

## INFORMATIKANI O‘QITISHDA FLASH TEXNOLOGIYALARI IMKONIYATLARIDAN FOYDALANISH

**Yangiqo‘rg‘on tumani 16-sonli umumiy o‘rta  
ta’lim maktabi informatika fani o‘qituvchisi  
Homidov Inomjon**

**Annotatsiya:** Mazkur ishda maktablarda informatika fanini o‘qitishdagi zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish va shu pedagogic texnologiyardan biri bo‘lgan flash texnologiyasi yordamida dars jarayonini tashkil etilishi haqida qisqacha qisqacha ma’lumot berib o‘tilgan.

**Kalit so‘zlar:** Adobe, Adobe Flash, Text Tool, Flashing Tools, “Actions – Button”, “Actions – Frame”, Import to Stage.

Mustaqillik yillarida O‘zbekistonda barcha sohada bo‘lgani kabi axborot-kommunikatsiya texnologiyalari sohasida ham ulkan yutuqlar qo‘lga kiritildi. Buning evaziga esa ularni joriy qilish orqali barcha sohalarda unumdorlik, sifat va tezkorlik ko‘rsatkichlari yuqori darajaga ko‘tarildi desak mubolag‘a bo‘lmaydi. Ayniqsa, ta’lim tizimida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy qilish kadrlar tayyorlashning barcha bosqichlarida o‘quv samaradorligini sezilarli darajada oshishiga olib keldi. Chunki axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy qilish orqali ta’limni tashkil etish va boshqarishda qulay sharoit yaratish, o‘quv jarayonida esa o‘quv materiallarining ko‘rgazmaliligini ta’minlash va bularning evaziga ta’lim samaradorligi qanchalik ko‘tarilishi bugun hech kimga sir emas. Shu sababli ham respublikamizda bu boradagi ishlarni yanada takomillashtirish uchun juda keng masshtabda ishlar olib borilmoqda. Bunday ishlarni yanada rivojlantirish maqsadida ularning huquqiy asosini tashkil etuvchi Davlat miqyosidagi turli qonunlar qabul qilingan. Jumladan, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining «O‘zbekiston Respublikasi Milliy axborot-kommunikatsiya tizimini yanada rivojlantirish chora-tadbirlari to‘g‘risida» 2013 yil 27 iyundagi PQ-1989-son qaroriga muvofiq, O‘zbekiston Respublikasida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini rivojlantirishning ishonchli ko‘rsatkichlarini tizimli to‘plash va shakllantirish uchun shart-sharoitlar yaratish, shuningdek davlat va xo‘jalik boshqaruvi organlarida, mahalliy davlat hokimiyati organlarida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etish samaradorligini reytingli baholash tizimini joriy etish maqsadida 2013-

2020 yillarga mo‘ljallangan kompleks dastur ishlab chiqilgan [3, 4]. Bu borada dasturiy mahsulotlar industriyasini takomillashtirish va uning istiqbolli yo‘nalishlarini belgilash ishlari ham keng miqyosda olib borilmoqda. Barchamizga ma‘lumki axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini qaysi sohada qo‘llashimizdan qat‘iy nazar, o‘sha sohadagi masalalarni yechishda yoki turli vazifalarni bajarish uchun mo‘ljallangan maxsus dasturiy vositalardan foydalaniladi. Oxirgi vaqtlarda respublikamizda bu kabi dasturiy mahsulotlarni ishlab chiqish ko‘rsatkichlari yildan-yilga ko‘tarilayotganini kuzatishimiz mumkin.

O‘zbekiston Respublikasi Intellektual mulk agentligining ma‘lumotiga ko‘ra ro‘yxatdan o‘tkazilgan kompyuterlar uchun dasturlar va ma‘lumotlar bazalari taqsimlanishi yillar kesimida quyidagi diagrammada keltirilgan.

Bundan ko‘rinib turibdiki O‘zbekistonda dasturiy ta‘minot industriyasi sohada olib borayotgan ishlar yildan-yilga rivojlanayotganidan va ularni qo‘llanish sohalari kengayib borayotganidan darak beradi.

