

BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'QUV-KVEST TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANISHNING NAZARIY JIHATLARI

Nilufar Muhammadovna O'rinova

Farg'ona davlat universiteti dotsenti, p.f.n

Nodiraxon Jurayevna Muminova

Farg'ona davlat universiteti 1-kurs magistranti

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada "Kvest", "VebQuest" texnologiyasi tushunchalarining mohiyati va mazmuni, o'quv kvestining yaratishda olib borilgan tadqiqotlar, boshlang'ich sinflarda o'quv kvestlari texnologiyasidan foydalanishning o'ziga xos xususiyatlari yoritib berilgan. Shuningdek, o'quv kvestining texnologik xaritasi, uning turlari, afzalliklari va o'ziga xosliklari bayon etilgan.

Kalit so'zlar: kvest texnologiyasi, metodika, universal o'quv faoliyati, interaktiv hikoya, onlayn va oflayn, kommunikatsiya.

KIRISH

Hozirgi globallashuv jarayonida yangi bilimlarning paydo bo'lish jarayoni tezlashmoqda. Ta'lim sifatini doimiy ravishda oshirish, raqamli texnologiyalarga o'tish bugungi kunda ta'limda eng dolzarb masalalardan hisoblanadi. 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.

Biz bolalarni birinchi maktab kunlaridanoq turli xil ma'lumotlar manbalari bilan ishlashga o'rgatamiz, chunki hozirda matn, grafik, tovush, multimediya, raqamli ma'lumotlar bilan ishlash zarur meta-ta'lim mahoratiga aylandi.

O'qituvchilar ko'pincha ta'lim faoliyatining zamonaviy voqelikka mos kelishi uchun qanday tashkil qilish kerak degan muammoga duch kelishadi. Ana shunday pedagogik texnologiyalardan birini ta'lim izlanish texnologiyasi deb atash mumkin. Ushbu texnologiyalardan biri kvest hisoblanadi.

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.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

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 [17, 9].

O'tgan asrning 90-yillari o'rtalarida B. Dodjem va T.Marchem (AQSh, San-Diego universiteti) ta'lim jarayonini takomillashtirish maqsadida veb-kvest texnologiyasi kontseptsiyasini ishlab chiqdilar. Universitet professori B. Dodjem tomonidan 1995 yilda "WebQuest" (veb-kvest) atamasi kiritildi. B. Dodjem o'quv jarayonida ma'lum bir qidiruv tizimidan foydalanishni taklif qildi, bunda oraliq bosqichlarni o'tish bilan vazifaning yechimini topish kerak edi, ularning har biri qandaydir harakatlarni bajarish yoki keyingi bosqichga kirish uchun kalit topishni talab qiladi. T.March L.S.Vigotskiyning "proksimal 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 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.

B. Joge o'zining "QuestGarden" shaxsiy saytida 30 000 internet veb-kvest dizaynini taqdim etdi; Ushbu manba o'nta tilga (ispan, portugal, kalon, fransuz, nemis, italyan, golland, yunon, arab va indoneziya) tarjima qilingan.

VebQuest texnologiyasining mohiyati quyidagicha izohlanadi:

- 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); [1,29]

- 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);[5,6]

- axborot-kommunikatsiya texnologiyalari ya’ni, didaktik tuzilma bo‘lib, uning doirasida maxsus kompyuter dasturlari qo‘llanadi, qidiruv natijalarini bajarish va taqdim etish paytida Internetning axborot imkoniyatlari, aloqa ishtirokchilari o‘rtasida fikr almashish demakdir (A. A. Vlasova, Yu. N. Zarubina, A. A. Karavka, G. L. Shamatonova);[10,29]

- o‘qituvchi tomonidan yaratilgan interfaol ta’lim muhiti (T. A. Kuznetsova);

- o‘yin faoliyatining intellektual turi (G. Z. Efimova, M. N. Kicherova); [9]

- Internetning axborot resurslaridan foydalaniladigan rolli o‘yin elementlari bilan muammoli vazifa (A. V. Yakovenko)[30].

