

PEDAGOGIK MAHORAT

4
2021



PEDAGOGIK MAHORAT

Ilmiy-nazariy va metodik jurnal

4-son (2021-yil, avgust)

Jurnal 2001-yildan chiqa boshlagan

Buxoro – 2021

PEDAGOGIKA VA PSIXOLOGIYA 7

Махсудахон ПАРПИЕВА. Новые образовательные технологии как механизм повышения качества подготовки высококвалифицированных специалистов.....	7
Юлдуз АСАДОВА. Использование современной платформы moodle для самостоятельного обучения студентов на традиционных учебных занятиях.....	10
Xol XUDOYQULOV, Sitora SAIDMURADOVA. Malaka oshirishdagi o'qituvchilar kasbiy kompetentligi mezonlari va ularni tarbiylash bosqichlari.....	16
Maxmatmurod SHOMIRZAYEV, Jo'rabek AVAZOV. Oliy ta'lim tizimida bo'lajak muhandislarning tayyorlashning ba'zi jihatlari.....	21
Sevara BEKNIYAZOVA. Oliy ta'lim tizimida xorijiy til darslarida vebinar texnologiyalari orqali o'qitishning interaktiv usullari.....	26
Бобур АДIZОВ. Олий таълим муассасаларининг молиявий мустақиллигининг иқтисодий самарадорлиги.....	30
G'ulom XAKIMOV. Oliy ta'lim tizimi faoliyatini tashkil etishda uni boshqarish samaradorligini baholash.....	37
Madina TAIROVA. Ta'lim muassasalari tarbiyalanuvchilarining kasbiy faoliyatga oid rivojlanishlarida pedagog tarbiyachilar kasbiy faoliyat tizimini takomillashtirishning roli.....	41
Xilola XAYDAROVA. Axborotlashgan jamiyat sharoitida ota-onalarning virtual-pedagogik madaniyatining namoyon bo'lish shakllari.....	48
Хол ХУДАЙКУЛОВ, Шарофат ЧОРИЕВА. Использование схемы “почему?” при формировании и развитии коммуникативной компетенции учеников на уроках русского языка.....	54
Timur ERGASHEV. Boshqaruvning zamonaviy usullari, xalq ta'limi tizimida sifat menejmenti tizimini joriy etish bo'yicha xalqaro tadqiqotlarni o'rganish.....	58
Mehribon JUMAYEVA. Bo'lajak o'qituvchilarni innovatsion faoliyatga tayyorlashda zamonaviy yondashuvlar.....	62
Эркин ЖУМАЕВ, Раъно САЛОМОВА. Основными структурными компонентами инновационной деятельности учащихся старших классов.....	67
Bekzod BARATBAYEV. Rossiya milliy taraqqiyot modelining rivojlanish bosqichlari.....	72
Нодира МУСАЕВА. Развитие теоретических положений таксономии учебных целей.....	76
Suhrob RUSTAMOV. Oliy ta'limda elektr yuritma asoslari fanini o'qitishda innovatsion ta'lim metodlari va ularning ahamiyati.....	81
O'tkir O'TANOV. Vatanparvarlik – yuksak ma'naviy-axloqiy fazilat sifatida.....	86
Xol XUDOYQULOV, Dilfuza BOBOQULOVA. Bozor talabi asosida o'quvchilarga tadbirkorlik, tejankorlik va iqtisodiy tarbiya tushunchalarini shakllantirishning ahamiyati.....	89
M. DAMINOVA. ALOHIDA Yordamga muhtoj bolalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish.....	93
Shaxnoza YAKUBOVA. Zamonaviy psixologiyada shaxs hayotini loyihalashtirishda biografik metodning ahamiyati.....	98
Gulnoza QURBONOVA, Mexriniso KOYILOVA. Deviant xulqli o'smirlarni mehnat vositasida tarbiyalash.....	102
Ulug'bek JUMAYEV. O'smirlar ongi va tafakkuri rivojlanishida kompyuter texnologiyalari va internet ta'sirining psixologik tadqiqi.....	105
Azizjon SATVALDIYEV. Inson harakatlarida va shaxslararo munosabatlarida irodaning kuchi.....	116
Firuz SIROJIDDINOVA. Mehnat samaradorligini ta'minlovchi ijtimoiy-psixologik omillar.....	119

