

KOMPYUTERLI ANIMATSIYANI O‘QITISHDA “G‘OYALAR QUTISI” METODIDAN FOYDALANISH

*Z.R.Bakiyeva-Nizomiy nomidagi TDPU
Axborot texnologiyalari kafedrasida
dotsenti, p.f.f.d., PhD*

Bugungi kunda kompyuterli animatsiyani o‘qitishda ta’lim samaradorligini oshirishga xizmat qiluvchi usul va materiallarni loyihalash va qo‘llash yo‘li bilan ta’lim jarayonini optimallashtirish tamoyillari asosida takomillashtirishdan iborat. Talabalarga kompyuterli animatsiyani o‘qitishning zamonaviy ta’lim texnologiyalari orqali o‘qitish bo‘yicha metodikasini ishlab chiqish alohida ahamiyat kasb etadi.

Kompyuterli animatsiyani talabalarga o‘rgatishda amaliy mashg‘ulotda barcha talabalarga mavzuni o‘zlashtirish uchun “G‘oyalar qutisi” nomli metod qo‘llanildi.

G‘oyalar qutisi Fritz Tsviki tomonidan ko‘p o‘lchovli muammolardagi munosabatlarning umumiy to‘plamini tizimli ravishda tuzish va tadqiq qilish usuli sifatida ishlab chiqilgan morfologik tahlil usulining hosilasidir.

Ushbu texnikaning bizga ko‘proq yoqadigan Idea Box varianti Maykl Mixalko tomonidan “O‘ychan o‘yinchoqlar” kitobida tasvirlangan, u hamma uchun javonda bo‘lishi kerak. Idea Box - bu matritsa vositasi bo‘lib, unda siz dizaynning barcha turli parametrlarini aniq ko‘rishingiz uchun kiritasiz.

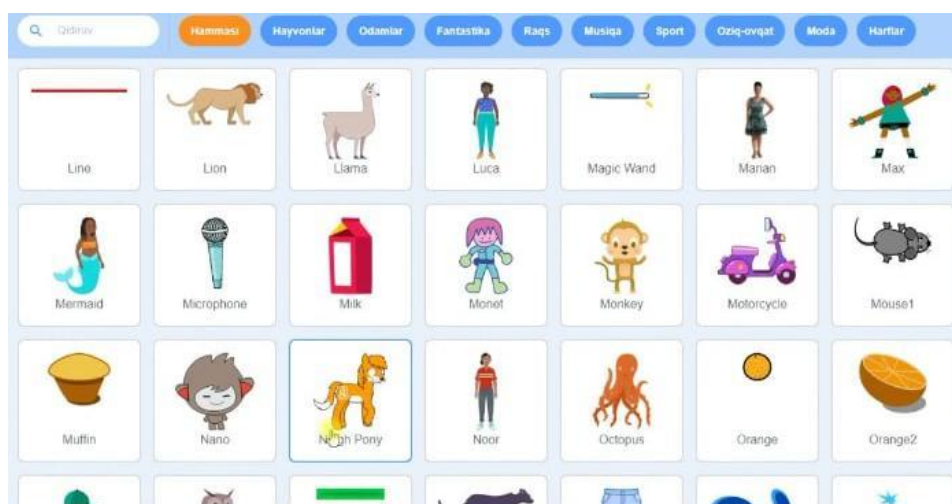
G‘oyalar qutisi. Yangi g‘oyalar va ixtirolar allaqachon mavjud qismlar va parchalarning oddiy kombinatsiyasi. Fikrlar to‘plami, mavjud bo‘lgan ma’lumotni egallab oladi, turli parametrlarni birlashtiradi va yangi g‘oyalarning paydo bo‘lishini rag‘batlantiradi.



1. Muammoni shakllantirish.

2. Vazifa parametri tanlanadi. Masalan, multfilm yaratishda quyidagi parametrlardan birini tanlashingiz mumkin: sprayt, shakli, tuzilishi va xarakteri. Muhim bo'lgan narsani tanlang. Buni amalga oshirish uchun o'zingizdan so'rang: "Agar biz ushbu sifatni olib tashlasak, bu vazifa mavjud bo'ladimi?"

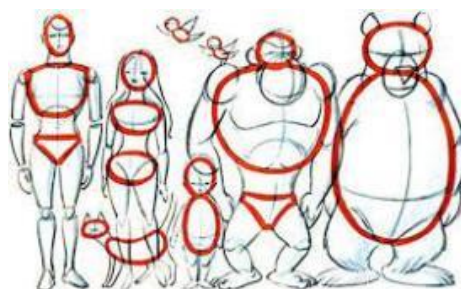
Sprayt	Shakli	Tuzilishi	Xarakteri
Hayvonlar	Uchburchak	Katta	Quvnoq
Odamlar	To'rtburchak	Kichkina	Xafa
Fantastika	Doira	Mitti	Yovuz
Raqs	Silindr	Gigant	Mehribon
Sport	Kubik	Yapaloq	Tentak



