



SCRATCH TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANIB ELEKTRON O'QUV ADABIYOTLARINI YARATISH IMKONIYATLARI

Djurayeva Feruza Abdumuxtarovna

Andijon iqtisodiyot va qurilish instituti "Amaliy matematika va informatika" kafedrasida assistenti.

<https://www.doi.org/10.5281/zenodo.7940731>

ARTICLE INFO

Received: 06th May 2023

Accepted: 15th May 2023

Online: 16th May 2023

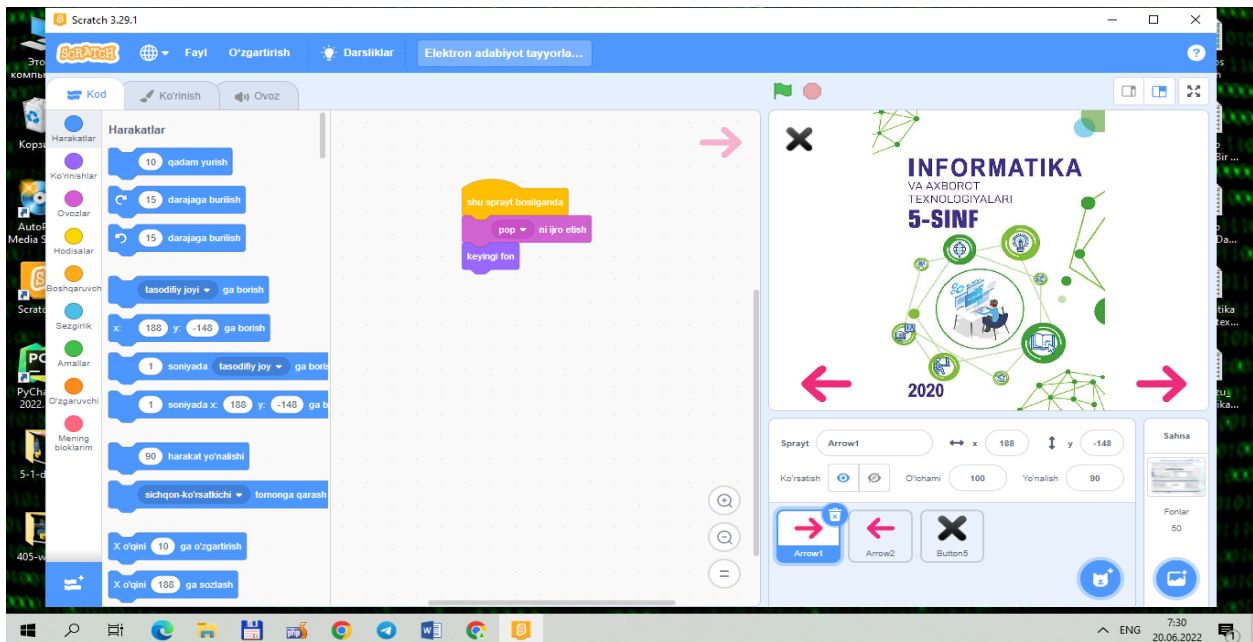
KEY WORDS

Sprayt, Scratch, "Zakovat", "Zinama – zina".

ABSTRACT

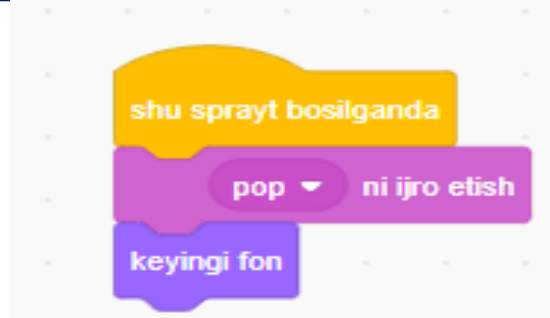
Ushbu maqola ta'lim tarbiya berish usullarini osonlashtirish, ta'lim oluvchining eslab qolish darajasini oshirishda yordam beruvchi dasturiy vosita "Scratch" haqida bo'lib, uning imkoniyatlari yoritilgan. Unda o'quv adabiyotini yaratish texnologiyasi ko'rsatib o'tilgan.

