

## “TASVIRLAR BILAN ISHLASHNI BOSHLASH” MAVZUSINI DASTURIY VOSITALAR ASOSIDA O‘QITISHNI TAKOMILLASHTIRISH

**Nazarov Bahodir Abdusamatovich**

TATU Samarqand filiali “Kompyuter injiniringi” fakulteti dekani

**Telefon: +998(97) 287 83 77**

**e-mail: [nazarovbahodir82@gmail.com](mailto:nazarovbahodir82@gmail.com)**

### ANNOTASIYA

Ushbu maqolada bugungi kunda umumiy o‘rta ta‘lim maktablarida 5-sinf “Informatika va axborot texnologiyalari” fanidan “Tasvirlar bilan ishlashni boshlash” mavzusini o‘qitishda zamonaviy dasturiy vositalar asosida multimediali taqdimotlar yaratish va ulardan foydalanib dars mashg‘ulotlarini tashkil qilish masalalari muhokoma qilingan.

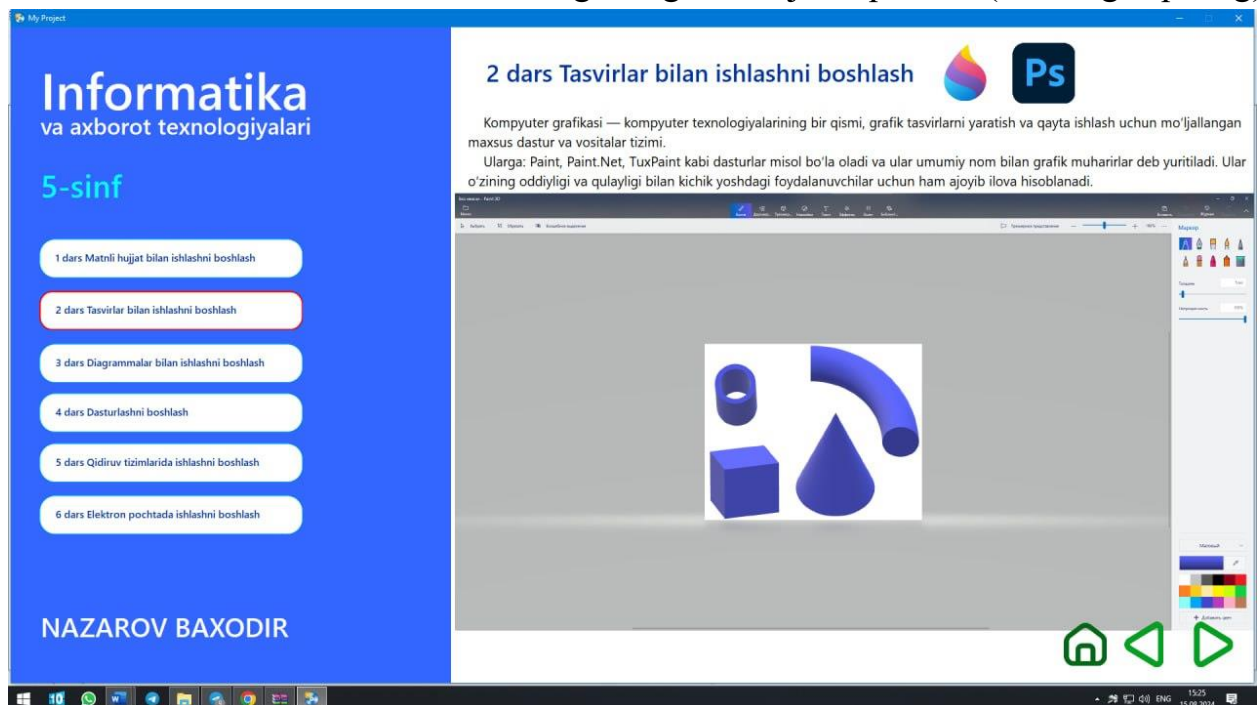
***Kalit so‘zlar:** Informatika va axborot texnologiyalari, tasvirlar bilan ishlash, dasturiy vosita, elektron qo‘llanma, gipermatn, ovoz, grafika, video, test, multimedia, animasiya, imitasion model, umumiy o‘rta ta‘lim, dasturiy vosita.*

