



_____ *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
5-6-sinflar bo'sh o'zlashtiruvchi
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 bo‘sh o‘zlashtiruvchi o‘quvchilar uchun tuzilgan
“Kampyuter savodxonligi” nomli to‘garagining
ISH REJASI**

№	Yillik ish reja mavzulari	Soat	Sana	Izoh
1.	Axborot va raqamli texnologiyalar	1		
2.	Axborot turlari	1		
3.	To‘xtatish shartli operatori – wait..until bloki	1		
4.	Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish	1		
5.	Amaliy mashg‘ulot	1		
6.	Takrorlash	1		
7.	Amaliy mashg‘ulot	1		
8.	Grafik muharrir yordamida yangi spraytlar hosil qilish	1		
9.	Kompyuterning qo‘shimcha qurilmalari	1		
10.	Takrorlash	1		
11.	Murakkab animatsiyalar yaratish. Ko‘p sahnali multfilmlar yaratish.	1		
12.	Amaliy mashg‘ulot	1		
13.	Klaviatura trenajyorlari mashqlari.	1		
14.	“Yummiq ko‘zlar usulida matn terish” mashqlari.	1		
15.	Amaliy mashg‘ulot	1		
16.	Loyiha ishi taqdimotlari	1		
17.	Fayl tushunchasi	1		
18.	Papka tushunchasi	1		
19.	Kolontitul, havola va sahifa betlarini belgilash	1		
20.	Hujjat sahifasini raqamlash tartibi	1		
21.	Matn protsessori dasturlari	1		
22.	Matn protsessori dasturlari interfeysi	1		
23.	SmartArt obyektiga figura qo‘shish va o‘chirish tartibi	1		
24.	Amaliy mashg‘ulot	1		
25.	Matn protsessorida hujjat yaratish	1		
26.	Matn protsessorida hujjat tahrir qilish	1		
27.	Hujjatga gipermurojaatlar o‘rnatish	1		
28.	Hujjatni chop etish	1		
29.	Matn protsessori dasturida jadvallarni yaratish	1		
30.	Takrorlash	1		
31.	Veb-brauzer dasturlari	1		
32.	Mustahkamlash	1		
33.	Qidiruv tizimlari va Internetda ma’lumot izlash	1		
34.	Qidiruv tizimida axborotni izlash	1		

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: 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.

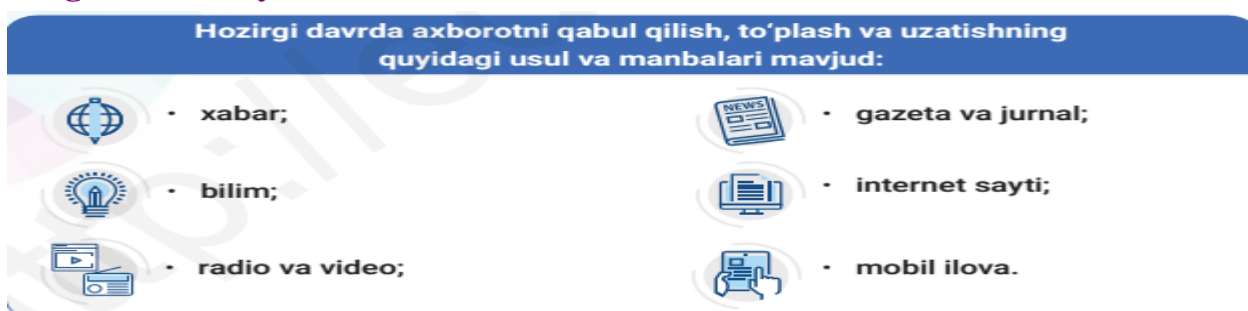
Mashg‘ulot o‘tish metodi: aqliy hujum, aralash, interfaol.

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: To‘xtatish shartli operatori – wait..until bloki

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:

To‘xtatish shartli operatori – wait..until bloki

wait..untilbloki dasturda operator bajarilishini shartli ravishda to‘xtatib turish uchun

qo‘llaniladi. Dasturning keyingi operatorlari mana shu blokda

ko‘rsatilgan shart bajarilganidan keyingina ishga tushadi. Bu

blokda ham boshqa tarmoqlanish bloklari singari mantiqiy

ifoda (ibora)larni kiritish uchun alohida joy mavjud. Bu blok

davomiyligi sekundlar bilan emas, balki to‘xtash (pauza)

vazifasini bajaruvchi mantiqiy shartning bajarilishi bilan

belgilanadi. Blok, uyga kirish uchun eshik qulfining kaliti

kerak bo‘lgani kabi, belgilangan shart boshlanishidan oldin

skriptning bajarilishini to‘xtatib turadi

Blok algoritmda quyidagi holatlar mavjud bo‘lganda foydalaniladi:

• ma’lum bir hodisani  kutishda;

• zarur o‘zgaruvchi  yoki ro‘yxat  qiymatini kutishda.

3-mashq. Quyidagi ssenariyga asoslangan skript tuzing. Bir necha

rangli shar yuqoridan pastga tushmoqda. Mushuk yo‘naltiruvchi

tugmachalar (→, ←, ↑, ↓) orqali harakatlanadi. Mushuk

jonlar sonini ko‘paytirish uchun qo‘lidagi qurol bilan sharlarni

uradi. Agar sharlar mushukka tegib ketsa, uning jonlari soni

kamayadi. Jonlar soni 0 (nol)ga teng bo‘lganda, o‘yin tugaydi

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Tarmoqlanuvchi jarayonlarga hayotiy misollar keltiring.

2. Scratch dasturida qancha shartli operator mavjud?

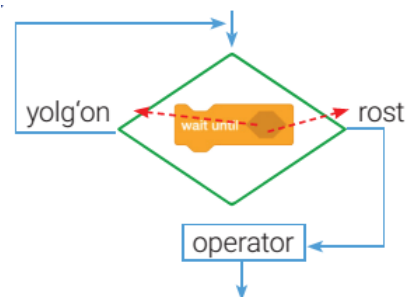
3. Bitta shartli operator ichiga nechta shartli operatorni ichma-ich joylashtirish mumkin?

VI.Uyga vazifa:

1. Kompyuter 0 dan 100 gacha bo‘lgan tasodifiy sonni “o‘yladi”. O‘ylangan sonni topish dasturini tuzing.

2. A, B, Csonlaridan eng kichigini aniqlovchi dastur tuzing

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil



veb-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 5-6-sinf bo'sh o'zlashtiruvchi o'quvchilarga 34 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



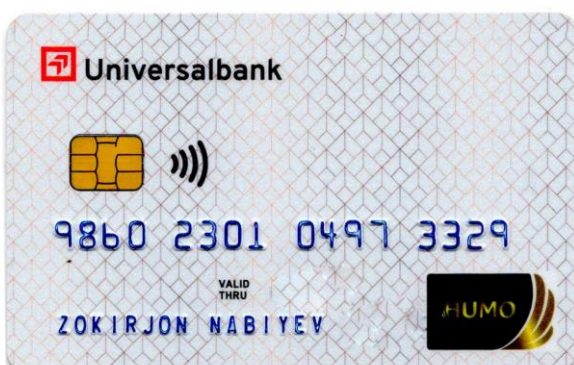
Narxi: 20 ming so'm

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.**