Scratch deyarli har qanday yoshdagi odamlarga mos keladi. Scratch dasturida mashg'ulotlarni undagi ma'lumotlar, tayyorlanish darajasiga qarab foydalanish mumkin. Scratch dasturida tayyorlangan o'quv adabiyotlarini asosan qo'llaniladigan kitoblarni o'qib yurish maqsadida jamlash, ularni mustaahkamlash uchun esa mustaqil yechish o'quvchilarni ya'ni: "Zakovat", "Zinama – zina" o'yinlarini tayyorlash o'quv adabiyoti sifatida foydalanish mumkin.



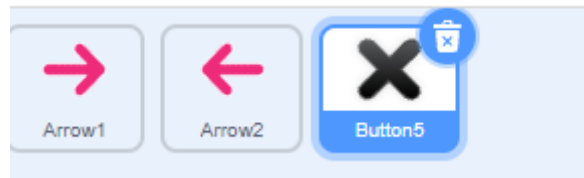
1-rasm. Scratch dasturi yordamida o'quv adabiyoti 5 – sinf I va AT darsligi

Bu darslikni tayyorlashda asosan 3 ta Spraytdan foydalanilgan, darslikdagi o'qish uchun ma'lumotlar esa fon sifatida joylashtirildi.

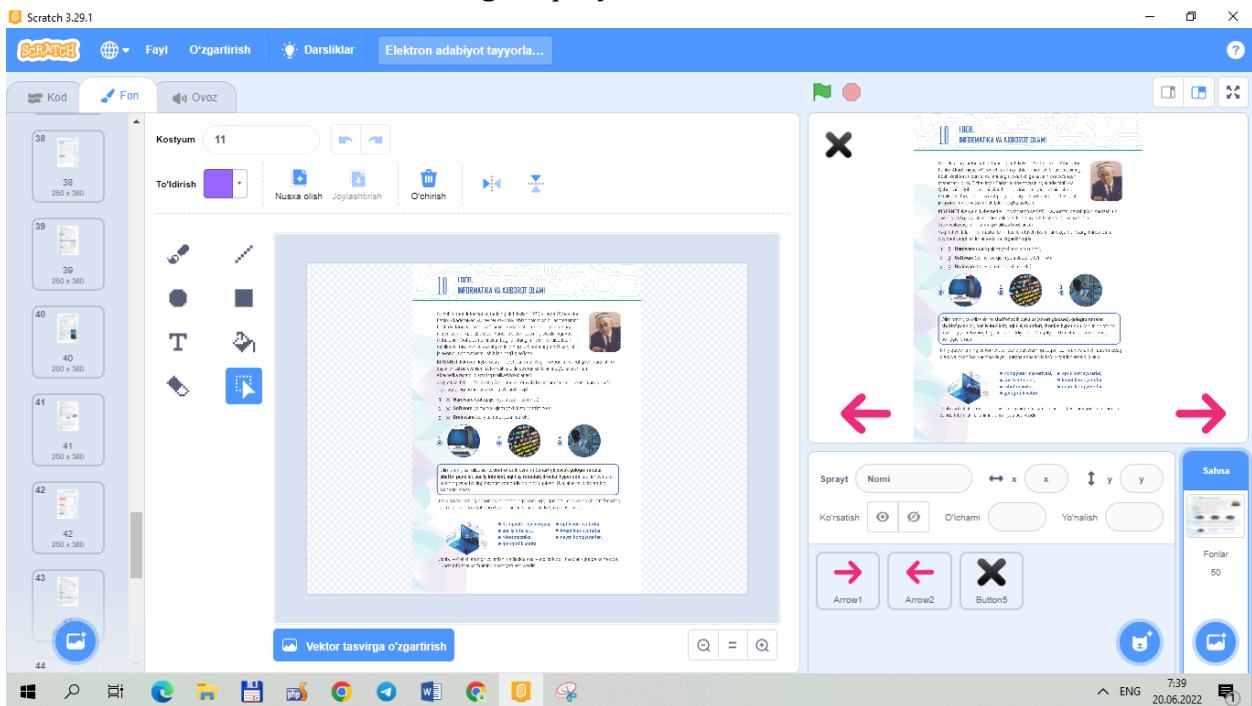


2-rasm. Scratch dasturi electron adabiyot tayyorlashda o'tkazish tugmasi kodi.

Asosan o'tkazish spraytlariga kitobimiz ma'lumotlari rasm bo'lganligi uchun fon sifatida oldik, vazifani esa shu sprayt bosilganda keyingi fonga o'tish kerakligini ko'rsatib qo'ydik. Shu tugmani bosganda har safar ovoz chiqadi bu esa tugma bosilganligi haqida bildiruvchi vazifasini bajaradi.



