshiriq - bu sarguzasht o'yini (inglizcha «topshiriq»dan «sarguzasht»ga qadar), o'yin ishtirokchilaridan syujetni jonlantirish uchun aqliy jumboqlarni yechishni talab qiladi. Mifologiya va adabiyotda «topshiriq» atamasi dastlab syujet tuzilmalaridan biri ya'ni qahramonlar qiyinchiliklar va to'siqlarni yengib o'tish orqali ma'lum bir maqsadga erishish yo'lini (masalan, «Gerkulesning o'n ikki mehnati», «Perseus afsonasi») belgilagan. Bunday syujetlar ritsarlik romanlarida, xususan, Dumaloq stol ritsarlarining eng mashhur topshiriqlaridan biri - Muqaddas Graalni qidirishda katta mashhurlikka erishish vositasi bo'lgan. 1970-yillarda «topshiriq» atamasi kompyuter o'yinlari ishlab chiquvchilari tomonidan qabul qilingan. Bu atamaning maqsadi o'yin dunyosida ma'lum bir maqsad sari harakatlanish edi. Bunday maqsadga faqat turli to'siqlarni yengib o'tib, vazifalarni bajarib, obyektlarni qidirish va ulardan foydalanish hamda boshqa qahramonlar bilan o'zaro aloqada bo'lish orqali erishish mumkin bo'lgan.

1995-yilda Berni Dobj va Tom March San-Diegoda veb-kvestlar konsepsiyasini, ya'ni axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va Internetdan foydalangan holda bajariladigan kvestlar texnologiyasini ishlab chiqdilar. Ular veb-kvestni «Internet manbalaridan foydalanadigan o'quvchilar uchun ma'lumotlar olishga yo'naltirilgan faoliyat turi» deb ta'riflaganlar. Dobj va Marchning konsepsiyasiga ko'ra, kvestlar o'quvchilar va o'qituvchilarning axborotni tahlil qilish, sintez qilish va baholash qobiliyatlarini rivojlantiradi.

Ayni vaqtda xorijiy va mahalliy olimlar ta'lim jarayonida topshiriqlarga asoslangan texnologiyalarni aniqlash, yaratish va ulardan foydalanish muammosini faol o'rganmoqdalar. Texnologiya (yunoncha τέχνη - san'at, hunarmandchilik, mahorat; λόγος - so'z, fikr, ma'no, tushuncha) - bu istalgan maqsadga erishish uchun usullar, texnikalar va vositalar to'plami. Texnologiya - bu tartibli harakatlar tizimi bo'lib, uni amalga oshirish aniq pedagogik maqsadlarga erishish kafolatini beradi. Texnologiya har doim faoliyatning muayyan bosqichlari bilan ifodalanadi, ularning har biri o'z maqsadiga ega. Faqat bitta bosqichning belgilangan maqsadiga erishilgandan keyingina transformatsion pedagogik faoliyatning keyingi bosqichiga o'tish sodir bo'ladi. Pedagogik texnologiya - bu o'quv jarayonini loyihalash, tashkil etish va amalga oshirish uchun puxta o'ylangan qo'shma pedagogik faoliyat modeli bo'lib, o'quvchilar va o'qituvchilar uchun so'zsiz qulay sharoitlarni ta'minlaydi (V.M. Monaxov).

Kvest o'yinlari texnologiyasining xususiyatlari

o'yinga asoslangan mashg'ulotlar orqali ta'lim maqsadlarini amalga oshirish

o'quvchilar o'zining mavjud qobiliyatlarini ifoda etishini rag'batlantiruvchi yangi texnik o'qitish vositalarini joriy etish

o'quvchilarning hissiy va intellektual faoliyati uchun maqsadli motivatsiya berish

o'quv faoliyatining tadqiqot xarakterini o'ziga xos usulda ifodalash

O'qituvchi va o'quvchilarda axborot va media savodxonligini rivojlantirish

O'qituvchi nafaqat yakuniy natijani, balki o'quvchilarning faoliyatini ham baholaydi