Bizni ushbu muammoga E. A. Igumnova, I. V. Radetskaya, M. V. Ilyushinaning nuqtai nazari qiziqirdi, ular I. P. Ivanov tomonidan ishlab chiqilgan stantsiya o‘yinlari ko‘pincha "jonli" kvestlar deb ataladi, ammo stantsiyalar bo‘yicha o‘yin kvestdan bu yerda farq qiladi, degan fikrni olg‘a surdilar. Shunday ekan, kvestda 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[5].

Zamonaviy o‘quv jarayonida kvest texnologiyasini qo‘llashning nazariy va amaliy asoslari Ya. S. Byxovskiy, B. Dodge, G. Z. Efimova, G. S. Isakova, E. A. Igumnova, M. N. Kicherova, T.A. Kuznetsova, N.V. Nikolaeva, I.N. Sokol kabi olimlarning ilmiy faoliyatida o‘rganilgan.

Kvest ham guruh (3-5 kishi), ham individual ish uchun mo‘ljallangan bo‘lishi mumkin va maktab o‘quvchilari (Y. S. Byxovskiy, N. G. Budanova, A. A. Vlasova, Yu. N. Zarubina, G. L. Shamatonova) o‘rtasida raqobat va yetakchilikni rivojlantiradi[1,29].

Ilmiy-metodik adabiyotlarni tahlil qilish natijasida jamoaviy va guruhli ish o‘rtasidagi farqlarni aniqladik. Guruh va jamoaviy ishlarning qiyosiy tahlili 1-jadvalda keltirilgan.

1-jadval – Guruh va jamoa ishlarining qiyosiy tahlili

Guruh	Jamoa
<p>Guruh a'zolari, ular qulaylik uchun birlashtirilgan deb hisoblashadi, har biri boshqalardan mustaqil ravishda ishlaydi, ba'zan esa qolganlarga zid.</p> <p>Guruh a'zolari o'zlariga e'tibor qaratadilar, guruhni rejalashtirishda ishtirok etmaydilar.</p> <p>Guruh a'zolari boshqalarning rolini tushunmaydilar.</p> <p>Guruh a'zolariga muammoni qanday hal qilish bo'yicha ularning fikrini so'ramasdan nima qilish kerakligi aytiladi.</p>	<p>Jamoa a'zolari o'zlarining o'zaro bog'liqligini bilishadi. Ular "quyoshdagi joy" uchun kurashib vaqtlarini behuda sarflamaydilar va boshqalar hisobiga muvaffaqiyatga erishishga harakat qilmaydilar.</p> <p>Jamoa a'zolari o'zlarini aniqlagan va shakllantirgan maqsadlarga sodiqdirlar</p> <p>Jamoa a'zolari ishonch muhitida ishlaydi, g'oyalarni, fikrlarni, kelishmovchiliklarni ochiq ifoda etish.</p> <p>Jamoaning har bir a'zosi umumiy maqsadlarga erishish uchun o'z bilimi va iste'dodini qo'shadi.</p>

Kvest texnologiyasini dizayn tipidagi texnologiya sifatida tavsiflovchi N. G. Budanova, V.V.Shmidt, N.A.Nikolaeva, E.A.Igumnova, I.V.Radetskoy, A. V. Yakovenkoning tadqiqotlari bizni qiziqtiradi, chunki o'quvchi ma'lumotlarni qidirish va tahlil qilish ko'nikmalariga ega bo'lishi kerak, saqlash, uzatish va taqqoslash asosida yangi bilimlarni asoslash qobiliyati, ya'ni o'quvchilar o'quv "mahsulotlarini" oladilar (muammoni savolga javob berish shaklida yechishdan tortib yaratilgan multimedia taqdimotlari, videolar, veb-saytlar, bukletlargacha va boshqalar)[5, 6, 30].

