

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY VA O'RTA MAXSUS
TA'LIM VAZIRLIGI



URGANCH DAVLAT UNIVERSITETI

FIZIKA-MATEMATIKA FAKULTETI

Navro'zova Zaynab Teshaboyevnaning
5111018 – «KT Informatika va AT » ta'lim yo'nalishi bo'yicha
bakalavr darajasini olish uchun

BITIRUV MALAKAVIY ISHI

**Mavzu: “ Fayllar bilan ishlash mavzusini o'rgatishda o'yin
texnologiyasini qo'llab dars samaradorligini oshirish ”
mavzusidagi bitiruv malakaviy ishi.**

Ilmiy rahbar:

Sharipov M

Mundarija

Kirish	3
I BOB. O'QITISHNING PEDAGOGIK-PSIXOLOGIK ASOSLARI, TIZIMLI TAHLIL VA MASALANING QO'YILISHI.	
1.1. Yangi zamonaviy pedagogik texnologiyalar.	7
1.2. O'yin texnologiyasi haqida.	12
1.3. Izlanish maqsadi va masalaning qo'yilishi.	21
II BOB. Asosiy qism.	
2.1. Fayllar va ular ustida amallar bajarish	23
2.2. Dasturdan foydalanuvchilar uchun ma'lumotlar bazasini loyihalash.	33
2.3. Dasturiy taminotdan foydalanish bo'yicha tavsiyalar.	38
III BOB. Mehnat muhofazasi va texnika xavfsizligi.	
3.1. Operatorning charchashini kamaytirishga qaratilgan chora- tadbirlar	44
Xulosa.	
Foydalanilgan adabiyotlar.	
Ilova.	

Kirish

Bugungi kunda yoshlarning puxta bilim olishi hamda zamonaviy sohalardan fan asoslarini chuqur egallashlari birinchi navbatda ta'lim berish samaradorligiga bog'liq. Bu haqda Oliy Majlisning XIV sessiyasida ham O'zbekiston Respublikasining Prezidenti Islom Karimov «Yangi darsliklarni, zamonaviy pedagogik va axborot texnologiyalarini o'z vaqtida ishlab chiqish va joriy etishni ta'minlashni alohida nazorat ostiga olish zarur»ligini ta'kidlagan edilar.[1]

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining “Sog'lom bola yili” davlat dasturi to'g'risidagi Qarorida mamlakatimizda sog'lom va barkamol avlodni tarbiyalash, yoshlarning o'z ijodiy va intellektual salohiyatini ro'yobga chiqarish bo'yicha qo'yilgan vazifalarda “...ta'lim jarayoniga yangi axborot kommunikatsiya va pedagogik texnologiyalarni, elektron darsliklar, multimediya vositalarini keng joriy etish orqali mamlakatimiz maktablarida, kasb-hunar kollejlari, litseylari va oliy o'quv yurtlarida o'qitish sifatini tubdan yaxshilash, ...samarali tizimini yanada rivojlantirish” ko'zda tutilganligi dolzarb vazifalardan biridir. Prezidentimiz mazkur muammoning dolzarbligiga alohida urg'u berib, “Eski ta'lim tizimining eng yomon qusuri boshlang'ich ta'limga ikkinchi darajali ish deb qarayotganimizdadir. Ochiq aytishimiz kerak: bilimi sayoz muallimlar ham umumta'lim maktablarida dars beraveradi... Vaholanki, bolaning dunyoqarashi, didi, salohiyati shakllanadigan maktabdagi davri eng yetuk, eng tajribali murabbiylar biriktirib qo'yilishini oddiy mantiqning o'zi talab etadi”, “...kelajagimiz poydevori bilim dargohlarida yaratiladi, boshqacha aytganda, xalqimizning ertangi kuni qanday bo'lishi farzandlarimizning bugun qanday ta'lim-tarbiya olishiga bog'liq”, deya ta'kidlaydilar.[2] Zamonaviy pedagogik texnologiya va ularning ta'limda qo'llanishga oid bilimlar, tajriba o'quvchilarni yuksak bilimli va intellektual salohiyatga, yetuk malakaga ega bo'lishlarini ta'minlaydi.

Hozirgi kunda dars jarayonini jonli tarzda o'tkazish, undagi yangi mazmunli o'quvchilarga to'laroq yetkazish uchun pedagogik texnologiyalardan foydalanish zamonaviy texnologiyaning dolzarb talabi bo'lib xizmat qiladi.

Ilmiy izlanishning dolzarbligi:

Bugungi kunda o'qituvchilardan ham dars samaradorligini oshiradigan, ham o'quvchilar faolligini kuchaytiradigan texnologiyalarni qo'llash talab etilmoqda. Bunday talablarga asosan o'quvchilarda o'zaro raqobatni o'rnatish uchun darslarida o'yin mashg'ulotlaridan foydalanish maqsadga muvofiqdir. Chunki o'yin texnologiyasi o'quvchilar orasida faollikni yanada kuchaytiradi va mavzuga oid bo'lgan qiziqishni yanada oshiradi. Ta'limda asosiy faollik o'qituvchining o'zida mujassam bo'lishi kerak. Shundagina o'quvchilar orasidagi faollikni ta'minlay oladi. Shunday ekan mazkur bitiruv malakaviy ishda "fayllar bilan ishlash" mavzusini talabalarga o'yin texnologiyalari yordamida kompyuter dasturlarini qo'llagan holda tushuntirishni amalga oshirish masalasi qo'yilgan. Bunday turdagi masalalar hozirgi kunda dolzarb hisoblandi.

Ilmiy izlanishning maqsad va vazifalari:

Mazkur bitiruv malakaviy ishda "fayllar bilan ishlash" mavzusini talabalarga o'yin texnologiyalari yordamida kompyuter dasturlarini qo'llagan holda dars samaradorligini oshiruvchi dastur yaratish maqsad qilib qo'yildi. Ishning asosiy vazifasi shundan iboratki dasturdan foydalanuvchilarni ro'yhatdan o'tkazish uchun ma'lumotlar bazasini tuzulmasini yaratish, va olingan bilimlarni tekshirishni amalga oshirish.

Mavzuning o'rganilish darajasining qiyosiy tahlili:

Hammamizga ayonki kompyuter tarmog'i rivojlanishi natijasida internet tarmog'ining kirib bormagan sohasini topish qiyin bo'lib bormoqda. Shunday ekan talabalar internetning asosiy foydalanuvchilardan biri bo'lib hisoblanadi. Bu degani ular o'zlarining ko'p vaqtlarini internet tarmog'ida o'tkazadilar. Shuning uchun talabalarining internet tarmog'idagi vaqtlarini samarali tashkil qilish maqsadida "online" o'rgatuvchi dasturlarni yaratish dasturchi pedogoglar oldida turgan dolzarb masalalardan biri bo'lib hisoblanadi. Bugungi kunda dars samaradorligini oshiruvchi dasturlar yaratish dasturchi pedogoglarning oldida turgan asosiy masala hisoblanadi. Aynan "fayllar bilan ishlash" mavzusini talabalarga o'yin texnologiyalari yordamida kompyuter dasturlarini qo'llagan holda dars samaradorligini oshiruvchi dasturlar juda kamligi uchun ushbu ishni amalga oshirish hozirgi kunning asosiy

vazifalaridan biridir. Mazkur ishni bajarish davomida ko'plab online o'rgatuvchi dasturlar ko'rib chiqildi va o'rganildi. *Tadqiqotning ilmiy yangiligi:*

Ushbu ishni bajarish davomida quyidagilar amalga oshirildi: Yangi zamonaviy pedagogik texnologiyalarni o'rganildi, o'yin texnologilarini mukammal darajada o'rganib chiqildi, "Fayllar bilan ishlash" to'g'risidagi ma'lumotlar mavzular bo'yicha tartiblab chiqildi, dasturdan foydalanishning samaradorligini oshirish maqsadida qulay interfeys yaratildi, foydalanuvchilar bilimni tekshirib borish uchun ma'lumotlar bazasini tuzilmasi shakllantirildi.

Tadqiqot predmeti va ob'ekti:

Bugungi kunda darslarni o'yin texnologiyalari yordamida kompyuter dasturlarini qo'llagan holda o'tish juda yaxshi samara berib kelmoqda. Ularning imkoniyatlariga to'xtaladigan bo'lsak xar bir o'quvchini darsga qiziqтира bilish va unchalik mavzuni o'zlashtira olmayotgan o'quvchilarga xam uning mazmun mohiyatini yetkaza biladigan o'yin texnologiyalarini qo'llagan holda dars o'tish kerakligi ta'kidlab o'tilgan. Shu bois internet muhitida mustaqil o'rgatuvchi, nazorat qiluvchi dasturlar yaratish ham muhim ishlardan biri hisoblanadi. Shunday dasturlardan biri "fayllar bilan ishlash" mavzusini talabalarga o'yin texnologiyalari yordamida kompyuter dasturlarini qo'llagan holda dars samaradorligini oshiruvchi dastur mazkur ishda tadqiqot ob'ekti vazifasini bajaradi. Tadqiqotni amalga oshirish uchun biz HTML, CSS, Bootstrap, Javascript, MySQL, PHP texnologiyalaridan foydalandik.

Tadqiqotning ilmiy ahamiyati:

Ushbu tadqiqotning ilmiy ahamiyati shundan iboratki yaratilgan dasturiy vositadan foydalangan holda talabalarining dunyo qarashlari va fikrlash qobiliyatlarini mukammallashtirgan holda tarbiyalash imkoniyatlari mavjuttur. Undan tashqari bilim olish samaradorligini oshirish, talabalar bo'sh vaqtlarini dasturdan foydalanish oqrali samarali o'tkazish, barcha talabalarga bir hil mazmundagi bilimlarni yetkazish. Olingan bilimlarini nazorat qilib borilishi.

I-BOB

**O`QITISHNING PEDAGOGIK-
PSIXOLOGIK ASOSLARI, TIZIMLI
TAHLIL VA MASALANING
QO`YILISHI.**

I.1.Yangi zamonaviy pedagogik texnologiyalar.

«Texnologiya» tushunchasi yunonchadan olingan bo'lib «techne» san'at, maxorat, malaka: «logos» -ta'limot, ilm, o'qish ma'nolarini anglatadi.«Texnologiya» tushunchasi turli ta'riflar berilgan. Ulardan ayirimlarini quyidagilar:

- Texnologiya - biror ishda, maxoratda, san'atda qo'llaniladigan usullar, yo'llar yig'indisi. (Izoxli lug'at)
- Texnologiya – ishlov berish, axvolni o'zgartirish san'ati, maxorati, qobiliyati, metodlar yig'indisi. (V.M.Shepel')
- Texnologiya – qo'yilgan maqsadlarga erishish uchun qo'llaniladigan uslub, usul va ta'sirlarning majmuasi. (Zamonaviy g'arbiy sotsiologiya. Lug'at)

Pedagogik texnologiyaga esa quydagicha ta'riflar berilgan:

- Pedagogik texnologiya – o'qituvchi maxoratiga bog'liq bo'lmagan holda pedagogik muvaffaqiyatni kafolatlay oladigan, o'quvchi shaxsini shakllantirish jarayonning loyixasidir. (V.P.Bespalko)
- Pedagogik texnologiya – o'quv jarayonining o'quvchilar va o'qituvchi uchun so'zsiz qulay sharoitlar ta'minlashni loyihalash, tashkil qilish va o'tkazish bo'yicha hamma detallari o'ylab chiqilgan birgalikdagi pedagogik faoliyat modeli. (V.M.Monaxov)
- Pedagogik texnologiya – texnika resurslari, odamlar va ularning o'zaro ta'sirini hisobga olgan holda ta'lim shakllarini optimallashtirish vazifasini qo'yuvchi o'qitish va bilimlarni o'zlashtirishning hamma jarayonlarini yaratish, qo'llash va aniqlashning tizimli metodi.(YuNESKO)[7]

Demak,yuqoridai ta'riflardan kelib chiqqan holda yangi zamonaviy pedagogik texnologiyaga quydagicha tariff berish mumkin:

Yangi zamonaviy pedagogik texnologiya bu - yangicha ta'lim berish.Unda o'quvchilarning mustaqil bilim olishga o'rgatiladi. Yangi zamonaviy pedagogik texnologiya afzalliklari shundaki o'quvchilarning erkin holda ishlashga, fikrlashga, xulosa chiqarishga o'rganishadi. Ularda jamoa bo'lib faoliyat ko'rsatish, bahs, munozara yuritish, o'z fikriga ega bo'lish kabi xislatlarning tezroq

rivojlantirishadi. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar va pedagog mahoratiga oid bilim, tajriba va interfaol metodlar ta'lim oluvchilarni bilimli, yetuk malakaga ega bo'lishlarin ta'minlaydi.