MAKTABGACHA VA BOSHLANG'ICH TA'LIM 122

Dildora KAXAROVA. Maktabgacha ta'lim muassasalarida inklyuziv o'qitish va uni tashkil etishning o'ziga xos jihatlari.....	122
Азизбек САЙФУЛЛАЕВ. Бошланғич синф дарсларида ахборот-коммуникация технологияларидан фойдаланиш имкониятлари.....	128
Navro'za SALOXITDINOVA. Boshlang'ich ta'limda fanlararo aloqadorlikning pedagogik asoslari.....	132
Egambergan XUDOYNAZAROV. Boshlang'ich ta'limda og'zaki mashqlarning metodik tasnifi va ulardan foydalanishning didaktik shart-sharoitlari.....	137
Alisher ABDUSAMATOV. Boshlang'ich sinflar ta'limida uslubiy innovatsiyalarning turlari va ko'rinishlari.....	141

FILOLOGIYA VA TILLARNI O'RGANISH 144

Muxayyo MADUMAROVA. Nolisoniylar orqali ifodalanadigan tanbehlar tahlili.....	144
Mahbuba SOBIROVA. Matn tahlili asosida o'quvchilarni insonparvarlik ruhida tarbiyalash.....	147

#4, 2021 PEDAGOGIK MAHORAT*ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО*PEDAGOGICAL SKILL

Shaxnoza XOLIQOVA. Muloqot qilishda so‘roq gaplarning o‘rni	150
Сауле ИШАНОВА. Метафора и интерпретация	154
Solijon AZIZOV. Yozuv kompetensiyasi: innovatsion metod, mashqlar zanjiri va ta’lim muhiti	160
Elvira TURSUNNAZAROVA. Nomutaxassis o‘qituvchilarning ingliz tilini o‘zlashtirish motivatsiyasini oshirishda mnemonika usullarining imkoniyatlari	167
Fazilat SATTOROVA. Some problems of teaching foreign languages as a second language	172
Dilafuz SARIMSAKOVA. Mustaqil ta’lim vositasida bo‘lajak ingliz tili o‘qituvchilarining sotsiolingvistik kompetentligini rivojlantirishning metodologik asoslari	175
Maxbuba KIYAMOVA. Theoretische begründung der spielerische sprachverwendung und über sprachspielen	181
Usmonxon NISHONOV. Ilmiy-texnik matnlarni tarjima qilish xususiyatlari	186
Зоя САРСЕНБАЕВА. Формирование лингвокультурной компетентности студентов с помощью паремииологии в Каракалпакстане	189
ANIQ VA TABIIY FANLARNI O‘QITISH	194
Нурали АХМЕДОВ. Графический способ построение точек эллипса как изометрия окружности....	194
Феруза ПАЁНОВА. Тригонометрия – три данных числа как изображение частей прямолинейного треугольника	197
Мадамин ҚАХҲОРОВ. Ўқувчиларнинг ижодий фаолликларини ривожлантиришда фанлараро интеграция асосида муқобил энергия манбаларига доир маълумотлардан фойдаланиш	200
Rasuljon ATAMURATOV. Virtual reallik texnologiyalarining rivojlanish istiqbollari.....	204
M.R.TURDIEV, E.X.BOZOROV. Tibbiyotda lazer fizikasi bo‘limini o‘qitishda didaktik o‘yin topshiriqlarini tayyorlash texnologiyasi	207
Islom MENGLIYEV. Tabiiy fanlarda fanlararo bog‘liqlikni axborot texnologiyalari asosida o‘qitish metodikasi.....	212
Jaxongir XOMIDJONOV. Biotibbiyot fizika fanini o‘qitishda pedagogik va axborot kommunikatsion texnologiyalarini qo‘llash.....	217
TASVIRIY SAN‘AT VA MUSIQA TA‘LIMI	221
С.Т.НАИМОВ. Определение геометрических построений в восточных миниатюрах.....	221
Zarina NARZIEVA. Xalq qo‘shiqlari vositasida o‘quvchilarni axloqiy madaniyatini shakllantirish.....	224
JISMONIY MADANIYAT VA SPORT	227
Максуд МАХМУДОВ. Развитие навыков проектирование процесса обучения будущих учителей физической культуры на основе акмеологического подхода.....	227
Jahongir MURODOV. Boshlang‘ich sinf jismoniy tarbiya darslarida o‘quvchilarning vatanparvarlik sifatlarini rivojlantirish	231
Nodir HUSENOV. Keksa yoshdagi kishilar uchun sog‘lomlashtiruvchi mashg‘ulot metodikasining tajribaviy asoslari	236
Яхши ФАЙЗИЕВ, Сафия БОЗОРОВА. Искусство общения	243
QUTLOV	247
M.F.НАКИМОВА, E.G‘OYIBNAZAROV. Kamtarlikdan boshiga toj kiygan olim va ustoz	247
“Pedagogik mahorat” jurnali uchun maqolalarni rasmiylashtirish talablari	250

