



_____ hokimligi
maktabgacha va maktab ta'limi
boshqarmasi

_____ maktabgacha va
maktab ta'limi bo'limi tasarrufidagi
___-umumiy o'rta ta'lim maktabi
informatika fani o'qituvchisi
_____ning

20__-20__-o'quv yilida
5-11-sinflar uchun informatika fanidan
“Kampyuter savodxonligi” nomli

TO'GARAK
HUJJATLARI

To'g'arak a'zolari haqida ma'lumot

<i>N^o</i>	Familiya ismi va sharifi	Tug'ilgan sanasi	Sinfi	Manzili (to'liq)	Ota-onasi (Ismi sharifi)	Telefon (uy yoki mobil)	Izoh
<i>1.</i>							
<i>2.</i>							
<i>3.</i>							
<i>4.</i>							
<i>5.</i>							
<i>6.</i>							
<i>7.</i>							
<i>8.</i>							
<i>9.</i>							
<i>10.</i>							
<i>11.</i>							
<i>12.</i>							
<i>13.</i>							
<i>14.</i>							

15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							

O'tkazilgan xona _____

20__-20__-o‘quv yili uchun tuzilgan “Kampyuter savodxonligi” nomli to‘garagining
ISH REJASI

№	Yillik ish reja mavzulari	Soat	Sana	Izoh
1.	Informatika fani haqida	1		
2.	Axborot va raqamli texnologiyalar	1		
3.	Axborot turlari	1		
4.	Scratch muhitida chiziqli dasturlar tuzish	1		
5.	Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish	1		
6.	Scratch muhitida takrorlanuvchi bloklar bilan ishlash	1		
7.	Sanoq sistemalari haqida	1		
8.	Turli sanoq sistemalarida arifmetik amallarning bajarilishi	1		
9.	Matnli axborotlarni kodlash	1		
10.	SMM (Social media marketing - ijtimoiy media marketing) haqida	1		
11.	SMM platformalari bilan tanishish. Facebook tarmog‘i	1		
12.	SMM platformalari bilan tanishish. YouTube	1		
13.	Mantiq asoslari	1		
14.	Model haqida tushuncha	1		
15.	Algoritm tushunchasi	1		
16.	Mobil qurilmalar tavsifi	1		
17.	Elektron jadvalning vazifalari va imkoniyatlari	1		
18.	Elektron jadvallar dasturida turli funksiyalarni qo‘llash	1		
19.	Ma’lumotlar bazasi va mbbt haqida tushuncha	1		
20.	Jadval maydonlarini yaratish	1		
21.	Ma’lumotlar bazasida forma yaratish	1		
22.	Shaxsiy kompyuterning tuzilishi	1		
23.	Sichqoncha bilan ishlash ko‘nikmalari	1		
24.	Kompyuterni boshqaruvchi dasturlar	1		
25.	Bajarish texnologiyasi	1		
26.	Scratch muhitida spraytlar yaratish va takrorlanuvchi jarayonlarni dasturlash	1		
27.	Komyuter oyinlarini yaratish	1		
28.	Paint.net dasturi yordamida ranglar kodini aniqlash	1		
29.	Videoaxborotlarni kodlash	1		

30.	Kompyuter grafikasi yoʻnalishlari	1		
31.	Telegram tarmogʻi	1		
32.	SMMʻni internet tizimida harakatlantirish	1		
33.	YouTube saytida kanal ochish	1		
34.	Blok-sxemalar	1		
35.	Chiziqli algoritmlar	1		
36.	Python dasturlash tilini oʻrnatish	1		
37.	Videomuharrir dasturi interfeysi va loyiha bilan ishlash	1		
38.	Videomuharrirlarda video va fotolarni tahrirlash	1		
39.	3D-modellashtirish tushunchasi	1		
40.	Hisobotni chop etish va kompyuter xotirasiga saqlash	1		
41.	Sunʻiy intellekt turlari va tarmoqlari	1		
42.	Pythonda tts (text-to-speech) Dasturini tuzish	1		
43.	Matn protsessori dasturlari	1		
44.	Matn protsessorida hujjat tahrir qilish	1		
45.	Hujjatlarda sahifa chegaralarini oʻzgartirish	1		
46.	Hujjatni chop etish	1		
47.	Adobe Photoshop dasturi interfeysi	1		
48.	Rasm sohasini belgilash, kesib olish	1		
49.	Telegram tarmogʻida kanal ochish	1		
50.	CMS (content management systems - kontentning boshqarish tizimlari) haqida	1		
51.	Pythonda maʼlumot turlari	1		
52.	Pythonda satrlar bilan ishlash	1		
53.	RP (rapid prototype – tezkor prototiplash) texnologiyasi	1		
54.	3D tur yaratuvchi dasturlar	1		
55.	Kompyuter tarmoqlari tushunchasi	1		
56.	Tarmoq interfeysi kartasi	1		
57.	Matn protsessori dasturida jadvallarni yaratish	1		
58.	WordArt obʻyektini bilan ishlash	1		
59.	Veb-brauzer dasturlari	1		
60.	Qidiruv tizimlari va Internetda maʼlumot izlash	1		
61.	Qatlamlar bilan ishlash	1		
62.	Sahifa dizaynini yaratish	1		
63.	"CMS"da maqsadga yoʻnaltirilgan web-sayt yaratish	1		
64.	Web-sayt dizayni bilan ishlash	1		
65.	Pythonda sodda masalalarni dasturlash	1		
66.	Pythonda mantiqiy masalalarni dasturlash	1		
67.	Pythonda grafika bilan ishlash	1		
68.	Tarmoqlarni loyihalash va tashkil etish	1		

