

MATEMATIKA DARSLARINI O'QITISHDA AUTOPLAY DASTURIY TA'MINOTIDAN FOYDALANISH

G'ANIYEVA M.U.– Jizzax davlat pedagogika instituti 2-kurs magistranti

Annotatsiya: Ushbu maqola Autoplay dasturiy ta'minotini O'zbekiston oliy ta'lim muassasalarida, matematika o'qitishda qo'llash nazariyalari asosli yoritilgan.

Kalit so'zlar: Autoplay dasturiy ta'minoti, matematika, modulli o'qitish texnologiyasi, dars ishlanma

Аннотация. Эта статья основана на теории использования программного обеспечения Autoplay в высших учебных заведениях Узбекистана, в преподавании математики.

Ключевые слова: Программное обеспечение Autoplay, математика, модульная технология обучения, разработка уроков

Annotation: This article is based on the theories of the use of Autoplay software in higher education institutions of Uzbekistan, in the teaching of mathematics.

Key words: Autoplay software, math, modular learning technology, lesson development

Multimedia texnologiyalariga asoslangan amaliy dasturlarni yaratish uchun Autoplay Media Studio dasturidan foydalanish foydalanuvchilar uchun juda oson va qulay interfeysni taqdim etadi.

Autoplay Media Studio bilan ishlashda deyarli dasturlash ishlari talab qilinmaydi. Foydalanuvchi faqat turli dizaynli dasturiy muhitni tanlash uchun bir nechta tayyor shakllardagi loyiha shablonlaridan foydalanishi mumkin. Bunda amaliy dastur muhitini dizaynga boy holatga tashkil etish uchun Autoplay dasturiy vositasi tarkibida tayyor ob'ektlar mavjud bo'lib, ular tarkibiga buyruq tugmasi, tovush kuchaytirgichi, fayllarni printerdan bosmaga chiqarishni ta'minlovchi, Web-saytlarni ochuvchi va ularga murojaatni amalga oshirib beruvchi qator funksional obyektlarni kiritish mumkin.

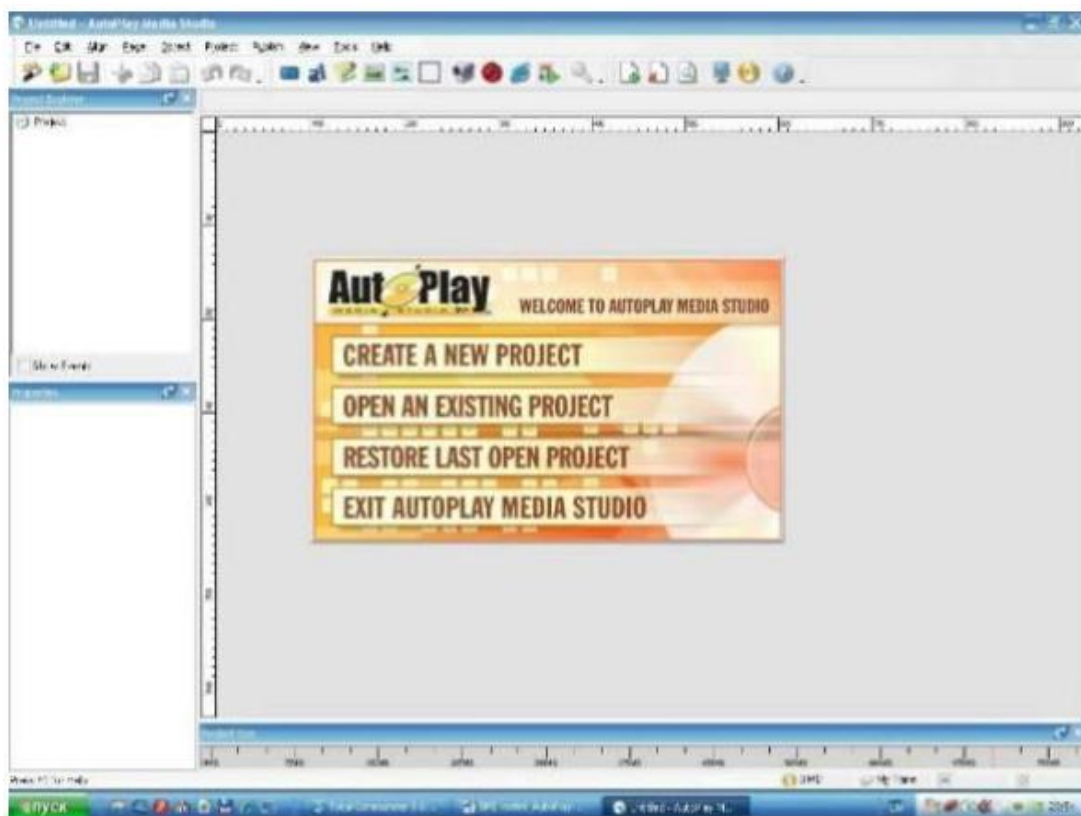
Amaliy dastur uchun grafik qobiqlarni yaratish, uni avtomatik ishga tushirish uchun Autoplay Media Studio barcha kerakli fayllarni o'zi yaratadi. Foydalanuvchilar zimmasiga esa faqat qattiq disk va kompakt diskni yozish uchun tayyor loyihalarni shakllantirish vazifasi qoladi. 2008-yilning 12-martida Indigo Rose Corporation kompaniyasi Autoplay Media Studio 7.1.1007.0 versiyasini istemolga chiqardi. Dastur foydalanuvchilarga ob'ektlarni o'zaro bog'lashni amalga oshirishga yordam beradigan yuzlab vositalarni taqdim eta oladi. Autoplay Media Studio dasturi muhitida Visual Basic, Visual C++, Java, Macromedia Flash kabi qator tizimlarda yaratilgan hujjatlarni ham bema'lol qayta ishlash mumkin.[1]