**Kirish.** Umumiy o‘rta ta‘lim maktablarida 5-sinf “Informatika va axborot texnologiyalari” fanidan “Tasvirlar bilan ishlashni boshlash” mavzusini an‘anaviy ta‘lim metodikasida o‘quv mashg‘ulotlari asosan dars beruvchi tomonidan doskada bo‘r yoki video proyektrda oddiy slaydlar asosida tushuntiriladi. Kompyuter vositalari va axborot texnologiyalari yordamida “Informatika va axborot texnologiyalari” fanidan dars berishda o‘quv materiallarini modellar yordamida namoyish qilish orqali ta‘lim oluvchilarga tushuntirish mumkin. “Informatika va axborot texnologiyalari” fanini o‘qitish boshqa fanlarga nisbatan alohida o‘rinda turadi. Buning boisi, “Informatika va axborot texnologiyalari” fani zamonaviy kompyuter va dasturiy ta‘minotning asosini tashkil etadi. “Informatika va axborot texnologiyalari” fanining “Matnli hujjat bilan ishlashni boshlash”, “Tasvirlar bilan ishlashni boshlash”, “Diagrammalar bilan ishlashni boshlash”, “Dasturlashni boshlash”, “Qidiruv tizimlarida ishlashni boshlash” mavzulari asosiy hisoblanib, bu bo‘limlarni o‘zlashtirgan o‘quvchilarda dasturiy ta‘minot yaratish uchun kerakli bilim va ko‘nikma hosil bo‘ladi. Shuning uchun ta‘lim oluvchilarga ushbu mavzularni o‘zlashtirishlari maqsadida kerakli amaliy va nazariy bilimlarni berish lozim. Hozirgi

zamon ta'lim tizimida ushbu masalani yechish uchun turli ko'rinisdagi usul va metodikalarni qo'llash mumkin. Bulardan biri dasturiy vositalar asosida yaratilgan elektron qo'llanma bilan dars jarayonini tashkil qilishdan iborat.

Maktab darsligida berilgan navbatdagi mavzu "Tasvirlar bilan ishlashni boshlash" bo'lib, bu mavzu ham darslikda o'quvchilarga tushinarli qilib matnlar va tasvirlar asosida berilgan bo'lsa, tadqiqotda esa yuqoridagi keltirilgan mavzu kabi dasturiy vositalar asosida ko'rgazmali va animatsion harakatlar bilan qadamma-qadam tushintirilgan.

Yuqorida 1-rasmda berilgan elektron qo'llanmaning muqovasidagi "2-dars. Tasvirlar bilan ishlashni boshlash" mavzusi tugmasiga murojaat qilamiz (1-rasmga qarang).



### **1-rasm. Tasvirlar bilan ishlashni boshlash oynasi**

Bu mavzu ham darslikda quyidagicha matn va tasvirlar bilan berilgan:

Bu modulda yakuniy loyiha ustida ishlashingizda yordam beruvchi raqamli tasvir bilan ishlash ko'nikmalarini rivojlantirasiz. Unda quyidagilarni o'rganasiz:

- turli foydali va qiziqarli ko'nikmalardan foydalanib tasvirlarni yaratish va ularni tahrirlash;
- chiziq va mo'yqalam vositalaridan foydalanish hamda ular yordamida tasvirlar hosil qilish;
- qalam vositasidan foydalanish (qo'lda tasvir yaratish uchun foydalaniladigan vosita);

- shakllar yaratish va ularni bo'yash;
- tasvirlardan nusxa olish va ularni o'chirish;
- tahrirlangan tasvirlarni saqlash;
- shaxsiy kino qahramoningizni yaratishda kerakli ko'nikmalarni rivojlantirish.

Shuningdek, quyidagilarni ham bilib olasiz:

- chegara chiziqlari (kontur) bir rangda va ichki qismi boshqa rangda bo'yalgan shakllar yaratish.