Interfaol metod qo'llanilganda o'qituvchi o'quvchini faol ishtirok etishga chorlaydi. O'quvchi butun jarayon davomida ishtirok etadi. **Innovatsiya** (inglizcha innovation) - yangilik kiritish, yangilikdir. Innovatsion texnologiyalar pedagogik jarayon hamda ta'lim beruvchi va ta'lim oluvchilar faoliyatiga yangilik, o'zgartirishlar kiritish bo'lib, uni amalga oshirishda asosan interaktiv metodlardan to'liq foydalaniladi.[8]

Interaktiv metodlar - bu jamoa bo'lib fikrlash deb yuritiladi, ya'ni pedagogik ta'sir etish usullari bo'lib, ta'lim mazmunini tarkibiy qismlari hisoblanadi.[6] Bu metodlarning o'ziga xosligi shundaki, ular faqat pedagog va tinglovchilarning birgalikdagi faoliyat ko'rsatishi orqali amalga oshiriladi. Bunday pedagogik hamkorlik jarayoniga quyidagilar kiradi:

1. Ta'lim oluvchining mashg'ulot davomida befarq bo'lmasligi, mustaqil fikrlashi, ijod etishi va izlanishga majbur etishi;

2. Ta'lim oluvchini o'quv jarayonida doimiy ravishda to'garak mashg'ulotlariga bo'lgan qiziqishlarini ta'minlashi;

3. Ta'lim oluvchining to'garak mashg'ulotiga bo'lgan qiziqishini mustaqil ravishda har bir masalaga ijodiy yondashgan holda kuchaytirish;
4. Pedagog va ta'lim oluvchining hamisha hamkorlikdagi faoliyatini tashkil etish.[4]

Zamonaviy pedagogik texnologiyalarning eng asosiy negizi bu ta'lim beruvchi va ta'lim oluvchining hamkorlikda belgilangan maqsaddan kafolatlangan natijaga erishishlari uchun tanlangan texnologiyalariga bog'liq. Bunday o'qitish jarayonida maqsad bo'yicha kafolatlangan natijaga erishishda qo'llaniladigan har bir ta'lim texnologiyasi ta'lim beruvchi va ta'lim oluvchi o'rtasida hamkorlik faoliyatini tashkil eta olsa, o'quv jarayonida ta'lim

oluvchilar mustaqil fikrlab, ijodiy ishlay olsalar, izlansalar, tahlil eta olsalar, o`zlariga, guruhga, guruh esa ularga baho bera olsa, ta`lim beruvchi ularning bunday faoliyatlari uchun imkoniyat va sharoit yarata olsa, ana shu o`qitish jarayonining asosi hisoblanadi. Har bir mashg`ulot mavzusi, o`quv predmetining o`ziga xos texnologiya-bu yakka tartibdagi jarayon bo`lib, u ta`lim oluvchining ehtiyojidan kelib chiqqan holda bir maqsadga yo`naltirilgan, oldindan loyihalashtirilgan va kafolatlangan natija berishiga qaratilgan pedagogik jarayondir. Ya`ni, zamonaviy pedagogik texnologiyalarning mohiyati shundaki, unga qo`yilgan maqsadga erishish kafolatini beruvchi o`quv jarayoni rejalashtiriladi va amalga oshiriladi. Darhaqiqat, mashg`ulotning muvaffaqiyatli o`tishining 80 foizi o`quv jarayonini to`g`ri loyihalashtirish, tashkil etish va uni amalga oshirishga bog`liq. O`quv jarayonini loyihalashtirish quyidagi uch bosqichdan iborat:

1. O`quv maqsadlari va natijalarini belgilash;
2. Natijalar asosida nazorat topshiriqlari va baholash mezonlarini ishlab chiqish;
3. O`quv jarayonining texnologik xaritasi (to`garak mashg`uloti ishlanmasi xaritasi) ishlab chiqish.

O`quv jarayonini loyihalashtirishda ta`lim mazmunini, maqsadini, kutilayotgan natijani to`g`ri belgilash, ta`lim metodlari, shakllari va vositalarini to`g`ri tanlash, ta`lim oluvchi larning bilim, ko`nikma va malakalarini baholashning aniq mezonlarini oldindan ishlab chiqish, mashg`ulotga ajratilgan vaqt ichida ularni to`g`ri amalga oshirish va bir - biri bilan uyg`unlashuviga e`tiborni qaratish maqsadga muvofiqdir. Maqsadni amalga oshirish va kafolatlangan natijaga erishish, ham ta`lim beruvchi, ham ta`lim oluvchining hamkorlikdagi faoliyati hamda ular qo`ygan maqsad, mazmun, metod, shakl, vosita, ya`ni texnologiyaga bog`liq.

Zamonaviy ta`lim texnologiyasi quyidagi elementlardan tashkil topgan:

1. Ta`lim beruvchi;

2. Ta'lim oluvchi;
3. Ta'lim shakllari;
4. Ta'lim maqsadi;
5. Kutilayotgan natija;
6. Ta'lim metodlari;
7. Ta'lim vositalari;
8. Nazorat va baholash.

Elementlardan eng asosiysi maqsad va kutilayotgan natijalardir. **O'quv maqsadi** bu muayyan ta'lim jarayonining yakunida ta'lim oluvchi tomonidan ma'lum bir materialni o'zlashtirilishi, ya'ni hosil qilinish ilozim bo'lgan bilim, xatti-harakat bilan bog'liq bo'lgan amaliy topshiriqni uddalay olish mahorati, shaxsiy fazilatlar va xulqini belgilaydi.[4] O'quv maqsadi va natijalarni belgilashda aniq o'lchanadigan, real amalga oshiriladigan, erishish mumkin bo'lgan imkoniyat inobatga olinadi.

Ta'lim beruvchi va ta'lim oluvchilarning maqsaddan natijaga erishishda qanday texnologiyani tanlashlari ular ixtiyorida, chunki har ikkala tomonning asosiy maqsadi natijaga erishishga qaratilgan. Bunda ta'lim oluvchilarning bilim saviyasi, guruh xarakteri, sharoitga qarab ishlatiladigan texnologiya tanlanadi. Masalan, natijaga erishish uchun kompyuter bilan ishlash, film, tarqatma material, chizma va plakatlari, turli adabiyotlar, axborot texnologiyasi kerak bo'lishi mumkin, o'qitish va o'rgatish maqsadi va vazifalariga erishganlik darajalarini baholash zarur. Bunda ta'lim beruvchining faoliyati, ya'ni o'rgatish, tushuntirish, ko'rsatish, gapirib berish va hokazo tarzda o'rgatish natijalari baholanadi. Demak, vazifa – bu ta'lim oluvchilar avval bilmaydigan va uddalay olmaydigan bilim va harakatlarni darslarni tinglagandan so'ng bilishi va uddalay olishidir.

Agar vazifalar aniqlangan bo'lsa, unda o'quv natijalarini aniqlash uchun nazorat topshiriqlari tuzish lozim. Bular og'zaki, yozma, nazorat savollari yoki test bo'lishi ham mumkin. Ta'lim oluvchilarni baholashda mezonli baholash shaklidan foydalaniladi. Ushbu baholash baholanuvchining ta'lim jarayonida qo'lga kiritilgan

natijalarini bilim, ko`nikma va malakalarini oldindan belgilangan o`quv maqsadlari asosida ishlab chiqilgan, hamma uchun umumiy va bir xil mezonlarga ko`ra taqqoslash va o`lchasdan iborat bo`lgan baholash shaklidir. Baholashning bu shaklida ta`lim oluvchilar haqqoniy, xolis baholanadilar va kuchli guruhlarni yaxshiroq farqlash imkoni yaratiladi.

To`g`arak rahbari har bir mashg`ulotni yaxlit holatda ko`ra bilishi, uni tasavvur etish uchun bo`lajak mashg`ulot jarayonini rejashtirib olishi kerak. Bunda to`g`arak rahbariga u tomonidan bo`lajak mashg`ulotni texnologik xaritasini tuzib olishi muhim ahamiyatga egadir, chunki mashg`ulotning texnologik xaritasi har bir mavzu, har bir mashg`ulot uchun o`qitilayotgan predmet, ta`lim oluvchilarning imkoniyati va ehtiyojidan kelib chiqqan holda tuziladi. Bunday texnologik xaritani tuzish oson emas, chunki buning uchun pedagogika, psixologiya, xususiy metodika va axborot texnologiyalaridan xabardor bo`lishi, shuningdek, ko`plab metodlarni bilishi kerak bo`ladi.

I.2.O'yin texnologiyasi haqida

Zamonaviy ta'limni tashkil etishda turli xil o'yinlardan samarali foydalanishga alohida e'tibor berilmoqda. Bugungi kunda ta'lim jarayonida qo'llash nihoyatda qulay bo'lgan bir qator o'yinli texnologiyalar yaratilmoqda. O'yinli texnologiyalar nafaqat nazariy bilimlarni mustahkamlash, ularning amaliy malakaviy ko'nikmalariga aylanishin ita'minlabgina qolmay, balki ta'lim oluvchilar muayyan axloqiy irodaviy sifatlarni ham tarbiyalashga o'z ulushini qo'shadi.

D.B.Elkoninning fikriga ko'ra, "Xuddi shu oddiygina o'yin orqali o'sib kelayotgan bolaning tasavvuri ilk marotaba qaror topa boshlaydi"[9]

Bir qancha izlanishlar shu fikrga olib keladiki, o'yin - bu taraqqiyotning ro'lidir, uning kelajakka, rivojlanishga qaratilgan, undan kelib chiqadigan qonun-qoidalar, iroda hamda matonat maktabidir.

O'yinlar turli maqsadlarga yo'naltirilgan bo'ladi. Ular

- **Didaktik**
- **Tarbiyaviy**
- **Faoliyatni rivojlantiruvchi**
- **Itimoiylashuv**

maqsadlarda qo'llanadi.

O'yinning didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish faoliyati, amaliy faoliyatida bilim, malaka va ko'nikmalarni qo'llash, umumta'lim malaka va ko'nikmalarni rivojlantirish, mehnat ko'nikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan bo'ladi.

O'yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar, ma'naviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi.

Faoliyatni rivojlantiruvchi o'yinlar diqqat, xotira, nutq, tafakkur, qiyoslash malakasi, o'xshashini topish, faraz, hayol, ijodiy qobiliyat, empatiya, refleksiya, optimal yechimni topa olish, o'quv faoliyatini motivatsiyalashni rivojlantirishga qaratilgan.

Ijtimoiylashuv o'yinlari jamiyatning me'yorlari va qadriyatlariga jalb qilinish, muhit sharoitlariga ko'nikish, ehtirolarni nazorat qilish, o'z-o'zini boshqarish, muhitiga o'rgatish, psixoterapiyani nazarda tutadi.

Pedagogikaga oid adabiyotlarda pedagogik o'yin degan tushuncha mavjud. Pedagogik jarayonni tashkil etishning bir qator metodlari va usullari hamda turli shakldagi pedagogik o'yinlar «o'yinli pedagogik texnologiyalar»ni tashkil etadi. Pedagogik o'yinda ta'limning pedagogik maqsadlari aniq qilib qo'yiladi. Pedagogik o'yinlar asosida talabalarni o'quv faoliyatiga yo'llovchi o'yinli usullar va vaziyatlarni vujudga keltirish yotadi.

G.K. Selevko tomonidan pedagogik o'yinlar tasnifi va uni amalga oshirishning asosiy yo'nalishlari ishlab chiqilgan.

Pedagogik o'yinlar quyidagi asosiy yo'nalishlarda bo'ladi:

- *didaktik maqsad o'yinli vazifa shaklida qo'yiladi;*
- *o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi;*
- *o'quv materialidan o'yin vositasi sifatida foydalaniladi;*
- *o'quv jarayoniga didaktik vazifa o'yinga aylantirilgan tarzda musobaqalashish unsurlari kiritiladi;*
- *didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijalari bilan bog'lanadi.*

Pedagogik o'yinlar faoliyat turlari, pedagogik jarayon xarakteri, o'yin metodikasi, soha xususiyati, o'yin muhiti bo'yicha tasnif qilingan.

Pedagogik o'yinlar tasnifi:

- 1. Faoliyat sohasi jihatidan:** jismoniy, intellektual, mehnat, sotsial, psixologik.
- 2. Pedagogik jarayon xarakteri jihatidan:** ta'limiy, trening, nazorat etuvchi, umumlashtiruvchi, bilish (idrok etuvchi), tarbiyaviy, qiziqtiruvchi, reproduktiv, produktiv, ijodiy, Nommunikativ, diagnostik, kasbiy, tashviqiy, psixologik.
- 3. O'yin metodikasi jihatidan:** fanga xos, sujetli, rol ijrosi, tadbirkorlik, andozaviy, dramalashtirish
- 4. Fan sohasi bo'yicha:** matematik, biologik, fizik, ekologik, musiqiy, teatr, adabiy, mehnat, texnikaviy, ishlab chiqarishga oid, jismoniy tarbiyaga oid, sport, xarbiy-amaliy, sayohatga oid, xalq o'yinlari, jamiyatshunoslik, boshqaruv, iqtisod,

tijoratga oid.

5. O'yin muhiti jihatidan: jihozli va jihozsiz, stol, xona, ko'cha, mahalla o'yinlari, kompyuter, televizor, texnik vositalar, texnikaviy, xarakat usullari yordamidagi o'yin turlaridan iborat.[9]

Ta'lim jarayonida didaktik o'yinli texnologiyalar didaktik o'yinli dars shaklida qo'llaniladi. Ushbu darslarda talabalarning bilim olish jarayoni o'yin faoliyati orqali uyg'unlashtiriladi. Shu sababli talabalarning ta'lim olish faoliyati o'yin faoliyati bilan uyg'unlashgan darslar didaktik o'yinli darslar deb ataladi.