Ta‘lim tizimida esa bunday dasturlardan o‘quv materiallarini ko‘rgazmaliligini ta‘minlash, foydalanishga qulay holatga keltirish, umumlashtirish maqsadlarida qo‘llaniladi. Bu kabi dasturlarni yagona atamaga birlashtirib pedagogik dasturiy vositalar deb nomlanadi. Bunday dasturlarga turli elektron darsliklar, elektron qo‘llanmalar, elektron plakatlar, virtual stendlar, elektron entsiklopediyalarni misol qilib kiritish mumkin. Hammamizga ma‘lumki ko‘pchilik holatlarda bu kabi dasturiy vositalar tajribali dasturchilar tomonidan pedagoglar va psixologlar ko‘rsatmalari asosida ishlab chiqiladi. Ammo bugungi kunda turli ta‘lim muassasalari professor-o‘qituvchilari tomonidan ham bu kabi pedagogik dasturiy vositalar ishlab chiqilmoqda.

Pedagogik dasturiy vositalarda an‘anaga aylangan matnlar, rasmlar, nazorat testlari, audio va video materiallar, animatsiyalar bilan bir qatorda elektron annagramma, elektron rebuslarni tayyorlash ham mumkin. Ularning an‘anaviy (bosma) ko‘rinishdagi nusxalaridan farqi shundaki elektron ko‘rinishdagi annagramma yoki rebuslarni kompyuterda nafaqat ko‘rish, balki topshiriqni yechib, natijani kompyuter tekshirib beradi. Tekshirish uchun maxsus dinamik matn maydoni hosil qilingan bo‘lib, unda natija “To‘g‘ri” yoki “Noto‘g‘ri” kabi so‘zlar orqali chiqarib beriladi. Bu imkoniyat o‘quvchilarni topshiriqni to‘g‘ri yecha olmaganda, qayta-qayta ishlab ko‘rish imkonini beradi. Endi Flash dasturida bu



elektron manbani dasturiy ta'minotini yaratish bilan tanishib chiqamiz. Ishni bajarish quyidagi ketma-ketliklar yordamida amalga oshiriladi:

1. Flash dasturini yuklaymiz. Buning uchun Пуск > Все программы > Adobe > Adobe Flash buyrug'ini beramiz.

2. Dastur ishga tushgandan keyin rebusning savol yoki topshirig'ini Tools > Text Tool (T) uskunasi yordamida kiritamiz. Agar savol yoki topshiriq rasm yordamida berilgan bo'lsa, u holda File > Import > Import to Stage buyrug'i orqali to'g'ridan-to'g'ri ish maydoniga qo'yish mumkin. Agarda rasmdan ushbu faylda ko'p marta foydalaniladigan bo'lsa, u holda rasmni File > Import > Import to Library buyrug'i orqali faylning kutubxonasiga qo'yish ham mumkin. Chunki bu holda faylning kutubxonasidan zarur bo'lganda kerakli joyga tezkorlik bilan qayta qo'yish imkoniyati tug'iladi. Bunday holatlarda rasmda qanday savol yashiringanligini matnli ko'rinishda yozib qo'yiladi. Aks holda o'quvchining tasavvurida rasm ko'p ma'noli yoki nimani so'rayotganligi mavhum jumboq bo'lib qoladi.

3. Savolni kiritib bo'lgandan keyin, endi rebusning savoliga o'quvchi javobni elektron ko'rinishda kiritishi kerak bo'ladi. Buning uchun kiritish joyini aniqlab olish kerak. Odatda bunday kalit so'zlarni (javoblarni) kiritish uchun Flashing Tools > Text Tool (T) uskunasi foydalaniladi. Uning yordamida javob kiritiladigan matn maydoni chizib olinadi va uni belgilagan holda Properties panelidan Text type ro'yxatini ochib, unda matnning turini Input Text ko'rinishiga o'zgartiramiz. Var: maydoniga esa jav1 (1-javob degani)ni kiritamiz. SHu bilan javobni kiritadigan maydonimiz tayyor [1, 2].