Sana: “__” _____ 20__-yil. Sinflar: _____. To‘garak rahbari: _____

Mavzu: Informatika fani haqida

Maqsadlar:

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

Mashg‘ulot o‘tish metodi: aqliy hujum, aralash, interfaol.

Mashg‘ulot jihozi: mavzuga oid ko‘rgazmallar, jadvallar, tarqatma materiallar.

Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:

Informatikaga fan sifatida XX asrning 50-yillarida Fransiyada asos solingan.

“Informatika” atamasi fransuzcha informatiqueva avtomatiqueso‘zlaridan tashkil topgan.

Bu davrda Amerika va Janubiy Yevropa mamlakatlariga inson imkoniyatlaridan bir necha pog‘ona yuqori turgan, axborotni katta tezlikda qayta ishlay oladigan elektron hisoblash mashinalari(EHM) kirib kelgan va inson kundalik faoliyatining ajralmas qismiga aylangan.

Yevropa mamlakatlarida bu fan “informatics”sifatida taqdim etilgan. Amerikada u “computer science”, ya’ni kompyuter ilmi nomi bilan mashhur bo‘lgan



XX asrning 70–80-yillariga kelib kompyuter ilmi faqat olimlarni emas, balki butun jahon jamoatchiligini qamrab oldi. Ishlab chiqarish korxonalarini hamda jamiyat hayotining turli sohalarida faol qo‘llanila boshlandi.

Chunki bu davrda rivojlanish murakkab bosqichga yetdi. Yig‘ilib qolgan ulkan hajmdagi axborotni saqlash, qayta ishlash, uzatish va tezkorlik bilan almashishda jiddiy muammolar yuzaga keldi.

O‘z davri ilm-u fanining yangi yo‘nalishi sanalgan “kompyuter ilmi” bu muammolarni o‘rgandi, ularni zamonaviy kompyuter va aloqa texnologiyalari yordamida yechish imkoniyatini yaratdi.

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Informatika fanining kelib chiqish tarixi haqida nimalarni bilasiz?

2. Informatika fani bizga nimani o‘rgatadi?

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish



Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

Sana: “__” _____ 20__-yil. Sinflar: _____. To‘garak rahbari: _____

Mavzu: Axborot va raqamli texnologiyalar

Maqsadlar:

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

Mashg‘ulot o‘tish metodi: aqliy hujum, aralash, interfaol.

Mashg‘ulot jihozi: mavzuga oid ko‘rgazmallar, jadvallar, tarqatma materiallar.

Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slydlar, magnitofon.

I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:

Informatika fanining asosiy ashyosi axborotekan, demak, uni yanada mukammal o‘rganishimiz hamda “Axborot nima?”, “Inson axborotni qanday qabul qiladi?”, “Axborotning qanday turlari mavjud?”, “Axborot ustida qanday amallar bajarish mumkin?” degan savollarga javob topishimiz zarur.