Inson hayotida o'yin faoliyati orqali quyidagi vazifalar amalga oshiriladi:

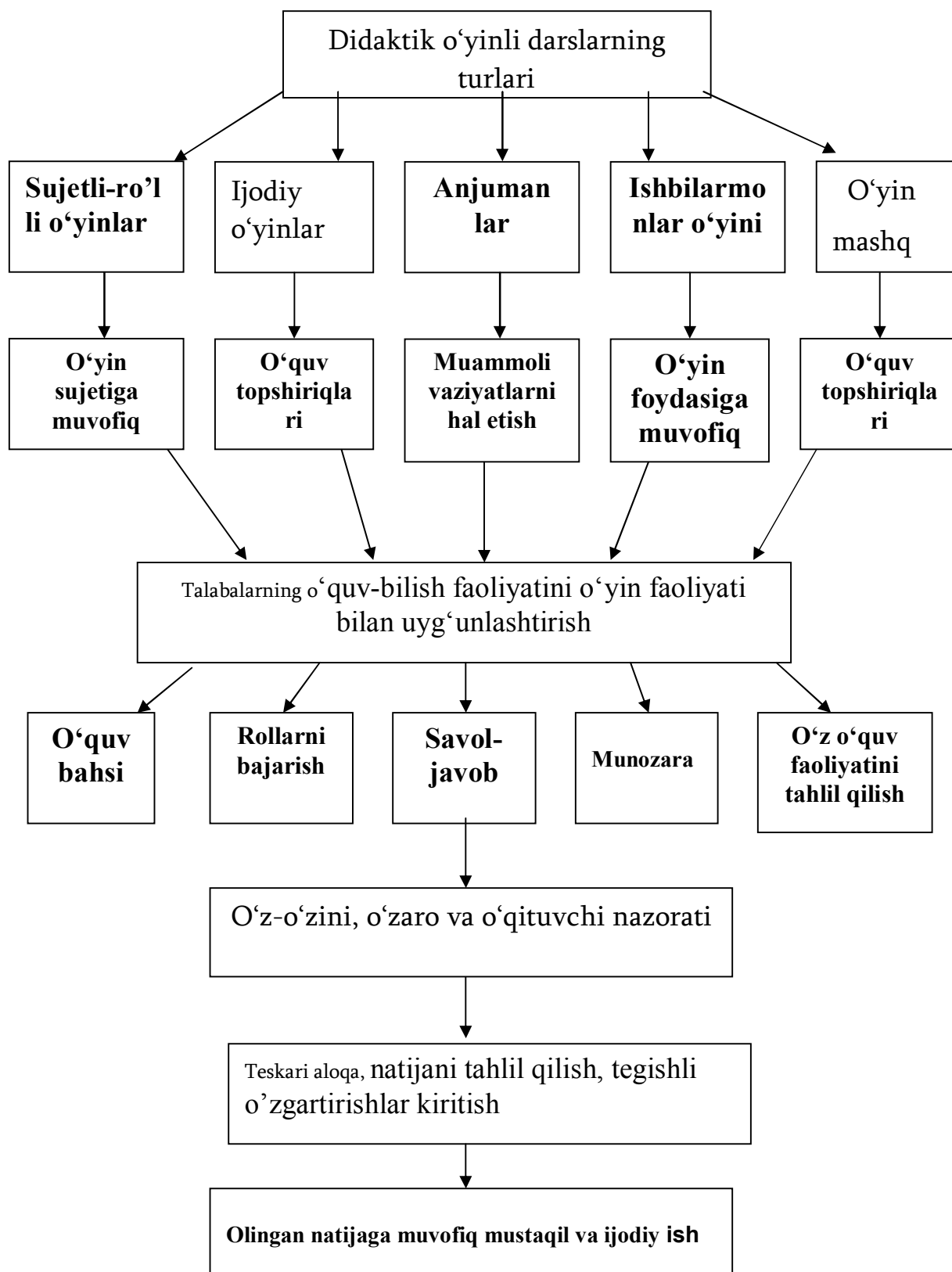
- o'yin faoliyati orqali shaxsning o'qishga, mehnatga bo'lgan qiziqishi ortadi;
- o'yin davomida shaxsning muloqotga kirishishi ya'ni, kommunikativ – muloqot madaniyatini egallashga yordam beradi;
- shaxsning o'z iqtidori, qiziqishi, bilimi va o'zligini namoyon etishiga imkon yaratadi;
- hayotda va o'yin jarayonida yuz beradigan turli qiyinchiliklarni yengishga va mo'ljalni to'g'ri olish ko'nikmalarini tarkib topishiga yordam beradi;
- o'yin jarayonida ijtimoiy normalarga mos xulq-atvorni egallash, kamchiliklarga barham berish imkoniyati yaratiladi;
- shaxsning ijobiy fazilatlarini shakllantirishga zamin tayyorlaydi;
- insoniyat uchun ahamiyatli bo'lgan qadriyatlar tizimi, ayniqsa ijtimoiy, ma'naviy-madaniy, milliy va umuminsoniy qadriyatlarni o'rganishga e'tibor qaratiladi;
- o'yin ishtirokchilarida ommaviy muloqot madaniyatini rivojlantirish ko'zda tutiladi.

Didaktik o'yinli mashg'ulotlarni talabalarning bilim olishi va o'yin faoliyatining uyg'unligiga qarab: sujetli-rolli o'yinlar, ijodiy o'yinlar, ishbilarmonlar o'yini, anjumanlar, o'yin-mashqlarga ajratish mumkin.

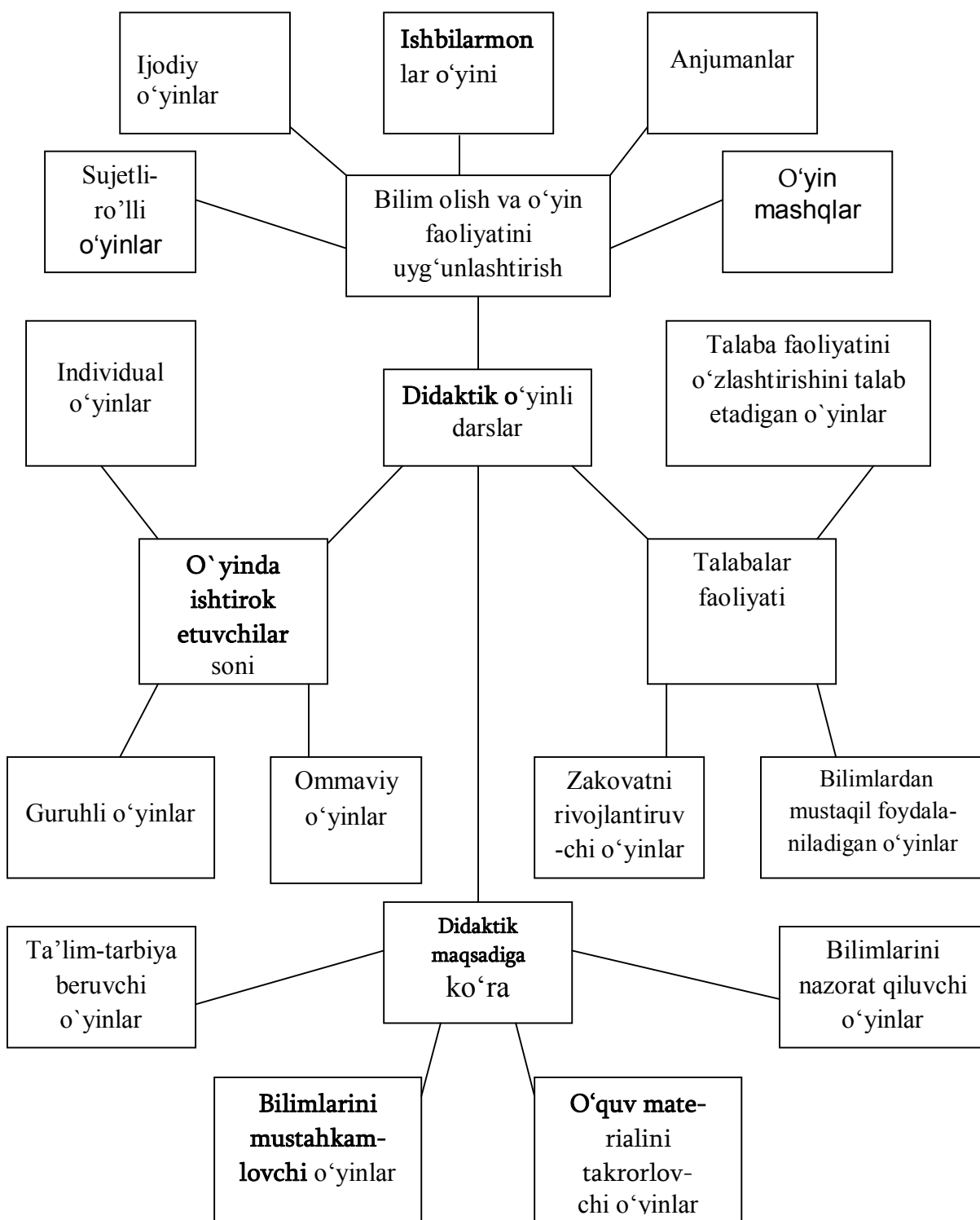
O'qituvchi-pedagog avval talabalarni individual (yakka tartibdagi), so'ngra guruhli o'yinlarga tayyorlashi va uni o'tkazishi, o'yin muvaffaqiyatli chiqqandan so'ng esa, ularni ommaviy o'yinlarga tayyorlashi lozim. Chunki talabalar didaktik o'yinli mashg'ulotlarda faol ishtirok etishlari uchun zaruriy bilim, ko'nikma va malakalarga

ega bo'lishlari, guruh jamoasi o'rtasida hamkorlik hamda o'zaro yordam vujudga kelishi lozim.

Didaktik o'yin texnologiyasi



Didaktik o'yinli dars va uning turlari



O'qituvchi-pedagog didaktik o'yinli mashg'ulotlarni o'tkazishga qizg'in tayyorgarlik ko'rishi va uni o'tkazishda quyidagi didaktik talablarga rioya qilishi talab etiladi:

- didaktik o'yinli mashg'ulotlar dasturda qayd etilgan mavzularning ta'lim-tarbiyani rivojlantiruvchi maqsad hamda vazifalarini hal qilishga qaratilgan bo'lishi;
- jamiyatdagi va kundalik hayotdagi muhim muammolarga bag'ishlanib, ular o'yin davomida hal qilinishi;
- barkamol shaxsni tarbiyalash tamoyillariga va sharqona odob-axloq normalariga mos kelishi;
- o'yin tuzilishi jihatidan mantiqiy ketma-ketlikda bo'lishi;
- mashg'ulotlar davomida didaktik tamoyillarga amal qilinishi va eng kam vaqt sarflanishiga erishishi kerak.

Informatika darslarida o'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosiy talablarini faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyat tashkil etadi.

Informatika darslarida o'yin texnologiyalarini qo'llashning bir necha samarali taraflarini olimlar qo'yidagicha taxlil etishgan, yani mexnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri xisoblanadi. Psixologlarning takidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, xayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental extiyojlariga yondoshadi.

Informatika darslarida o'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z hulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi.[10] O'yinli faoliyat muayyan funktsiyalarni bajarishga bag'ishlangan bo'ladi, ular o'z navbatida qo'yidagi parametrlarni qamrab oladi.

- ✓ Maftunkorlik
- ✓ Kommunikativlik
- ✓ O'z imkoniyatlarini amalga oshirish
- ✓ Davolovchilik
- ✓ Tashxis

- ✓ Millatlararo muloqat
- ✓ Ijtimoiylashuv

Informatika darslarida pedagogik o'yinlar quyidagi asosiy yo'nalishlarda bo'ladi.

- ✚ Didaktik maqsad o'yinli vazifa shaklida qo'yiladi.
- ✚ O'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysinadi
- ✚ O'quv materialidan o'yin sifatida foydalanish
- ✚ O'quv jarayoniga didaktik vazifa o'yinga aylantirilgan tarzda musobaqalashish unsuri kiritiladi.

O'yin texnologiyalarini darslarda qo'llanilishining afzallik taraflari shuni kursatadiki, o'quvchi yoshlarda avvalombor har bir qo'yilgan mavzuni chuqur tahlil etib keyin davom ettirishi shakllantiriladi.

O'yin texnologiyalarining oliy va o'rta maktab amaliyotida tadbirkorlik o'yinlariga keng e'tibor beriladi. Tadbirkorlik o'yinlari nazariyasi umuman boshqa o'yin faoliyati nazariyasi bilan bevosita bog'langan holda olib boriladi. Informatika darslarida tadbirkorlik o'yinlaridan foydalanish, yangi texnologiya sifatida moxiiyati qo'yidagilardan iborat bo'ladi.

- ✚ Ishlab chiqarish imitatsion modeli sifatida taqdim etilgan o'quv materiali mazmunining izchilligi.
- ✚ O'yinli o'quv modelida kelgusidagi kasbiy faoliyati tarkibiy qismlarini yaratish.
- ✚ O'quv jarayoni tarzini bilimlarga extiyojlarni to'ldirish va ularni amalda qo'llashning real sharoitlariga yaqinlashtirish.
- ✚ O'yin olib boruvchi o'qituvchining bilimdonligi.

O'yin texnologiyalarini darslarga qo'llashning yana bir nechta afzallik taraflari mavjud bo'lib, bunda o'quvchilarning berilayotgan axborotlarni qanday ko'rinishda aniglab yetishlarini kuzatish mumkin, buni quyidagi misol orqali ko'rib o'tishimiz mumkin.

Masalan: O'quvchi kompyuter bilan muloqat qilishdan oldin, muloqat qilish qonun qoidalarini bilishi kerak bo'ladi.



O'yin texnologiyalarining yana bir tarafi shundan iboratki o'quvchilar har bir mavzuda berilayotgan ma'lumotlarni o'zlari kompyuterlardagi o'yin dasturlari o'rqali tahlil etib boriladi.

O'quvchilarda har bir mavzu ko'rsatmalar asosida amalga oshirib borilsa bunday holatda, o'quvchilar kompyuterlar bilan ishlash vaqtida shu narsalarga to'g'ri kelganda to'g'ridan to'g'ri bunday masalalarni yechish imkoniyatiga ega bo'lishadi.

O'yin texnologiyalarini qo'llash orqali o'quvchilar bilim saviyasi quyidagi uchta parametr bo'yicha tahlil etilgan yahshi natijalar bergan, bular qo'yidagilardir:

1. Bajarilayotgan jarayonni ko'rish orqali
2. Bajarilayotgan jarayonni sezish orqali
3. Bajarilayotgan jarayonni eshitish orqali

Bu uch ko'rsatkich orqali o'quvchilar berilayotgan mavzuning mohiyatini turlicha taxlil etishadi.

Masalan: Ko'rish orqali berilgan axborotning 75% ni,

Sezish orqali berilgan axborotning 12% ni,

Eshitish orqali berilgan axborotning 13% ni o'zlashtirishi mumkin bo'lar ekan.

Shuni etiborga olib har bir o'tilishi kerak bo'lgan mavzuni, turli o'yinli qismlarini qidirib topish maqsadga muvofiq bo'ladi.