Rasuljon ATAMURATOV

Toshkent davlat o'zbek tili va adabiyoti universiteti
axborot texnologiyalari kafedrası
katta o'qituvchisi

VIRTUAL REALLIK TEXNOLOGIYALARINING RIVOJLANISH ISTIQBOLLARI

Mazkur maqolada virtual reallik texnologiyasining rivojlanish tarixi, imkoniyatlari, immersivlikning tarkibiy vositalari, virtual muhitni haqiqiy dunyo elementlari singari idrok etishida foydalaniladigan qurilmalar va ta'lim jarayonidagi afzalliklari haqida fikr yuritilgan.

Kalit so'zlar: virtuallik, virtual reallik, vr-shlemlar, vr-ko'zoynak, immersivlik, imitatsiya.

Статья посвящена истории развития технологии виртуальной реальности, ее возможностям, компонентам погружения, устройствам, используемым для восприятия виртуальной среды как элементов реального мира, и ее преимуществам в учебном процессе.

Ключевые слова: виртуальность, виртуальная реальность, vr-шлемы, vr-очки, иммерсивность, имитация.

The article is devoted to the history of the development of virtual reality technology, its capabilities, the components of immersion, the devices used to perceive the virtual environment as elements of the real world, and its advantages in the educational process.

Key words: virtuality, virtual reality, vr-helmets, vr-glasses, immersiveness, imitation.

Kirish. Axborot texnologiyalarining jadal rivojlanishi natijasida "virtual reallik", "kengaytirilgan reallik", "buyumlar internet", "blokcheyn", "neyrotarmoqlar" kabi yangi tushunchalar kundalik hayotga tobora ko'proq qo'shilmoqda. Bir necha yil oldin virtual reallik tushunchasi faqat ko'ngilochar texnologiyalar sifatida qabul qilinardi. Endi virtual reallik texnologiyalar butunlay boshqa bosqichga ko'tarilmoqda.

"Virtual reallik" atamasi 1980-yillarning o'rtalarida tarqalgan bo'lib, ma'lumotlar vizualizatsiyasi va biometrik texnologiyalar sohasidagi olim, amerikalik tadqiqotchi Jaron Lanier tomonidan ishlatilgan va ommalashgan.

Asosiy qism. Virtual reallik (virtual reality, VR) - bu sezgi (ko'rish, eshitish va sezish) orqali sun'iy dunyoni anglash axborot muhiti bo'lib, uni foydalanuvchining ongiga yetkazish imkonini beradigan dasturiy va texnik vositalarning to'plamidir. Ya'ni, atrof-muhitning odatiy usuldagi tasavvurini - turli texnik vositalar yordamida hosil qilinadigan axborotlar bilan almashtirish usulidir.

Inson miyasida neyronlar virtual elementlarga haqiqiy dunyo elementlari singari javob beradi. Shuning uchun, inson virtual muhitni idrok etadi va virtual olam ichida sodir bo'layotgan voqealarga haqiqatda sodir bo'layotgan voqealar singari munosabatda bo'ladi [1].

Virtual reallikda olamni uning idrokiga murakkab ta'sir orqali vujudga keladigan virtual shlemlar yoki foydalanuvchiga ko'rinadigan joyni dinamik ravishda yangilaydigan periferik qurilmalar birlashtirilgan kompyuter tizimi yordamida yaratiladi [2].

Virtual reallik texnologiyasining o'zi XX asrning ikkinchi yarmida paydo bo'lgan. Biroq, ba'zi ekspertlar Virtual reallik texnologiyasining ba'zi tushunchalari olimlar va faylasuflar tomonidan bundan ancha vaqt oldin tasvirlangan deb hisoblashadi.

