

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI AXBOROT TEXNOLOGIYALARI
VA KOMMUNIKATSIYALARINI RIVOJLANTIRISH VAZIRLIGI**

TOSHKENT AXBOROT TEXNOLOGIYALARI UNIVERSITETI

URGANCH FILIALI

KURS ISHI

Mavzu: Avtoplay dasturida elektron qo‘llanma yaratish texnologiyasi

Bajardi: Romanova Dilrabo.

Mundarija:

I.KIRISH	3
II. Masalaning qo'yilishi	4
III.Asosiy qism:.....	5
3.1.AutoPlay dasturining interfeysi	5
3.2. Elektron darslik yaratishning nazariy asoslari	12
3.3.Ta'limda multimedia texnologiyalari fanidan elektron darslik yaratish.	21
IV.Xulosa	28
V.Foydalanilgan adabiyotlar	29
VI.Ilova	30

I.KIRISH

Respublikamizda yoshlar uchun, yoshlarning kelajagi va manfaati uchun olib borilayotgan kuchli ijtimoiy siyosatning asosiy markazida yoshlar ma'naviyatini yuksaltirish, ular orasidan yuqori malakali mutaxassislarni kashf qilish masalasi alohida orin olgan.

Prezidentimiz I.Karimov o'zining "Yuksak ma'naviyat – yengilmas kuch" nomli asarida shunday fikrlarni keltiradi:

"Jahon miqyosidagi voqealar shiddat bilan kechayotgan bir paytda zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan, ayniqsa, Internetning beqiyos imkoniyatlaridan keng foydalanishga tayyor bo'lish matbuot, axborot va media tarmoqlari, jumladan, televideniye va radio sohasida xizmat qilishga o'zini bag'ishlagan, yetuk mutaxassis bo'lishga ahd qilgan va bu sohada o'z kelajagini ko'rmoqchi bo'lgan ommaviy axborot vositalari xodimlarining faoliyat mezoniga aylanishi zarurligini barchamiz yaxshi anglaymiz".

Shu nuqtayi nazarga ko'ra bugungi kunda xalqimizning boy intellektual merosi va umumbashariy qadriyatlari, zamonaviy madaniyat, iqtisodiyot, fan, texnika va texnologiyalar asosida yetuk mutaxassislar tayyorlash tizimi ishlab chiqildi va ayni vaqtda jadal sur'atlar bilan hayotga tatbiq etilmoqda.

Kurs loyihasining dolzarbligi. Foydalanuvchilarga kengroq imkoniyatlarni yaratadigan, dizaynga boy intellektual uslubdagi amaliy dasturlarlarni o'zbek tilida yaratish bugungi kunning dolzarb masalalaridan biridir.

Kurs loyihasining maqsadi: ssenariylar yozish asosda AutoPlay dasturining barcha imkoniyatlarini birma-bir o'rganib chiqish.

Kurs loyihasining vazifalari. Bu maqsadni ro'yobga chiqarish uchun AutoPlay dasturi imkoniyatlaridan foydalanib, talabalarning muayyan fandan o'zlashtirish ko'rsatkichini aniqlashga oid test dasturini yaratish ishda asosiy vazifa qilib olindi.

II. Masalaning qo'yilishi

Avtoplay dasturidan foydalanib "Ta'limda multimedia texnologiyalari" fanidan elektron darslik yaratish. Elektron darslik yaratish uchun quyidagi masalalar hal etilishi lozim.

Elektron o'quv qo'llanmalar, ularning turlari va o'quv jarayonidagi ahamiyati o'rganish va elektron o'quv qo'llanmani ishlab chiqishdagi talablar, elektron darslikning sifati va asosiy ko'rsatkichlarini o'rganish va elektron o'quv qo'llanmalarni yaratish bosqichlari va tamoyillari masalaning qo'yilishi hisoblandi, elektron o'quv qo'llanmalarni yaratishning dasturiy vositalari, ularning turlari va afzalliklari o'rganildi;

III.Asosiy qism:

3.1.AutoPlay dasturining interfeysi

Keyingi yillarda multimedia hujjatlarini yaratishga oid juda ham ko'plab dasturiy ta'minotlar ishlab chiqilgan. Ulardan biri AutoPlay dasturidir.

Istalgan fayl yoki fayllar to'plamini bitta muhitga birlashtirish, qolaversa, CD yoki DVD disklar uchun Autorun-menyusi hosil qilishda Autoplay Media Studio eng kuchli vizual paket hisoblanadi.

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 obyektlar 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 avtmatik 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 iste'molga chiqardi.

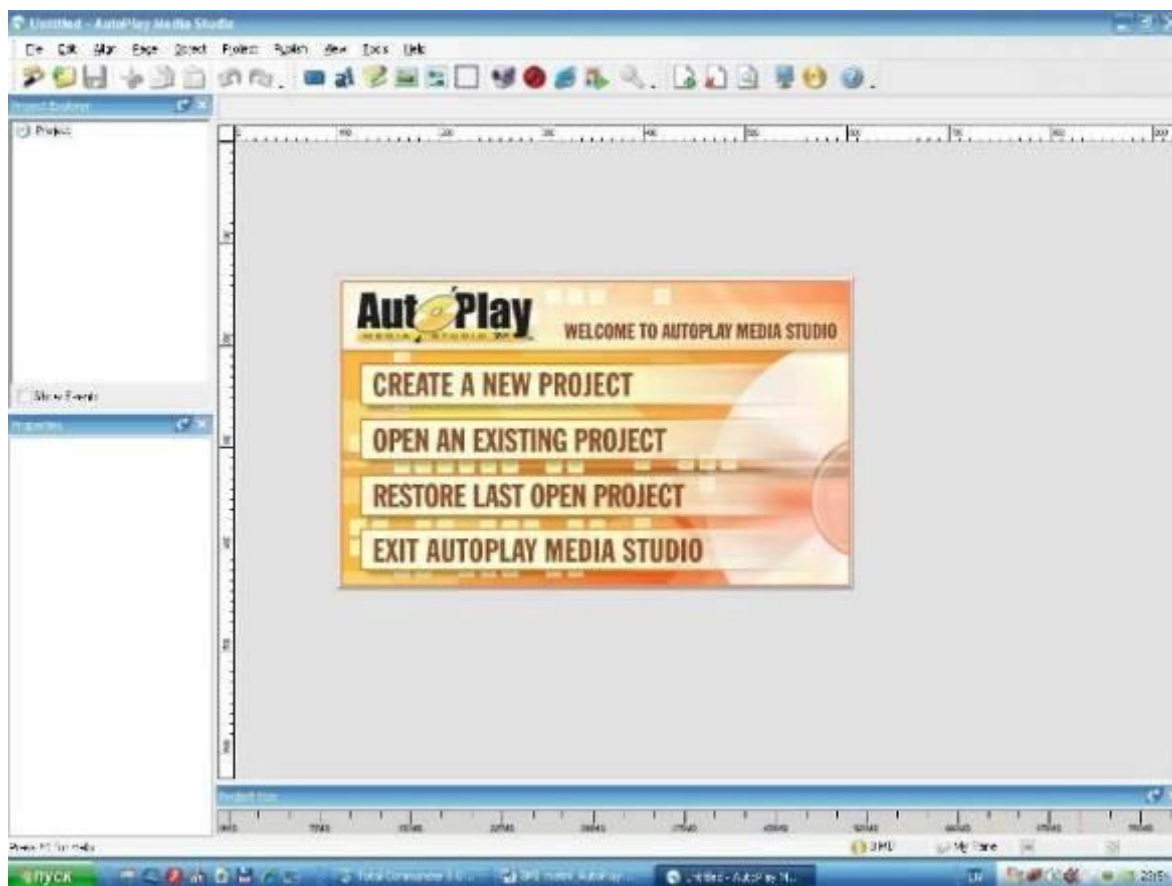
Dastur foydalanuvchilarga obyektlarni o'zaro bog'lashni amalga oshirishga yordam beradigan yuzlab vositalarni taqdim eta oladi.

