Kreativ tafakkurga ega bo‘lajak pedagoglar boshqa bo‘lajak pedagoglarning xayoliga kelmagan g‘oyalarni bildiradi; o‘zlarini ifoda etishning o‘ziga xos uslubini tanlaydi; ba’zan mavzuga aloqasi yo‘q yoki g‘ayrioddiy savollar beradi; yechimi ochiq qolgan vazifalardan zavqlanadi; g‘oyalarni aniq dalillar asosida muhokama qilishni afzal ko‘radi; muammoning yechimini topishda noan’anaviy yondashuvni tanlaydi.

Bo‘lajak pedagoglarda kreativlik rag‘batlantirilsa va samimiy muhit yaratilsagina, kreativ fikrlashni odatga aylantira oladilar. Kreativ muhitda o‘qituvchi va bo‘lajak pedagoglar boshqalarga nisbatan samimiy munosabatda bo‘lishni va ularning fikr mulohazalarini hurmat qilishni o‘rganadilar. Xato qilishdan yoki muvaffaqiyatsizlikka uchrashdan qo‘rqish, haddan tashqari baholarga e’tibor qaratish, boshqalardan ajralib turish, mensimaslik va tanqidga uchrashdan, kamsitilishdan qo‘rqish hissi mavjud bo‘lsa, bo‘lajak pedagoglarda kreativlik odatga aylanmaydi. Kreativlikni odatga aylantirish, bo‘lajak pedagoglarning o‘qishdagi muvafaqqiyat va o‘z-o‘ziga bo‘lgan hurmatni oshirish faqatgina kreativ fikrlashni muvofiq ravishda qo‘llash orqali va sog‘lom muhitdagina erishish mumkin.

N.J. Muminova - Farg’ona davlat universiteti, magistranti

KVEST TEXNOLOGIYASI - BOSHLANG’ICH SINF O’QUVCHILARINI MUSTAQIL FAOLIYATINI SHAKLLANTIRUVCHI TEXNOLOGIYA SIFATIDA

Hozirgi vaqtda yangi bilimlarning paydo bo'lish jarayoni tezlashmoqda. Ta'lim sifatini doimiy ravishda oshirish, raqamli texnologiyalarga o'tish zarurati mavjud. Ushbu muammolarni hal qilishda axborot kompetensiyasi asosiy rol o'ynaydi. Zamonaviy bolalar axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va raqamli qurilmalar bilan to'yingan muhitda tug'iladi, rivojlanadi va o'qiydi. Aynan shuning uchun ham ta'limning birinchi bosqichidayoq yangi imkoniyatlar - Internetning axborot salohiyatidan to'liq foydalanish zarur.

Maktabning ilk kunlaridanoq biz bolalarni turli xil ma'lumotlar manbalari bilan ishlashga o'rgatamiz, chunki bizning zamonamizda matn, grafik, tovush, multimediya, raqamli ma'lumotlar bilan ishlash zarur mediya savodxonlikni talab qiladi.

O'qituvchilar ko'pincha ta'lim faoliyatini zamonaviy voqelikka mos kelishi uchun qanday tashkil qilish kerak degan muammoga duch kelishadi. Ana shunday pedagogik texnologiyalardan biri sifatida "kvest" ta’lim texnologiyasi ko’rsatish mumkin.

Kvestda ishtirok etish uning ishtirokchilari o'rtasida muloqotga bo'lgan ehtiyojni rag'batlantiradigan universal o'quv faoliyatini shakllantirishga yordam beradi. Kvestlardan foydalanish o'qituvchiga o'quv jarayoni ishtirokchilari o'rtasidagi o'zaro munosabatlarning an'anaviy shakllaridan voz kechish va ta'lim maydonini sezilarli darajada kengaytirish imkonini beradi.

Birinchi marta "kvest" tushunchasi o'tgan asrda kompyuter o'yinlarida paydo bo'lgan. O. V. Pankova, M. N. Kicherova, G. Z. Efimovalarning yozishlaricha, bu tushuncha onlayn va oflayn kompyuter o'yinlarining har xil turlarini nazarda tutadi. Bunda taqdim etilgan interaktiv hikoyada qahramon yoki qahramonlar bilan o'yinchi o'yinning istalgan vaqtida maqsadga erishish uchun, keyingi bosqichga o'tish uchun biror narsani izlash, qandaydir jumboqni hal qilish yoki muayyan vaziyatda yagona to'g'ri yechimni topish kerak.[571]

O'tgan asrning 90-yillari o'rtalarida B. Dodjem va T.Marchem (AQSh, San-Diego universiteti) ta'lim maqsadlarida veb-kvestlar kontseptsiyasini ishlab chiqdilar. Universitet professori B. Dodjem 1995 yilda "WebQuest" (veb-kvest) atamasini kiritdi. B.Dodjem o'quv jarayonida ma'lum bir qidiruv tizimidan foydalanishni taklif qildi, bunda oraliq bosqichlarni o'tish bilan vazifaning echimini topish kerak edi, ularning har biri qandaydir harakatlarni bajarish yoki keyingi bosqichga kirish uchun kalit topishni talab qiladi. T. March, L.S. Vygotskiyning "yaqin rivojlanish zonasi" haqidagi asarlariga asoslanib, veb-kvestni kognitiv psixologiya aspektida ko'rib chiqdi va veb-kvestni Internetdagi muhim manbalarga havolalardan foydalanadigan ta'lim tuzilmasi va tartibida aniq vazifa sifatida belgiladi. O‘quvchilarda ma’lumotlarni