O'qituvchi kvestning ta'lim maqsadlarini belgilaydi va syujet chizig'ini ishlab chiqadi

o'quvchilarning tadqiqot va izlanishlarini tashkil etishni ta'minlaydi va hokazo

I. N. Sokol kvestni tizimli va instrumental jihatdan ahamiyatli xususiyatlariga asoslanib, alohida pedagogik texnologiya sifatida o'rganib chiqadi. Tashkil etilishi va boshqarilishi nuqtai nazaridan u kvest texnologiyasini o'quvchiga nisbatan o'yinga asoslangan va shaxsga yo'naltirilgan deb ta'riflagan. Kvestning turi, maqsadlari va vazifalariga qarab, u o'quvchilarning shaxsiy tuzilmalariga va o'zining keng yo'nalishlarga ega, masalan:

A. L. Barmina kvestlarni maqsadiga ko'ra ma'lum guruhlarga tasniflashni taklif qildi va ularni ishtirokchilar asosiy faoliyatining maqsadi bo'yicha tavsifladi:

Fotokvest- jumboqlar va vazifalarga fotosuratlar shaklida javob berishni o'z ichiga oladi;

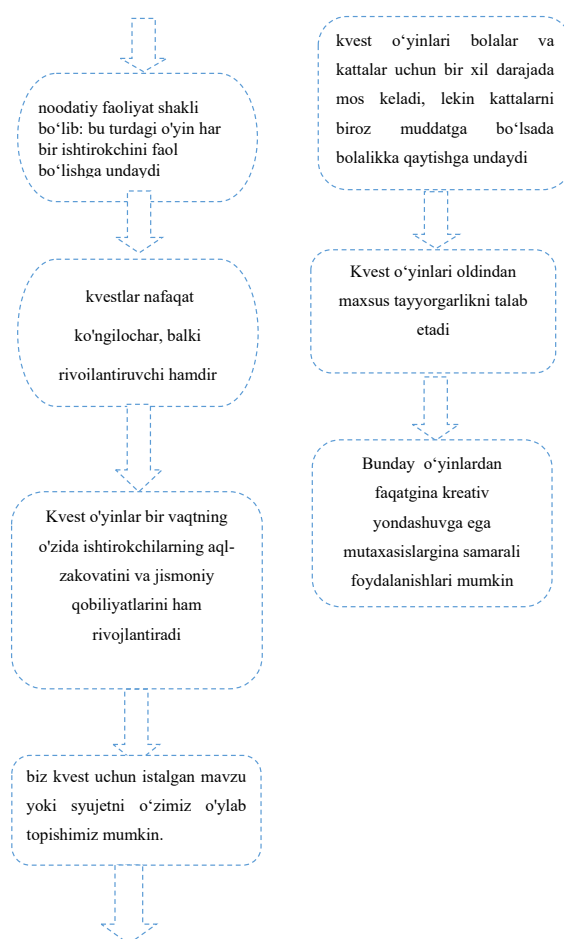
Veb-kvest - bu rol o'ynash o'yini elementlari bilan muammoni hal qilish vazifasi bo'lib, uni hal qilish uchun Internet axborot resurslaridan foydalanadi (maktab yoshidagi bolalar va kattalar bilan qo'llaniladi);

Tematik ta'lim kvesti - bu ma'lum bir mavzu, unutilmas sana, taqvim bayrami, adabiy asar va boshqalar atrofida tashkil etilgan kvest;

Ijodiy kvest - bu ma'lum bir formatda mahsulot yaratish (o'yin, loyiha, guruh ishi (haykaltaroshlik, applikasiya, konstruksiya);

Aralash kvest ta'lim jarayonida (syujet, afsona, vazifa) berilgan vazifalarga maksimal darajada erishish uchun ta'lim kvestlarining individual shakllarining xususiyatlarini birlashtiradi.

Metodologiyasi. Tadqiqotimiz davomida ta'lim kvesti - bu ta'lim maqsadlarini amalga oshiradigan innovatsion texnologiya ekanligini, u o'quv dasturi muammosidan o'ziga xos syujeti va rol o'ynash elementlari bilan farqlanishini anglab yetdik. Ta'limiy o'yinlar, o'qituvchilarning ijodiy faoliyati va ularning kognitiv tadqiqot faoliyati bilan uyg'unlashgan holda, individual va guruhli shakllarda olib boriladi.