Autoplay Media Studio dasturi muhitida Visual Basic, Visual C++, Java, Macromedia Flash kabi qator tizimlarda yaratilgan hujjatlarni ham bimalol qayta ishlash mumkin . Dastur yordamida animatsiyalanuvchi menyuni, kataloglar daraxtini, ma'lumotlar bazasini va shunga o'xshash obyektlarni 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 obyektlari 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-ilovalar, 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 (Yangi 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).

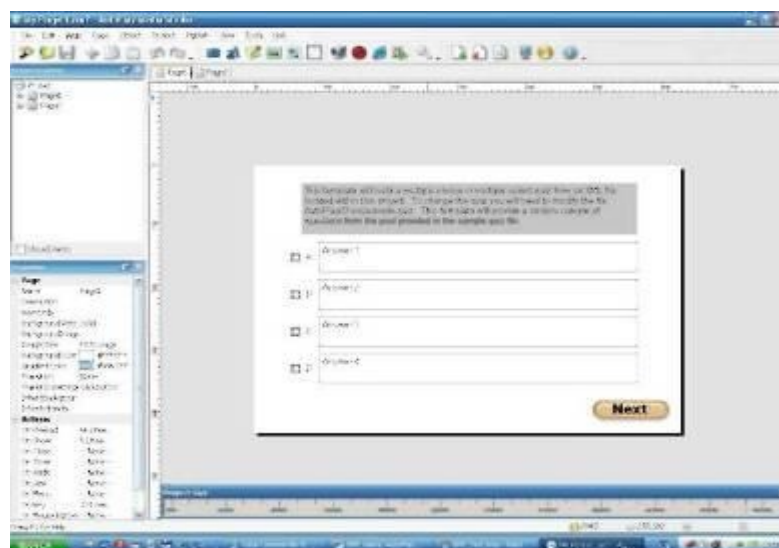
Agar AutoPlay Media Studioning ruscha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif rus tilida, inglizcha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif ingliz tilida bo'ladi.

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 loyiha-lardan 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 obyektlar uchun

bajariladigan funksiyalar esa tayyor holatda berilgan bo'ladi. Bunday imkoniyat qisqa vaqtda murakkab tuzilmali katta loyihani yaratishda amaliy yordam beradi.

AutoPlay dastur oynasi quyidagi tuzilmaga ega:

1. Dastur oynasining darlavha satri.
2. Dastur oynasining menyu satri.
3. Instrumentlar paneli satri.
4. Project Explorer muloqot oynasi.
5. Properties muloqot oynasi.
6. Holat satri.

Dastur oynasining sarlavha satrida loyiha nomi, dastur nomi va oynani boshqarish elementlari joylashgan. Oynaning menyu satrida quyidagi menyular joylashgan:

File. Bu menyu orqali yangi loyiha

oynasini ochish, mavjud loyiha oynasini ochish, loyihani xotiraga saqlash, loyihani export qilish, hujjat xossasini o'zgartirish va dasturdan chiqish kabi ishlarni bajarish mumkin.

Tools. Ba'zida AutoPlay dasturining galeriyasidagi mavjud buyruq tugmalari dizayn jihatidan yetarli bo'lmay qolishi mumkin. Shunday paytlarda ushbu menyuning "Button Maker" bandiga murojaat qilib yangi dizayndagi buyruq tugmalarini yaratish mumkin. Bundan tashqari loyiha uchun ssenariy kodini yozish ham shu menyuda amalga oshiriladi.

Publish. Bu menyu yordamida AutoPlayda tayyor holatga kelgan amaliy dasturni ishlatib sinovdan o'tkazish va kompilyatsiyalash mumkin.

Edit. Bu menyu orqali oxirgi bajarilgan amalni bekor qilish yoki takrorlash, ajratilgan obyektни kesib olish



Align. Bunda obyektning sahifaga (ishchi sohaga) nisbatan koordinatalar bo‘yicha, masalan, % Cut gorizontal, vertikal, va boshqa o‘lchamlarga nisbatan joylashuv holatini belgilab olish mumkin

Page. Bu menyu loyihadagi sahifalar uchun xizmat qiladi. Masalan, loyihaga yangi sahifa qo‘shish, mavjud tanlangan sahifani o‘chirish, mavjud sahifaning dublikatini (aynan nusxasini) hosil qilish, sahifaning xossasiga oid muloqot oynasini chaqirish kabi ishlarni bajarish mumkin.

Object. Bu menyuda 24 ta obyektни sahifaga qo‘yish imkoniyati mavjud bo‘lib, shundan 17 tasi konstruktorlik tizimida ishlatiladigan standart obyektlar bo‘lsa, qolgan 7 tasi plugin tarzida tashkil etilgan obyektlar bo‘lib, ular “Plugins” buyrug‘i orqali sahifaga qo‘yiladi, masalan, Calendar, Windows stilidagi “Win-Button” nomli buyruq tugma-si, Slider va hk. Shuningdek, “Properties” buyrug‘idan foydalanib, sahifada belgilangan obyektning xossalar oynasini hosil qilish imkoniyati mavjud.

Edit]		
([* Undo Add Button object		Ctrl+Z
^) Redo object	move/resize	Ctrl+V
		Ctrl+X
[3 Copj/		Ctrl+C
Jj Paste		Ctrl+V
£2 Delete		Delete
Duplicate		Ctrl+D
Select		▶
Arrange		▶
ft Group		Ctrl+G
Ungroup		Ctrl+Shift+G
3 Lock		Ctrl+L
Unlock All		Ctrl+Shift+L
£ Pin		Ctrl+P
Unpin		Ctrl+Shift+P
V Hide		Ctrl+H
Unhide All		
Preferences. *		

Page	
Add	Insert
Remove	Ctrl+Delete
Duplicate	Ctrl+Shift+D
Organize	▶
Insert...	Ctrl+Insert
Preview	
Properties...	Ctrl+Shift+Enter

Project. Loyihani har tomonlama mukammal ishlash uchun imtiyozli yordam ko‘rsatadigan ajoyib menyu hisoblanadi. Uning “Settings” bandiga murojaat qilib, loyihaga oid xossalarni o‘zgartirish, “Menu Bar” bandiga murojaat qilib, yaratilajak amaliy dastur oynasini xususiy menyu bilan ta‘minlash, “Global Functions” bandi orqali loyihadagi barcha sahifalarga birdek tegishli bo‘lgan funktsiya-qism dasturlarini yozish mumkin. Shuningdek, turli multimedia hujjatlarini va pluginlarni joylashtirishni ham shu menyuda muvaffaqiyatli amalga oshirish mumkin.