Boshlashingizdan avval Quyidagilarni bilishingiz kerak:

- sichqonchadan foydalanishni, jumladan, ekran bo'ylab ko'rsatkichni harakatlantirish va tugmalaridan foydalanishni;
- dasturiy ta'minotni tanlash va ishga tushirishni (kompyuterda foydalaniladigan dasturlar);

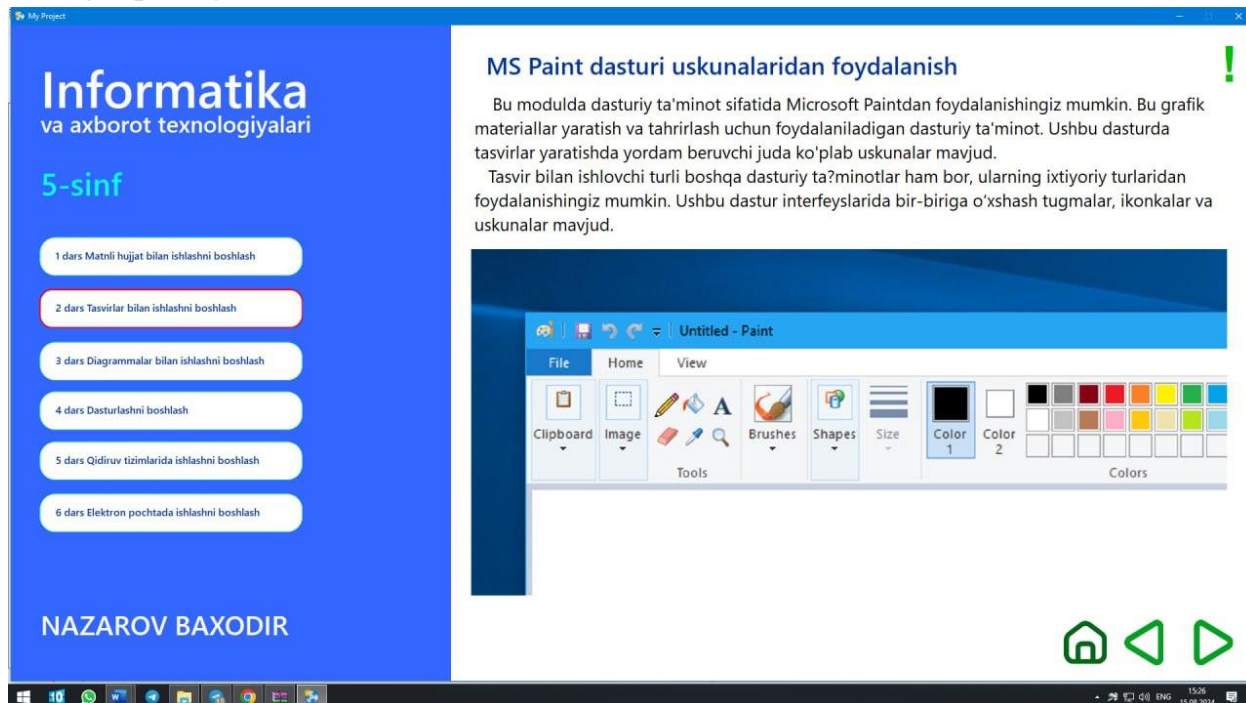
Tasvirlar yaratish va ularni tahrirlash juda qiziq mashg'ulot hisoblanadi. Ushbu ko'nikma sizga boshqalar tomonidan yaratilgan tasvirlardan foydalanib chizishni emas, balki o'zingiz xohlagandek o'z tasvirlaringizni yaratish imkoniyatini beradi. Ko'nikmalingizni ishga solgan holda yaratgan tasviringizni tomosha qilish zavqlanish his-tuyg'usini hosil qiladi.

Bu modulda dasturiy ta'minot sifatida Microsoft Paintdan foydalanishingiz mumkin. Bu grafik materiallar yaratish va tahrirlash uchun foydalaniladigan dasturiy ta'minot. Ushbu dasturda tasvirlar yaratishda yordam beruvchi juda ko'plab uskunalar mavjud. Tasvir bilan ishlovchi turli boshqa dasturiy ta'minotlar ham bor, ularning ixtiyoriy turlaridan foydalanishingiz mumkin. Ushbu dastur interfeyslarida bir-biriga o'xshash tugmalar, ikonkalar va uskunalar mavjud.