Dastur yordamida animatsiyalanuvchi menyuni, kataloglar daraxtini, ma'lumotlar bazasini va shunga o'xshash ob'ektlarni nafaqat tez yaratish, balki ularni boshqarish ham mumkin. Avtomatik ishga tushuvchi oynalarni o'zining kutubxonasidagi "niqob"lardan foydalangan holda ixtiyoriy shaklda (formada) yaratish mumkin. Bunday "niqob" sifatida .jpg, .bmp va .png kabi formatdagi fayllardan foydalanilsa ham bo'ladi. Qolaversa, ma'lumotlarni CD uchun tayyorlagan holda uni dasturning o'zidan turib, CD yoki DVDga yoza olishi Autoplay Media Studio dasturi naqadar keng imkoniyatlarga ega ekanligini ko'rsatadi. Tayyor loyiha bunda .exe kengaytmali fayl sifatida o'zi ochiluvchi arxiv ko'rinishda yoki qattiq diskdagi alohida papkada shakllantirilishi mumkin. Bundan tashqari, dasturga matnni orfografik tekshirish imkoniyati ham kiritilgan. Dasturning bu xossasi uning Label, Paragraph va Button kabi ob'ektlari bilan birga ishlaydi. Agar dastur kompyuterga to'liq versiya bilan o'rnatilgan bo'lsa, matnni orfografik tekshirish uchun uning kutubxonasida juda katta hajmdagi lug'atlar bo'lishi mumkin. Shunday qilib, AutoPlay Media Studio 7.0 ning yangi versiyasi quyidagi imkoniyatlarga ega holda iste'molga chiqarilgan:

1. Avtomatik ishga tushuvchi xususiy menyu, interfaol taqdimotlar, multimedia-illovalar, sanoqli daqiqalarda dasturiy ta'minotlarni yaratish;
2. Loyihaga turli-tuman fotografiya, musiqa, video, animatsiya, matn va boshqalarni biriktira olish xususiyati;

3. Web-ilova yaratishga mo'ljallangan mukammallashgan instrumentlar;
4. XML, SQL va shifrlash mexanizmlari bilan ishlay olishi;
5. RTF-formatli hujjatlar bilan ishlay olishi;
6. Slayd-shou bilan ishlash imkoniyati;
7. Matn rangini o'zgartirish uchun RadioButton obyektining mavjudligi;
8. Bosmaga chiqarishning kengaytirilgan funksiyasi;
9. Obyektlarni formatlash imkoniyati;
10. Kalit so'zlar yordamida qidiruv tizimining mavjudligi;
11. CD, DVD kabi kompakt disklarga yozish imkoniyati va hokazo.

AutoPlay Media Studio ishga tushirilgach, avvalo loyiha bilan bog'liq bir nechta buyruqlarni o'z ichiga oluvchi muloqot oynasi yuzaga keladi (1-rasm).