“Project Explorer” muloqot oynasida joriy loyihani tashkil etuvchi elementlar, masalan sahifalar, obyektlar va ularning nomlari haqida axborot olish, ular bilan ishlash imkoniyatiga ega bo’lamiz.

“Properties” muloqot oynasida loyiha sahifasining o’zi va sahifadagi har bir obyektga xos atributlar ro'yxati aks etgan bo’lib, bu muloqot oynasi tanlangan obyektga qarab o’zgarib turadi. Chunki, turli obyektlarning atributlari turlicha bo’lishi mumkin.

Project Siz satrida biz yaratayotgan loyiha xotira o’lchami haqidagi axborot aks etadi. Shu axborotga binoan uni CD yoki DVD ga mos kompilyatsiya qilish variantini tanlash mumkin.

Holat satrida joriy obyektga xos ma’lumotnomani chaqirish, loyiha o’lchami, sichqoncha kursori va obyektning sahifadagi o’rni haqida ma’lumot olish mumkin.

3.2. Elektron darslik yaratishning nazariy asoslari

Turli xil manbalarda elektron o'quv qo'llanmalarga quyidagicha ta'tiflar berilgan:

Elektron o'quv qo'llanma – bu garfik, matnli, raqamli, tovushli, musiqiy, vдео, foto va boshqa turdagi axborotlar majmuasi. Elektron nashr ixtiyoriy ma'lumot tashuvchilarda – magnit va optik disklarda, shuningdek kompyuter tarmoqlarida amalga oshirilishi mumkin;

Elektron o'quv qo'llanma – mos ilmiy-amaliy bilimlar sohasiga oid tartiblangan materiallardan iborat bo'lishi kerak, ta'lim oluvchilar va talabalarning faol va ijodiy tarzda bu sohaga oid bilim, ko'nikma va malakaga ega bo'lishlarini ta'minlashi kerak. Elektron o'quv nashri yuqori darajada ijro etilganligi va bezatilganligi, axborotlarning to'liqligi, metodik ko'rsatmalar sifati, texnik ijro sifati, ko'rgazmalilik, mantiqiylik va ketma-ket ifoda uslubi bilan ajralib turishi kerak.

Elektron o'quv qo'llanma – ma'lum yo'nalish va mutaxassislikning davlat ta'lim standartlariga to'liq mos tuzilgan yuqori ilmiy uslubiy darajada yaratilgan o'quv nashridir.

Elektron o'quv qo'llanma – bu o'quv qo'llanmani qisman yoki to'liq o'rnini bosuvchi va mazkur turdagi nashr sifatida rasmiy tasdiqlangan elektron nashrdir.

Elektron o'quv qo'llanma - bu elektron shaklda taqdim etilgan va uning bir qismidan boshqa qismiga bir zumda o'tish imkonini beradigan tarmoqlanuvchi aloqa tizimi bilan ta'minlangan matn .

Odatda elektron o'quv qo'llanmalar shaxsiy kompyuterlar xotira qurilmalarida joylashtiriladigan o'qitish, nazorat qilish, modellashtirish va boshqa dasturlar majmuasidan iborat bo'lib o'quv predmetining asosiy ilmiy mazmunini aks ettiradi. Elektron o'quv qo'llanma oddiy o'quv qo'llanmani to'ldiradi va quyidagi hollarda yanada samaralidir:

- bir lahzada qayta bog'lanishni ta'minlaydi;

- oddiy o'quv qo'llanmalarda izlash qiyin bo'lgan ma'lumotlarni tez topish imkonini beradi;
- gipermatnli izohlarga ko'p marta murojaat qilishda vaqtni sezilarli darajada tejaydi;
- qisqa matn bilan birga namoyish qiladi, aytib beradi, modellashtiradi va hokazo;
- muayyan bo'lim bo'yicha bilimlarni tez tekshirish imkonini beradi.

Elektron o'quv qo'llanmalarining kamchiligi displeyning ma'lumot olish vositasi sifatida noqulayligi va kitob bilan narxi orasidagi farqning yuqoriligidir.

Oxirgi 20 yil mobaynida elektron o'quv qo'llanma bilan bog'liq tushunchalar va unga bo'lgan talablar ahamiyatli tarzda o'zgardi. Elektron o'quv qo'llanmalarni mualliflari ko'plab bahs munozaralar va eskicha qarashlarga qarshi chiqishlari natijasida elektron o'quv qo'llanma tushunchasining ma'lum shakl-shamoili, talablari yuzaga keldi. Quyida elektron o'quv qo'llanmaka bog'liq asosiy tushunchalarni keltirib o'tamiz:

Elektron nashr (EN) – bu grafikli, matnli, raqamli, nutqiy, musiqiy, video–, foto– va boshqa ma'lumotlar, shuningdek foydalanuvchining bosma xujjatlari majmuasidir. Elektron nashr istalgan elektron ma'lumot tashish qurilmalarida tarqatilishi mumkin – magnitli (magnitli lentalar, magnitli disk), optik (CD–ROM, DVD, CD–R, CD–I, CD+), shuningdek, kompyuter tarmoqlari orqali tarqatish mumkin.

O'quv elektron nashr (O'EN) ilmiy-amaliy bilimlar sohasiga mos keladigan tartiblashtirilgan ma'lumotlarni o'z ichiga olishi, talabalar va o'quvchilar tomonidan bu sohaga oid bilim, ko'nikmalarni ijodiy va faol egallashlarlarini ta'minlashi kerak.

Elektron darslik (ED) – ma'lum yo'nalish va mutaxassislikning Davlat ta'lim standartlariga to'liq mos tuzilgan yuqori ilmiy-uslubiy darajada yaratilgan asosiy o'quv elektron nashrdir.

Elektron o'quv qo'llanma (EO'Q) – bu o'quv qo'llanmani qisman yoki to'liq o'rnini bosuvchi va mazkur turdagi nashr sifatida rasmiy tasdiqlangan elektron nashrdir.

Gipermatnt – bu elektron shaklda berilgan va tarmoqlangan, tizimli bog'lanishli, bir fragmentdan ikkinchisiga bir lahzada o'tishni ta'minlaydigan matndir.

Intellektual yadro (IY) – matematik amallarni sonli va belgili shakllarda ifodalovchi maxsus dasturlar uyg'unligi.

Kompyuterli tushuntirish – induktiv xulosa chiqarish va savollarga “ha” “yo'q” qabilidagi javoblar orqali ko'rgazmali tushuntirish.

Vizuallashtirish – rasm, grafik va animatsiyalar vositasida ko'rgazmali tarzda taqdim etish.

