



\_\_\_\_\_ 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 iqtidorli*  
*o'quvchilar uchun informatika fanidan*  
*“Kampyuter savodxonligi” nomli*

**TO'GARAK**  
**HUJJATLARI**

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

<i>N<sup>o</sup></i>	<b>Familiya ismi va sharifi</b>	<b>Tug'ilgan sanasi</b>	<b>Sinfi</b>	<b>Manzili</b> (to'liq)	<b>Ota-onasi</b> (Ismi sharifi)	<b>Telefon</b> (uy yoki mobil)	<b>Izoh</b>
<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.	Kibernetika raqamli olamning malikasi	1		
3.	Axborot turlari	1		
4.	Axborotni kodlash.	1		
5.	Shaxsiy kompyuterning tuzilishi	1		
6.	Kompyuterning qo‘shimcha qurilmalari	1		
7.	Kompyuterni boshqaruvchi dasturlar	1		
8.	Windowsoperatsion tizimi	1		
9.	Fayl tushunchasi	1		
10.	Papka tushunchasi	1		
11.	Matn protsessori dasturlari	1		
12.	Hujjatlarni formatlash uskunalari	1		
13.	Hujjatlarda rasmlar bilan ishlash	1		
14.	Matn protsessori dasturida jadvallarni yaratish	1		
15.	WordArt ob’yekti bilan ishlash	1		
16.	Grafik muharrir interfeysi	1		
17.	Uskunalar paneli	1		
18.	Grafik muharrirlarda sodda tasvirlar yaratish	1		
19.	Grafik muharrirlarda matn bilan ishlash	1		
20.	Grafik muharrirlarida sohani belgilash amallari	1		
21.	Qatlamlar bilan ishlash	1		
22.	Grafik muharrirlarda foto va rasmlarni qayta ishlash	1		
23.	Rasmlarni qayta ishlash	1		
24.	Scratch dasturlash muhiti	1		
25.	Spraytlar bilan ishlash	1		
26.	Sodda animatsiya dasturlarini yaratish	1		
27.	Sprayt liboslari(kostumlari)ni almashtirish	1		
28.	Takrorlash	1		
29.	Ovoz bilan ishlash	1		
30.	Matn bilan ishlash	1		
31.	Scratch muhitida shakllar yaratish	1		
32.	Takrorlash	1		
33.	Mustahkamlash	1		
34.	Scratch muhitida sodda multfilmlar 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‘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:**

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‘nggisi 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:** 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.

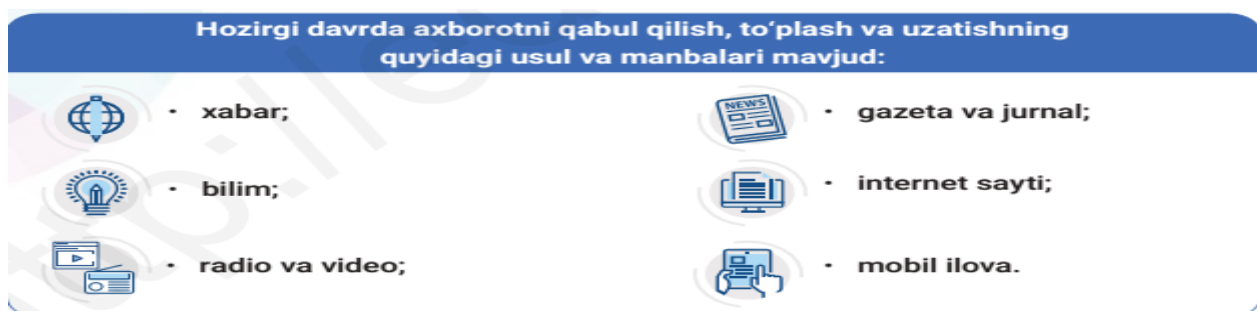
**Mashg‘ulot o‘tish metodi:** aqliy hujum, aralash, interfaol.

**Mashg‘ulot jihozi:** mavzuga oid ko‘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:**



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

**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-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.**