I.3.Izlanish maqsadi va masalaning qo'yilishi

Ma'lumki kompyuter tarmog'i rivojlanishi natijasida internet tarmog'ining kirib bormagan sohasini topish qiyin bo'lib bormoqda. Shunday ekan talabalar internetning asosiy foydalanuvchilardan biri bo'lib hisoblanadi. Bu degani ular o'zlarining ko'p vaqtlarini internet tarmog'ida o'tkazadilar. Shuning uchun talabalarning internet tarmog'idagi vaqtlarini samarali tashkil qilish maqsadida "online" o'rgatuvchi dasturlarni yaratish dasturchi pedogoglar oldida turgan dolzarb masalalardan biri bo'lib hisoblanadi.

Online dasturlarni yaratishda yangi zamonaviy pedogogik texnologiyalardan foydalanishni e'tiborga olsak maqsadga yanada yaxshiroq erishamiz. Yuqorida aytganlarmizni amalga oshirish uchun quyidagilarni maqsad qilib qo'ydik:

1. Yangi zamonaviy pedogogik texnologiyalarni o'rganish;
2. Dasturiy vosita yaratish uchun kerakli bo'ladigan web texnologiyalarni o'rganish;
3. Dasturiy vositani yaratish
4. Foydalanuvchilar bilimini baholash maqsadida test olish dasturini yaratish;
5. Yaratilgan dasturdan foydalanuvchilar uchun yo'riqnoma tuzish.

II. Asosiy qism.

II.1.Fayllar va ular ustida amallar bajarish

Disk sektor va yo'llardan iborat bo'lib, har bir sektor va yo'l adres yoki ma'lumotlar maydonidan iborat bo'ladi. Adres maydoniga disk, yo'l, sektor tartiblari va nazorat yig'indisi deb ataluvchi kod yoziladi. Bu ma'lumotlar diskdan kerakli axborot topishni ta'minlaydi. Ma'lumotlar maydoniga esa foydalanuvchining axboroti, amaliy dastur qismi, matnli axborot yoki boshqa biror ma'lumot yoziladi va diskda alohida baytlar to'plamlari shaklida saqlanadi. Bu baytlar to'plamining butunligini saqlash uchun foydalanuvchi va operatsion sistema tomonidan tanilish belgisi, ya'ni nomi bolishi kerak.

Fayl — biror nomga ega bo'lgan va kompyuterning tashqi xotirasida joylashgan baytlar majmuidir. Fayl sistemasi esa biror axborot saqlovchi vositada ma'lumotlarni joylashtirishni tashkil etish vositasidir.[10]

Fayl sistemasi ma'lumotlarni tashqi xotiraning qaysi joyiga va qanday usulda yozilishini belgilaydi. Fayl sistemalariga misol qilib FAT32 yoki NTFS ni aytish mumkin.

Operatsion sistema nuqtayi nazaridan axborot saqlovchi vosita klasterlardan iboratdir. Klaster — fayl sistemasi bilan bog'liq bo'lgan mantiqiy tushuncha bo'lib, u axborot saqlovchi vositaning axborot saqlash mumkin bo'lgan eng kichik bo'lagidir (masalan, 1 klaster=512 bayt). Fayl sistemasi dasturlari faylni klasterlar to'plami sifatida tashkillashtiradi. Bu dasturlar qaysi klaster bandligini, qaysi klaster bo'shligini va qaysi klasterlar “xato” nishoni bilan belgilanganini nazorat qilib turadi.

Fayldagi ma'lumotlar matn, chizma, dastur va h.k. bolishi mumkin.Disk (qattiq disk, yumshoq disk, kompakt disk va h.k.) dagi barcha ma'lumotlar fayllarda saqlanadi. Fayl diskdagi nomlangan soha bo'lib, o'zida ma'lumotlarni saqlaydi. Fayl nomi ikki qismdan iborat bo'lib, birinchi qismi ismi, ikkinchi qismi kengaytmasi deyiladi va ular bir-biridan nuqta bilan ajraladi.

Faylga nom berishda biz quyidagi belgilardan foydalanishimiz mumkin:

a) **0,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9** — raqamlardan;

b) **A,B, C, ..., Z** — lotin harflaridan;

d) **!, #, @, \$, (,), -, _** — maxcyc belgilardan.

Ushbu **<>.,:;<>\ / * ?** belgilar fayl nomida ishtirok etishi mumkin emas.

Faylning ismi 1 dan 8 tagacha belgidan, kengaytmasi 0 dan 3 tagacha belgidan iborat bo'ladi. Faylning kengaytmasi bo'lmasligi mumkin, lekin albatta 1 ta belgidan iborat bo'lsa-da, ismga ega bo'lishi shart. Faylning kengaytmasi bo'lishining yaxshi tomoni shundan iboratki, bu kengaytma fayl turini aniqlab beradi va kerakli fayllarni tezda topish imkonini beradi.

Fayl nomining umumiy sxemasi quyidagicha:

Ismi									Kengaytmasi		
1	2	3	4	5	6	7	8	.	1	2	3

Masalan:

Fayl nomi bo'la oladi.			Fayl nomi bo'la olmaydi.		
norm	.	Txt	*ruber	.	Doc
diplom	.	Doc	???	.	Com
Book			>		
W			/	.	1
1			\	.	1
2	.	1		.	Txt
AA	.	Xls	a2	.	/?

Fayl turlari

Kengaytmasiga qarab, fayllar xar xil turlarga ajratiladi. Masalan, matnli hujjatlar ko'pincha **txt**, **doc**, **prn**, **1st**, **bak** kengaytmali fayllar bo'ladi.

«*» va «?» belgilaridan foydalanish

Ba'zan biror katalogda fayllar guruhini ifodalash uchun «*», «?» belgilaridan foydalaniladi. Bunda «*» — fayl nomi yoki kengaytmadagi ixtiyoriy belgilar soni.

«?» belgisi esa faqatgina ixtiyoriy bitta belgini ifodalaydi.

Masalan:

*.bak — joriy katalogdagi bak kengaytmali barcha fayllar.

c*.doc — c harfidan boshlanuvchi **doc** kengaytmali barcha fayllar.

. — joriy katalogdagi barcha fayllar.

s???.* — s harfidan boshlanuvchi to'rtta belgidan iborat ixtiyoriy kengaytmali fayllar tushuniladi.

d*.?? — d harfidan boshlanuvchi va kengaytmasi ikkita belgidan iborat bo'lgan barcha fayllar.

Quyida ko'p uchrab turadigan fayl kengaytmalarini keltiramiz:

Kengaytma	Fayl	Kengaytma	Fayl
.mp3, .wav	Audio fayl	.sys	Sistema fayl
.avi, .mpg	Video fayl	.zip, .rar, .aij	Arxivlangan fayl
.bpm, .gif	Tasvirli fayl	.html	Web sahifali fayl
.txt	Matinli fayl	.bat	Buyruqlar fayl
.com	Dastur fayl(kichikdastur)	.bas	Beysik tilidagi dastur fayl
.exe	Dastur fayl (dastur, ilova)	.pas	Paskal tilidagi dastur fayl
.bak	Faylning zaxira Nusxasi	.xls	Elektron jadvalli fayl
.dll	Dinamik kutubxona Fayl	.doc	Hujjatli fayl

Odatda, fayllar ikki turkumga ajratiladi:

1. matnli
2. ikkilik

tizimidagi fayllar.

Matnli fayllar inson o'qiy olishi uchun mo'ljallangan. Matnli fayllar qatorlardan tuzilgan bo'lib, har bir qator oxiri [Enter] bilan yakunlanadi. Matnli bo'lmagan fayllar, odatda, ikkilik tizimidagi fayllar deyiladi. Bu ko'rinishdagi fayllarni oddiy usulda o'qib bo'lmaydi, ya'ni NC, **Lexicon**, **Word** kabi muharrirlarda o'qish imkoni yo'q.

Ish bajaruvchi fayllar deb o'zining tarkibida shu dasturni ishga tushiruvchi va foydalanuvchi bilan muloqot o'rnatuvchi faylga aytiladi. (Operatsion sistemaning fayllari bundan mustasno.) Odatda, ish bajaruvchi fayllar ***.com**, ***.exe** kengaytmaga ega bo'ladi va bular ikkilik tizimidagi fayllar deyiladi. Kengaytmasi ***.bat** ko'rinishdagi fayllar ham ish bajaruvchi fayllar hisoblana-di, lekin bunday fayllar matnli fayllar turkumiga kiradi. Masalan, **autoexec.bat**, **lex.bat** va h.k.

Katalog

Fayl nomlari magnit disklarda katalogda qayd qilinadi. Katalog - fayl nomlari, ularning hajmi, yozilish vaqti haqidagima'lumotlarni saqlovchi diskdagi maxsus joy. [13] Katalog yoki direktoriy-bu maxsus fayl xisoblanib, unda fayl yoki faylar guruhijoylashgan (yozilgan) bo'ladi. Agar katalogda faylning nomibo'lsa, u holda fayl shu katalogda joylashgan bo'ladi. Katalog nomlarini qulay tanlash ham kompyuterda bajariladigan ishlarni yengillashtiradi. Masalan, MS Word dasturida tayyorlangan hujjatlarni joylashtirish uchun "Hujjat", o'yin dasturlarini joylashtiradigan katalogni "O'yinlar" deb nomlash o'rinlidir.

Bir katalogda bir xil nomdagi (ya'ni, xususiy nomi va kengaytmasi bir xil bo'lgan) fayllar ro'yxatdan o'tishi mumkin emas. Masalan, katalogda Navro'z.doc nomli ikkita faylbo'lishi mumkin emas. Lekin, bir xil nomdagi fayllar turli kataloglarda ro'yxatdan o'tishi mumkin.

Kataloglar aslida maxsus ko‘rinishdagi fayllar bo‘lib, bosh (ildiz) katalog bundan mustasno. Har bir katalog o‘z nomiga ega bo‘lib, u boshqa bir katalog ro‘yxatida bo‘lishi ham mumkin. Katalog nomiga qo‘yiladigan talablar fayl nomiga qo‘yiladigan talablar bilan bir xil. Odatda, katalog nomiga kengaytma qo‘llanilmaydi. Agar **X** katalog **Y** katalog ro‘yxati ichida joylashsa, **X** katalog **Y** katalogning **katalog osti**, **Y** esa **X** ning **katalog usti** yoki **ona katalogi** deb ham yuritiladi.

Faraz qilaylik, Navro‘z.doc MS Word dasturida tayyorlangan hujjat bo‘lib, Hujjat katalogining Nafosat katalogida joylashgan bo‘lsin. Agar fayl C diskda bo‘lsa, u holda mazkur Navro‘z.doc fayli quyidagicha topiladi:

C: — C diskning bosh katalogi;

Hujjat — bosh katalogning katalog osti;

Nafosat — Word katalog ostining katalog osti;

Navro‘z.doc — izlangan fayl.

Izlangan faylga borish uchun yozilgan kataloglar ketma-ketligi faylga borish yo‘li deyiladi. Yolni ko‘rsatishda “\” (slesh) belgisidan foydalaniladi.

Demak, yuqoridagi faylga borish yoli: C:\Hujjat\Nafosat kabi boiadi. Faylning **toliq nomi** deganda, faylga borish yo‘li va uning nomini birgalikda yozish, ya’ni misolda **C:\HUJJAT\NAFOSAT\ NAVRO‘Z.DOC** tushuniladi.

Har bir magnitdiskda kataloglar soni bir nechta bo‘lishi mumkin. Har bir katalog nomga ega. Katalog nomi fayl nomi kabi yozilish tartibiga ega. Katalog boshqa katalogda qayd qilinishi mumkin. Agar **X** katalogi **U** katalogida qayd qilingan bo‘lsa, u xolda **X**-ichki katalog hisoblanadi. Har bir magnitli diskda bosh yoki tub katalog bo‘ladi, unda fayllar va 1-bosqichdagi kataloglarda fayllar va 2-bosqich fayl va kataloglari qayd etiladi va hokazo. Natijada magnitli diskda kataloglarning daraxtsimon tuzilishi hosil bo‘ladi.

Joriy disk va katalog.

Joriy disk bu Siz shu daqiqada ishlayotgan diskdir. Foydalanuvchi ishlatgan katalog **joriy katalog** debataladi. Agar MS DOS komandasida faylning nomi ko‘rsatilsa, u holda bu fayl joriy katalogdan qidiriladi yoki tashkil qilinadi.[11]

Faylga yo'l.

Agar sizga zarur bo'lgan fayl joriy katalogda bo'lmasa uholda faylning qaysi katalogda joylashganini ko'rsatishingiz lozim. Buning uchun faylgacha bo'lgan yo'l ko'rsatiladi.

Yo'l - "\" belgi bilan ajratilgan kataloglar yoki ".."belgilar ketma-ketligidir. Bu yo'l tub yoki joriy katalogdan kerakli fayl joylashgan kataloggacha bo'lgan marshrutni ko'rsatadi.

Agarda yo'l "\" bilan boshlansa, marshrut **tub katalogdan**, ".." bilan boshlansa, oldingi bosqichdagi katalogdan, aks holda joriy katalogdan hisoblanadi.

Faylning to'liq nomi.

Faylning to'liq nomi quyidagi ko'rinishga ega:

[Disk:] [Yul\] Faylning nomi

Faylning to'liq nomi - disk nomi, fayl joylashgan kataloggacha bo'lgan yo'l va fayl nomidan tashkil topadi.

Agar disk nomi ko'rsatilmasa, joriy disk tushuniladi

Agar yo'l ko'rsatilmasa, joriy katalog tushuniladi.

Matnli faylni tashkil etish

Matnli faylni tashkil etish uchun

Copy con <faylning nomi>

komandasi kiritiladi va fayl satrlari klaviaturadan kiritiladi. Har bir satr [Enter] bilan eng oxirigisi[F6]+[Enter] bilan tugatiladi. Natijada ekranda quyidagi javob chiqadi:

1 file(s) copied

(1 ta fayl nusxasi ko'chirildi)

va diskda faylning nomi hosil bo'ladi.