Sprayt	Shakli	Tuzilishi	Xarakteri
Hayvonlar	Uchburchak	Katta	Quvnoq
Odamlar	To'rtburchak	Kichkina	Xafa
Fantastika	Doira	Mitti	Yovuz
Raqs	Silindr	Gigant	Mehribon
Sport	Kubik	Yapaloq	Tentak

3. O'zgarishlarning ro'yxatini tuzing.

Tasvirlab bering: qanday sprayt yasalgan –hayvon, odam, fantastika va ...



qanday shakl – uchburchak, to‘rtburchak, doira va ...



xarakteri qanday bo‘ladi – quvnoq, xafa, yovuz, tentak.



O‘ylaginingizni yozing.



Yechim: Multfilm yaratishda personajni umumiy qanday bo‘lish jihatlari olinadi. Va bu personajni qanday xarakterga ega ekanligini yaratish mumkin bo‘ladi.

Bunda yaratuvchi nafaqat oddiygina multfilm yaratish balki noodatiy takrorlanmas bo'lgan multfilm qahramoni yaratishni ham bilib oladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Bahadirovna, S. D. (2022, February). Enrich educational content through multimedia resources using digital technologies. In Conference Zone (pp. 220-221).
2. Uroкова, S., & Tuhtashev, U. (2019). Trends of electronic education development. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7(12), 768-771.
3. Kadirbergenovna, B. L. (2023, November). Distance education system as a modern method of training. In E Conference World (No. 2, pp. 97-102).
4. Kadirbergenovna, B. L. (2023, November). Methodology for organizing the process of distance education and its teaching. In E Conference World (No. 2, pp. 160-164).
5. Muratov, E. I. (2020). Improving the quality of the educational system of higher educational institutions by means of the involvement of students in the educational process with the use of analytical possibilities of neural network technologies. *Theoretical & Applied Science*, (9), 21-23.
6. Abduxakimovna, A. S. (2021). Use of multimedia technologies in the development of intellectual skills of students of pedagogical higher education institutions. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 8(1), 1483-1488.
7. Абдурахманова, Ш. А. (2014). Об одном аспекте профессиональной направленности обучения математике в профессиональных колледжах. *Молодой ученый*, (10), 337-339.
8. Мамаражабов О.Э. “Булутли технологиялар асосида тармоқ сервисларидан фойдаланиш” KASB-HUNAR TA'LIMI Ilmiy-uslubiy, amaliy, ma'rifiy jurnal 2022-yil, 3-son 6. 24-27.
9. Mamarajabov O.E. Benefits of Using Information Technology in the Education System //Vocational Education. Tashkent, 2019. No.1. P. 55-59

10. Бакиева, З. Р. (2022). Талабаларга компьютерли анимацияни ўқитишда анимация яратиш босқичлари. *Digital technologies in innovative education problems and solutions*, 1(1), 206-210.

11. Бакиева, З. Р., & Мамараджапов, О. Э. (2017). К вопросу о мобильном обучении с помощью современных технологий и язык программирования java. In *Информатика: проблемы, методология, технологии* (pp. 13-16).

12. Бакиева, З. Р., & Мухаммадхўжаев, Б. Б. (2018). Возможности информационно-коммуникационных технологий в формировании личности учащихся.

TA'LIMNING UZVIYILIGINI TA'MINLASHDA YOSHLARNI KASBGA YO'NALTIRISH MASALALARI

S.A.Baltabayev-Nizomiy nomidagi TDPU
Texnologik ta'lim metodikasi kafedrasi
dotsenti

M.M.Turasheva- Nizomiy nomidagi
TDPU *Texnologik ta'lim* yo'nalishi
magistri

Ta'lim tizimida umumiy o'rta, kasb-hunar va oliy ta'limning uzluksizligini ta'minlash sharoitida yoshlarni kasbga yo'naltirish masalalari muhim o'rin tutadi. Kasbga yo'naltirish yoshlarga kelajakdagi martaba yo'llari haqida g'oyalarni rivojlantirishga yordam beradi va ta'limning turli darajalari o'rtasidagi bog'liklarni ta'minlaydi. Bizning fikrimizcha ushbu mavzu doirasida ko'rib chiqilishi mumkin bo'lgan ba'zi asosiy jihatlar quyidagilardir:

Kasbiy ta'limning integratsiyasi: umumiy o'rta ta'limdan oliy ta'limgacha kasbiy ta'lim dasturlarini joriy etish. Bu kasb bo'yicha maslahatlar, kasbiy testlar va turli kasblarning talablari va istiqbollari haqida ma'lumot berishni o'z ichiga oladi.

Ishlab chiqarishdagi hamkorlik: Talabalarga turli kasblarning o'ziga xos xususiyatlarini yaxshiroq tushunishga yordam beradigan amaliyotlar, seminarlar va