4. Endi yuqoridagi maydonga kiritilgan javobni tekshirishni boshlash uchun shu maydonning to'g'risiga ixtiyoriy ko'rinishdagi tugma (button) hosil qilamiz. Buni chizish yo'li bilan yoki tayyor tugma shaklidagi rasmni import qilish orqali ham hosil qilsa bo'ladi. Chizilgan yoki import qilingan rasmni tugmaga aylantirish uchun uni belgilab, Convert to Symbol buyrug'i beriladi. Paydo bo'lgan Convert to Symbol oynasidan Type: > Button tanlab, OK tugmasi bosiladi. Belgilangan shakl tugmaga aylangandan keyin, unga nisbatan Actions oynasi faollashadi. Buni uni nomi "Actions – Frame" dan "Actions – Button"ga aylanganidan ham payqash mumkin. SHundan so'ng Actions oynasiga tugmaga tegishli bo'lgan vazifalarni amalga oshirish imkonini beradigan dastur kodini kiritishimiz kerak.

U quyidagilardan iborat:

```
on (press)
{
  nat = "";
  if (nat1 == "informatika" || nat1 == "Informatika" || nat1 ==
  "iNFORMATIKA" || nat1 == "INFORMATIKA")
  {
    nat = "To'g'ri";
  }
  else
  {
    nat = "Noto'g'ri";
  } // end else if
}
```

Bu yerda javob kiritilgandan keyin uni tekshirish amalga oshadi. Buning uchun tekshirish tugmachasini bosish kerak. Tugmani bosgandan keyin esa

on (press)

{

dastur natijani chiqarish harakatlarini boshlaydi. Uni navbatdagi matn maydoniga chiqaradi (uni hosil qilishni keyinroq ko'rib chiqamiz). Agar kiritilgan natija nat = "" quyidagi javoblardan biriga mos kelsa,

if (nat1 == "informatika" || nat1 == "Informatika" || nat1 == "iNFORMATIKA" || nat1 == "INFORMATIKA"), u holda dastur nat = "To'g'ri" ifoda natijasida "To'g'ri" deb javob chiqaradi. Aks holda, ya'ni yuqorida keltirilgan javob variantlaridan birortasiga ham to'g'ri kelmasa u holda nat = "Noto'g'ri" ifoda natijasida javobning noto'g'riligini anglatuvchi "Noto'g'ri" matni chiqariladi. Aslida javob variantlarining hammasi bir so'zni anglatadi. Ammo dastur tekshirganda xattoki kiritilgan simvollarning katta-kichikligiga ham e'tibor bergan holda taqqoslaydi. SHu sababli ham katta va kichik simvollar aralashgan javobning barcha variantlari javoblar sifatida qabul qilinishi kerak.

5. Endi javobni to'g'ri yoki noto'g'riligini chiqarib beruvchi matn maydonini hosil qilamiz. Flashing Tools > Text Tool (T) uskunasiidan foydalanib javob

chiqariladigan matn maydoni chizib olinadi va uni belgilagan holda Properties panelidan Text type ro'yxatini ochib, unda matnning turini Input Text ko'inishiga o'zgartiramiz. Var: maydoniga esa nat1 (1-natija degani)ni kiritamiz. SHu bilan javobni chiqaradigan maydonimiz tayyor.

Olingan natijaga to'laqonli sinovdan o'tkazish uchun Ctrl+Enter klavishalar kombinatsiyasini yoki Control menyusidan Test Movie buyrug'i beriladi. Bu buyruq alohida oynada Flash Player dasturida siz yaratgan manbani ochib ko'rish va ishlatish imkonini beradi.

Xulosa qilib aytganda, o'quv jarayonlarida pedagogik dasturiy vositalar yaratish va joriy qilish o'quv samaradorligini oshirishda muhim ahamiyat kasb etadi. Shu sababli ham barcha fanlarni o'qitishda zarur bo'ladigan amaliy dasturiy vositalardan foydalanish, shuningdek pedagogik dasturiy vositalarni ishlab chiqish va ulardan foydalanish ko'lamini yanada kengaytirish jamiyatning barcha jabhalarida yuksak malakali kadrlar tayyorlash masalasiga o'z hissasini qo'shadi.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:**

1. К.Голомбински, Р.Хаген. Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа «Питер» 2013.
2. Adobe Flash CS6 Revealed - Jim Shuman, Adobe. 624-c. ADOBE FLASH CS6 REVEALED introduces. 2013.
3. <http://www.ccitt.uz> – O'zbekiston Respublikasi aloqa, axborotlashtirish va telekommunikatsiya texnologiyalari davlat qo'mitasi.
4. <http://www.lex.uz> - O'zbekiston Respublikasi Qonun hujjatlari ma'lumotlari milliy bazasi.

---

# Research Science and Innovation House