Inson axborotni qabul qilishda uning sezgi organlari (retseptorlar) muhim rol o‘ynaydi. Ular, asosan, quyidagilardan iborat:

- **ko‘rish** orqali atrof-muhitni, ranglarni va obrazlarni qabul qiladi;
- **eshitish** orqali tovush, musiqa, ovoz kabi axborotni qabul qiladi;
- **hid sezish**, burun retseptorlari yordamida turli hidlarni ajrata oladi;
- **ta‘m bilish**, til retseptorlari yordamida achchiq, chuchuk, sho‘r yoki nordon narsalarni ajrata oladi;
- **his etish**, teri retseptorlari yordamida issiqni sovuqdan, yumshoqni qattiq narsadan ajrata oladi. Barcha retseptorlar orqali olingan axborot inson miyasida saqlanib qoladi



ESLAB QOLING!



Axborot – bu inson sezgi organlari orqali atrof-muhitdan olingan turli ma’lumotlar.

Kim yoki nima haqidagi ma’lumotlar ham axborot hisoblanadi.



BUNI BILASIZMI?



Inson axborotning:

90 % ini – ko‘rish,

9 % ini – eshitish,

1 % ini – his qilish, ta‘m va hid bilish orqali qabul qilar ekan.



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Axborot nima?

2. Inson axborotni qaysi sezgi organlari (retseptorlari) orqali qabul qiladi?

3. Insonlar qaysi sezgi organlari yordamida ko‘proq axborot qabul qiladi?

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Sana: “__” _____ 20__-yil. Sinflar: _____. To‘garak rahbari: _____

Mavzu: Axborot turlari

Maqsadlar:

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

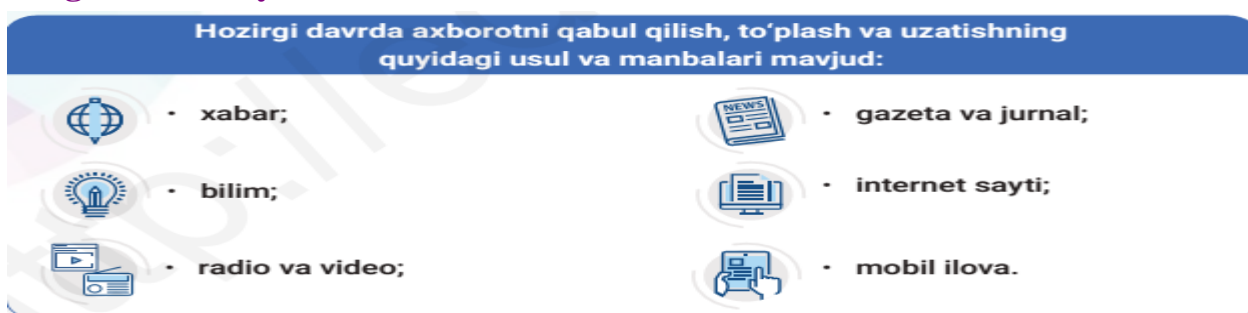
Mashg‘ulot o‘tish metodi: aqliy hujum, aralash, interfaol.

Mashg‘ulot jihozi: mavzuga oid ko‘rgazmalar, jadvallar, tarqatma materiallar.

Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:



Agar axborot: aniq, tushunarli, ishonchli, dolzarb, foydalikabi sifatlarga ega bo‘lmasa, unga qimmatli vaqt va kuchingizni sarflashdan nima foyda?

Eng muhimi, milliy tarbiyamizga, tafakkurimizga, milliy g‘oyamizga zid axborotdan saqlanishdir Biz yashab turgan olamni endi televizor, smartfon, internet, kompyuterlarsiz tasavvur etish qiyin. Axir olimlar XXI asrni axborot texnologiyalari asri, deb bejiz aytishmagan. Chunki bu texnologiyalar jamiyatimizdagi asosiy masalalarni yechishda muhim ahamiyat kasb etadi va bu jarayonga axborotli jarayon deyiladi.

O‘tgan yuz yillikdan farqli ravishda, hozirgi kunda axborot ustida katta tezlikda izlash, to‘plash, saqlash, qayta ishlash, uzatish, nusxa olish, bloklash, uni maxfiylashtirish, chop etishkabi amallarni bajarish mumkin. Albatta, bunday amallar kompyuterda qayta ishlanadi, raqamli ko‘rinishga o‘tkaziladi va maxsus formatlarda saqlanadi



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Axborot turlarini aytib bering.

2. Axborot qanday sifatlarga ega bo‘lishi kerak?

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

Sana: “__” _____ 20__-yil. Sinflar: _____. To‘garak rahbari: _____

Mavzu: Scratch muhitida chiziqli dasturlar tuzish

Maqsadlar:

a) ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.

b) tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

Mashg‘ulot o‘tish metodi: aqliy hujum, aralash, interfaol.