Maktab darsligida bu ma'lumotlardan tashqari amaliy ko'nikma va mashg'ulot tarzida line uskunasidan foydalanish, pencil uskunasidan foydalanish, brush uskunasidan foydalanish, chiziqning qalinligi va rangini o'zgartirish, shakllar chizish, tasvir qismlaridan nusxa olish, kesib olib tashlash yoki joylashtirishdan foydalanish, eraser uskunasi va tasvirni saqlashlar haqida qisqacha matnli va tasvirli ma'lumotlar keltirilgan.

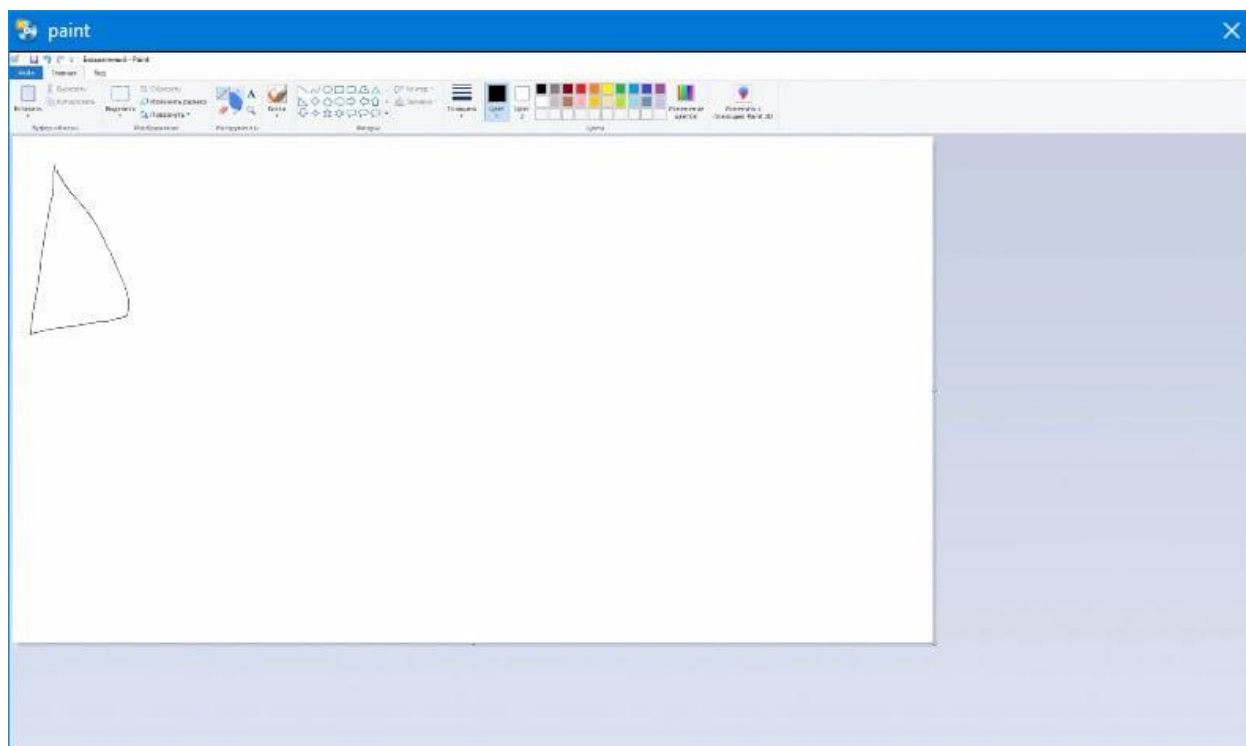
Tadqiqotda tasvirlar bilan ishlashni boshlash mavzusi bo'yicha ham quyidagi ishlar amalga oshirilgan bo'lib, bularni o'quvchilar takroran ko'rib o'rganishlari, o'qituvchi kumagisiz ham mustaqil o'rganishari mumkin. Tasvirlar bilan ishlashni boshlash oynasida ham oldinga va orqaga o'tkazish tugmalari mavjud bo'lib ularga murojaat

qilinganda, tasvirlar bilan ishlash haqida ma'lumotlar ketma-ket namoyish etiladi (2-rasmga qarang).