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

O.V.Pankovanning ta'kidlashicha, kvest texnologiyasi birinchi navbatda bolani ta'lim muhitiga singdiradi, Internetda yoki boshqa manbalarda, masalan, darsliklar, didaktik materiallar, plakatlar, taqdimotlar kabi faol qidiruv bilan o'yinga o'xshash jarayonni yaratish orqali bolani qiziqtirishga imkon beradi[17].

E.A.Igumnova, I.V.Radetskaya o'z tadqiqotlarida ta'lim izlanishlarini asosiy muammoli vazifani bajarishda maqsadli qidiruvni birlashtirgan loyiha usuli, muammoli va o'yinga asoslangan ta'lim, jamoaviy ish va AKT g'oyalarni birlashtirgan integratsiyalashgan texnologiya, sarguzashtlar va hikoyaga asoslangan o'yinga ega sub-kvestlar seriyasi sifatida tushunadilar. Olimlar tadqiqotlarida o'qitish texnologiyasi izlanishlarining texnologik xaritasini ishlab chiqdilar (o'qituvchilar tomonidan muammoni

qo'yishdan tortib, uni hal qilish yo'llari, o'quvchilar natijalarini taqdim etish va mulohaza yuritishgacha) (2-jadval)[6].

Biz mualliflarning fikriga qo'shilamiz. Zamonaviy ta'lim kvestlari bilimlarning barcha turlarini va ularning tarkibiy qismlarini hisobga olishi kerak. Bu ta'lim standartlarini amalga oshirishning muvaffaqiyatini ta'minlaydi.

2-jadval - O'quv kvestining texnologik xaritasi (E. A. Igumnova, I. V. Radetskaya tadqiqotlari bo'yicha)[6].

Ekementlar strukturasini	Kvestni rivojlantirish talablari
1	2
Kvest nomi	Qisqa, jozibali va original bo'lishi kerak.
Kvestning yo'nalishi	O'quv predmeti yoki ta'lim faoliyatining yo'nalishlaridan biri ustuvor deb ko'rsatilgan - vatanparvarlik, ekologik, estetik yoki boshqalar (monokest) yoki fanlar guruhi va ta'lim yo'nalishlari majmuasi (fanlararo yoki murakkab izlanish) iborat bo'lishi mumkin.
Maqsad va vazifalar	Maqsad umumlashtirilgan va diagnostik bo'lishi kerak. Maqsad va vazifalarni belgilashda ta'lim standartlari qo'llanma bo'lib xizmat qiladi.
Davomiyligi	Bir dars, bir nechta darslar, bir hafta, lager smenasi yoki boshqa vaqt (qisqa yoki uzoq) uchun o'quv qidiruvi ishlab chiqilishi mumkin.
O'quvchilar yoshi /maqsadli guruh	O'quvchilarning yosh xususiyatlarini (maktabgacha yoshdagi bolalar, boshlang'ich, o'rta maktab o'quvchilari, yoshlar, kattalar) va ularning ta'lim ehtiyojlarini, shu jumladan, sog'lig'ining o'ziga xosligini, qiziqishlarini hisobga olinadi.
Afsona	Afsona - bu o'yin boshlanishidan oldin sodir bo'lgan voqea yoki shaxs haqidagi xayoliy hikoya. Uni ishlab chiqishda ijodkorlik mamnuniyat bilan qabul qilinadi: voqealarni bo'rttirish, mashhur qahramonlarni o'zgartirish va hokazo. Shunday qilib, fantaziya tufayli siz qidiruvning istalgan joyida bo'lishingiz yoki yangilik yaratishingiz mumkin.