Masalan: copy con xxx.doc- joriy katalogda xxx.doc fayli hosil bo'ladi.

Fayl matnini ekranga chiqarish.

Fayl matnini ekranga chiqarish uchun

type<fayl nomi>

komandasini kiritish zarur. Natijada ekranda fayl matni hosil bo'ladi.

Faylning nusxasini ko'chirib o'tish.

Faylning nusxasini ko'chirish komandasini copy (nusxa ko'chirish).

Uning formati quyidagicha:

copy<1- faylning nomi><2-Faylning nomi>

yoki

copy<faylning nomi><katalog nomi>

Birinchi komandada nomi ko'rsatilgan 1-faylning nusxasiko'rsatilgan 2-nom bilan ko'chiriladi.

Ikkinchi komandada faylning nusxasi ko'rsatilgan katalogga ko'chiriladi.

Faylning nusxasini printeriga olish uchun

copy<faylning nomi> prn

komandasini kiritish yetarli.

Masalan:

copy xxx.doc xxx.txt - joriy katalogda xxx.doc faylining nusxasi xxx.txt ni hosil qiladi.

copy a:*.* - A diskning tub katalogidagi barcha fayllar nusxasini joriy katalogga ko'chiradi.

Faylni qayta nomlash.

Faylni qayta nomlash komandasi ren ("rename"- qaytanomlash). U quyidagicha:

ren [Disk][Yo'l]<Faylning nomi><Faylning yangi nomi>

Masalan: ren xxx.doc xxx.txt- komanda joriy katalogidagi xxx.doc fayli nomini xxx.txt ga o'zgartiradi.

Faylni o'chirish.

Faylni doimiy xotiradan o'chirish uchun del komandasi quyidagi formatda beriladi:

del [Disk] [Yo'l][Faylning nomi]

Faylning nomida "*" , "?" belgilaridan foydalanish mumkin.

Masalan: Agar katalogning barcha fayllarini o'chirmoqchibo'lsangiz del *.*

komandasi kiritiladi.

Fayllarni arxivlash.

Arxivlash – ko’rsatilgan fayllarning hajmlarini siqib, yagona bitta nom bilan saqlashdir. Fayllarni arxivlash – fayllarni ma’lum qoida asosida siqilgan, ixchamlangan holatda diskda saqlash demakdir. Arxivlash qattiq disk ishdan chiqishi, yoki faylning tasodifan o’chirilishi sodir bo’lgan hollarda joriy faylni yana qayta tiklash uchun yordam beruvchi vosita sifatida ham qo’llaniladi. Umuman arxivlash – bu uzoq muddat saqlanuvchi fayllar, kam ishlatiladigan, eski hujjatlar, har xil materiallar, adabiy va ilmiy maqolalar, rasm va boshqalarni saqlash uchun qo’llaniladi. Fayllar hajmini kamaytirish maqsadida maxsus dasturlar yaratilgan bo’lib, ularga arxivlash dasturlari deb nom berilgan.

Arxivlash dasturlari turlicha ko’rinishda bo’lib, ishlash tamoyillari bir xil. Fayllarda aynan takrorlanadigan o’rinlar mavjud bo’lib, ularni diskda to’liq saqlash mazmunsizdir. Arxivlash dasturlarining vazifasi takrorlanadigan shunday bo’laklarni topib, ularning o’rniga boshqa biror ma’lumotni yozish, hamda ularning ketma – ketligini aniq ko’rsatishdan iboratdir. Bundan ko’rinadiki, turli fayllar uchun siqilganlik darajasi turlicha bo’ladi. Masalan, matn yozilgan fayllar 2 martagacha siqilsa, rasmlarni tasvirlovchi fayllar 4 martagacha siqiladi.

Arxivlash dasturlari orqali yaratilgan arxiv bir qancha qismlardan iborat bo’lishi va unda har bir fayl alohida ko’rinishda saqlanishi mumkin. Bunday arxiv fayllari ko’p tomli deb ataladi. Shunday arxivlardan katta hajmli ma’lumotlarni qismlarga bo’lib, disketlarga sig’adigan, qulay ko’rinishda keltirish uchun foydalanish mumkin. Har bir qism fayl ham arxiv fayl deyiladi.

Elektron pochta va INTERNET muhitida arxivlangan holdagi ma’lumotlarni almashish bir qancha qulayliklar yaratadi.

Arxivlash jarayonida ayrim fayllar juda yaxshi ixchamlanadi. Ba’zi holarda arxivlash natijasida boshlang’ich fayl 10 – 20 barovar siqilishi ham mumkin. Masalan, dastur fayllariga qaraganda matn va rasm fayllari ancha yaxshi ixchamlanadi. Hozirgi kunda ko’plab arxivlash dasturlari yaratilgan. Ular bir – biridan siqish darajasi, tezligi, foydalanishga qulayligi, imkoniyat darajasi jihatidan

farq qiladi. Foydalanuvchi har xil turdagi arxiv fayllarini kengaytmasi bo'yicha farqlaydi. Siqish turi shu faylning, arxivning formati deyiladi. Arxivlash dasturlaridan yetarli darajada tez va yaxshi ishlaydiganlari PKZIP, LHARC, ARJ, RAR va ularning WINDOWS muhitidagi WINZIP, WINARJ, WINRAR dasturlaridir.

Arxiv fayl yagona faylga birlashtirilgan bir yoki bir nechta faylning siqilgan holdagi ko'rinishi bo'lib, undan kerakli hollarda fayllarni dastlabki ko'rinishda chaqirib olish mumkin. Arxiv fayli undagi fayllar nomlarini ko'rsatuvchi mundarijaga ega bo'ladi. Arxivda joylashgan har bir fayl haqida ma'lumot beruvchi mundarijada quyidagilar joylashgan bo'ladi:

- ❖ fayl nomi;
- ❖ fayl joylashgan jild haqida ma'lumot;
- ❖ fayl o'zgartirilganligini ko'rsatuvchi sana va vaqt;
- ❖ faylning diskdagi va arxivdagi hajmi;
- ❖ arxivdagi har bir faylni davriy nazorat qilish uchun maxsus kod.

Arxiv faylning nomi foydalanuvchi qo'yadi. Kengaytmasini arxivlash dasturining o'zi qo'yadi. PKZIP dasturining fayllari .zip; ARJ dasturining fayllari .arj; RAR dasturining fayllari .rar kengaytmaga ega bo'ladi.

PKUNZIP - PKWARE firmasi tomonidan yaratilgan. ARJ - R. Yangon tomonidan yaratilgan. LHARC dasturi – X. Yoshizaki tomonidan yaratilgan. RAR dasturi – E. Roshal tomonidan yaratilgan.

Fayllarni arxivlash va ularni arxivdan ochish.

Arxivlash dasturlarida fayllarni arxivlash uchun maxsus buyruqlar beriladi. Fayllarni bir necha xil usul bilan siqish mumkin. Boblarga bo'lib arxivlash, qism jildlar bilan birgalikda arxivlash, yuqori zichlikda arxivlash, o'zi ochiladigan qilib arxivlash, parol qo'yib arxivlash va hokazolar shular jumlasidandir. Arxivlangan fayl o'z holiga qaytarilsa, ya'ni arxivdan ochilmasa, uni ishlatib bo'lmaydi, undan foydalanish mumkin emas.

Fayllarni arxivlash uchun arj a matn ko'rinishida buyruq beriladi. Bu yerda arj - arxivlash dasturining nomi, a – “add” so'zidan olingan bo'lib, “qo'shimcha qilmoq” degan ma'noni bildiradi. Bu arxivni tuzish yoki mavjud arxivda fayllarni qo'shimcha qilish amalini anglatuvchi ko'rsatma. Matn - hosil qilinadigan arxiv faylning nomi.

Mazkur buyruq berilgandan so'ng fayllarni arxivga joylashtirish boshlanadi va bunda har faylning nomi hamda siqilish foizi ko'rsatilib boriladi. Dastur ishi tugagandan so'ng, matn.arj arxiv fayli hosil bo'ladi. Fayl nomidagi arj kengaytmasini dasturning o'zi qo'shadi. Mazkur buyruq LHARC dasturi uchun lharc a matn ko'rinishida; PKZIP dasturi uchun pkzip -a matn ko'rinishida; RAR dasturi uchun rar a matn ko'rinishida beriladi.

Arxivni ochish, ya'ni undagi fayllarni olish uchun yuqoridagi buyruqda a harfi o'rniga e (“extract” so'zidan olingan bo'lib, “chiqarish” degan ma'noni bildiradi) harfi qo'yiladi.

arj e matn; lharc e matn;

rar e matn; pkunzip e matn

Mazkur buyruqlarning bajarilishida fayllar arxivdan ketma – ket chiqariladi va joriy jildda yoziladi.

Boshqa jild yoki diskda bo'lgan arxiv fayllarni ochib, undagi fayllarni boshqa jild yoki diskga joylashtirish mumkin. Buning uchun arxiv fayl joylashgan o'rin va undagi fayl joylashishi lozim bo'lgan o'rin buyruqda to'liq ko'rsatiladi.

Masalan, arj e a:\matn.arj c:\archive

Bu buyruqning bajarilishi natijasida A diskdagi matn.arj arxiv fayli C: diskdagi ARCHIVE jilddagi arxivdan chiqarilib joylashtiriladi.

Ba'zida fayllar siqilganda ham diskka sig'maydi. Bunday hollarda jilddagi fayllarni bo'laklarga bo'lib arxivlash ham mumkin. Masalan, jilddagi bitta mavzu.doc faylini arxivlash uchun buyruqni arj a matn mavzu.doc ko'rinishida, ikkita mavzu1.doc va mavzu2.doc fayllarni arxivlashda buyruqni arj a matn mavzu1.doc mavzu2.doc ko'rinishida beriladi. Umuman bir nechta bo'lsa, barchasini bo'sh joy tashlab yozish kerak. Buyruqni quyidagicha berish ham mumkin: arj a matn*.doc.

II.2.Dasturdan foydalanuvchilar uchun ma'lumotlar bazasini loyihalash.

Ma'lumki, Ma'lumotlar bazasi deb biror korxonaga, xududga, mamlakat va hakovzoga tegishli kishilar jamoasi foydalanadigan ma'lumotlar jamlamasiga aytamiz. Ma'lumotlar bazasiga qo'yilgan talablar shundan iboratki u ma'lumotlarni bir yoki bir nechta joyda saqlashidan qat'iy nazar ularni mantiqiy birlashtirish kerak bo'ladi. Yaxshi loyixalangan Ma'lumotlar bazasi keraksiz ma'lumotlarni va qarama-qarshi ma'lumotlarning saqlanishini minimallashtiradi.

SHunday qilib, Ma'lumotlar bazasi ni tuzishda 2 ta maqsad bo'ladi:

- 1.Ma'lumotlarning xatoligini kamaytirish
2. Ularning ishonchligini oshirish.

Ma'lumki aksariyat MB ni boshqarish sistemalari relyatsion MB bilan ishlaydi. Relyatsion MB ilmiy tomondan boshqa modellarga qaraganda oldinga siljigan. Xususan, Borland kompaniyasi tomonidan ishlab chiqilgan.

Borland Data Base Engine (BDE) ma'lumotlar bazasining yadrosi ham relyatsion MB ga asoslangan. Ixtiyoriy dasturiy mahsulot, shuningdek MB ni boshqarish sistemalarining ishlab chiqilish jarayoni loyixalash, tadbik qilish va ekplatatsiyadan iborat bo'ladi. Albatta bu jarayonning eng ma'suliyatlisi loyixalash jarayonidir. MB strukturasining yaxshi aniqlanganligi uning elementlari orasidagi aloqaning aniq yoritganligi, sistemaning ishlashiga va axborot almashinuviga albatta ta'sir qiladi. SHunday qilib, yaxshi loyixalaydigan MB bu:

- mavjud MB foydalanuvchilarining hamma talablarini qanoatlantiradi.
- SHuning uchun bazani loyihalashdan oldin MB ning faoliyati bo'yicha keng ko'lamda foydalanuvchilarning talablarini o'rganishi kerak.
- Ma'lumotlar butunlarini va qarama-qarshi emasliklarini kafolatlaydi.
- Loyixalash jarayonida jadvallarning atributlarini (xususiyatlari, maydonlari) va foydalanuvchi noto'g'ri ma'lumotlarni kiritishini chegaralovchi qoidalarini aniqlash kerak bo'ladi.

Ma'lumotlarning to'g'riligini nazorat qilish uchun MB jadvaliga ma'lumotlar kiritishdan oldin o'rnatilgan qoidani ishga tushirishi kerak bo'ladi va shu yo'l bilan ma'lumotlarning to'g'riligi va butunligi kafolatlanadi.

Axborotni tushunish va qabul qilishni osonlashtiradi.

Bazaning sifat darajalari yuqori bo'lsa, bazaga qo'yilgan so'rovlarga tez va oddiy javob berishi ta'minlanadi va tabiiyki, nekorrent ma'lumotlarning kiritilishi kamayadi. Bazani boshqarish sifati oshadi.

Foydalanuvchining MB unumdorligiga bo'lgan talabini qoniqtiradi. Katta hajmli axborotda bazaning unumdorligini saqlash masalasi katta rol o'ynaydi.

Endi MB ni loyixalashning asosiy bosqichlari bilan tanishib chiqamiz:

1.MB ning axborotga bo'lgan talabini aniqlash.(predmet sohaga qanday axborotlarni saqlaydi)

2.Predmet soxaning MB modelini qurish uchun kerak bo'lgan ob'ektlarni taxlil qilish. Mazkur ob'ektlarning xususiyatlarini aniqlash:

Masalan: detalob'ektining "nomi", "rangi", "og'irligi" va shunga o'xshash .