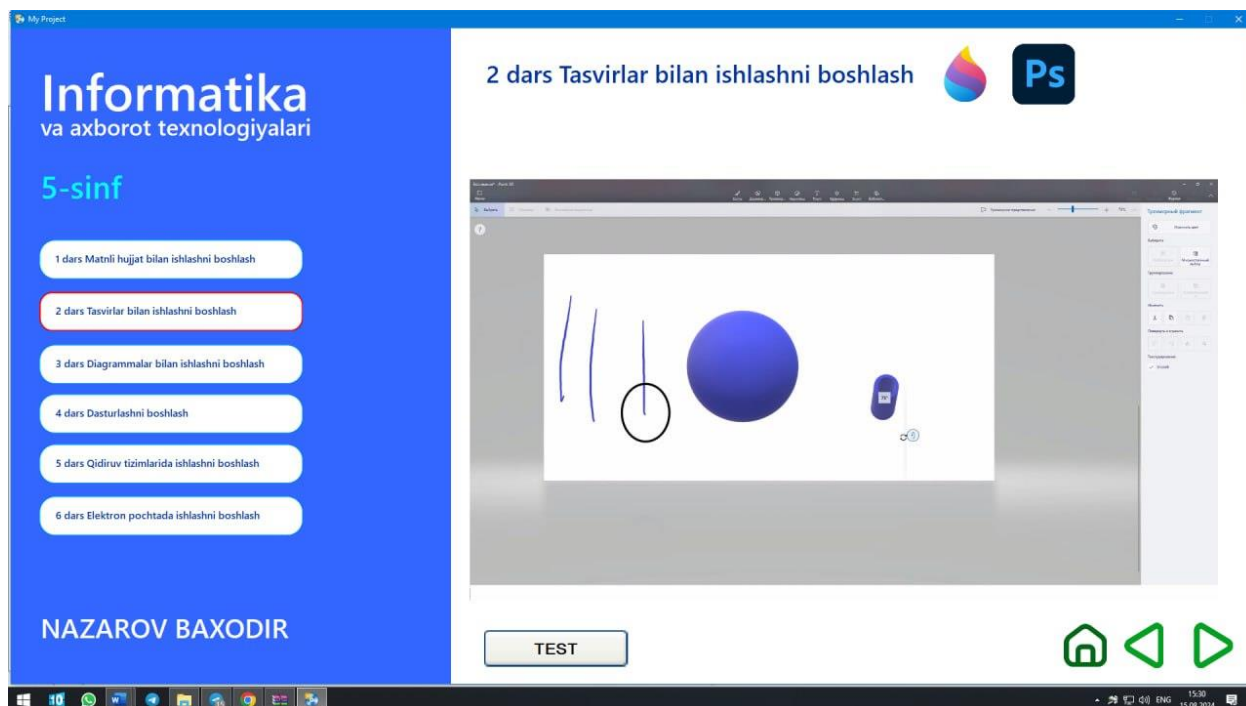
## **2-rasm. Paint dasturi uskunalaridan foydalanish oynasi**

Paint dasturi uskunalaridan foydalanish oynasida ko'rinib turgan uskunalarga murojaat qilinganda har biri bajaradigan vazifasi bo'yicha alohida oyna ochilib ishlash jarayoni animatsiya yordamida ko'rsatib o'tilgan. Shular jumlasidan qalamcha belgisi bosilganda Pencil uskunasi foydalanish bo'yicha oyna ochiladi (3-rasmga qarang).