Barcha murakkab tizimlarni yaratishdagi kabi elektron o'quv qo'llanmalarni tayyorlashda ham ishning muvafaqqiyati muallifning qobiliyatiga bog'liq. Shunga qaramay, elektron o'quv qo'llanma tayyorlash uchun o'quv qo'llanma asosini tashkil etuvchi elementlar mavjud. Ular quyidagilar:

Test. Tashqi ko'rinishidan bu elektron o'quv qo'llanmaning oddiy shakli. Asosiy qiyinchilikni savollarni tanlash va aniq ifodalash, shuningdek savollarga javoblarni izohlash tashkil etadi. Yaxshi test ma'lum fan sohasi bo'yicha o'quvchilardagi bilim, mahorat va ko'nikmalar haqida ob'ektiv xulosa qilish imkonini beradi. Bu esa bilim cho'qqilariga erishish uchun optimal yo'lni tanlash imkonini beradi.

Ensiklopediya. Bu elektron o'quv qo'llanmaning asosiy shakli. Ma'no jihatidan ensiklopediya atamasi elektron o'quv qo'llanmada to'plangan ma'lumot to'liq va ta'lim standartlariga nisbatdan ortig'i bilan bo'lishi kerakligini bildiradi. Chunki u barcha foydalanauvchilarni qanoatlantirishi kerak.

Masalalar to'plami. Bu elektron o'quv qo'llanmaning muhim shakllaridan biri. Elektron o'quv qo'llanmada masalalar to'plami o'qitish vazifasini hammadan ko'ra ko'proq amalga oshiradi. Elektron masalalar to'plamida yordam tizimi mukammal bo'lishi kerak. O'quvchilar muayyan masalani yechish uchun kerakli

o'quv-ta'limga oid ma'lumot oladilar. Asosiy muammo butun nazariy ma'lumotlarni qamrab oluvchi masalani tanlashda bo'ladi.

Ijodiy muhit. Zamonaviy elektron o'quv qo'llanmalar o'quvchilarni o'rganilayotgan ob'ektlar va o'zaro bog'liq ob'ektlar sistemasi modellari bilan ijodiy ishlashlarini ta'minlashi kerak. Aynan o'qituvchi tomonidan ifodalangan ijodiy ish o'quvchilarda bilim va ko'nikmalarni mustahkamlashga, shakllantirishga yordam beradi. Dasturchi nuqtai nazaridan ijodiy muhit elektron o'quv qo'llanmaning eng murakkab qismlaridan biri hisoblanadi. Ijodiy muhit o'quvchilarni loyha ustida jamoa bo'lib ishlashini ta'minlaydi.

Mualliflik muhiti. Elektron o'quv qo'llanma o'qitish jarayoniga moslasha oladigan bo'lishi kerak. Ya'ni, muayyan bir o'quv sohasini, muayyan yo'nalishni va muayyan talabaning xususiyatlarini hisobga olishi kerak. Bu esa o'quv materiallarining ortiqchaligi bilan ta'minlanadi. Ammo tajriba shuni ko'rsatadiki, ijodiy faol o'qituvchilar elektron o'quv qo'llanmaning materiallarini o'zlari shakllantirishni xoxlashadi. Buning uchun mos mualliflik muhiti kerak bo'ladi. Bunday muhit, masalan, qo'shimcha materiallarni elektron entsiklopediyaga kiritishni ta'minlaydi, masalalar to'plamini to'ldirish, tarqatma materiallar va fan bo'yicha o'quv qo'llanmalar tayyorlash imkonini beradi.

Elektron o'quv qo'llanmalarni qo'llash tuzimlaridan biri sifatida masofaviy o'qitishni qarash mumkin.

Masofaviy o'qitish – mamlakatdagi va chet davlatlardagi axolining keng qatlamiga masofadan turib ta'limga oid ma'lumotlarni almashish vositalariga (kompyuterli aloqa, radio, suniy yo'ldosh aloqasi va h.k.) asoslangan ixtisoslashtirilgan informatsion ta'lim muhiti yordamida taqdim etiladigan o'qitish xizmatlari kompleksi. Masofaviy o'qitishning axborot-ta'lim tizimi muntazam tashkil etilgan ma'lumot uzatish vositalari, axborot resurslari, o'zaro hamkorlikda ishlash protokollari, texnik-dasturiy va tashkiliy-uslubiy ta'minotlar majmuasidan iborat bo'lib, foydalanuvchilarning ta'lim ehtiyojlarini qondirishga yo'naltirilgan. Masofaviy o'qitish uzluksiz ta'lim shakllaridan biri hisoblanadi.

Masofaviy o'qitish deganda o'qituvchi va o'quvchi bir biridan vaqt va fazo bo'yicha ajralgan holda bilimlarni uzatishning har qanday turi tushuniladi.

Masofaviy o'qitishning asosiy tamoyili o'qituvchi va o'quvchining to'g'ridan-to'g'ri uchrashuvlarini ta'minlamasdan ular o'rtasida interaktiv muloqotni o'rnatish, tanlangan kurs bo'yicha ma'lum bilim va ko'nikmalar massivini mustaqil o'zlashtirishdir.

An'anaviy va masofaviy o'qitish bir biridan ancha farq qiladi. Bular:

- 1) o'qituvchi va o'quvchining fazo jihatdan ajralganligi;
- 2) ta'lim jarayonida o'quvchining faol ishtirokini kuchaytirish: ta'lim maqsadlarini belgilash, o'qitish shakli va sur'atini tanlash;
- 3) masofadan turib o'rganish uchun mo'ljallangan materiallarni tanlash.

Masofaviy o'qitishni rivojlantirishning asosiy muammosi telekommunikatsion muloqot muhiti talablariga javob beradigan o'qitish metodlari va texnologiyalarini yaratish hisoblanadi.

Elektoron o'quv qo'llanmani ishlab chiqishdagi talablar

Elektron o'quv qo'llanma tizimidan foydalanuvchi samarali foydalanishi uchun tizim interfeysi soda vatushunarli bo'lishi kerak. Ekranda axborotlarni aks ettirishda quyidagi talablar qo'yiladi:

- ekranda aks ettiriladigan axborot tushunarli, mantiqan bog'langan, mazmunivamaqsadigako'raguruhlarga ajratilgan bo'lishi kerak;
- axborotlarni tashkil etishda ortiqcha kodlashtirish va noto'g'ri, tushunarsiz qisqartmalardan foydalanmaslik kerak;
- foydalanuvchi uchun odatiy bo'lgan atamalar o'rniga axborot texnologiyalariga oid atamalardan foydalanishni minimallashtirish;
- axborotlarni aks ettirishda ekranning chetki qismlaridan foydalanmaslik;
- ekranda faqat foydalanuvchi ayni paytda qayta ishlayotgan axborot bo'lishi kerak;

Hozirgi paytda elektron o'quv qo'llanmalarga quyidagi talablar qo'yilmoqda:

1. Tanlangan kurs bo'yich axborotlar yaxshi strukturalashtirilgan va tugallangan bo'lishi kerak;
2. Har bir qism axborotni matn bilan birga audio va video ko'rinishda taqdim etishi kerak.
3. Murakkab model yoki qurilmalarni tasvirlab beradigan rasmlarda kursor rasmning elementlari boylab harakatlanganda unga sinxron ravishda paydo bo'ladigan va yo'qoladigan shu element haqida ma'lumot beradigan tushuntirishlar bo'lishi kerak;
4. Matnli qism kerakli axborotni izlash vaqtini qisqartirish uchun ko'plab gipermatnlarga, shuningdek qidiruv tizimiga ega bo'lishi kerak.
5. Oddiy holatda tushunish qiyin bo'lgan bo'limlar videoma'lumotlar va animatsiyalar bilan boyitilishi kerak. Bu holda axborotni qabul qilish uchun ketadigan vaqt an'anaviy o'quv qo'llanmalarga qaraganda 5-10 marotabagacha qisqarishi mumkin;
6. Audioma'lumotlarning bo'lishi muayan mavzularni o'zlashtirishda juda samarali hisoblanadi

Elektron o'quv qo'llanmalar 3 ta asosiy rejimda ishlashi mumkin:

– Sinovsiz o'rgatish

– Sinovli o'rgatish. Bu holda har bir bob (mavzu)

oxirida foydalanuvchi shubob

(mavzu) niqanchalik darajada o'zlashtirganligini aniqlash uchun bir qancha savollarga javob berish taklif etiladi

– Test nazorati o'rganilgan kurs bo'yicha o'zlashtirish darajasini aniqlash uchun mo'ljallangan

Elektron o'quv qo'llanmat tarkibiga nazorat vositalari ham bo'lishi kerak, chunki bilimlarni nazorat qilishda bilim jarayonidagi asosiy muammolardan biri hisoblanadi.

Hozirga qadarta bilimlarni nazorat qilishning og'zakivayoz mashakllarida

nfoydalanilgan. Hozirgi paytda esa turli xil test o'tkazish usullaridan foydalanilmoqda.

Ma'lumki biror bir predmet sohani samarali egallash uchun nazariy qismini o'rganish bilan birga masalalarni yechish uchun amaliy ko'nikmalarga ham ega bo'lish kerak. Buning uchun o'rganilayotgan jarayon va hodisalarning fizik modellarini qurish, masalani yechish algoritmlari va dasturlarini loyihalashni o'rganish kerak. Bularni amalga oshirish uchun elektron o'quv qo'llanma tarkibiga turli xil grafik va dasturiy vositalar kiritilishi mumkin.

Elektron o'quv qo'llanmaning sifati va asosiy ko'rsatkichlari

Elektron o'quv qo'llanma mustaqil o'rganish uchun zarur bo'lgan barcha ma'lumotlarni, shu bilan birga berilgan mavzu bo'yicha olingan bilimlarni nazorat qilish uchun amaliy va test masalalarini o'z ichiga olishi kerak. Bundan tashqari elektron o'quv qo'llanma oddiy dasrliklardan farqli ravishda shunday ishlab chiqilishi kerakki, u quyidagilarni ta'minlasin:

- kurs mazmunini batafsilroq (to'la) strukturalashtirish;
- interaktivlik – foydalanuvchining faoliyatiga bog'liq ravishda ma'lumotlarning ko'rsatilishini o'zgartirish imkoniyati, shuningdek, o'rganish yo'nalishini o'zgartirish imkoniyati;
- kursning tushunchalarga oid qismida va nazariy ma'lumotlarning gipermatnli strukturasi (ta'riflarga havolalar);
- kuchli ko'rgazmali ma'lumotlardan foydalanish – turli xil rasmlar va tasvirlar, animatsiyalar va boshqa multimedia vositalari;
- bilimlarni mustahkamlash, olingan bilimlarni nazorat qilish va baholash uchun elektron o'quv qo'llanmada o'rnatilgan amaliy va nazorat vositalaridan foydalanish;
- turli xil elektron matnlar va grafik ta'lim materiallariga havolalar (giperhavlolar) tizimining mavjudligi.

Yuqorida sanab o'tilgan xususiyatlarni ta'minlash ushun elektron o'quv qo'llanmalarni yaratuvchilar elektron o'quv qo'llanmalarga qo'yiladigan

talablardan tashqari o'zining kurslari uchun mundarijalarni loyihalash texnologiyasi bo'yicha bilim va ko'nikmalarga ega bo'lishi kerak.

Elektron o'quv qo'llanmalarni ishlab chiqishdagi eng asosiy masala - bu elektron o'quv qo'llanmalarining sifati masalasidir. Sifatli ishlab chiqilgan elektron o'quv qo'llanma turli xil didaktik materiallar va ta'lim resurslarini o'z ichiga oladi. Bunday elektron o'quv qo'llanma birinchi o'rinda fanni mustaqil o'rganuvchi foydalanuvchilar uchun mo'ljallangan bo'lishi va ma'lumotlarni yetkazish usullari bilab farq qilishi kerak.

Psixolog va uslubchilarning fikrlariga ko'ra mustaqil o'rganish uchun mo'ljallangan elektron o'quv qo'llanmada sifatli tayyorlangan didaktik material o'rganuvchilarda mustaqil o'rganish uchun qiziqish, motivatsiya uyg'otishiga sabab axborotlarning kompyuter grafikasi va multimedia elementlari bilan elektron shaklda berilishi bilan birga bunday elektron o'quv qo'llanma bilan ishlaganda o'rganuvchining psixik faoliyati faollashadi.

Elektron o'quv qo'llanma ta'lim oluvchilarning mustaqil ishlashlari uchun zarur bo'lib u quyidagilarni ta'minlaydi:

- O'rganilayotgan materialni tushunishni yengillashtiradi. Chunki elektron o'quv qo'llanmalar ma'lumotlarni yetkazib berishning turli shakllari: induktiv yondashuv, ovozli va emotsional xotira va h.k. larga asoslangan.
- Ta'lim oluvchining ehtiyojlariga, tayyorgarlik darajasiga, intellektual imkoniyatlariga moslashish imkoniga ega
- Murakkab hisoblashlar va shakl almashtirishlardan ozod etib fanning mazmuniga e'tibor qaratishga, ko'p miqdordagi misollarni qarashga va yechishga imkon beradi
- Ta'lim olishning barcha bosqichlarida o'z-o'zini tekshirishning keng imkoniyatlarini ta'minlaydi;
- Ishni tartibli va chiroyli tarzda bezab o'qituvchiga fayl yoki chop etilgan holda taqdim etish imkonini beradi

– Chegaralanmagan miqdorda tushuntirishlar, takrorlashlar va h.k. larni beradigan cheksiz sabr-toqatli ustoz vazifasini bajaradi

Elektron o'quv qo'llanma amaliy mashg'ulotlarda foydali hisoblanadi chunki u:

– Ko'p miqdordagi masalalarni yechishda kompyuterdan foydalanish imkonini beradi, olingan natijalarni tahlil qilish va ularning grafik interpretasiyasi uchun ketadigan vaqtdan ozod etadi

– O'qituvchiga mashg'ulotni kompyuterda mustaqil ish shaklida olib borish imkonini beradi va o'qituvchining faqat rahbar va konsultant vazifasida bo'lishini ta'minlaydi

– O'qituvchiga kompyuter yordamida ta'lim oluvchilarning bilimlarini tez va samarali nazorat qilish, nazorat materiallarinining mazmuni va murakkablik darajasini berish imkonini beradi