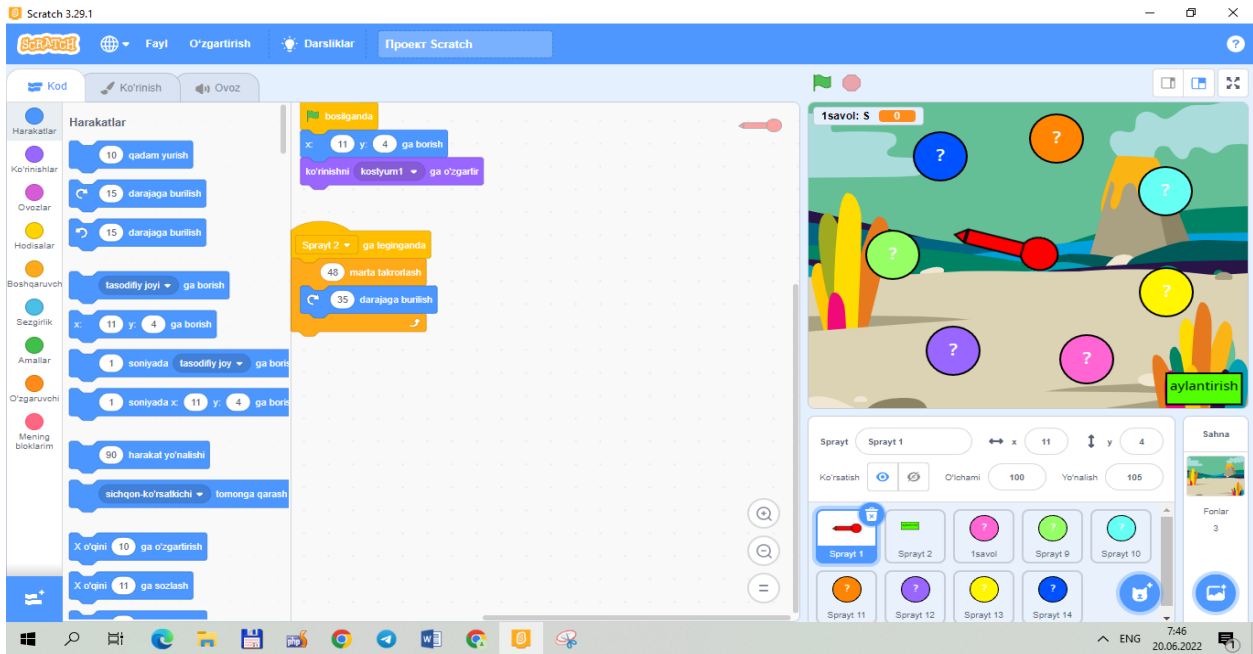
3-rasm. Scratch dasturi ishlatilgan spraytlar