Ularning aniq ro'yxatini tuzish kerak bo'ladi

3.Ob'ekt va ularning xususiyatlariga mos jadval va maydonlarni tanlangan MBBS larga mos hosil qilish: (Paradox, DBASE, Foxpro, ACCESS, Clipper, InterBase? CUBASE, INFORMIX? Oracle va x.k)

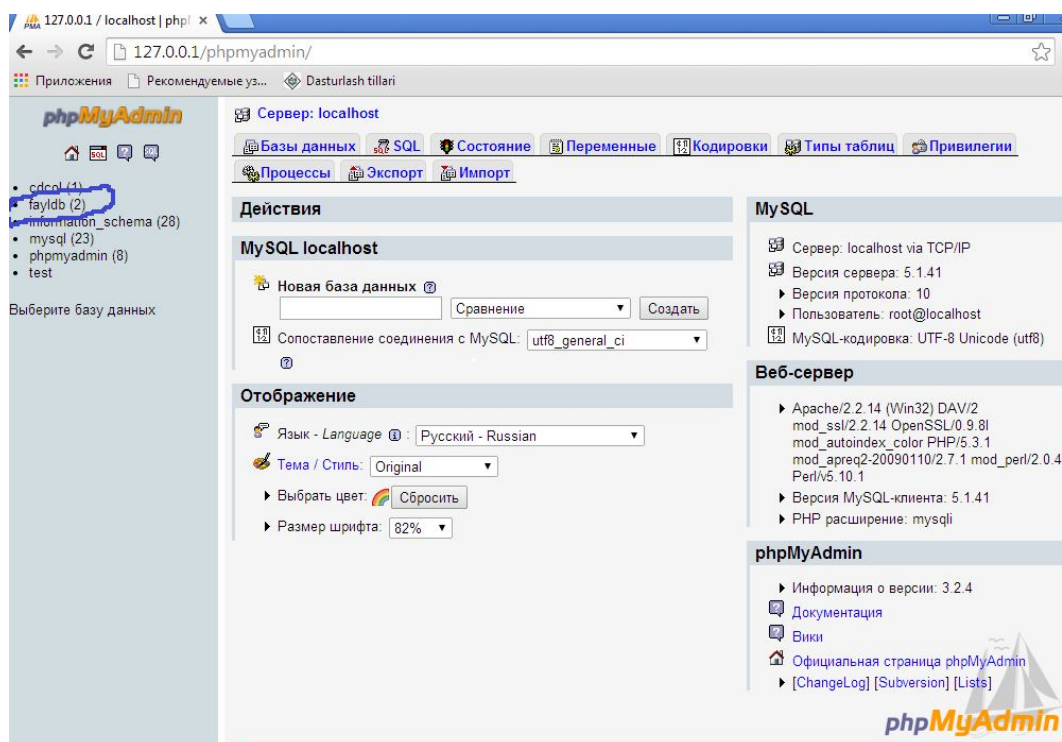
4.Xar bir ob'ektning unikal shaklini tasvirlovchi xususiyatlarini aniqlash.

5.Ma'lumotlarning butunligini o'rnatuvchi va quvvatlovchi qoidalarni ishlab chiqish.

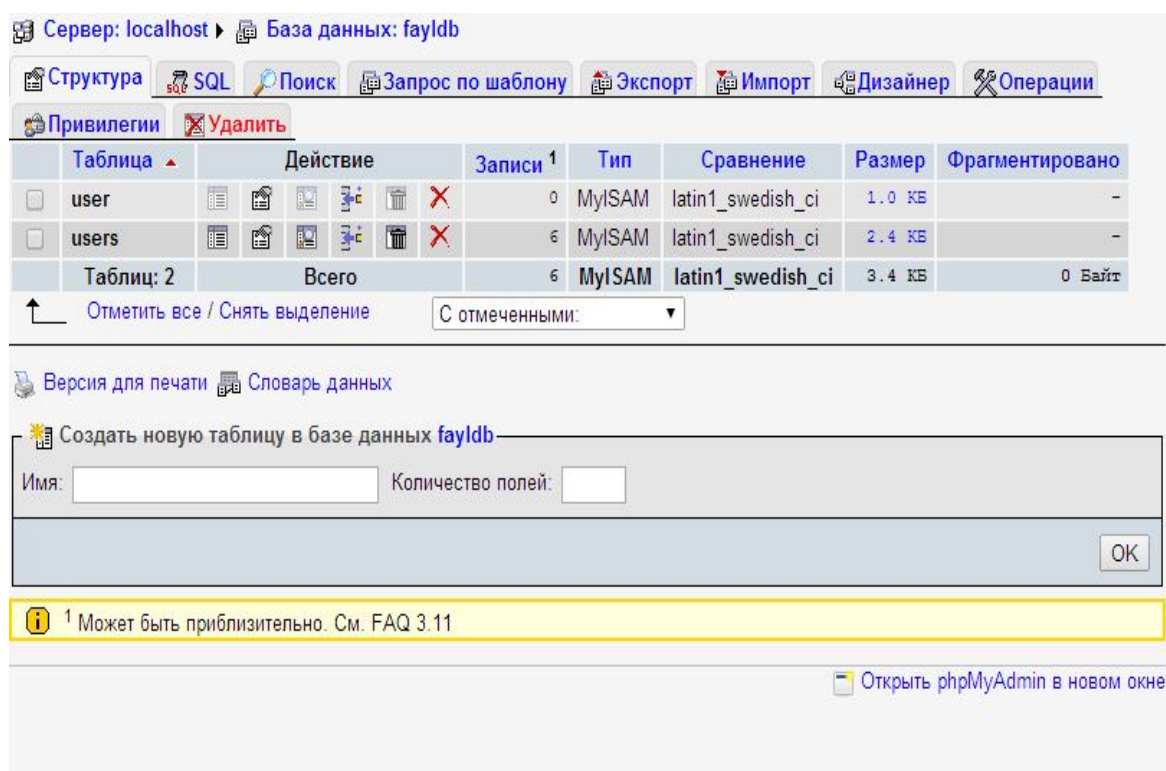
6.Ob'ektlar orasidagi aloqani o'rnatish, jadvalni normal xolatga keltirish.

7. Ma'lumotlarning ishonchligi masalasini va kerak bo'lganda axborot maxfiyligini ta'minlashni rejalashtirish.

O'rgatuvchi dasturda malumotlar bazasining nomi fayldb deb nomlanadi



U ikkita jadvaldan iborat bo'lib, ular user va users deb nomlanadi. Bu jadvallardagi jami maydonlar soni 8 ta maydondan iborat. Bu jadvallarda mos ravishda quyidagi maydonlar saqlanadi.



User jadvalining tuzilishi quyidagi rasmda keltirilgan

Сервер: localhost База данных: fayldb Таблица: user

Обзор Структура SQL Поиск Вставить Экспорт Импорт Операции

	Поле	Тип	Сравнение	Атрибуты	Null	По умолчанию	Дополнительно
☐	id	int(11)			Нет	Нен	auto_increment
☐	familya	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	ism	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	sharif	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	pochta	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	login	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	password	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Нет	Нен	
☐	type	int(11)			Нет	Нен	

Отметить все / Снять выделение С отмеченными:

Версия для печати Связи Анализ структуры таблицы

Добавить 1 поле(я) В конец таблицы В начало таблицы После id OK

Id maydonining turi int(11) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining identifikatsion nomeri saqlanadi, familya maydonining turi varchar(100) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining familiyasi saqlanadi, ism maydonining turi varchar(100) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining ismi saqlanadi, sharf maydonining turi varchar(100) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining sharfi saqlanadi, pochta maydonining turi varchar(100) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining elektron pochta si saqlanadi, login maydonining turi varchar(50) bo`lib bu maydonda foydalanuvchining logini saqlanadi.

Users jadvalining tuzilishi quyidagicha:

+ Параметры

	id	familya	ism	sharif	pochta	login	password	type
☐	69	asda	dasd	dasd	dddd@ss	admin	admin	1
☐	77	Xasonova	Rahima	Jumabayevna	Rahima91@mail.ru	rahima	rahima	2
☐	76	aliyev	Bobur	Otayev	sf@m	admin	admin	2
☐	75	aliyev	Bobur	Otayev	sf@m	admin	admin	2
☐	73	dasda	sdsdf	sdfs	fdfsdfs@m	qw	qw	2
☐	74	Aliyev	Yusupovich	Bekzod	admin@m	admin	admin	2

Отметить все / Снять выделение С отмеченными:

Показать : 30 строк начиная с 0

В горизонтальном режиме, заголовки после каждых 100 ячеек

Bunda foydalanuvchilarning ismi,familyasi,sharifi,pochtasi,logini va paroli saqlanib qoladi.Bu jadval orqali qancha foydalanuvchi ro'yhatdan o'tganligini bilib olish mumkin.

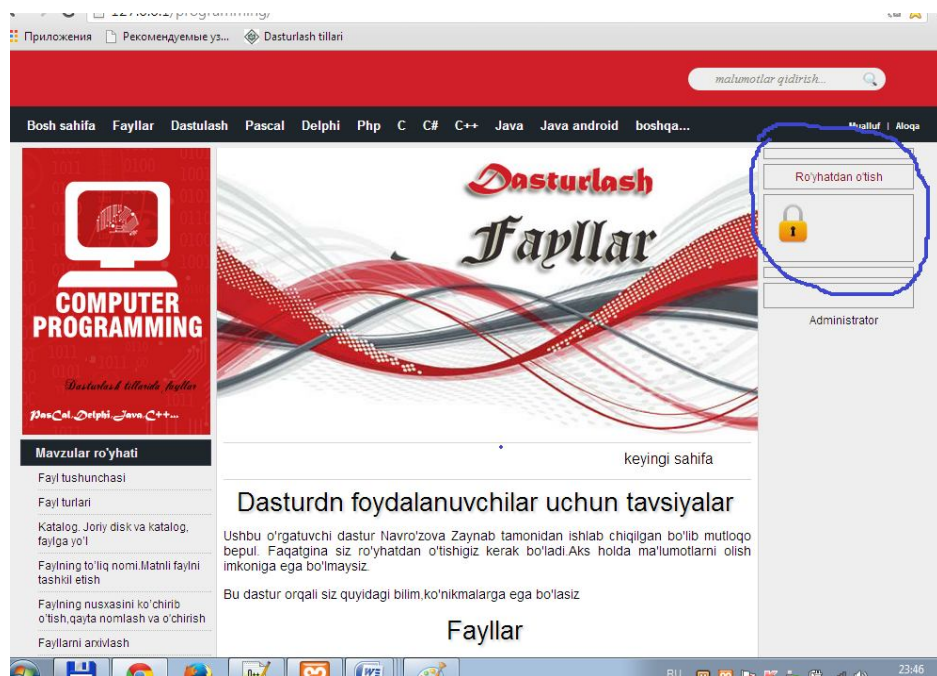
Bu jadvalning yana bir asosiy hususiyatlaridan biri shundaki agar mabodo foydalanuvchi login yoki parolini esidan chiqarsa bu jadval orqali bilib olishi mumkin.

II.3.Dasturiy taminotdan foydalanish bo'yicha tavsiyalar.

Web - brouzer orqali <http://127.0.0.1/programming/> yuklanadi. So'ngra quyidagi ko'rinishdagi sahifa hosil bo'ladi:



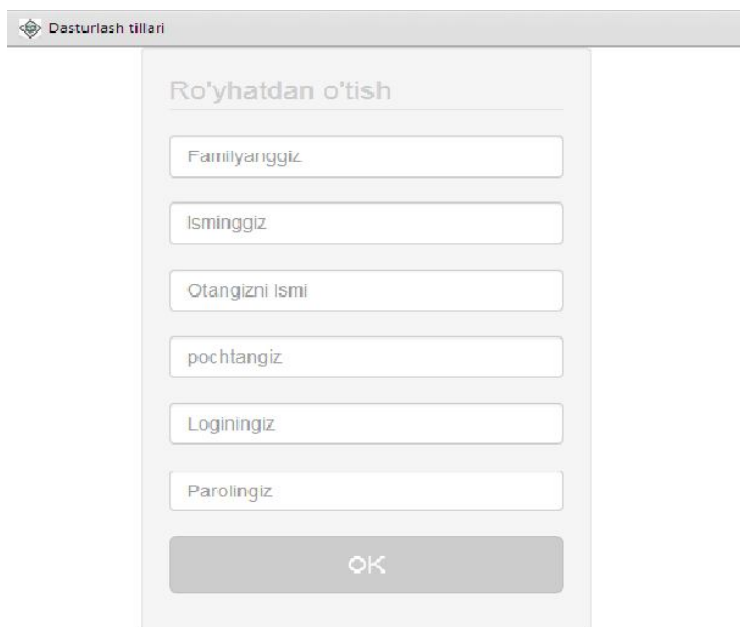
Hosilbo'lgansahifadako'ribturganingizdekro'yhatdano'tishkerak



Ro'yhatdan o'tmasdan turib bu dasturga kirib ma'lumot olishva o'qishning

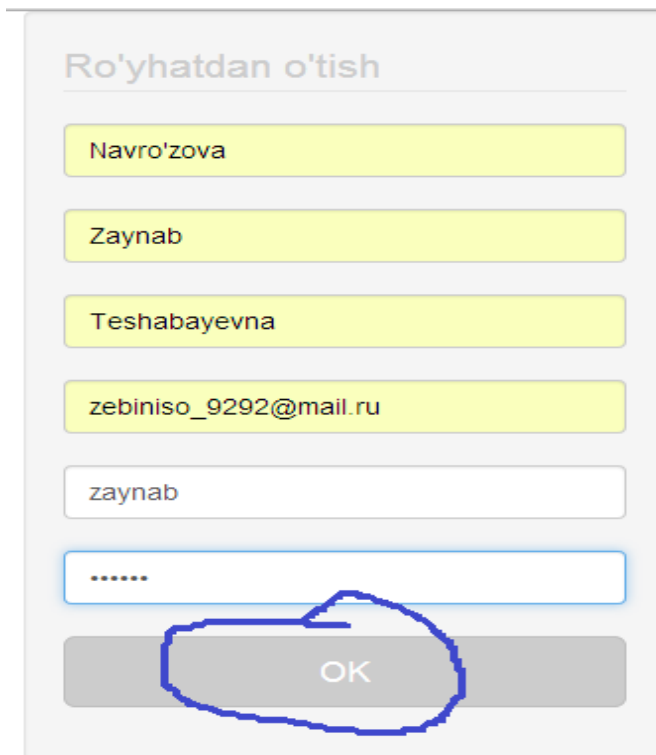
imkoni yo'q. Bulardan:

Ro'yhatdan o'tish gipermurojaati tanlansa quyidagi ko'rinishdagi sahifa hosil bo'ladi.