Quest qahramonlari	Kvest mualliflari qahramonlar ro'yxatini va ularning xususiyatlarini taklif qilishadi. Kvestning qahramonlari butunlay xayoliy yoki haqiqiy bo'lishi mumkin. Kvestda ishtirokchilarning rollarini tanlashi qoidalar bilan belgilanadi: qur'a tashlash, kvestning maqsadi va mazmuniga qarab ba'zi mezonlar bo'yicha bo'linish.
Asosiy vazifa / asosiy g'oya	Asosiy vazifa muammoli bo'lishi kerak. Asosiy vazifani ishlab chiqishda siz J. E. Farrenining topshiriq turlarini hisobga olishingiz mumkin. Ijodkorlik va ilhom sizga topshiriq turlarini diversifikatsiya qilishga yordam beradi.
Syujet va progressiya	Syujet - bu o'yindagi bir qator voqealar (asosiy sxema), masalan, bosqichlar, stantsiyalar ketma-ketligi, ular uchun rivojlanish qoidalari ishlab chiqiladi va bonuslar yoki jarimalar qo'llanilishi mumkin (boshlang'ich maktab uchun bonuslar va jarimalar bo'lishi kerak). Syujetga an'anaviy elementlarni kiritish maqsadga muvofiqdir: ekspozitsiya, syujet, harakatning rivojlanishi, avj nuqtasi va denouement. Syujet tarixiy (o'yin har qanday tarixiy davrda bo'lishi mumkin) va vaqt bilan cheklangan.
Strukturaviy elementlar	Kvestni rivojlantirish talablari
Vazifalar / to'siqlar	Ishtirokchilarni kvest syujeti bo'ylab oldinga siljitish uchun asosiy vazifa bilan bir qatorda tashkilotchilar, qoida tariqasida, boshqa xarakterdagi qo'shimcha vazifalarni ishlab chiqadilar; ular orasida har xil turdagi muammoli vaziyatlar taklif qilinadi.
Navigatorlar	Kvest tashkilotchilari tomonidan berilgan asosiy va qo'shimcha vazifalarni hal qilishga qaratilgan bolalar uchun maqsadli qidiruvni tashkil etishga yordam beradigan turli xil maslahatlar belgilalab beriladi.
Resurslar	Kvestni bajarish uchun o'quvchilar tashkilotchilar tomonidan turli xil resurslarni taklif qilishlari mumkin: adabiyotlar ro'yxati, shu jumladan Internet manbalari, o'quv saytlari; multimedia taqdimotlari; videolar, shu jumladan ijtimoiy; elektron gadjetlar; videolar, qurilmalar va materiallar va boshqalar.

O'quvchilar faoliyatini baholash mezonlari	Mezonlar o'qituvchi tomonidan taklif qilinadigan vazifalar turiga va bajarilayotgan ta'lim "mahsulotiga" qarab ishlab chiqiladi. Shunday qilib, ishlab chiqilgan multimedia taqdimotlari, tadqiqotlari va boshqalar uchun adabiyotlardan talablarni topishingiz va o'quvchilarni ular bilan oldindan tanishtirishingiz mumkin.
Qidiruv natijasi ta'lim "mahsuloti" va aks ettirishdir	Natija asosiy vazifaning bajarilishi bilan bog'liq bo'lishi kerak, masalan: muammo yechildi, topishmoq yechildi, kashfiyot qilindi va hokazo. O'quv "mahsuloti" ijtimoiy video, buklet, tadqiqot natijalari va boshqalar. Mulohaza o'qituvchi tomonidan turli jihatlarida (kognitiv, hissiy-qiyamatli, irodaviy va ijtimoiy) va turli xil usullardan (reflektiv ekran, ishni o'z-o'zini baholash va boshqalar) foydalangan holda tashkil etiladi. Baholash variantlarini tanlash qidiruvning maqsad va vazifalariga bog'liq.

I.A.Ovcharenkoning kvestni dars doirasida ham, darsdan tashqari mashg'ulotlarda ham yaratish mumkinligi haqidagi tushuntirishi diqqatga sazovordir. Kvest mavzu bo'yicha yangi bilim olishga qaratilgan bo'lishi mumkin yoki u o'quvchilar tomonidan olingan ma'lumotlarni boyitishi yoki umumlashtirishi, chuqurlashtirishi mumkin, bu bir vaqtning o'zida bir nechta o'zaro bog'liq muammolarni ko'rib chiqishga imkon beradi[16].