4-rasm. Scratch dasturi chaqirilgan fonlar

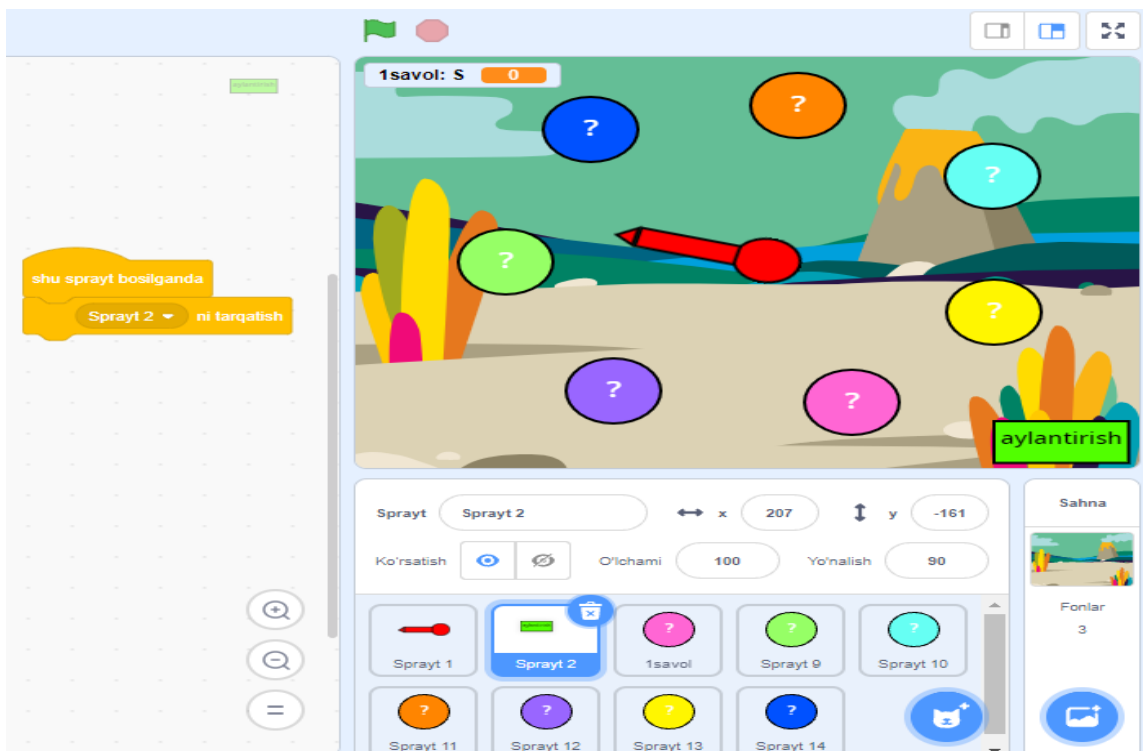
Bu tayyorlangan adabiyot faqat o'qish vazifasini bajaradi, bundan ko'rinib turibdiki ma'lumotlarni o'qib beruvchi dasturlar yokim doc, pdf darsliklar juda ko'p. Scratch dasturining yana bir yaxshi tomoni u dasturlash tilidir, soda ko'rinishi mimkun lekin imkoniyatlari yuqori. Scratch asosan o'yin texnologiyalariga moslangan dasturlash tili bo'lganligi uchun biz o'quv adabiyoti sifatida darslarni mustahkamlashda mustahkamlovchi dasturlar tuzish orqali electron adabiyotlar yaratishni maqsad qilib oldik.

O'yin texnologiyalari orqali o'quvchining darslarni mustahkamlash va doimiy takrorlab turish imkoniyatini qiziqarli tashkil qiladi. Asosan o'quvchi natijaga intilish, bosqichlardan o'tish uchun kurashadi. Pedagoglar ham darslarni mustahkamlash jarayonida bu o'yinlardan foydalanishi mumkin bo'ladi.