A screenshot of a web browser window with the title "Dasturlash tillari". The main content is a form titled "Ro'yhatdan o'tish" (Registration). The form contains several input fields: "Familyangiz" (Your family name), "Ismingiz" (Your name), "Qotangizni ismi" (Your father's name), "pochtangiz" (Your email), "Loginingiz" (Your login), and "Parolingiz" (Your password). At the bottom of the form is a grey button labeled "OK".

Barcha punktlar to'ldiriladi va OK tugmasi bosiladi. Masalan:



A screenshot of the same "Ro'yhatdan o'tish" form, but now it is filled with example data. The fields contain: "Navro'zova" (Family name), "Zaynab" (Name), "Teshabayevna" (Father's name), "zebiniso_9292@mail.ru" (Email), "zaynab" (Login), and "*****" (Password). The "OK" button at the bottom is highlighted with a blue hand-drawn circle, indicating it should be clicked.

Ro'yhatdan o'tganingizdan keyin quyidagi ko'rinishdagi oyna hosil bo'ladi:



Bu yerdan kalit tugmachasini tanlaysiz va quydagi sahifa hosil bo'ladi:

O'rgatuvchi dastur Sistemasiga kirish.

Login:

Parol:

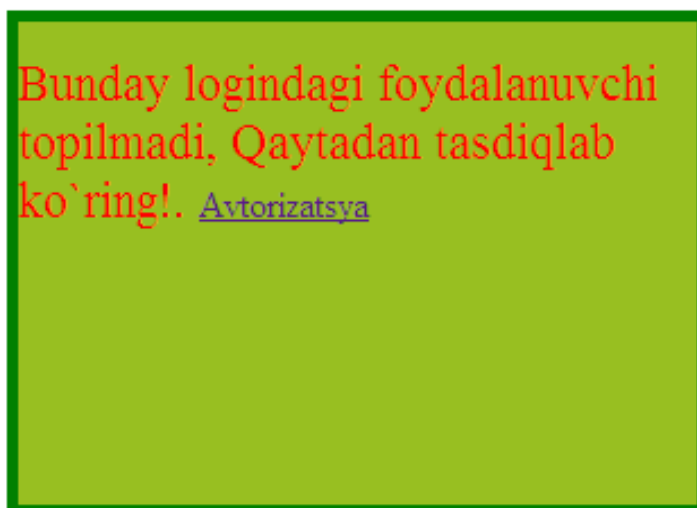


[Bosh sahifaga](#)

Login va paroli ngizni yozib sistemaga kirishingiz mumkin.



Agar login yoki parolingizni xato kiritsangiz sistemada quyidagi sahifa hosil bo'ladi:



Fayllar bilan ishlash mavzusida test oynasi quyidagi ko'rinishda

Приложения | Рекомендуемые уз... | Dasturlash tillari

malumotlar qidirish

Bosh sahifa Fayllar Dasturlash Pascal Delphi Php C# C++ Java boshqa...

COMPUTER PROGRAMMING

Dasturlash tillarida fayllar

Pascal, Delphi, Java, C++...

Dasturlash tillari

Pascal - bosh sahifa

Turbo Pascal algoritmik tilida fayl tushunchasi

Toifalashgan fayllar va ular bilan ishlash

Toifalashmagan fayllar

Tayanch savollar

Misolalar

Test

- Pascal algoritmik tilda fayllar ...turlarga bo'linadi
 - ☐ A) toifalashmagan
 - ☐ B) toifalashgan
 - ☐ C) matnli
 - ☐ D) hamma javob to'g'ri
- Toifalashgan fayllarni ekranda o'qish....
 - ☐ A) mumkin emas
 - ☐ B) mumkin
 - ☐ C) to'g'ri javob yo'q
 - ☐ D) a va b
- Faylning qaysi joyiga yangi element qo'shish mumkin
 - ☐ A) boshiga
 - ☐ B) o'rtasiga
 - ☐ C) oxiriga
 - ☐ D) xoxlagan joyiga
- Toifalashgan fayllar deb qanday fayllarga aytiladi?
 - ☐ A) ASCII kodlardan tashkil topgan va qatorlarga ajratilgan fayllar
 - ☐ B) Turli toifadagi ma'lumotlarni saqlash mumkin bo'lgan fayllar
 - ☐ C) Bir xil toifali elementlardan tashkil topgan fayllar
 - ☐ D) to'g'ri javob yo'q
- Toifalashmagan fayllar deb qanday fayllarga aytiladi?
 - ☐ A) ASCII kodlardan tashkil topgan va qatorlarga ajratilgan fayllar
 - ☐ B) Turli toifadagi ma'lumotlarni saqlash mumkin bo'lgan fayllar

Ro'y

Foydal

a

A

Test natijasi oynasi

127.0.0.1/programming/pascal_t1.php

Рекомендуемые уз... | Dasturlash tillari

- Faylga ma'lumot yozish uchun faylni ochish uchun qaysi prosedura ishlatiladi
 - ☒ A) Write (,);
 - ☐ B) Reset (,);
 - ☐ C) Rewrite (,);
 - ☐ D) Read (,);
- Matnli (tekst) fayllar deb qanday fayllarga aytiladi?
 - ☒ A) ASCII kodlardan tashkil topgan va qatorlarga ajratilgan fayllar
 - ☐ B) Turli toifadagi ma'lumotlarni saqlash mumkin bo'lgan fayllar
 - ☐ C) Bir xil toifali elementlardan tashkil topgan fayllar
 - ☐ D) to'g'ri javob yo'q
- Turbo Pascal muhitida fizikaviy va mantiqiy nomlarini bog'lash protsedurasini
 - ☐ A) Reset (,);
 - ☐ B) Assign (, " ");
 - ☒ C) Rewrite (,);
 - ☐ D) to'g'ri javob yo'q
- Toifalashgan fayllar dasturda qanday ko'rinishda beriladi?
 - ☐ A) := file of :=
 - ☐ B) : Text;
 - ☒ C) Var : File;
 - ☐ D) to'g'ri javob yo'q
- Toifalashgan fayllar dasturda qanday ko'rinishda beriladi?
 - ☐ A) := file of :=
 - ☐ B) : Text;
 - ☒ C) Var : File;
 - ☐ D) to'g'ri javob yo'q

Natijalar

To'g'ri javoblar: 50 Ball

III BOB. Mehnat muhofazasi va texnika xavfsizligi.

III.1. Operatorning charchashini kamaytirishga qaratilgan chora- tadbirlar

Zamonaviy avtomatlashtirilgan ishlab chiqarishda inson operatorning psixologiya va fiziologiyasi asosiy ro'lni egallaydi. Ishlab chiqarishda mehnat sharoitini yaxshilash va ilmiy asosda aniqlash, mehnatni to'g'ri ishlash maromini taminlash, mexnat tartibi va dam olishni tashkillashtirish zarur.

Display bilan ishlaydigan EXM operatorlarida asosan, bosh og'rishi, bel, yelka, orqa og'rishi, ko'z charchashi kuzatiladi. Mexnat sharoitini yaxshilash chora-tadbirlar orasida eng asosiysi operatorning ish holati va ish maromidir.

Ish holatini yaxshilashda operatorning ish o'rni asosiy ahamiyat kasb etadi. Ishchi stol qattiq holda bo'lishi kerak, chunki kerakli paytda ekranni, klavyiaturani, dokumentlarni siljitish imkonini bersin. Ishchi stoli va o'tirgichlar bir-biriga mutanosib bo'lishi kerak. O'tirgichni poldan balandligi 42 -55 sm. bo'ladi.

Ishchi kreslo ish davomiyligiga qarab tanlanadi: uzoq vaqt davomida ishlansa - og'ir, kattakon kreslo, qisqa vaqt davomida yengil kreslodan foydalansa bo'ladi, chunki ularni joyidan oson siljitiladi. Kresloning tag qismi 5 ta tayanchdan iborat bo'lishi zarur. O'tirgichlar qulay bo'lishi kerak, uning o'lchami 40x40 sm.kv. dan oshmasligi zarur.

Mexnat sharoitini yaxshilashni yana bir chora-tadbiri bu operatorning ish maromidir.

Ish maromi. Displaylar bilan ishlaydigan operatorni ish maromini yo'lga qo'yish mexnat havfsizligini va charchashni kamaytirishni oldini oladi. Ish kuni mobaynida ishchining ishlash qobiliyati birdan o'zining eng katta qiymatiga erisha olmaydi.

Operatorning display bilan ishlaganda ish maromi har 2 soatda 0.5 soat dam olishi yoki 1 soatda 15 minut dam olib turishi lozim. Bu qisqa-qisqa dam olish ish qobiliyatini yaxshilash va charchashni oldini oladi. Bundan tashqari, operotor va

mashina o'rtasidagi masofa, shu masofaga binoan ekrandagi yozuvlarni kattaligi, ekran yorqinligi ham shular jumlasidandir. Ko'z va ekran oralig'i 60-80 sm, kattaligi esa 3-4 mm, optimal kenglik va balandlik 3:4, belgi orasidagi masofa esa uning bo'yidan 15-20 % bo'lishi kerak.

Ish joyini rejalashda stolda joylashgan displey va klaviyatura turishiga ko'ra qo'l xolatini ham nazarda tutish kerak. Diplom tayyorlangan xonadagi EXM ning klaviyaturasi ekrandan alohida joylashgan bo'lib, ish joyi shartlariga muvofiq keladi.

Operator ish o'rnida displey joylashtirilayotganda ko'z va boshning harakati aniqlanadigan ko'rish maydoni ham ko'zda tutiladi. Operator o'z ish joyini shunday taminlashi kerakki, bunda ekran o'rtada ,yozilayotgan dokument esa chap yonda yoki maxsus joylatirgishlarda turishi kerak. Klaviyatura nisbatan tekis turadi, o'rta qatordagi klavishalar balandligi 2.5 - 5.0 sm. Klaviyaturaning o'rta qismidan stol qirg'og'igacha bo'lgan masofa 16 sm. EXMlar ish davomida o'zidan turli rentgen nurlarini chiqaradi. SHuni hisobga olib, ishlash davomiyligini qisqartirish kerak, shuningdek, maxsus himoya ekranlaridan foydalanish kerak.

Xulosa.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, o'yin texnologiyasi orqali o'quvchilar o'z bilimlarini bir-biriga qiziqqan holda oshirib boradi, mustahkamlaydi va takrorlaydi. Bugungi kunda darslarni o'yin texnologiyalaridan foydalangan holda o'tish juda yaxshi samara berib kelmoqda. Ularning imkoniyatlariga to'xtaladigan bo'lsak xar bir o'quvchini darsga qiziqтира bilish va unchalik mavzuni o'zlashtira olmayotgan o'quvchilarga xam uning mazmun mohiyatini yetkaza biladigan o'yin texnologiyalarini qo'llagan holda dars o'tish kerakligi ta'kidlab o'tilgan. Undan tashqari o'quvchilarni dunyo qarashlari va fikrlash qobiliyatlarini mukammallashtirgan holda tarbiyalash imkoniyatlari mavjudtir.

Hozirgi vaqtda o'qitish jarayonida talabalarning bilim olish jarayonida bilim olish samoradorligini oshirish uchun axborot texnologiyalarni va yangi zamonaviy pedagogik texnologiyalarni ta'lim jaroyoniga tadbiq qilish masalasi asosiy masalalardan biri bo'lib hisoblanadi. Yangi zamonaviy pedagogik texnologiyalarni samarasini yanada oshirish maqsadida uni zamonaviy axborot texnologiyalari bilan birgalikda ishlatish kerak. Mazkur bitiruv malakaviy ishida " Fayllar bilan ishlash" mavzusini o'qitish jaroyonini kompyuter dasturlari yordamida o'yin texnologiyasi bilan birgalikda talabalarga tushuntirish masalasi ko'rib chiqilgan. Bu masalani yechish jaroyonida biz quyidagilarni amalgam oshirdik:

1. O'yin texnologiyasi o'rganib chiqildi;
2. " Fayllar bilan ishlash" mavzusi bo'yicha ma'lumotlar to'plandi;
3. Dasturiy vosita ishlab chiqish uchun kerakli web texnologiya elementlari o'rganib chiqildi;
4. Dasturda foydalanuvchilarni ro'yxatga olish maqsadida ma'lumotlar bazasi tuzilmasi loyihalandi;
5. " Fayllar bilan ishlash" mavzusini o'rgatuvchi dasturiy vosita yaratildi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Kampyuterlashtirishni yanada rivojlantirish va axborot kommunikatsiya texnologiyalarni joriy etish chora-tadbirlari to'g'risida"Vazirlar Mahkamasining 2002-yil 6-iyundagi qarori.
2. Qudratillayev H. "O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Farmonlari, Farmoyishlari, Vazirlar Mahkamasining Qarorlari va Davlat va test markazi me'yoriy hujjatlarini amalda tadbqiq etish yuzasidan uslubiy tavsiyalar". A.Avloniy nomidagi XTPXMOMI-Toshkent 2004.
- 3."Pedagogika"M.X.To'xtaxo'jayeva,S.Nishonova,J.Husanbayev,M.Usmombayeva va boshqalar.Toshkent-2010-y
- 4.R.Mavlonova,N.Voxidova,N.Raxmonqulova "Pedagogika nazariyasi va tarixi".Toshkent.2010-y.
5. G'ulomov S. "Axborot tizimlari va texnologiyalari".-Toshkent "Sharq", 2000.
- 6.Tolipov J.G' Usmanbaeva M. Pedagogik texnologiyalarning nazariy va amaliy asoslari – T., 2006 –yil
7. Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti «PEDAGOGIK TEXNOLOGIYA» fani bo'yicha o'quv uslubiy majmuasi (bakalavriat bosqichi talabalari uchun)-Nukus. 2012-yil
8. Innovatsion texnologiyalar yordamida ta'lim samaradiligini oshirish yo'llari. Tuzuvchi: R.Ishmuxammedov. Toshkent, 2003. 3-11-betlar.
9. El'konin D.B. "Психология игрию" Moskva. Pedagogika. 1978.
10. O'.T.Haitmatov va b.Informatika va axborot texnologiyalari. O'quv qo'llanma. T. TKTI. 2005 y. 116-121 b.
- 11.O'.T.Haitmatov va b. Informatika va axborot texnologiyalari fanidan laboratoriya ishlarini bajarish ushun uslubiy qo'llanma. T. TKTI. 2005 y.
- 12.Faronov V.V. Turbo Paskal 7.0 Учебное пособие. М.: Nolidj., 2002g.
13. Aripov M., Xaydarov A. Informatika asoslari T. "O'qituvchi"2002y.
14. "Web texnologiyalari" o'quv qo'llanma /M.Aripov, S.Dottoyev, M.Fayziyeva; Toshkent. 2013.
- 15."Informatika va Axborot texnologiyalari"I-qism M.M.Aripov. Toshkent-200