1-

rasm.AutoPlay dasturining ishga tushirilishi

Bu muloqot oynasida quyidagi to'rtta taklif ilgari surilgan bo'ladi:

- 1) Create a new project (Yangfi loyiha yaratish);
- 2) Open an existing project (Yaratilgan loyihalardan birini ochish);
- 3) Restore last open project (Oxirgi ishlangan loyihani ochish);

4) Exit AutoPlay Media Studio (Dasturdan chiqish).

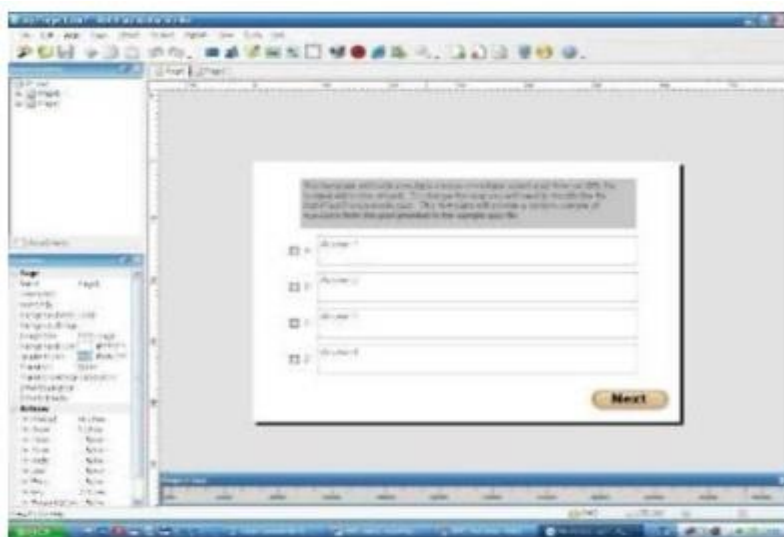
Agar AutoPlay Media Studioning ruscha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif rus tilida, inglizcha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif ingliz tilida bo'ladi. AutoPlay har bir buyruq tugmasi funksiyasi va unga mos scriptlar uchun tayyor kodlar to'plamini ham taqdim etadi. Bu tayyor kodlardan qulayroq foydalanish uchun dasturning ingliz tilidagi varianti bilan ishlagan ma'qul.

Shunday qilib, yuqoridagi taklifga binoan biz "Creat a new project" bandini tanlasak, u holda bir nechta yangi loyiha shablonlarini taklif etishdan iborat quyidagi muloqot oynasi yuzaga keladi (2-rasm):



2-rasm. Loyiha shablonlarini tanlashga oid muloqot oynasi.

Biz yaratayotgan ilovamiz tabiatiga qarab, muloqot oynasida mavjud loyihalardan birini tanlashimiz yoki o'zimiz istagan yangi loyihani tashkil qilishimiz mumkin. Quyida "Audio" deb nomlangan loyiha tanlangan (3-rasm):



3-rasm. “Quiz” loyihasining tanlanishi.

Mavjud loyihani tanlashning ijobiy tomonlaridan biri shundaki, unda Web-sahifa uchun ba’zi ssenariylar tayyor yozilgan holatda bo’ladi. Ba’zi ob’ektlar uchun bajariladigan funksiyalar esa tayyor holatda berilgan bo’ladi. Bunday imkoniyat qisqa vaqtda murakkab tuzilmali katta loyihani yaratishda amaliy yordam beradi.

Bu dastur orqali pedagoglarga electron dars ishlanma tayyorlash va dars jarayonlarida qo’llash bir qancha qulayliklar yaratish mumkin. Bu o’quv mashg’ulotlaridagi izchillikni, tushunarliklikni va vaqt taqsimlashdagi noqulayliklari kamaytirishga yordam beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

2. Divanova M.S., Inoyatova M.E., Tangirov X. Matematika fanidan elektron o’quv qo’llanma va uni yaratishning nazariy –amaliy negizlari. Toshkent, Qori-Niyoziy nomidagi O’PFITI, 2013-60 b.

3. To’rayev S.J. vab. Funksiya hosilasini tadbiq etishda kompyuter dasturlaridan foydalanish orqali o’quvchi amaliy faoliyatini faollashtirish. Fizika-matematika-informatika. 2015. №5.

4. Meliqulov A. va b. Matematika. Kasb-hunar kollejlari uchun qo’llanma. I qism. Toshkent. O’qituvchi 2004.