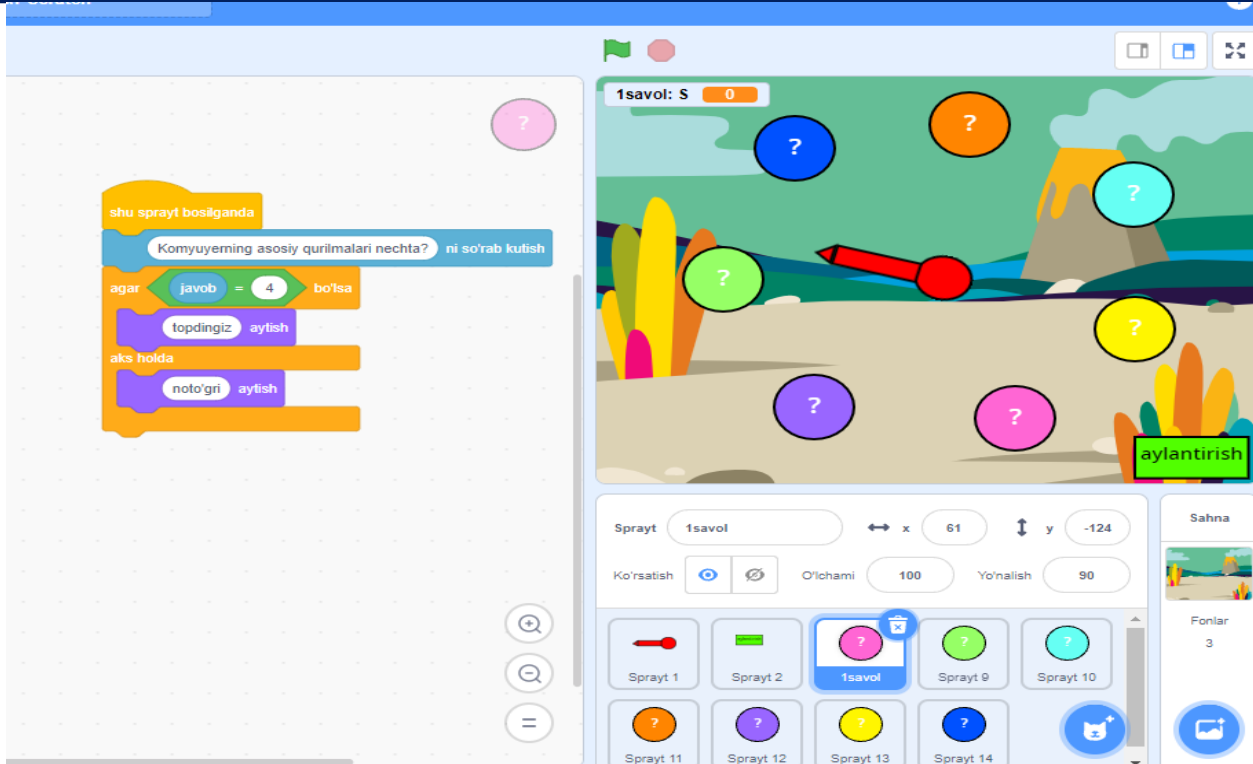


5-rasm. Scratch dasturi "Zakovat" o'yini

Bunda asosan aylantirish tugmasi bosilganda strelkamiz savollarni tanlaydi va savol ustiga bosilganda savol chiqadi.



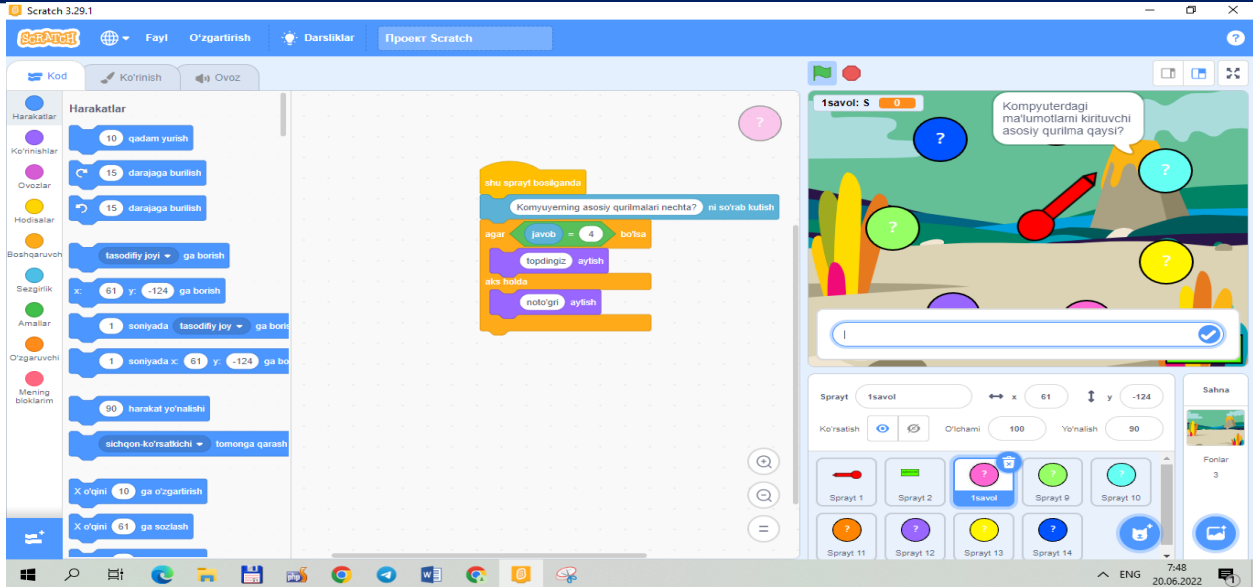
6-rasm. Scratch dasturi aylantirish sprayti kodi