O'quv topshirig'ini loyihalashda o'qituvchi kvestning turini hisobga olishi kerak. Syujetga qarab, kvestlar quyidagicha bo'lishi mumkin:

- chiziqli (o'yin zanjir bo'ylab qurilgan: bitta vazifani bajargandan so'ng, bolalar keyingisini oladi va hokazo);

- hujum (o'yinchilar asosiy vazifani maslahatlar ro'yxati bilan olishadi, lekin shu bilan birga ular mustaqil ravishda muammolarni hal qilish yo'llarini tanlashadi);

- halqa ("chiziqli" kvest, lekin aylanada yopiq, bu erda jamoalar turli nuqtalardan boshlanadi, bu ular uchun marra chizig'i bo'ladi).

Kvestlar vaqtiga qarab, ular qisqa muddatli (bir yoki ikkita dars) va uzoq muddatli bo'lishi mumkin.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

Biz kvest texnologiyasini ma'lum ta'lim darajasiga erishish uchun Davlat ta'lim standartiga muvofiq bilimlar va ularning tarkibiy qismlari hisobga olinadigan, ishlab chiqarish, tadqiqot,

axborot-kommunikatsiya va o'yin texnologiyalari bilan hamkorlik qilishga imkon beruvchi interaktiv integratsiyalashgan pedagogik texnologiya sifatida tushunamiz.

O'quv kvesti - bu turli xil o'quv modellari texnikasini birlashtirgan, bosqichma-bosqich muammoli vazifalarni hal qilish uchun maqsadli izlanishni sarguzashtlar yoki ma'lum bir syujetga muvofiq o'yin bilan birlashtiradigan dars o'tkazishning muammoli shakli. Ta'limda kvestlardan foydalanishning ijobiy tomonlarini ajratib ko'rsatishni zarur deb hisoblaymiz:

1. O'quvchilarning ishtiyoqini oshirish.
2. Ehtiyotkorlikni rivojlantirish, tafsilotlarni sezish zarurati.
3. Ajoyib emotsional rang berish tufayli dars materialini yaxshiroq esda qoladi.
4. Guruhda, jamoada ishlash qobiliyatini shakllantirish.
5. Vazifalarning murakkabligini sozlash va har qanday yosh va mavzuga e'tibor berish qobiliyati.
6. Yuqori resurs sarfini talab qilmaydi.

Adabiyotlarni tahlil qilish natijasida veb-kvest texnologiyasidagi ishning ayrim xususiyatlarini ajratib ko'rsatishni zarur deb hisoblaymiz.

O'quvchilarni jamoalarga bo'lishdan oldin, bolalar o'rganilayotgan mavzu bo'yicha umumiy ma'lumotlar bilan tanishadilar, shuning uchun o'quvchilar ta'lim izlanishlari muammosiga duch kelishadi. O'qituvchi Internet resurslarini tanlaydi va vazifalar o'yin vaziyatlarini, muammoli vaziyatlarni shakllantiradi, shunda har bir jamoa mavzuning faqat bitta muammoli tomoni bilan tanishadi.

Har bir jamoada aniq muammoni o'rganib, muhokama qilib, to'liq tushungandan so'ng, o'quvchilar yangi tashkil etilgan jamoalarda har bir boshlang'ich jamoadan bittadan vakil bo'lishi uchun qayta to'planadi. Muhokama davomida kvestning barcha ishtirokchilari muhokama qilinayotgan muammoning barcha tomonlarini bir-biridan o'rganadilar. Bunday muhokamada o'quvchilar o'z fikrlarini bildirishlari, xulosalar chiqarishlari, keyingi mumkin bo'lgan harakat yo'nalishini bashorat qilishlari kerak (agar mavjud bo'lsa). Veb-kvest davomida, materialni o'rganish va uni muhokama qilish orqali o'quvchilar munozarali xarakterdagi bitta umumiy savolga javob berishlari kerak.