Elektron o'quv qo'llanma o'qituvchi uchun qulay chunki u:

– Ma'ruza va amaliyot darslariga o'zi xoxlagan materiallarni kiritish, auditoriya mashg'lulotlaridan tashqari talabalarning elektron o'quv qo'llanma bilan mustaqil ishlashlarini ta'minlash imkonini beradi;

– Uy vazifalari, topshiriqlar va nazoratlarni tekshirish bilan bog'liq ishlardan ozod etadi

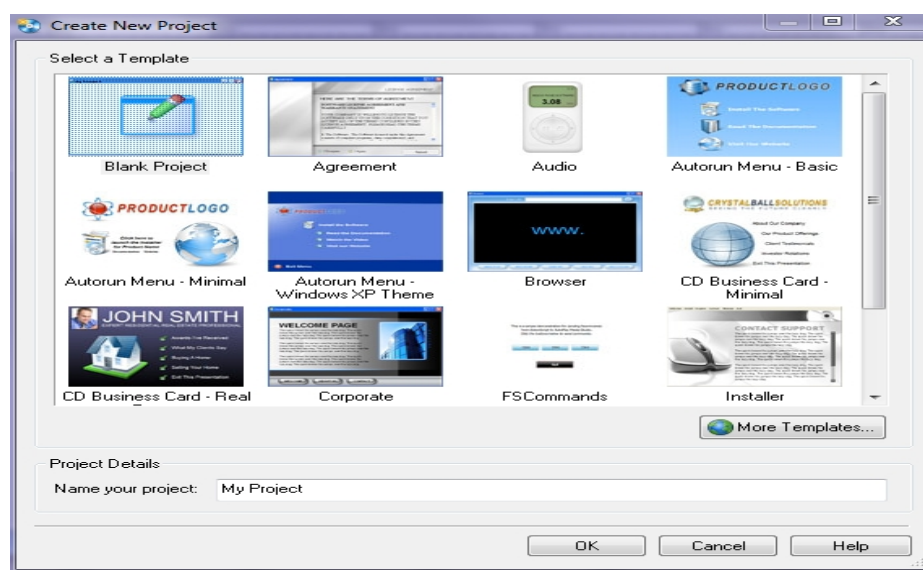
– Auditoriyada ko'riladigan va uyga berladigan misol va masalalarning mazmuni va miqdori munosabatlarini optimallashtirish imkonini beradi

– Uy vazifalari va nazoratlarda talabalar bilan individual ishlashga imkon beradi.

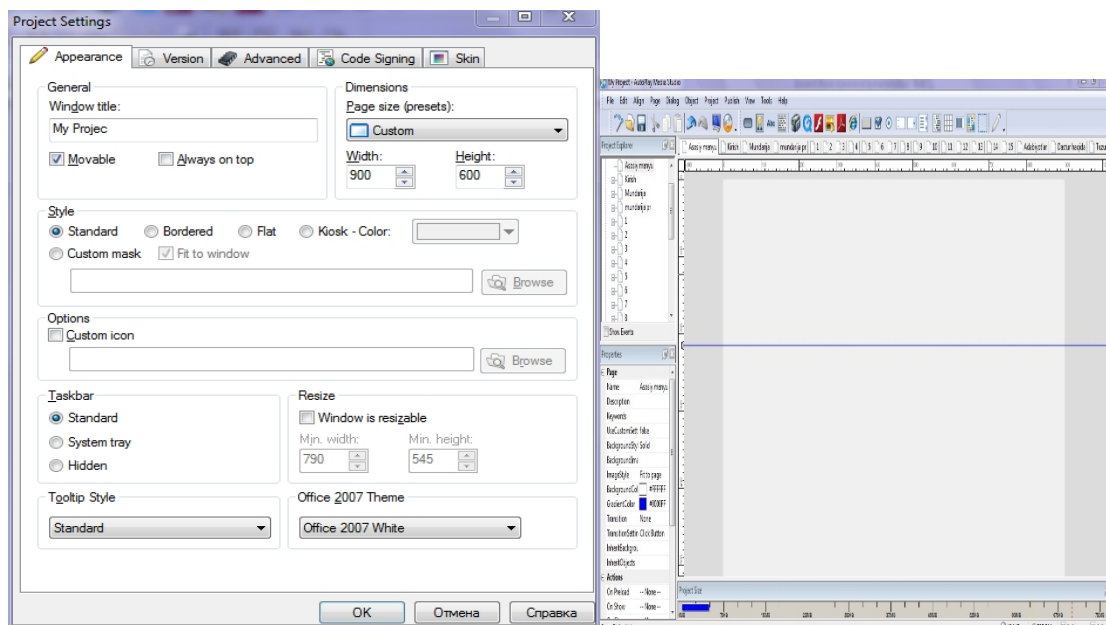
3.3.Ta'limda multimedia texnologiyalari fanidan elektron darslik yaratish

Endi AutoPlayda ssenariy yozish imkoniyatlaridan foydalanib, elektron o'quv qo'llanmani yaratish bilan bog'liq amaliy ish jarayoniga o'tamiz. Amaliy ishni dastlab dizayn tanlash va boshqaruv obyektlarini loyihalashtirishdan boshlaymiz.

1. AutoPlay dasturini ishga tushiramiz va taklif qilingan loyiha shablonlari orasidan "Blank Project" shablonini tanlaymiz.



2. "Project" menyusiga kirib, "Settings" bandini tanlaymiz va yuzaga kelgan „Project Settings“ sarlavhali muloqot oynasining "Appearance" sahifasidagi "Dimensions" bo'limiga o'tib, "Page Size" maydonidagi ro'yxatdan "Custom" satrini tanlaymiz va "Width" qiymatini 900 ga, "Height" qiymatini esa 600 ga o'zgartiramiz va OK tugmasini bosamiz.



1. AutoPlay dasturi muhitida 6 ta instrumentlar panelidan foydalanib elektron o'quv qo'llanma yaratishimiz mumkin bo'lib, ular quyidagilardan iborat :

1. Standard;



2. Objects;



3. Advanced objects;



4. Common;



5. Project;



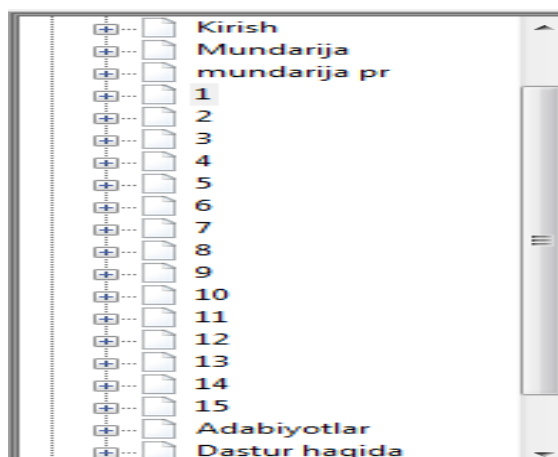
6. Align.