Kvest o'yinlari butunlay yangi ko'ngilochar dasturlar bo'lib, ular yordamida bolalar sodir bo'layotgan voqealarni to'la his qila oladi va bu jarayonda faol ishtirok etishga harakat qiladi. "Kvest" dan foydalanish usuliga ko'ra quyidagi turlari mavjud:

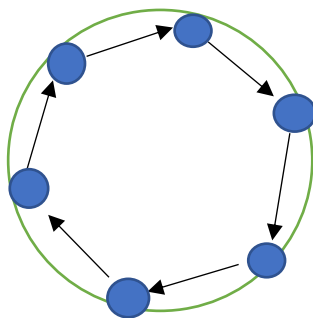
• Chiziqli. Halqali. Muammoli.

"Kvest" texnologiyasining chiziqli turida o'yin zanjiriga qurilgan bitta vazifani bajargandan so'ng, qatnashchilar yo'nalishni oxiriga yetkazgunga qadar topshiriqlarni birin-ketin bajarib boradi (1.1-rasmga qarang)



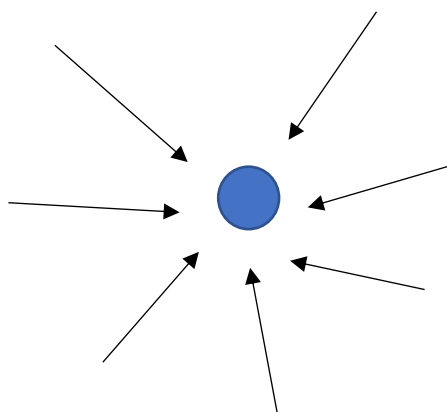
1.1-rasm. "Kvest" texnologisining chiziqli turidan foydalanish tuzilmasi.

"Kvest" texnologiyasining halqa turi, chiziqli shakliga aynan o'xshash, ammo aylana shaklida amalga oshiriladi. Bunda jamoalar boshlang'ich nuqtalardan boshlaydilar va o'yin oxirida shu nuqtaga qaytadilar (1.2-rasmga qarang)



1.2-rasm. "Kvest" texnologiyasining halqa turidan foydalanish tuzilmasi.

"Kvest" texnologisining muammoli turida barcha ishtirokchilar asosiy vazifani, masalaning yechimiga qaratilgan javoblarini o'z fikrlarini umumlashtirib, jamlab, takliflarini tanlashadi (1.3-rasmga qarang)



1.3-rasm. "Kvest" texnologisining muammoli turidan foydalanish tuzilmasi

Kvest texnologiyasi ta'lim jarayonini tashkil etishda quyidagi o'ziga xos xususiyatlarga ega:

- ☐ Ta'lim muammolari o'yin faoliyati orqali hal qilinadi
- ☐ Ta'lim faoliyatini bilim yoki ijodiy o'yin shaklida tashkil etish
- ☐ Individual va guruh (jamo) tarzida o'tkazilishi
- ☐ Faoliyat jarayonida bolalar erkin harakatlanishi

Boshlang'ich ta'lim o'quvchilarining ijtimoiy kompetensiyasini shakllantirish uchun qo'llanilgan Kvest o'yinining texnologik xaritas