XULOSA

Xulosa sifatida kvestlarning vazifalarini keltiramiz. Bugungi kunda veb-kvestlarni o'tkazishda ko'pincha quyidagi vazifalar qo'llaniladi:

- qayta hikoya qilish - o'qituvchi tomonidan taklif qilingan manbalardan materiallarni yangi formatda taqdim etish asosida



mavzuni tushunishni namoyish qilish: video taqdimot, plakat, hikoya yaratish;

- rejalashtirish va loyihalash - berilgan shartlar asosida reja yoki loyihani ishlab chiqish;

- kompilyatsiya - olingan ma'lumotlarning formatini o'zgartirish: yig'ma kitob, virtual ko'rgazma, vaqt kapsulasi, plakat taqdimoti, ertak va boshqalarni yaratish;

- ijodiy vazifa - muayyan janrdagi ijodiy ish - rasm, she'r, qo'shiq, video yaratish;

- boshqotirma, sirli hikoya, topishmoq, rebus;

- baholash - o'z nuqtai nazarini asoslash.

Ushbu kvestlarni qo'llash orqali ta'lim sifatining yanada oshirilishiga va o'quv jarayonining tushuarli va aniq bo'lishiga erishish mumkin.

REFERENCES

1. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электрон-ный ресурс]. – Режим доступа URL: <http://www.ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. Василенко, А. В. https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
3. Дронова, М. В. Квест – одна из современных технологий обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО [Электронный ре-сурс] / М. В. Дронова. Режим доступа URL: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota>
4. Егорченко, В. В. Технология квест как способ формирования активности и самостоятельности школьников. // Сборник статей международной научно-практической конференции «Проблема про-цесса саморазвития и самоорганизации в психологии и педагогике» 17 февраля 2018 г.). – Стерлитамак: АМИ, 2018. – С.100-102. –ISBN 978-5-907088-89-4 – Текст : непосредственный.
5. Игумнова Е. А. Квест-технология в образовании: учеб. По-сobie / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая.– Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с. – ISBN 978-5-9293-1735-4 – Текст : непосредственный.
6. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования. [Электронный ресурс] / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>
7. Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информаци-онная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Электронный ресурс] / А. А. Ка-равка // Интернет-журнал «Мир науки» – Выпуск 3 (июль-



- сен-тябрь)–2015.Режим доступа URL: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>
8. Козлова, Н. А. Технология образовательного квеста в начальном образовании : учебно-методическое пособие / Н. А. Козлова; Е. В. Фролова, С. Н. Фортыгина Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2020. – 46 с
9. Кичерова, М. Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] / М. Н. Кичерова, Г. З. Елфимова // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 Режим доступа URL:<http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
10. Каравка, А. А. <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>
11. Купцова, О. В. Использование КВЕСТ - технологии в начальной школе [Электронный ресурс] Режим доступа - <https://docviewer.yandex.ru/>
12. Козлова, Н. А. Продуктивная деятельность как средство формирования познавательной активности младших школьников / Н. А. Козлова, Э. Ф. Вертякова С. Н. Фортыгина // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2019. № 10 (176). С. 170-173.
13. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
14. Малий, Е. Ю. Квест-игра – современные игровые технологии в ОУ [Электронный ресурс] / Е. Ю. Малий. Режим доступа URL: <https://multiurok.ru/files/priezientatsiia-k-sieminaru-praktikumu-kviestighr.html>
15. Технология образовательного квеста в начальной школе [Электронный ресурс]. Режим доступа: b81c01a7ff099302e7186ddf948fa9aa
16. Овчаренко, И. А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании [Электронный ресурс] / И. А. Овчаренко. Режим доступа URL: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya->
17. Панькова, О. В. Квест-технология в образовании и воспитании. Роль квест-технологий [Электронный ресурс] / О. В. Панькова. Режим доступа URL: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-ivospitanii-rol-kvest-tehnologiy>
18. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