16.” Programmash asoslari”ruscha nashirdan tarjima.Г. Григос. 1990-yil

Ziynet.uz

Arxiv.uz

AKMX.uz

<http://www.w3schools.com>

<http://www.tutorialspoint.com/php/>

ILOVA

```

<?php session_start(); include './connectdb.inc'; //include './includ.inc';include
'./head.php';
?><?php $user_id=$_SESSION['user_id'];
if($user_id>0){ $query = "SELECT * FROM users WHERE `id`='{$user_id'
LIMIT 1";$sqluser = mysql_query($query) or die(mysql_error());} ?><?php
include("connectdb.inc");if($_REQUEST['action']=="addon"){
$name1 = $_POST['familya'];$name2 = $_POST['ism'];$name3 =
$_POST['sharif'];$name4 = $_POST['pochta'];$name5 = $_POST['login'];$name6
= $_POST['password'];if($name1 !="" && $name2!=""&& $name3 !=""&&
$name4 !="" && $name5!=""" && $name6 !=""){$query = "INSERT INTO
`users`(` familya`,`ism`,`sharif`,`pochta`,`login`,`password`,`type`) VALUES
('$name1','$name2','$name3','$name4','$name5','$name6','2');";$resultQuery =
mysql_query($query);}else{echo"xatolik";}}
?><!--[if lt IE 7 ]> <phpl lang="en" class="no-js ie6"> <![endif]-->
<!--[if IE 7 ]> <phpl lang="en" class="no-js ie7"> <![endif]-->
<!--[if IE 8 ]> <phpl lang="en" class="no-js ie8"> <![endif]-->
<!--[if IE 9 ]> <phpl lang="en" class="no-js ie9"> <![endif]-->
<!--[if (gt IE 9)|(IE)]><!--><html lang="en"><!--<![endif]--><!-- Added by
HTTrack --><meta http-equiv="content-type" content="text/phpl; charset=UTF-8"
/><!-- /Added by HTTrack --><head><meta charset="utf-8"><title>Dasturlash
tillari</title><link rel="shortcut icon" href="images/favicon.ico" type="image/x-
icon" /><meta name="keywords"
content="dastur,java,php,pascal,delphi,fayl,fayllar" /><meta name="description"
content="Computer, Programming, Fundamentals, basic syntax, variables, data
types, operators, loops, decision making, numbers, strings, characters, arrays,
function, File I/O" /><base /><script type="text/javascript"
src="scripts/jquery.min.js"></script><script type="text/javascript"
src="scripts/mobile.js"></script><link rel="stylesheet" type="text/css"
href="scripts/style.css" /><link rel="stylesheet" type="text/css"

```

```

href="scripts/prettify.css" /><script type="text/javascript"
src="scripts/prettify.js"></script><style media="screen" type="text/css">
#topmenu a:link {text-decoration:none;color:#fff !important;background-
color:transparent;font-weight:bold;}#topmenu a:visited {text-
decoration:none;color:#fff !important;background-color:transparent;font-
weight:bold;}#topmenu a:hover {text-decoration:none;color:#d11f29
!important;background-color:transparent;font-weight:bold;} .heading{ color:#eee;
}#header{ background:#d11f29 !important;}#topmenu{backgroundcolor:#1e262c
!important;}#leftcol ul.menu li.heading {background:#1e262c
!important;border:1px solid #3b3c50 !important;}#middlecol {minheight:1100px;
padding:0px;} .content div img:first-child { margin: -7px;margin-bottom: 8px;
padding-bottom:0px; height:306px; width:579px;height: 310px !important;max-
width: 575px !important;}</style><script src="../../www.google-
analytics.com/urchin.js" type="text/javascript">
</script><script type="text/javascript">_uacct = "UA-232293-6";urchinTracker();
</script></head><body onload="prettyPrint()"><div id="header"><div
class="wrapper"><h1 class="logo"><a href="index.php">Fayllar</a></h1><div
id="search"><form method="get" id="searchform" name="searchform"
action="http://www.google.com/search" target="_blank"><input type="hidden"
name="sitesearch" value="www..com"/><input type="text" name="as_q" id="s"
value="malumotlar qidirish..." onfocus="if (this.value == 'Search this site...')
{this.value = '";} " onblur="if (this.value == ' ') {this.value = 'Search this site...'}"/>
<input value="FORID:11" name="cof" type="hidden"/><input type="hidden"
name="ie" value="ISO-8859-1" /><input class="submit btn" type="image"
src="images/icon-search.png" alt="Go"/></form></div></div></div><div
id="topmenu"><div class="wrapper"><div id="mobileleft"><a href="index.php"
id="home"></a></div><div id="left"><a
href="index.php" >Bosh sahifa </a><?php if($user_id>0){?><a
href="fayls.php">Fayllar </a><a href="dasturlash.php">Dasturlash </a>
//bu yerda istagancha davom qildirish mumkin<?php?><?php if(!$user_id>0){?>

```

```

<a href="#">Fayllar </a>//bu yerda istagancha davom qildirish mumkin
<?php} ?></div><div id="mobileright">
<a href="#" id="pull"></a></div>
    <div id="right"><a href="about.php" target="_top">Mualluf</a> |
<a href="contact_us.php" target="_top">Aloqa</a></div></div></div><div
class="wrapper"><div id="leftcol">
<div class="mini-logo"></div><ul
class="menu"><li class="heading">Mavzular ro'yhati</li><li><a target="_top"
href="#.php">Fayl tushunchasi</a></li>//bu yerda istagancha davom qildirish
mumkin</ul><ul class="menu"><li class="heading">Pascal</li>//bu yerda
istagancha davom qildirish mumkin</ul>
</ul></div><!-- leftcol --><div id="middlecol"><!-- PRINTING STARTS HERE
--><div class="content"><div>
</div><hr /><div class="pre-btn"><a href="#.php"></a></div><div class="nxt-
btn"><a href="#.php">keyingi sahifa</a></div><div class="clearer"></div><hr
/><h1> Dasturdn foydalanuvchilar uchun tavsiyalar</h1><div><p>Ushbu
o'rgatuvchi dastur Navro'zova Zaynab tamonidan ishlab chiqilgan bo'lib mutloqo
bepul. Faqatgina siz ro'yhatdan o'tishigiz kerak bo'ladi.Aks holda ma'lumotlarni
olish imkoniga ega bo'lmaysiz.</p><p>Bu dastur orqali siz quyidagi
bilim,ko'nikmalarga ega bo'lasiz</p></div><h1>Fayllar</h1><p>Bu menuda siz
fayllar to'g'risida umumiy ma'lumotlarga ega bo'lasiz.Ushbu menu quyidagi
punktlarni o'z ichiga oladi:</p><li> Fayl tushunchasi <li> Fayl turlari<li>
Katalog. Joriy disk va katalog, faylga yo'l
<br></br><div class="pdf-btn"><a href="pdf/index.pdf" title="Computer
Programming Tutorial" target="_blank"></a></div><div class="nxt-btn"><a
href="#.php"></a></div><div class="clearer"></div><hr /></div><!-- PRINTING
ENDS HERE --></div><!-- middlecol --><div id="rightcol"><!-- AddThis Button
BEGIN --><div class="addthis"><div class="addthis_toolbox
addthis_default_style"><a class="addthis_button_facebook"></a><a

```

```

class="addthis_button_twitter"></a><script type="text/javascript"><!--
document.write('<a class="addthis_button_google_plusone"
g:plusone:count="false"></a>');//-->
</script><a class="addthis_button_linkedin"></a><a
class="addthis_button_email"></a><a
class="addthis_button_compact"></a></div><script type="text/javascript"
src="../../s7.addthis.com/js/250/addthis_widget.js#pubid=ra-
4f661ec623a400f0"></script></div><!-- AddThis Button END --><div
class="localad"><a rel="nofollow" href="registratsiya.php"
title="Registratsiya">Ro'yhatdan o'tish</a></div><div class="localad"><?php
include("includ.inc");?></div><div class="localad"></div><div class="localad">
<?php if($user_id>0){ $query_db="SELECT * FROM `users` WHERE
id=$user_id"; $mysql_db=mysql_query($query_db); $num_db=mysql_numrows($m
ysql_db); for ($i=0; $i<$num_db; $i++){ $id=mysql_result($mysql_db,$i,'id');
$fam=mysql_result($mysql_db,$i,'familya'); $ism=mysql_result($mysql_db,$i,'ism')
; print $fam."&nbsp;"; $.ism ; } }?><?php print
$name1."&nbsp;"; $.name2;?></div><div class="rightgooglead">
<div style="padding-bottom:5px;padding-left:10px;">Administrator</div><script
type="text/javascript"><!--google_ad_client = "pub-
7133395778201029";google_ad_width = 160;
//--></script><script
type="text/javascript"src="../../pagead2.googlesyndication.com/pagead/show_ads.j
s"> </script></div></div><!-- rightcol --><div
style="clear:both;"></div></div><!-- wrapper --><div id="footer"><div
class="wrapper"><div id="copyright"><p>Tuzuvchi: Navro'zova Zaynab 2015-
yil</p></div>
</div>
</div>
</body><!-- Added by HTTrack --><meta http-equiv="content-type"
content="text/html; charset=UTF-8" /><!-- /Added by HTTrack -->

```



```

</br></br> <div>2.      Toifalashgan fayllarni ekranda
o'qish....</div><input type='radio' name='st2' value='1'>A) mumkin emas
      </br><input type='radio' name='st2' value='0'>B) mumkin </br> <input
type='radio' name='st2' value='0'>C) to'g'ri javob yo'q </br> <input type='radio'
name='st2' value='0'>D) a va b      </br></br> <div>3. Faylning
qaysi joyiga yangi element qo'shish mumkin</div>
<input type='radio' name='st3' value='1'>A) boshiga      </br>
<input type='radio' name='st3' value='0'>B) o'rtasiga      </br>
<input type='radio' name='st3' value='0'>C) oxiriga      </br> <input
type='radio' name='st3' value='0'>D) xoxlagan joyiga      </br></br>
<div>4. Toifalashgan fayllar deb qanday fayllarga aytiladi?</div><input
type='radio' name='st4' value='0'>A) ASCII kodlardan tashkil topgan va
qatorlarga ajratilgan fayllar      </br><input type='radio' name='st4'
value='0'>B) Turli toifadagi ma'lumotlarni saqlash mumkin bo'lgan fayllar
      </br> <input type='radio' name='st4' value='1'>C) Bir xil toifali
elementlardan tashkil topgan fayllar      </br> <input type='radio'
name='st4' value='0'>D) to'g'ri javob yo'q      </br></br> <div>5.
Toifalashmagan fayllar deb qanday fayllarga aytiladi?</div><input type='radio'
name='st5' value='0'>A) ASCII kodlardan tashkil topgan va qatorlarga ajratilgan
fayllar      </br><input type='radio' name='st5' value='1'>B) Turli
toifadagi ma'lumotlarni saqlash mumkin bo'lgan fayllar      </br> <input
type='radio' name='st5' value='0'>C) Bir xil toifali elementlardan tashkil topgan
fayllar      </br> <input type='radio' name='st5' value='0'>D) to'g'ri
javob yo'q      </br></br><div>6. Fayl oxirini aniqlash funktsiyasi
qanday ko'rinishda bo'ladi</div><input type='radio' name='st6' value='0'>A)
END      </br><input type='radio' name='st6' value='1'>B) EOF </br> <input
type='radio' name='st6' value='0'>C) CLOSE      </br> <input type='radio'
name='st6' value='0'>D) WRITE      </br></br>
      //bu yerda davom qilish mumkin
</div></form><script>function makeDiagnosis()

```

```

{summa=0;all=8;rightans="To'gri javoblar"; ball="Ball"for( j=0; j<4; j++ ) {
    if( document.Zaynab.st1[j].    checked & document.Zaynab.st1[j].value==1
) { summa += 12.5;} else{summa += 0;}}for( j=0; j<4; j++ ) {
if( document.Zaynab.st2[j].    checked & document.Temur.st2[j].value==1 )
{summa += 12.5; } else{summa += 0;}}result=Math.round(summa*10/all);
document.JavobF.tDiagnosis.value = rightans+": "+summa+" "+ball;
    }</script><!--Javobni tekshirish qismi end-->
        <!--Javobni elon qilish qismi begin-->
<form charset="windows-1251" name="JavobF">
    <center>
        <input type="button" name="pbSubmit"
value="Natijalar" onClick="makeDiagnosis();this.disabled = true;"><br>
        <textarea readonly name="tDiagnosis" rows="2"
cols="50"></textarea>
    </center>
</form></div>

```