Izlanishlar natijasiga ko'ra shuni aytish mumkinki, Virtual reallik texnologiyalarini yaratish yo'lidagi birinchi qadam haqiqiy dunyo sharoitlarini sun'iy ravishda qayta tiklaydigan va shu bilan birga inson idrokiga murakkab ta'sir ko'rsatadigan qurilmani yaratish deb hisoblash mumkin. 1929-yilda "Link Trainer" parvoz simulyatori patentlangan bo'lib, simulyatordagi vizual tasvirlar sifatida harakatlanuvchi rasmlar ishlatilgan. Bunda harakatlanish, burilish, tushish va yo'nalishni o'zgartiruvchi navigatsiya orqali virtual parvoz amalga oshirilgan hamda yaxshi harakat hissi uyg'ongan.

Foydalanuvchiga aniq hissiyotlarni taqdim etish hamda uni sun'iy ravishda yaratilgan his-tuyg'ular dunyosiga singdirish qobiliyati faqatgina inson idrokiga murakkab ta'sir ko'rsatishi mumkin. Ushbu ta'sirlar 1950-yillarda kino sanoatini rivojlantirish uchun zarur bo'lgan [3].

An'anaviy kino ekranlarini tomosha qilish uchun insonga ko'rish maydonining atigi 5% kerak. Umuman olganda, odamning idrok etishi 70% (yana 20% - eshitish, 5% - hid, 4% - tegib ko'rish va 1% - tam bilish) vizual komponentga bog'liq.

To'liq vizual effektini his etish uchun 100% ko'rish maydonidan foydalanishi va tasvirning aniqligini saqlash zarur. Shunga ko'ra, to'liq immersivlikni yaratish uchun idrokning boshqa tarkibiy qismlariga nisbatan bir xil ta'sirga erishish kerak.

1957-yilda Morton Xeylig dunyodagi birinchi “Sensorama” virtual simulyatorini yaratadi. Bu simulyator tashqi ko‘rinishdagi gumbazli slot mashinasiga o‘xshash va bitta foydalanuvchi uchun 4D film ko‘rinishida Bruklin ko‘chalarida foydalanuvchi virtual mototsiklda sayr qilishi mumkin edi. Rasman qurilma 1962-yilda patentlangan.

1967-yilda Ivan Sutherland “The Sword of Damocles” deb nomlangan birinchi virtual borliq shlemni yaratadi. Bu shlem kompyuterda hosil bo‘lgan tasvirlarni translyatsiya qilib uzatgan. Olim keyinchalik ultratovushli sensorlar bilan harakatlarni kuzatib boradigan yengilroq ikkinchi modelni yaratgan. Ixtirochi Virtual reallik moslamalari “matematik mo‘jizalar oynasi” ekanligini ta’kidlaydi [4].

Kompyuterga ulangan shlem real dunyoda amalga oshirilmagan g‘oyalar bilan tanishish imkoniyatini beradi.

Xeylig va Sutherland ixtirolari tijorat jihatdan muvaffaqiyatli bo‘lmagan bo‘lsada, keyingi rivojlanish uchun asos bo‘lib xizmat qilgan. Ularning g‘oyalari birgalikda Endryu Lippmanni ilhomlantiradi va 1978-yilda Aspenning birinchi interaktiv xaritasini yaratadi. Bu xarita yordami bilan mashinada shahar bo‘ylab virtual sayohat qilish mumkin edi.

1972-yilda Miron Kruger “sun‘iy borliq” atamasini kompyuter tomonidan yaratilgan tasvirga va o‘sha vaqtga qadar ishlab chiqilgan boshqa vositalarga video tasvirni joylashtirish tizimi yordamida erishish mumkin bo‘lgan natijalarni aniqlash uchun kiritdi.

1980-yillarda virtual reallik texnologiyalari NASAning bir qator loyihalarida, masalan, virtual reallik shlemni yaratish uchun ishlatilgan. VPL Research kompaniyasi EyePhone virtual reallik ko‘zoynaklarini va bosh, tana harakatlarini tahlil qilish hamda ular yordamida boshqariladigan kompyuter simulyatsiyasi doirasida efirga uzatish imkoniyatiga ega bo‘lgan sensorli kostyum DataSuitni yaratadi.

1990-yil virtual reallik texnologiyalari o‘yin sohasida qo‘llanila boshlanadi. 1993-yilda Sega kompaniyasi virtual reallik texnologiyasidan foydalangan holda o‘yin platformasi Genesis konsolini ishlab chiqdi. Afsuski, grafik va texnik tarkibiy qismlarining nomukammalligi foydalanuvchilarning ko‘ngil aynish va bosh aylanishi olib keladi. Shuning uchun Genesis konsoli unchalik ommalashmadi. Ularning yuqori narxi virtual reallik texnologiyalaridan vaqtincha voz kechishga olib keldi.