### **3-rasm. Pencil uskunasidan foydalanish oynasi**

Pencil uskunasidan foydalanish oynasi ochilganda faol bo‘lganligi uchun qalamcha yordamida mustaqil ishlash imkoni ham mavjud. Qolgan uskunalarni ishlash jarayoni ham huddi shu singari animatsion harakatlar bilan tushintilgan bo‘lib tasvirlar bilan ishlash uchun ishlatiladigan Photoshop dasturida ham ishlash jarayoni keltirilgan (4-rasmga qarang).



#### **4-rasm. Photoshop dasturidan foydalanish oynasi**

Tasvirlar bilan ishlashni boshlash mavzusiga tegishli bo‘lgan yana boshqa to‘liq ma’lumotlar dasturiy vositalar asosida yaratilgan elektron qo‘llanmada keltirilgan. Bulardan tashqari har bir mavzu tugashida mavzular bo‘yicha bilimlarni baholash uchun testlar ham kiritilgan bo‘lib test variantlarini va mavzularini tanlash, natijalarini ko‘rish imkoniyatlari mavjud.

Xulosa qilib aytganda bugungi kunda 5-sinf “Informatika va axborot texnologiyalari” fanini umumiy o‘rta ta’lim maktablarida o‘qitishda zamonaviy dasturiy vositalar asosida multimediali taqdimotlar yaratish va ulardan foydalanib dars mashg‘ulotlarini tashkil qilish dolzarb masalalardan biridir.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI**

1. Lutfullayev M.X. Multimediali didaktik vositalar asosida ta’lim tizimi samaradorligini oshirish //Ta’lim va tarbiya. –Toshkent: -2003-y. -№3-4. B. 55 - 57.
2. Lutfillayev M.H., Fayziyev M.A. Multimediali elektron darsliklarda o‘qitish metodikasi // Uzluksiz ta’lim. –Toshkent, 2002-y. -№4. -B. 79-81.
3. Lutfillayev M.H. Elektron darsliklardan o‘quv jarayonida foydalanish // Xalq ta’limi jurnali. -Toshkent: -2003-y. -№4. -B. 92-93.
4. Lutfillayev M.H. Multimediali elektron darsliklar yaratish talablari // Boshlang‘ich ta’lim. –Toshkent: -2003-y. -№4. -B. 20-21.

5. Asfandiyorovich F. N. et al. BASICS OF PROGRAMMING FROM THE TEXTBOOK OF INFORMATICS AND INFORMATION TECHNOLOGIES CHAPTER PYTHON PROGRAMMING LANGUAGE METHODOLOGY OF MULTIMEDIA //Galaxy International Interdisciplinary Research Journal. – 2022. – T. 10. – №. 1. – C. 778-781.
6. Xasanovich, Prof L. M., et al. "Development of Computer Simulation Model Develops Creative Thinking of the Student." *JournalNX*, vol. 7, no. 03, 2021, pp. 167-171.
7. Asfandiyorovich F. N. Teaching the Subject of Repetitive Algorithms Based on Multimedia Electronic Manuals //Eurasian Journal of Learning and Academic Teaching. – 2023. – T. 16. – C. 42-45.
8. Fayziyev Nozim Asfandiyorovich. (2022). TARMOQLANUVCHI ALGORITMLAR MAVZUSINI DOIR KOMPYUTER IMITATION MODELI ASOSIDA TAKOMILLASHTIRISH. *RESEARCH AND EDUCATION*, 1(2), 273–278.
9. Fayziyev, N. (2023). UMUMTA'LIM MAKTABLARIDA "INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI" FANINI MULTIMEDIALI ELEKTRON QO'LLANMA ASOSIDA O'QITISH SAMARADORLIGINI ANIQLASH. *International Scientific and Practical Conference on Algorithms and Current Problems of Programming*, 1(01). Retrieved from <http://ojs.qarshidu.uz/index.php/con/article/view/175>
10. Fayziyev Nozim Asfandiyorovich, & Toxirqulov Zufar Jurabek o'g'li. (2023). Registering and Creating Presentations on prezi.com. *World of Semantics: Journal of Philosophy and Linguistics*, 1(1), 66–71. Retrieved from <http://wos.semanticjournals.org/index.php/JPL/article/view/11>