[571] Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL: http//www.ito.edu.ru/ 1999/III/1/30015.html.

izlash va o‘zgartirish jarayonida yakka tartibda ham, guruhda ham ishlash ko‘nikmasini shakllantirish maqsadida o‘quvchilarni har qanday muammoni noaniq yechim bilan o‘rganishga undadi[572].
Olimlar tadqiqotlarida Web Quest texnologiyasi quyidagicha talqin qilingan:

- Internet tarmog'ida u yoki bu o'quv topshiriqlarini bajaruvchi o;quvchilar ishlaydigan sayt (Y. S. Byxovskiy, G. S. Isakova, E. M. Shulgina, G. L. Shamatonova);
- Internetda kerakli ma'lumotlarni izlash bilan ta'lim muammosini hal qilishga qaratilgan maxsus veb-sayt, bu albatta yakuniy mahsulotni tayyorlash va ta'minlash uchun texnik yordamni, shuningdek muammoli xarakterdagi didaktik vazifalarni o'z ichiga olishi kerak (E.A. Igumnova, I.V Radetskaya);
- axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, bu didaktik tuzilma bo'lib, uning doirasida maxsus kompyuter dasturlari qo'llaniladi, qidiruv natijalarini bajarish va taqdim etish paytida Internetning axborot imkoniyatlari, aloqa ishtirokchilari o'rtasida fikr almashish (A. A. Vlasova, Yu. N. Zarubina, A. A. Karavka, G. L. Shamatonova);
- o'qituvchi tomonidan yaratilgan interfaol ta'lim muhiti (T. A. Kuznetsova);
- o'yin faoliyatining intellektual turi (G. Z. Efimova, M. N. Kicherova);
- Internetning axborot resurslaridan foydalaniladigan rolli o'yin elementlari bilan muammoli vazifa (A. V. Yakovenko).

Bizni muammoga E. A. Igumnova, I. V. Radetskaya, M. V. Ilyushinaning nuqtai nazari qiziqtiradi, ular I. P. Ivanov tomonidan ishlab chiqilgan stantsiya o'yinlari ko'pincha "jonli" kvestlar deb ataladi, ammo stantsiyalar bo'yicha o'yin kvestdan farq qiladi, bu erda vazifalar umumiy maqsad bilan birlashtirilgan va o'zaro bog'langan, oldingi vazifani bajarmasdan keyingi vazifani bajarish mumkin emas. Kvest o’quvchiga hal qilinishi kerak bo'lgan muammoni taqdim etadi.

Kvest texnologiyasi ham guruhli (3-5 kishi), ham individual ish uchun mo'ljallangan bo'lishi mumkin va maktab o'quvchilari o'rtasida raqobat va etakchilikni rivojlantiradi.[573]

Kvestning aniq belgilangan didaktik vazifa, o‘yin rejasi, yetakchi (murabbiy), aniq qoidalari borligiga e’tibor qaratsak, o‘quvchilarning bilim va ko‘nikmalarini kengaytirish va chuqurlashtirish maqsadida amalga oshiriladi.

Demak, kvest texnologiyasi birinchi navbatda bolani ta'lim muhitiga singdiradi, Internetda yoki boshqa manbalarda, masalan, darsliklar, didaktik materiallar, plakatlar, taqdimotlar kabi manbalardan faol qidiruv bilan o'yinga o'xshash jarayonni yaratish orqali bolani qiziqtirishga imkon beradi.

K.I. Marayimova - Farg`ona davlat universiteti tayanch doktoranti

MUZEY TA’LIM FAOLIYATIDA FAOL VA INTERFAOL METODLARNI QO‘LLASH

Zamonaviy ta'lim makonida insonning iste'dodi va qobiliyatini aniqlashga, uning ijodiy salohiyatini ochib berishga imkon beradigan o'quv muhiti muhim rol o'ynaydi. Bunday muhitning samaradorligi ko'pincha uning ishtirokchilarining didaktik vazifalarni hal qilishga hissa qo'shadigan faolligi bilan belgilanadi. Bunda o‘qituvchi va talabalar o‘rtasida turli darajadagi o‘zaro munosabatlarning mavjudligini ta’minlovchi muzey makonida interfaol muloqot muhiti alohida o‘rin tutadi. Muzey muhitida interfaol usullardan foydalanish o'qituvchining talabalar bilan yuqori sifatli qo'shma ishini tashkil etishga, o'quv maqsadlariga erishishga, universal didaktik usullardan yanada moslashuvchan foydalanishga yordam beradi va bo'lajak o'qituvchilarni o'qitish motivatsiyasini oshirishga yordam beradi. Shunga muvofiq interaktivlik muzeyda pedagogik faoliyatni tashkil etishning asosiy tamoyili sifatida qaraladi.

Uzluksiz ta’limda amalga oshirilayotgan ta’lim shakllari o‘quvchilarning o‘quv-tarbiyaviy ishlarini tashkil etishning uchta asosiy shakliga to‘g‘ri keladi:

1. Sinfda ishlash, faqatgina kontaktli ta’limni amalga oshirish sifatidagina emas, balki Internet darslarida guruh va individual mashg‘ulotlar, elektron ta’lim.

[572] Купцова, О. В. Использование КВЕСТ - технологии в начальной школе [Электронный ресурс] Режим доступа - https://docviewer.yandex.ru
[573] Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс] / А. А. Каравка // Интернет-журнал «Мир науки» – Выпуск 3 (июль-сентябрь)–2015.Режим доступа URL: http://mirnauki.com/PDF/45PDMN315.pdf