



_____ 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 iqtidorli o'quvchilar uchun
informatika fanidan
"Kampyuter savodxonligi" nomli*

**TO'GARAK
HUJJATLARI**

To'garak 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 yilida iqtidorli o‘quvchilar 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.	Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish	1		
4.	Scratch muhitida takrorlanuvchi bloklar bilan ishlash	1		
5.	Matnli axborotlarni kodlash	1		
6.	SMM (Social media marketing - ijtimoiy media marketing) haqida	1		
7.	Mantiq asoslari	1		
8.	Model haqida tushuncha	1		
9.	Elektron jadvalning vazifalari va imkoniyatlari	1		
10.	Elektron jadvallar dasturida turli funksiyalarni qo‘llash	1		
11.	Ma’lumotlar bazasida forma yaratish	1		
12.	Shaxsiy kompyuterning tuzilishi	1		
13.	Bajarish texnologiyasi	1		
14.	Scratch muhitida spraytlar yaratish va takrorlanuvchi	1		
15.	Videoaxborotlarni kodlash	1		
16.	Kompyuter grafikasi yo‘nalishlari	1		
17.	YouTube saytida kanal ochish	1		
18.	Blok-sxemalar	1		
19.	Videomuharrir dasturi interfeysi va loyiha bilan ishlash	1		
20.	Videomuharrirlarda video va fotolarni tahrirlash	1		
21.	Sun’iy intellekt turlari va tarmoqlari	1		
22.	Pythonda tts (text-to-speech) Dasturini tuzish	1		
23.	Hujjatlarda sahifa chegaralarini o‘zgartirish	1		
24.	Hujjatni chop etish	1		
25.	Telegram tarmog‘ida kanal ochish	1		
26.	CMS (content management systems - kontentning boshqarish tizimlari) haqida	1		
27.	RP (rapid prototype – tezkor prototiplash) texnologiyasi	1		
28.	3D tur yaratuvchi dasturlar	1		
29.	Matn protessori dasturida jadvallarni yaratish	1		
30.	WordArt ob’yekti bilan ishlash	1		
31.	Qatlamlar bilan ishlash	1		
32.	Sahifa dizaynini yaratish	1		
33.	Pythonda sodda masalalarni dasturlash	1		
34.	Pythonda mantiqiy masalalarni dasturlash	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 korxonalarida 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



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, slaydlar, 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: Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish

Maqsadlar:

- ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.
- tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.
- rivojlantiruvchi: ilmiy-texnik dunyoqarashini rivojlantirish.

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

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

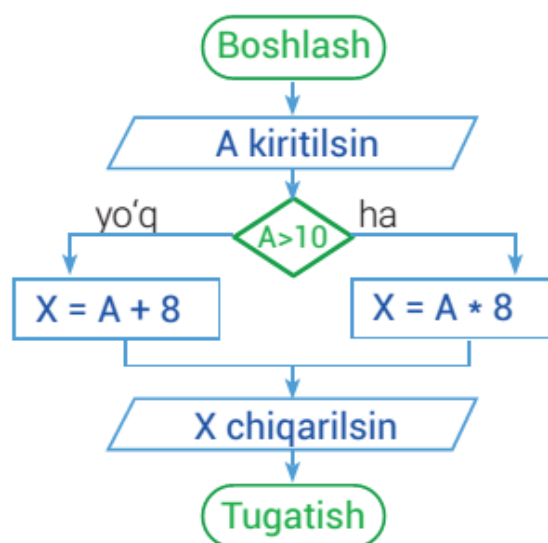
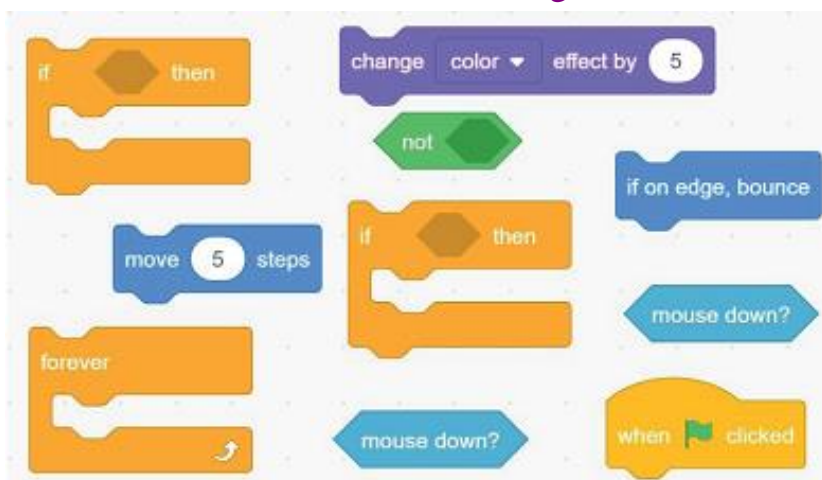
Mashg‘ulot jihozi: mavzuga oid ko‘rgazmallar, jadvallar, tarqatma materiallar.

Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

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

II.Yangi mavzu bayoni:

- Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan sondan avval va keyin keluvchi sonni ekranga chiqaruvchi dastur tuzing.
- Avtomobil S1 kilometr yo‘lni 5 soatda yuradi. Avtomobil qolgan S2 kilometr masofada ham avvalgi tezlik bilan harakatlansa, qolgan yo‘lni bosib o‘tishi uchun unga yana qancha vaqt kerak bo‘ladi? S1 va S2 kattaliklar foydalanuvchi tomonidan kiritiladi. Masalani yechish dasturini tuzing.
- Ekranda og‘zini ochib-yumib, suzib yuradigan nahang animatsiyasini yarating.
- Ushbu blok-sxemaga mos dastur tuzing:
- Foydalanuvchi tomonidan kiritilgan son 16 dan katta yoki kichikligini aniqlovchi dastur tuzing.
- Bloklarni yig‘ing va dastur natijasini kuzating
- Hafta kuni raqami 1–7 oraliqda kiritilganda, hafta kunini ekranga chiqaruvchi dastur tuzing.
- a, b va c sonlari berilgan. Agar $a^2 + b^2 = c^2$ shart bajarilsa, ularning ko‘paytmasini, aks holda, yig‘indisini hisoblovchi dastur tuzing.
- Kiritilgan son 9 dan katta bo‘lsa, uning 5 ga ko‘paytmasini, aks holda, shu sonning kvadratini hisoblovchi dastur tuzing.



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

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

40 listdan iborat informatika fanidan 5-11-sinf iqtidorli o‘quvchilarga 34 soatli to‘garakni to‘liq holda olish uchun telegramdan yozing.



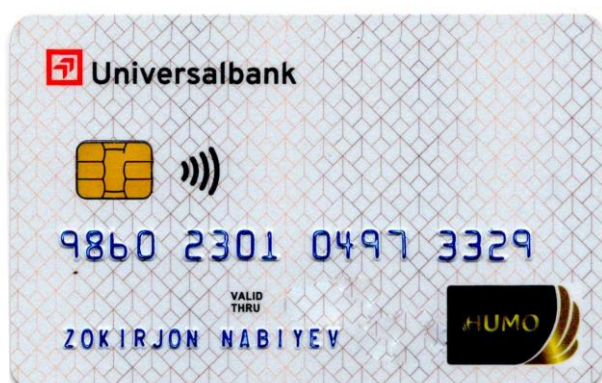
Narxi: 20 ming so‘m

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.**