



_____ 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-sinf 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 yili uchun tuzilgan “Kampyuter savodxonligi” nomli to‘garagining
ISH REJASI

№	Yillik ish reja mavzulari	Soat	Sana	Izoh
1.	Kompyuter xonasida havfsizlik texnikasi qoidalari	1		
2.	Informatika fani haqida	1		
3.	Axborot va raqamli texnologiyalar	1		
4.	Axborot turlari	1		
5.	Axborotni kodlash.	1		
6.	Kompyuter va uning tuzilishi	1		
7.	Kompyuterning qo‘shimcha qurilmalari	1		
8.	Klaviatura bilan ishlash ko‘nikmalari	1		
9.	Sichqoncha bilan ishlash ko‘nikmalari	1		
10.	Klaviatura trenajyorlari mashqlari.	1		
11.	Kompyuterni boshqaruvchi dasturlar	1		
12.	Fayl tushunchasi	1		
13.	Papka tushunchasi	1		
14.	Mustahkamlash	1		
15.	Matn protsessori dasturlari	1		
16.	Matn protsessori dasturlari interfeysi	1		
17.	Hujjatlarni formatlash uskunalari	1		
18.	Takrorlash	1		
19.	Matn protsessorida hujjat yaratish	1		
20.	Matn protsessorida hujjat tahrir qilish	1		
21.	Hujjatlarda rasmlar bilan ishlash	1		
22.	Matn protsessori dasturida jadvallarni yaratish	1		
23.	WordArt ob’yekti bilan ishlash	1		
24.	Sarvaraq (Titul) yaratish	1		
25.	Amaliy mashg‘ulot Loyiha ishi (Portfolio yaratish)	1		
26.	Grafik muharrir interfeysi	1		
27.	Uskunalar paneli	1		
28.	Grafik muharrirlarda sodda tasvirlar yaratish	1		
29.	Grafik muharrirlarda matn bilan ishlash	1		
30.	Grafik muharrirlarida sohani belgilash amallari	1		
31.	Qatlamlar bilan ishlash	1		
32.	Grafik muharrirlarda foto va rasmlarni qayta ishlash	1		
33.	Rasmlarni qayta ishlash	1		
34.	Amaliy mashg‘ulot. Loyiha ishi	1		

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

Mavzu: Kompyuter xonasida havfsizlik texnikasi qoidalari

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:

Inson kompyuterda uzluksiz ishlashi natijasida, o‘zi bilmagan holda, tanasiga shikast yetkazib olishi mumkin. Bunga ish o‘rnida noto‘g‘ri o‘tirish, uzoq vaqt monitorga tikilish, natijada ko‘zlarni zo‘riqtirish sabab bo‘ladi.

Agar o‘quvchi sanitariya va gigiyena talablariga og‘ishmay rioya qilsa, shikastlarning oldini olishi, bebaho sog‘lig‘ini butun umri davomida saqlab qolishi mumkin. Eng muhimi, kompyuter oldida to‘g‘ri o‘tirish zarur. Buning uchun:

- o‘rindiqda bukchaymasdan, umurtqa pog‘onasini to‘g‘ri tutgan holda o‘tirish kerak;
- kompyuterda ishlaganda monitorga to‘g‘ri yuzlanish, noutbukda ishlaganda esa boshni biroz pastga egib o‘tirish lozim;
- ish stoligacha bo‘lgan masofa 20 cm dan kam bo‘lmasligi kerak;
- monitordan ko‘zgacha bo‘lgan masofa 50–60 cm dan kam bo‘lmasligi kerak;
- qo‘llarni ish stoliga qo‘yganda, tirsaklar tashkil etgan burchak 90–120gradus oralig‘ida bo‘lishi maqsadga muvofiq;
- kompyuterda 1 kun davomida 2 yoki 3 soatdan ortiq ishlamaslik, har 20 daqiqada ko‘zga dam berib turish;
- dam olish daqiqalarida ko‘z va tana mashqlarini bajarib turish foydali, buni odatga aylantiring;

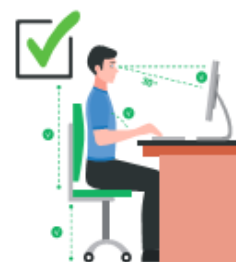
KO‘Z MASHQLARI

Olimlarning ta’kidlashicha, kompyuterda uzoq vaqt ishlash jarayonida ko‘z nurining pasayishi va ko‘rish qobiliyatining susayishi tezroq sodir bo‘lishi mumkin. Buning asosiy sababi monitorga uzoq tikilib o‘tirish va ko‘zlarni namlab turuvchi qovoqlarning kam ochilibyumilishidir. Bunday holatning oldini olish uchun har kuni maxsus mashqlarni bajarib turish kerak bo‘ladi

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Elektr toki inson hayoti uchun xavflimi?
2. Kompyuterning inson sog‘lig‘iga zararli tomonlarini so‘zlab bering.

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish



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



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, 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

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

*vab-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-sinf bo'sh o'zlashtiruvchi o'quvchilarga 34 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.

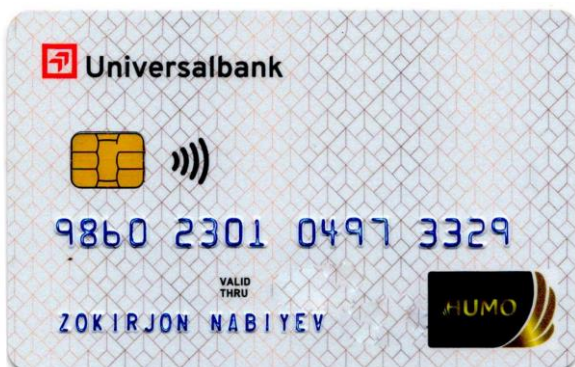
Narxi: 20 ming so'm

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 vab-saytlarga joylamang.
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

**OMONATGA
HIYONAT QILMANG.**