7-rasm. Scratch dasturi savol sprayti kodi

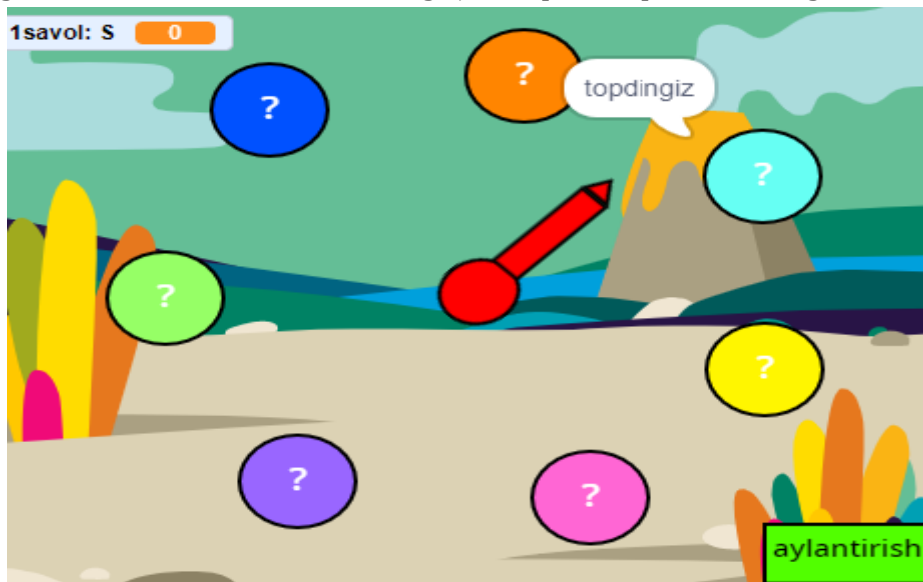


8-rasm. Scratch dasturi ishlashi



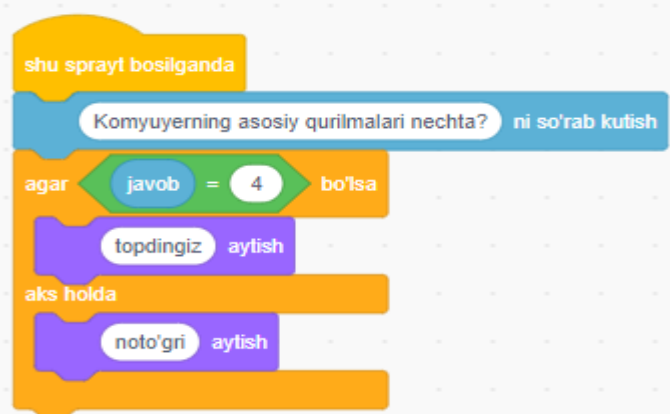
9-rasm. Scratch dasturi savol tanlangada

Tanlangan savol ochiladi. Ushbu savolga javob pastki qismda ochilgan oinaga yoziladi.



10-rasm. Scratch dasturi ishlatilganda javobni tekshirish

Savolga to'g'ri javob yozilgan bo'lsa "topdingiz", noto'g'ri javob yozilgan bo'lsa "noto'g'ri" degan javob ekranda paydo bo'ladi.





11-rasm. Scratch dasturi savol sprayti bloklari

O'quvchi to'g'ri javob bergandan so'ng esa tanlagan savol g'oyib bo'ladi bu esa ko'rinishlardan yashirin blogi orqali amalga oshiriladi.

Bundan ko'rinib turibdiki, har qanday ta'lim shaklida, turida ushbu dasturni qo'llash, yuqori natijalarga olib kelishi mumkin. Fanni o'rgatishda uni mustaxkamlash asosiy jarayon sanaladi. Shu jarayonda ta'lim oluvchini zeriktirib qo'ymagan holda, turli qiziqarli o'yinlardan foydalanilsa, yanada samarali natijalarga erishish mumkin.

References:

1. Elektron kitoblar: raqamli qurilmalar va qo'shimcha yangi texnologiyalar nashriyot sanoatining qiyofasini qanday o'zgartirmoqda", jild. 2012 yil, 26 № 4, 219-235 betlar. Grajek, S.
2. I.Isoqov, Abdurahimov D., Toshtemirov D.E. «Informatika va axborot texnologiyalari», O'quv qo'llanma, Guliston, 2014 y.
3. F.Djurayeva "O'quv jarayonida "Scratch"dan foydalanishning maqsadi" Ilm-fan taraqqiyotida zamonaviy metodlarning qo'llanilishi mavzusidagi ilmiy onlayn konferensiya to'plami, 2022 yil 4-son, 33-36-betlar.
4. www.infomicer.net – Elektron darsliklar, entsiklopediyalar, multimedialar va boshqalar.