Muhokamalar va natijalar. Virtual reallikni to‘liq anglash uchun maxsus texnik vositalar (shlem-display, maxsus qo‘lqop), uch o‘lchamli (yoki stereoskopik) monitorlar, proyektor, maxsus ko‘zoynak yoki kompyuterning standart monitori va proyeksiya vositasi zarurdir.

Hozirgi kunda virtual reallik shlemlari (HMD-display, head-mounted display) chap va o‘ng ko‘zlar uchun tasvirlarni namoyish etadigan bir yoki bir nechta display, tasvir geometriyasini sozlash uchun obyektiv tizimi hamda qurilmaning fazoda yo‘nalishini kuzatadigan nazorat tizimini o‘z ichiga oladi. Tashqi ko‘rinishi ko‘zoynakka o‘xshagani uchun ular **VR headsets** (VR-garnitura) yoki **virtual reallik ko‘zoynaklari** deb nomlanadi.

Virtual reallik ko‘zoynaklar uch guruhga:

1. Tasvirga ishlov berish va chiqarishni ta‘minlaydigan ko‘zoynaklar (Android, iPhone, Windows Phone). Bunda mobil qurilmalardan foydalaniladi. Mobil qurilmalar yordamida uch o‘lchovli tasvirlarni mustaqil ravishda qayta ishlashga qodir bo‘lgan yuqori samarali bo‘lib, yuqori piksellar soniga ega. Deyarli har bir mobil qurilmaning virtual reallikdagi o‘rnini aniqlashga imkon beradigan sensorlar bilan jihozlangan bo‘ladi.

2. Tashqi qurilmalar (PC, Xbox, PlayStation va boshqalar) tomonidan tasvirga ishlov beriladigan ko‘zoynaklar. Tashqi qurilma axborotlarni operativ almashinish va pozitsiyali sensorlar bilan jihozlangan bo‘ladi.

3. Avtonom ko‘zoynaklar (Lenovo Mirage Solo, Oculus, Samsung Gear VR va boshqalar).

Virtual reallikni qo‘llashdagi yangidan-yangi imkoniyatlarni aniqlash va ularni izchillik bilan amaliyotga tatbiq etib borish taraqqiy ettirishning zamonaviy bosqichidagi muhim omillaridan biri hisoblanadi. O‘z navbatida, virtual reallik texnologiyalarining jadal taraqqiy etib borishi - ularni ta‘lim jarayonlarida keng qo‘llanishi uchun qulay shart-sharoitlarni yaratmoqda.

Virtual reallik texnologiyalarini o‘quv jarayonidagi afzallaklarini aytib o‘tadigan bo‘lsak, bular [5]:

Xarajatlarni tejash. O‘quv jarayonida uskunalar, laboratoriya xonalari, kerakli xomashyolar va boshqa qurilmalar yetishmasligi sababli ko‘pgina tajribalarni amalga oshirish mumkin emas. Virtual reallik texnologiyalaridan foydalanib, o‘quvchilar uydan chiqmasdan turli xil tajribalar o‘tkazishlari, haqiqiy tajriba kabi kerakli natijalar olishi mumkin. Bu orqali ta‘limga ajratiladigan mablag‘larni sezilarli ravishda kamaytirishga erishish mumkin.

Xavflarning oldini olish. Real tajribalar yoki turli vazifalar ko‘pincha har xil xavflar bilan bog‘liq bo‘lganligi sababli amalga oshirilmay qolinadi. Virtual reallik muhitida o‘quvchilar turli xil xavf-xatarlar bilan bog‘liq bo‘lgan tajribalarni ishonchli bajarishlari mumkin. Masalan, parvoz simulyatori o‘quvchilar

xato qilganda samolyot halokati natijasida yuzaga keladigan jiddiy baxtsiz hodisalarning oldini olishga yordam beradi.

Makon va vaqt chegarasizligi. Virtual reallik texnologiyasi butun koinot bo'ylab sayohatlar tashkil etishi, atom zarralarini kuzatish, yillar yoki hatto asrlar osha virtual turlarni amalga oshirishi mumkin.

Xulosa qilib aytganda, virtual haqiqat ongimizda sun'iy axborot bilan taqdim etilishi mumkin bo'lgan hayoliy muhitni yaratadi va uning haqiqatligiga ongimizni ishontiradi. Bir so'z bilan aytganda, yaqin kelajakda Virtual reallik taraqqiyoti ulkan bo'lishi kutilayotgan sohalardan biri, desak, adashmaymiz.

