



_____ 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
6-sinflar uchun informatika fanidan
"Kampyuter savodxonligi" nomli*

**TO'GARAK
HUJJATLARI**

To'g'arak 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.	Scratch muhitida chiziqli dasturlar tuzish	1		
2.	Scratch muhitida shartli bloklar bilan ishlash	1		
3.	To‘xtatish shartli operatori – wait..until bloki	1		
4.	Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish	1		
5.	Scratch muhitida takrorlanuvchi bloklar bilan ishlash	1		
6.	Bajarish texnologiyasi	1		
7.	Amaliy mashg‘ulot	1		
8.	Grafik muharrir yordamida yangi spraytlar hosil qilish	1		
9.	Takrorlash	1		
10.	Scratch muhitida spraytlar yaratish va takrorlanuvchi jarayonlarni dasturlash	1		
11.	Murakkab animatsiyalar yaratish. Ko‘p sahnali	1		
12.	Amaliy mashg‘ulot	1		
13.	Komyuter oyinlarini yaratish	1		
14.	Animatsiya nima?	1		
15.	Amaliy mashg‘ulot	1		
16.	Loyiha ishi taqdimotlari	1		
17.	Matn protsessorida hujjatlar bilan ishlash.	1		
18.	Raqamli ro‘yxatni yaratish va o‘zgartirish	1		
19.	Kolontitul, havola va sahifa betlarini belgilash	1		
20.	Hujjat sahifasini raqamlash tartibi	1		
21.	Hujjatlarda sahifa chegaralarini o‘zgartirish	1		
22.	Hujjatlarda shakl va blok-sxemalar yaratish.	1		
23.	SmartArt obyektiga figura qo‘shish va o‘chirish tartibi	1		
24.	Amaliy mashg‘ulot	1		
25.	Matematik formula va belgilarni joylashtirish	1		
26.	Formulani kiritish tartibi	1		
27.	Hujjatga gipermurojaatlar o‘rnatish	1		
28.	Hujjatni chop etish	1		
29.	Amaliy mashg‘ulot. Loyiha ishi	1		
30.	Internetda ishlash asoslari	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: 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 algoritim– 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 konstantalardeb 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 algoritim deb nimaga aytiladi?

2. Chiziqli algoritimga hayotiy misollar keltiring.

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Scratch muhitida shartli bloklar bilan ishlash

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:

Algoritmning uchta asosiy konstruksiyasi (ko‘rinishi) mavjud bo‘lib, avvalgi darsda chiziqli algoritm konstruksiyasi bilan tanishdik. Endi esa tarmoqlanuvchi algoritm konstruksiyasi va ularga doir dastur tuzishni ko‘rib chiqamiz.

Hayotda shunday jarayonlar ham mavjudki, unda kechadigan xatti-harakatlar muayyan shartlarga muvofiq bajarilishi lozim. Agar tashqarida yomg‘ir yog‘ayotgan bo‘lsa, soyabon olish lozim, aks holda, soyabonga hojat bo‘lmaydi. Sizning xatti-harakatingiz mantiqiy shartning bajarilishiga, ya’ni tashqarida yomg‘ir yog‘ayotganligiga qarab, 2 ta tarmoqqa (xattiharakatga: soyabon olish va soyabon olmaslik) ajraladi va ulardan bittasigina bajariladi. Yuqoridagi kabi jarayonlar uchun algoritm tuzishda tarmoqlanuvchi strukturaga ega algoritmardan foydalaniladi

Berilgan shartning bajarilishiga qarab, tarmoqlanuvchi struktura ko‘rsatilgan tarmoqdan faqat bitta amalning bajarilishini ta’minlaydi. Berilgan shart – Promb ichiga yoziladi.

Dastur mantiqiy shartning bajarilish yoki bajarilmasligiga qarab tarmoqlanishi mumkin. Agar dasturda shart bajarilsa, “ha” tarmog‘i bo‘yicha A amal, aks holda, ya’ni shart bajarilmasa, “yo‘q” tarmog‘i bo‘yicha B amal bajariladi.

Muayyan shartlarga muvofiq ayrim buyruqlar to‘plamini amalga oshirish kerak bo‘lganda, tarmoqlanish bloklaridan foydalaniladi. Aynan tarmoqlanuvchi jarayonlarga doir dasturlashda ma’lumotlarning mantiqiy toifalaridan foydalaniladi. Mantiqiy toifa ikki xil qiymatni qabul qilishi mumkin: “ha” (true/rost) va “yo‘q” (false/yolg‘on). Scratch dasturining “Control” bo‘limiga tegishli if..thenva if..then..elsebloklari bilan tanishib chiqamiz.

Shartli operatorning to‘liqsiz shakli – if..then bloki

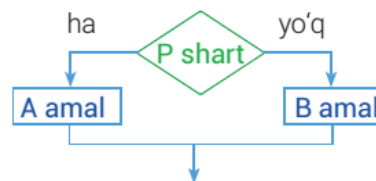
Shart natijasi “rost” qiymatni qabul qilsa, blokning ichida joylashgan operatorlar bajariladi, aks holda, dasturning bajarilishi shartli operator blokidan keyingi operatorlarga uzatiladi. Bu turdagi bloklarga maxsus turdagi mantiqiy ifodalardan foydalanuvchi qo‘shimcha blokni kiritish mumkin.

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Tarmoqlanish deganda nimani tushunasiz?

2. Tarmoqlanuvchi algoritm deb nimaga aytiladi?

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, slaydlar, 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?

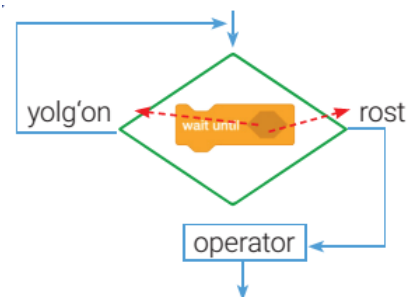
3. Bitta shartli operator ichiga nechta shartli operatorni ichma-ich joylashtirish mumkin?

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



*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 6-sinf o'quvchilarga 34 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



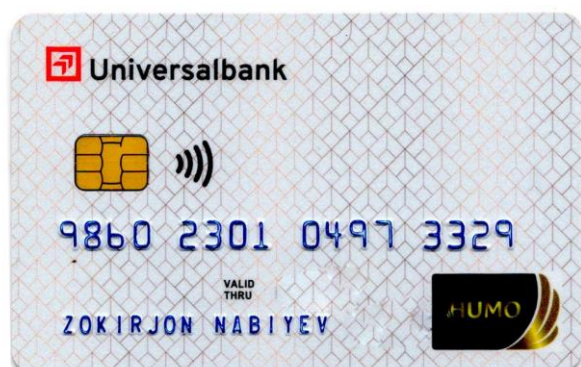
Narxi: 20 ming so'm

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 gruppalariga tarqatmang.

**OMONATGA
HIYONAT QILMANG.**