1.1-jadval

Elementlar tarkibi	Kvestni ishlab chiqish talablari va mazmuni
Nomi	Sehirli quticha.Chiziqli kvest
Kvest yo'nalishi	Boshlang'ich ta'lim o'quvchilarida 45 minutlik dars faoliyati orqali ijtimoiy kompetensiyasini shakllantirish va har bir bola kompetentligini oshirish
Maqsad va vazifalari	Maqsad: O'quvchilarda ijtimoiy kompetensiya elementlarini to'g'ri shakllantirish Vazifa: dars jarayonlarida o'quvchilar faolligini baholash va kvest texnologiyasi asosida ijtimoiy kompetentligini shakllantirish
Muddati	Qisqa muddatli
Ishtirokchilarning yoshi	7-8 yoshli bolalar
Sarguzasht	Sehirli quticha! Kechasi xonamizga kimdir sehirli quticha tashlab ketibdi. Uning ustida yozilishicha undagi 5ta jumboqni yecha olsak bizga ajoyib sovg'alar inom etarmish
Kvest qahramonlari	Sinfidagi barcha o'quvchilar
Asosiy g'oya	Sehirli qutichadagi sovg'a egasi bo'lish uchun rasmda berilgan belgilarga mos raqamlar ketma-ketligini topishimiz kerak shunda, ikkinchi bosqich kalitini qo'lga kiritamiz
Kvest rejasi va unga yordam beruvchi yo'llar	Ikkinchi bosqich: monitor ekranidagi raqamlar ortida biz sevgan ertak qahramonlari yashiringan, raqamlardan birini tanlab, berilgan qahramon roldan qisqacha ijro etib berasiz. Shu qahramon sizga uchinchi bosqich uchun kalit vazifasini bajaradi ya'ni keyingi bosqichda tanlagan ertakni qisqacha qayta hikoya qilib berasiz. To'rtinchi bosqichda ertakdagi eng ko'p uchraydigan predmetdan birini tanlab uning xususiyatlarini sanaymiz. Va nihoyat so'nggi bosqichda esa shu predmetning rasmini chizish talab etiladi.
Vazifalar va to'siqlar	O'yin rejasi bolani topqirlik, chaqqonlik, hamjihatlikka undovchi, soddadan murakkabga yo'naltirilgan masalalardan iborat.
Manbalar	Tarqatma materiallar, rasmlar, internet manbalari
Elektron ta'lim resurslari	Elektronli doska, monitor
Bolalar faoliyatini baholash mezonlari	Barcha topshiriqlarni to'liq va aniq bajargan ishtirokchilarga aylana shakldagi qizil kartochkalar, qisman javob topganlarga va o'yin tartibini buzganlarga uchburchak shakldagi sariq kartochkalar baholash sifatida beriladi
Kvestning natijasi va refleksiya	Mavzulashtirilgan dars faoliyatlariga mos ma'lumotlar mustaqil o'zlashtiriladi va o'quvchilarda kerakli ko'nikma va malakalar shakllanadi Refleksiya. Barcha ishtirokchilardan o'yin haqidagi fikrlar, taklif va tavsiyalar tinglanadi. Kvest o'yinida to'plangan qizil kartochkalar hisoblab barchaga teng taqsimlanadi va sehirli qutichadagi sovg'alar rag'bat sifatida ishtirokchilarga taqdim etiladi.

Kvest texnologiyasi o'ziga xos cheksiz imkoniyatlarga ega ekanligi bilan ham alohida ajralib turadi. Xususan, kvest o'yinlarida nafaqat bolalar, balki ota-onalar ham ishtirok etishi mumkin. Bu o'yinlar bir vaqtning o'zida ishtirokchilarda ijodkorlikni, jamoaviylikni va shu kabi fazilatlarini

rivojlantiradi. Natijada birgina bolalar jamoasi emas, balki ota-onalar hamjamiyati ham birlashadi, shuningdek, ota-ona va bola munosabatlarining yaxshilanishiga zamin yaratiladi. Bola hayoti davomida egallagan bilim va ko'nikmalarining asosiy qismini oila muhitidan oladi. Shuning uchun ham bola bilan oila a'zolari ko'proq ularni muomala munosabatlariga jalb qilib, ularning fikrini tinglash va fikrlashdagi sayozliklarni vaqtida to'ldirishga harakat qilishlari kerak. Ammo afsuski, bugungi kunda bizning oilalarda bu kabi masalalarga e'tibor ancha past ko'rsatkichda. Bunga asosiy sabab birinchidan, ota-onalar o'z yumushlari va muammolari bilan band bo'lib, bolaning mavjud vaziyatda fikrini so'rash umuman e'tibordan chetda qoladi, natijada esa, bu e'tiborsizlik tufayli bolada jamoaviy munosabatlarda o'z fikrini erkin bildirish qobiliyati pasayadi va unda har qanday vaziyatda kattalar fikri ustun degan noto'g'ri fikr paydo bo'ladi. Bolada bu holat ko'p bora takrorlanishi oqibatida u fikrlashdan to'xtaydi va o'z atrof-muhitida kim yoki nima ko'proq ta'sir ko'rsatsa o'sha tomonga og'ish paydo bo'ladi. Misol uchun, hozirda keng ommalashgan har xil turdagi telefon va internet tarmoqlaridagi har xil o'yin va boshqa shunga o'xshash keraksiz narsalarni ko'rsatishimiz mumkin. Masalaning yana bir jihatiga diqqat qaratadigan bo'lsak, hozirgi zamon bolalari juda ziyrak, kuzatuvchan va o'ta darajada zehnli ham shu boisdan ularning fikr yuritishi va fe'l-atvori ham anchagina murakkab. Ularning ba'zi savollariga javob berish ota-onalardan ham albatta yetarlicha bilim va salohiyatni talab qiladi. Bolaning ijtimoiy kompetensiyasining shakllanishida yuqoridagi sifatlarning barchasi o'z ta'sirini o'tkazadi.