Adabiyotlar

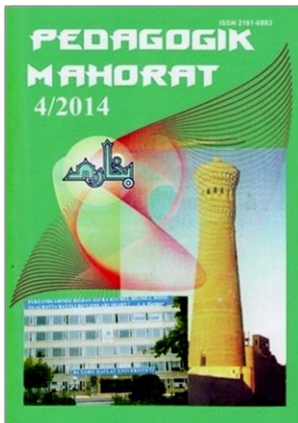
1. LaValle S.M. (2017) Virtual Reality/University of Illinois. Cambridge University Press. 418 p. URL: <http://vr.cs.uiuc.edu/vrbook.pdf>.

2. Atamuratov R.K. The educational advantages of virtual reality technologies. International scientific review of the problems and prospects of modern science and education. / R.K. Atamuratov // LXVIII international correspondence scientific and practical conference. Boston, 23-25 march, 2020. 90-92.

3. Heilig M.L. El Cine delFuturo: The Cinema of the Future // Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 1992. Vol. 1, № 3. P. 279–294.

4. Sutherland I. E. (1965) The Ultimate Display // Proceedings of IFIP 65. Vol. 2. URL: <http://worrydream.com/refs/Sutherland%20-%20The%20Ultimate%20Display.pdf>.

5. Atamuratov R.K. O'quv jarayonida virtual reallik texnologiyasidan foydalanish. Actual problems of applied mathematics and information technologies. Xalqaro konferensiya. 14-noyabr 2019-yil. -Tashkent. 183-bet.



Buxoro davlat universiteti muassisligidagi
“PEDAGOGIK MAHORAT”
ilmiy-nazariy va metodik jurnali
barcha ta’lim muassasalarini
hamkorlikka chorlaydi.

Pedagoglarning sevimli nashriga aylanib ulgurgan “Pedagogik mahorat” jurnali maktab, kollej, institut va universitet pedagogik jamoasiga muhim qo‘llanma sifatida xizmat qilishi shubhasiz.

Mualliflar uchun eslatib o‘tamiz, maqola qo‘lyozmalari universitet tahririy-nashriyot bo‘limida qabul qilinadi.

Manziligimiz: Buxoro shahri, M.Iqbol ko‘chasi 11-uy
Buxoro davlat universiteti, 1-bino 2-qavat, 208-xona

Tahririyat rekvizitlari:

Moliya vazirligi g‘aznachiligi

23402000000100001010

MB BB XKKM Toshkent sh. MFO 00014 INN 201504275

BuxDU 400110860064017950100079002

Pedagogik mahorat: rivojlanamiz va rivojlantiramiz!

<p>PEDAGOGIK MAHORAT</p> <p>Ilmiy-nazariy va metodik jurnal</p> <p>2021-yil 4-son (80)</p> <p>2001-yil iyul oyidan chiqa boshlagan.</p> <p>OBUNA INDEKSI: 3070</p>	<p>Buxoro davlat universiteti nashri</p> <p>Jurnal oliy o‘quv yurtlarining professor-o‘qituvchilari, ilmiy tadqiqotchilar, ilmiy xodimlar, magistrantlar, talabalar, akademik litsey va kasb-hunar kollejlari hamda maktab o‘qituvchilari, shuningdek, keng ommaga mo‘ljallangan.</p> <p>Jurnalda nazariy, ilmiy-metodik, muammoli maqolalar, fan va texnikaga oid yangiliklar, turli xabarlar chop etiladi.</p> <p>Nashr uchun mas’ul: Alijon HAMROYEV. Musahhih: Muhiddin BAFAYEV. Muharrir: O‘g‘iljon Olloqova</p>	<p>Jurnal tahririyat kompyuterida sahifalandi. Chop etish sifati uchun bosmaxona javobgar.</p> <p>Bosishga ruxsat etildi 28.12.2018 Bosmaxonaga topshirish vaqti 30.12.2018</p> <p>Qog‘oz bichimi: 60x84. 1/8 Tezkor bosma usulda bosildi. Shartli bosma tabog‘i – 20,6 Adadi – 100 nusxa Buyurtma № 21 Bahosi kelishilgan narxda.</p> <p>“Sadriiddin Salim Buxoriy” MCHJ bosmaxonasida chop etildi. Bosmaxona manzili: Buxoro shahri M.Iqbol ko‘chasi 11-uy.</p>
---	---	---