19. Педагогика: теории, системы, технологии: учебник для студ. высш. и сред. учеб. заведений / С. А. Смирнов, И. Б. Котова, Е. Н. Шиянов и др. ; под ред. С. А. Смирнова – 8-е изд., стер. – МОСКВА: Издательский центр «Академия», 2008. – 512 с
20. Петрищева, Л. П. Образовательные квесты как метод ин-терактивного обучения в современной школе [Текст] / Л. П. Петрищева, Е. Е. Попова // Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона. Сборник материалов Всероссийской научной конференции. Под общ. ред. В. Я. Никульшина .- Тамбов - 2016.- С. 295.
21. Работа в команде: особенности взаимодействия людей [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL:[https:// hr-director.ru/article/67156-rabota-v-komande-osobennosti-18-mb](https://hr-director.ru/article/67156-rabota-v-komande-osobennosti-18-mb).
22. Сенченко, И. Н. Образовательные квесты : опыт проведения и научно-практический потенциал / И. Н. Сенченко // Гуманитарные и социальные науки. 2017.- № 6. -С. 293-299.
23. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Электронный ресурс]. // Молодой ученый – № 6 (09) – 2014 г. – Режим доступа URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>
24. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: текст с изм. и доп. на 2011 г. / М-во образования и науки Рос. Федерации. – Москва : Просвещение, 2011. – 33 с. – (Стандарты второго поколения).
25. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 29.12.2017 г.) «Об образовании в Российской Федерации». – Москва : Омега-Л, 2013. – 144 с.
26. Щелина, Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – №21.1. – С. 146-149.
27. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с.
28. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1988. – 208 с.
29. Шаматонова, Г. Л. Интернет-технологии в современном образовательном процессе: учебно-методическое пособие /

Г. Л. Шаматонова, А. А. Власова, Ю. Н. Зарубина. – Ярославль : ЯрГУ, 2017. – 40 с.

30. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А. В. Яковенко. Ре-жим доступа URL:http://rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html

31. Muminova N. J Kvest texnologiyasi - boshlang'ich sinf o'quvchilarini mustaqil faoliyatini shakllantiruvchi texnologiya sifatida. "Ilm-zakovatimiz – senga, ona-Vatan!" mavzusidagi Respublika onlayn ilmiy-amaliy anjuman materiallari. 3-qism. Ijtimoiy-gumanitar fanlar. – Farg'ona: FDU, 2022-yil.

32. Maksudov, U. K. (2020). CHARACTERISTIC OF THE PROCESS OF DEVELOPMENT OF SOCIAL ACTIVITY SKILLS IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH FOLKLORE. *Scientific Bulletin of Namangan State University*, 2(7), 407-412.

33. Tuychieva, I. I. (2018). Mechanisms Ensuring Children's Thought Activity Development at Preschool Education Process. *Eastern European Scientific Journal*, (6).

34. Urinova, N. M. (2018). Developing and Promoting Students' Social Activity. *Eastern European Scientific Journal*, (6).

35. Urinova, N., & Abdullaeva, N. (2020). Opportunities for formulating research skills for higher education students. *Молодой ученый*, (11), 193-195.

36. Ахмедов, Б. А. (2020). Сиддиков Бахтиёр Саидкулович, Джалалов Бахромжон Бегмурзаевич МОДЕРНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ-ОСНОВНОЙ ФАКТОР В ФОРМИРОВАНИИ ИННОВАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ. *Academy*, 9, 60.

37. Джалалов Б.Б. (2016). МЕСТО И РОЛЬ ВОЗДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАНИЯ В ПОВЫШЕНИИ ОБЩЕСТВЕННОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ. *Ученый XXI века*, (5-1 (18)), 38-41.

38. Джалалов, Б. Б. (2020). ЁШЛАР ИЖТИМОЙ ФАОЛЛИГИНИ ОШИРИШНИНГ НАЗАРИЙ МЕТОДОЛОГИК АСОСЛАРИ. *Педагогика ва психологияда инновациялар*, 10(3).

39. Джалалов, Б. Б. (2022). ВО 'LAJAK O 'QITUVCHILARNING INNOVATSION KOMPETENTLIGINI SHAKLLANTIRISHDA SMART-TA'LIMNING IMKONIYATLARI. *УЧИТЕЛЬ*, 3(4).

40. Максудов, У. К. (2018). Проблемы социальной активности молодёжи в духовно-нравственном воспитании. *Молодой ученый*, (46), 306-307.