Xulosa. Qisqa qilib aytganda kvest texnologiyasi universalidir. Undan ham darsda, ham darsdan tashqari holatlarda foydalanish mumkin. Kvest texnologiyasi asosida butun dars yoki ma'lum bir jamoa faqat bir maqsad ostida birlashadi.

Amaliy tavsiyalar.

1. Ushbu texnologiyadan turli muammolarni samarali hal qilish uchun foydalanish maqsadga muvofiq, masalan: ilgari olingan bilimlarni sinovdan o'tkazish yoki uning o'zlashtirilishini nazorat qilish, yangi materialni tushuntirish va mavjud materialni tizimlashtirish.

2. Kvest texnologiyasidan ko'proq diqqat va mantiqiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirish, nostandart vaziyatlarda qaror qabul qilishga o'rgatish va guruh bo'lib ishlash kabi vaziyatlarda qo'llash nisbatan ustunlik beradi.

3. Har qanday holatda ham kvest texnologiyasi bosqichlari soddadan murakkabga qarab o'zgarishi lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. D.O'. Qarshiyeva. Darslarni "Kvest" texnologiyasi asosida loyihalashni takomillashtirish: uslubiy qo'llanma. – Toshkent: "Qamar Media" nashriyoti, 2022.

2. Игумнова Е. А. Квест-технология в образовании: учебное пособие. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.

3. Мосткова Е. Ф. Роль квест-технологий в образовании и воспитании школьников // Дополнительное образование детей в изменяющемся мире: развитие востребованности, привлекательности, результативности Материалы III Международной научно-практической конференции Челябинск, 26–27 октября 2017 года. – Челябинск ЧИППКРО. 2017. –С. 273-275.

4. Игумнова Е. А. Квест-технология в образовании: учебное пособие. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.

5. Сокол И. Н. Классификация квестов [Электронный ресурс] // Молодой ученый. – 2014. – № 6 (09). – Режим доступа: URL: <http://moloduycheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.

6. Игумнова, Е. А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической

карты (на примере урока биологии) / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Биология в школе. – 2016. – № 6.

7. Логвинова, И. М. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И. М. Логвинова, Г. Л. Копотева // Управление начальной школой. – 2011. – № 12.

8. Мороз, Н. Я. Конструирование технологической карты урока: науч.-метод. пособие / Н. Я. Мороз. – Витебск: ВОГ ИПК и ПРР и СО, 2006.

9. Я.А., Использование квест-технологий как средства развития творческих способностей в процессе обучения иноязычному говорению. 2022. С.2-6.

10. Ташева У.Т. Геймификация изучения языков посредством проведения квестов / Текст научной статьи по специальности «Науки об образовании». 2020. С.75-76.

11. Юрманова Ю.А., Квест как средство повышения заинтересованности в изучении иностранного языка. 2010. Текст: электронный // <https://zhurnalpedagog.ru/servisy/publik/publ?id=9698>.

12. Stieglitz, S. Gamification: using game elements in serious contexts / S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz. — New York: Springer, 2017. — 163 p