Shu panellardan foydalanib bosh sahifamizni tuzib olamiz



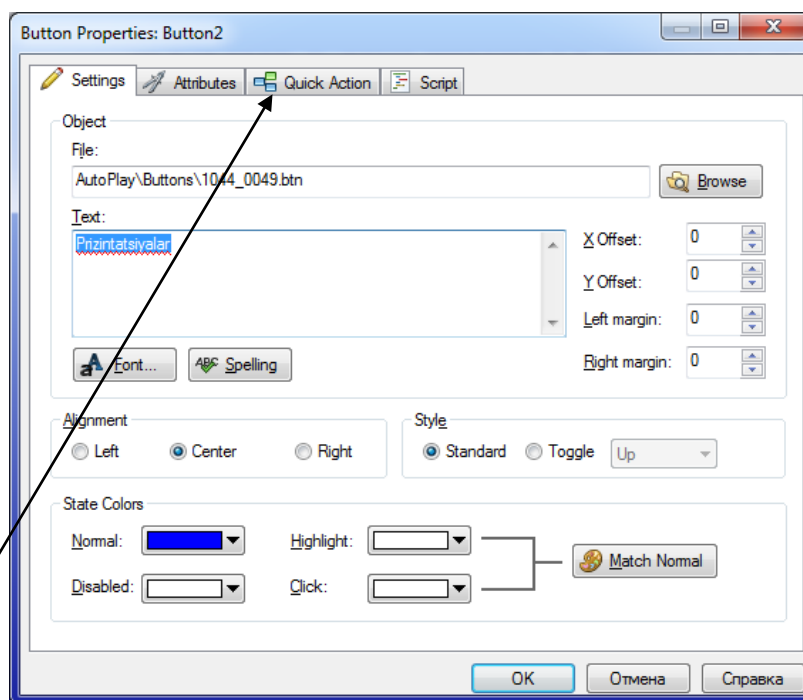
2. Bosh sahifani tuzib olganimizdan keyin “Page” bo‘limidan foydalanib yangi oynalar ochib olamiz



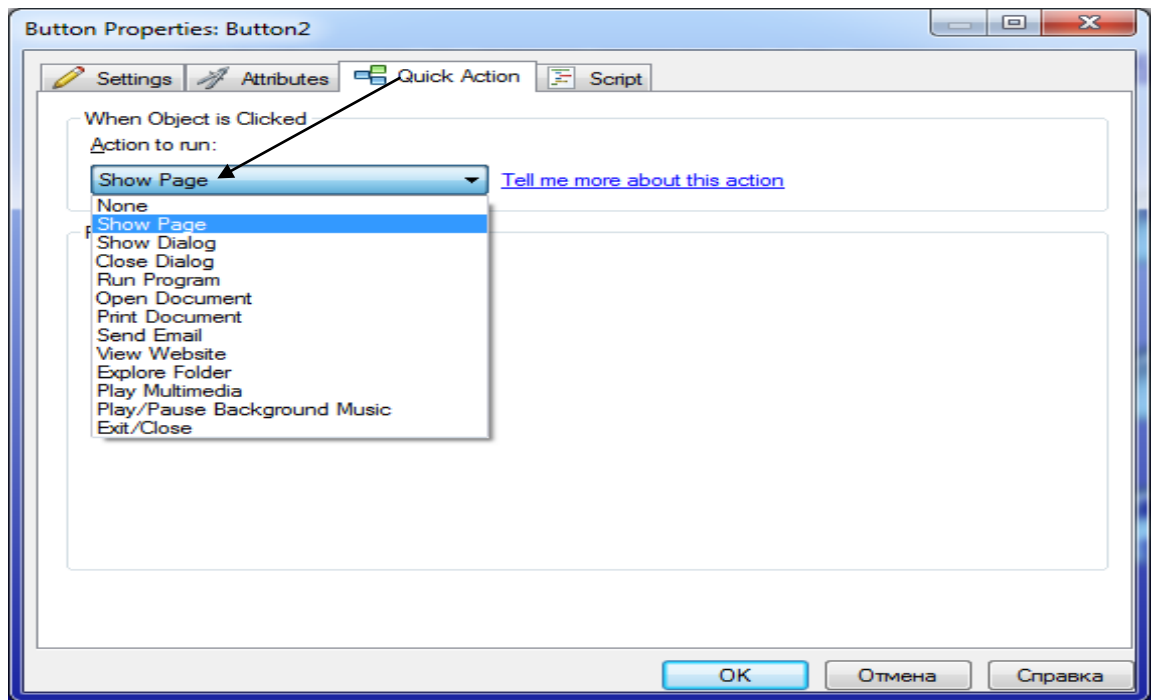
3. Keraklitugmanibosganimizdao‘shajoygakirishiuchunya’nimasalan “Prezintatsiyalar” tugmachasinibosganimizdatestlarniochibberishiuchun,



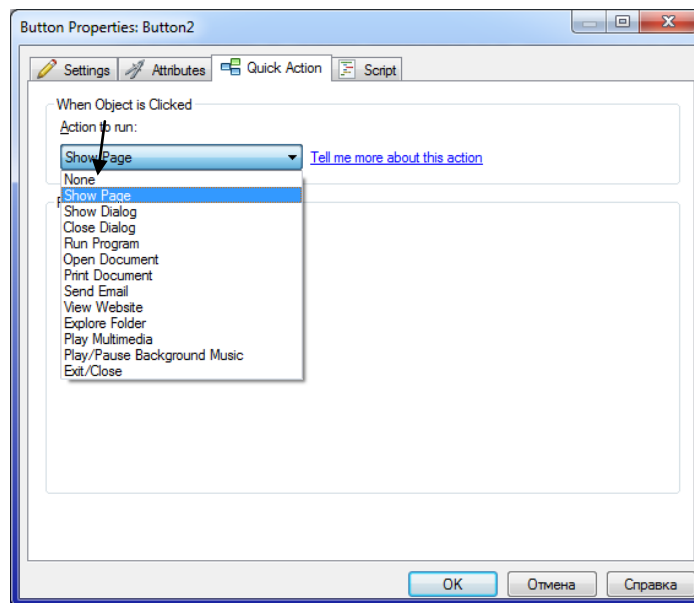
“Prezintatsiyalar” tugmachasini ustiga sichqonchaning chap tugmachasini ikki marta bosishimiz kerak. Shundan keyin quyidagi ekran hosil bo‘ladi.



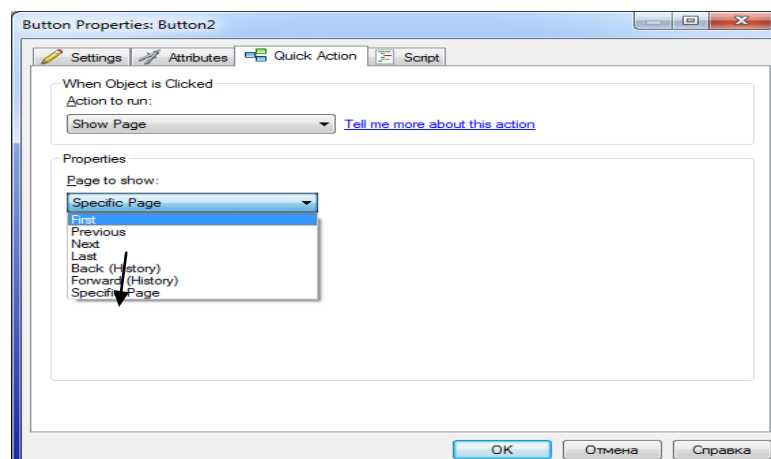
“Quick Action” bo‘limiga o‘tib , “Show Page” ni tanlab undan keyin



“Specifig page” bo‘limidan qaysi oynani ochishni so‘raydi.