Mashg‘ulot jihozi: mavzuga oid ko‘rgazmallar, jadvallar, tarqatma materiallar.

Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:

Chiziqli algoritim– hech qanday shartsiz, faqat ketma-ket bajariladigan jarayon. Bunday algoritmlarga qo‘shish yoki ko‘paytirish natijalarini hisoblash, bir nechta o‘zgaruvchilar qiymatlarini almashtirish kabilarni misol keltirish mumkin.

Dastur bajarilishi jarayonida o‘z qiymatini o‘zgartira oladigan kattaliklarga

o‘zgaruvchilar (ingl. variable) deyiladi.

Dastur bajarilishi jarayonida o‘z qiymatini o‘zgartirmaydigan kattaliklar esa o‘zgarmaslar yoki konstantalardeb ataladi.

Chiziqli algoritmlarda barcha buyruqlar ketma-ketlikda amalga oshiriladi.

Odatda, chiziqli algoritmlarning dastur shaklida yozilishi chiziqli dastur deb ataladi.

Chiziqli dasturda barcha operatorlar ketma-ketlikda, ya’ni joylashgan tartibi bo‘yicha bajariladi va hech qanday shart tekshirilmaydi.

O‘zgaruvchilar dasturlash uchun juda muhim tushunchalardan biri hisoblanadi. Dastur o‘zi ishlatadigan ma’lumotlarni saqlash imkoniyatiga ega bo‘lishi lozim.

Dastur kompyuter xotirasida saqlanadigan ma’lumotlarga murojaat qiladi hamda ulardan foydalanadi. Aynan mana

shu jarayon uchun o‘zgaruvchilar va o‘zgarmaslar deb nomlanadigan tushunchalardan foydalaniladi.

Soddaroq aytganda, o‘zgaruvchi – bu ma’lumotlar to‘plamidir. O‘zgaruvchilar keyinchalik dasturda ishlatilishi mumkin bo‘lgan ma’lumotlarni saqlaydi. O‘zgaruvchilar nafaqat ma’lumotlarni saqlash uchun, balki ular bilan turli amallar (operatsiyalar)ni bajarish uchun ham zarur. O‘zgaruvchilardan foydalanish uchun dasturchi uni yaratishi, ya’ni e’lon qilishi lozim. Buning uchun o‘zgaruvchilarga nom berish kerak.

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Chiziqli algoritim deb nimaga aytiladi?

2. Chiziqli algoritimga hayotiy misollar keltiring.

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

*v**e**b-saytimiz: **Zokirjon.com***
*Hujjat **Word** variantda beriladi.*

Zokirjon Admin bilan

90-530-00-68 nomerga murojaat qilishingiz, shu nomerdagi telegram orqali bog‘lanishingiz yoki nza4567 izlab telegramdan yozishingiz so‘raladi. Telegramda murojaatingizga o‘z vaqtida javob beriladi

75 listdan iborat informatika fanidan 5-11-sinf o‘quvchilarga 68 soatli to‘garakni to‘liq holda olish uchun telegramdan yozing.



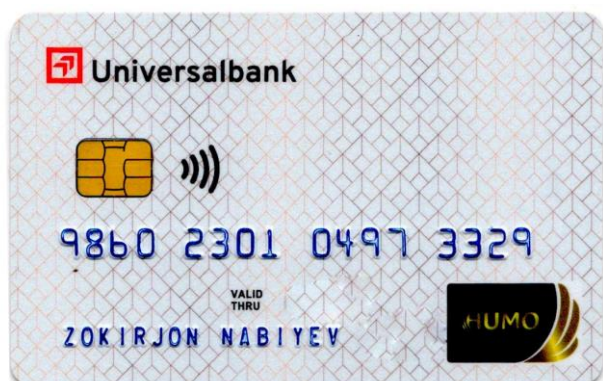
Narxi: 30 ming so‘m

Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

To‘lov uchun: UZCARD *880*9860230104973329*summa#

Plastik egasi Nabiyev Zokirjon



DIQQAT!!!

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.

To‘liq holda olganingizdan so‘ng:

Faqat o‘zingiz uchun foydalaning.

Hech kimga bermang hattoki eng yaqin insoningizga ham.

Internet orqali veb-saytlarga joylamang.

Kanal va gruppalariga tarqatmang.

OMONATGA

HIYONAT QILMANG.