



_____ 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 iqtidorli o'quvchilar uchun
informatika fanidan*

“Kampyuter savodxonligi” nomli

**TO'GARAK
HUJJATLARI**

To'garak a'zolari haqida ma'lumot

<i>Nº</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.	Kibernetika raqamli olamning malikasi	1		
3.	Scratch muhitida chiziqli dasturlar tuzish	1		
4.	Scratch muhitida shartli bloklar bilan ishlash	1		
5.	Axborotni kodlash.	1		
6.	Axborot o‘lchov birliklari	1		
7.	Scratch muhitida takrorlanuvchi bloklar bilan ishlash	1		
8.	Bajarish texnologiyasi	1		
9.	Kompyuter va uning tuzilishi	1		
10.	Shaxsiy kompyuterning tuzilishi	1		
11.	Takrorlash	1		
12.	Scratch muhitida spraytlar yaratish va	1		
13.	Klaviatura bilan ishlash ko‘nikmalari	1		
14.	Sichqoncha bilan ishlash ko‘nikmalari	1		
15.	Komyuter oyinlarini yaratish	1		
16.	Animatsiya nima?	1		
17.	Kompyuterni boshqaruvchi dasturlar	1		
18.	Takrorlash	1		
19.	Matn protsessorida hujjatlar bilan ishlash.	1		
20.	Raqamli ro‘yxatni yaratish va o‘zgartirish	1		
21.	Amaliy mashg‘ulot	1		
22.	Mustahkamlash	1		
23.	Hujjatlarda sahifa chegaralarini o‘zgartirish	1		
24.	Hujjatlarda shakl va blok-sxemalar yaratish.	1		
25.	Hujjatlarni formatlash uskunalari	1		
26.	Takrorlash	1		
27.	Matematik formula va belgilarni joylashtirish	1		
28.	Formulani kiritish tartibi	1		
29.	Hujjatlarda rasmlar bilan ishlash	1		
30.	Takrorlash	1		
31.	Amaliy mashg‘ulot. Loyiha ishi	1		
32.	Internetda ishlash asoslari	1		
33.	WordArt ob‘yekti bilan ishlash	1		
34.	Sarvaraq (Titul) yaratish	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: Kibernetika raqamli olamning malikasi

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:

KIBERNETIKA(yun. kybernetile – boshqarish san’ati) — axborotni qabul qilish, saqlash, uni qayta ishlash jarayonlarni avtomatik tarzida boshqarish bilan shug‘ullanuvchi fan.

Kibernetika raqamli olamning malikasi hisoblanadi.

Hardware(qattiq qism yoki texnik ta’minot);

Software(yumshoq qism yoki dasturiy ta’minot);

Brainware(aqliy ta’minot yoki intellekt)



Olimlarning ta’kidlashicha: shaffof aqlli oynalar (smart glasses), gologrammalar, shaffof panellar, sun’iy intellekt, aqlli uy robotlari, dronlar, hyperloopkabi innovatsion texnologiyalar bizning hayotimizda oddiy hol bo‘lib qolgan. Ular, albatta, ixtirolarning so‘ngisi emas

Ilmiy qarashlarning va kompyuter texnologiyalarning yuqori tezlikda rivojlanishi atrofimizdagi olam va inson faoliyatining deyarli barcha sohalarida ko‘p o‘zgarishlarga olib keldi.



- Kompyuter injeneriyasi,
- sun’iy intellekt,
- robototexnika,
- golografik xotira,
- optik kompyuterlar,
- kvant kompyuterlar,
- neyro kompyuterlar.

Ushbu yo‘nalishlarning rivojlanishi natijasida esa, yangi istiqbolli kasblar vujudga kelmoqda. Bunda Informatika fanining ahamiyati beqiyosdir

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Informatika fani qanday yo‘nalishlarda o‘rganiladi?

2. Bu fanning kelajakda o‘rganiladigan yangi yo‘nalishlari haqida nimalarni bilasiz?

3. Informatika faniga o‘z hissasini qo‘shgan buyuk allomalar haqida gapirib bering

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 algoritm– 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 konstantalar deb 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 algoritm deb nimaga aytiladi?

2. Chiziqli algoritmgga 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

40 listdan iborat informatika fanidan 5-6-sinf iqtidorli o‘quvchilarga 34 soatli to‘garakni to‘liq holda olish uchun telegramdan yozing.



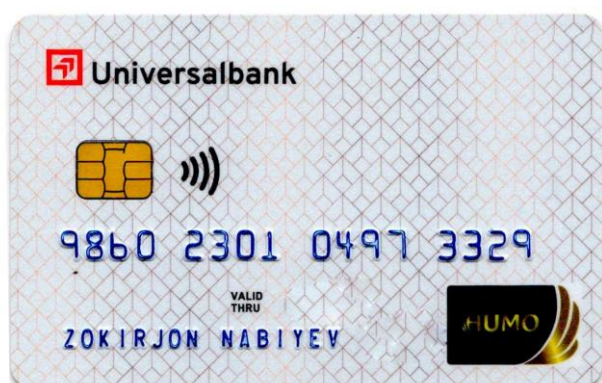
Narxi: 20 ming so‘m

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.**