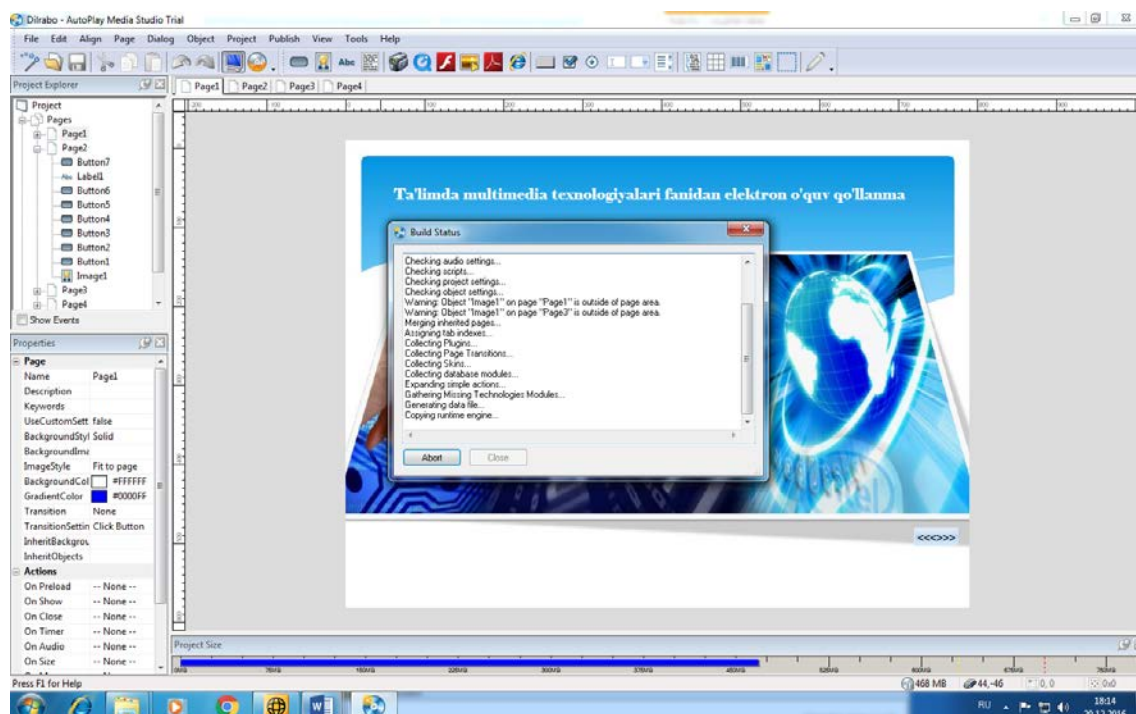


“Page name” bo‘limidano‘sha oynani nomini ko‘rsatamiz.



Va shu tarzda davom qilaveramiz.

Barcha oynalarni tuzib bo'lganimizdan keyin qilgan ishimizni F5 yoki tugmasini bosamiz





IV.Xulosa

Ta'lim jarayonini avtomatlashtirishning qulay vositalaridan biri bu ta'lim jarayonida turli xil elektron o'quv qo'llanmalar, o'rgatuvchi va nazorat qiluvchi dasturlardan foydalanishdir. Ushbu bitiruv malakaviy ishida "Ta'limda multimedia texnologiyalari" fani bo'yicha elektron o'quv qo'llanma yaratishning barcha nazariy va amaliy asoslari ishlab chiqildi va quyidagi natijalar olindi:

- elektron o'quv qo'llanmalar, ularning turlari va o'quv jarayonidagiahamiyati o'rganildi;
- elektron o'quv qo'llanmani ishlab chiqishdagi talablar, elektron darslkning sifati va asosiy ko'rsatkichlari o'rganildi;
- elektron o'quv qo'llanmalarni yaratish bosqichlari va tamoyillari o'rganildi;
- elektron o'quv qo'llanmalarni aratishning dasturiy vositalari, ularning turlari va afzalliklari o'rganildi;
- "Ta'limda multimedia texnologiyalari" fanidan elektron o'quv qo'llanmanining tuzilishi ishlab chiqildi;
- "Ta'limda multimedia texnologiyalari" fanidan elektron o'quv qo'llanma yaratildi;
- elektron o'quv qo'llanmadan foydalanish uchun ko'rsatmalar ishlab chiqildi;

Yaratilgan multimediali elektron o'quv qo'llanma mazkur fan bo'yicha ma'ruza, laboratoriya, mustaqil ta'lim doir bilimlarni o'z ichiga oladi. Bundan tashqari mazkur fan bo'yicha.Yaratilgan elektron o'quv qo'llanmadan talabalar va o'qituvchilar ta'lim jarayonida va mustaqil ishlashlari uchun foydalanishlari mumkin.

V.Foydalanilgan adabiyotlar

1. I.Karimov. Yuksakma'naviyat – yengilmaskuch. – T.: “Ma’naviyat”, 2008.
2. А.Ю.Гаевский. Информатика. Учебн. пособие. – Киев: «А.С.К.», 2006.
3. А.А.Бобцов, А.В.Лямин. Основы работы в среде Windows. Учебно-методическое пособие. – СПб., 2002.
4. А.Н.Лебедев. Windows 7 и Office 2010. – СПб.: «Питер», 2010.
5. <http://www.findsoft.ru/>. AutoPlay Media Studio 7.0 – быстрое создание мультимедиа-приложений.
6. <http://cs.usu.edu.ru/>. Мультимедиа.
7. <http://websound.ru/>. MIDI-технология.
8. <http://inf.yspu.yar.ru/>. Мультимедийные технологии.
9. <http://useragu.narod.ru/vbscript>
- 10.<http://www.3dnews.ru/software/autoplay-media-studio>
- 11.<http://en.wikipedia.org/wiki/AutoPlay>
- 12.<http://www.indigorose.com/products/autoplay-media-studio>
- 13.<http://mmbuilder.ru/publ/lessons/1>
- 14.<http://clubrus.kulichki.com/mmb.html>
- 15.<http://www.ziyonet.uz>

VI.Ilova





Название FAQ	
ПОИСК	🔍 ⏪ ⏩
Administrator	▼
Animatsiya	▼
Asinxron kommunikasiya	▼
Axborot	▼
Audioanjuman	▼
Axborot xavfsizligi	▼
Bilimlar bazasi	▼
Videoanjuman	▼
Virtual auditoriya	▼
Virtual laboratoriya	▼
Virtual haqiqiylik	▼
Gipermurojaat	▼
Gipermatn	▼
Gipermatnli tizim	▼
Gipermedia	▼