



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

36.	Qidiruv tizimida axborotni izlash	1		
37.	Grafik, audio va videoma'lumotlarni izlash	1		
38.	Ma'lumotlarni tasvir orqali qidirish	1		
39.	Videoma'lumotlarni qidirish va yuklash	1		
40.	Elektron pochta qutisini yaratish	1		
41.	Mustahkamlash	1		
42.	Elektron pochta xabar almashish	1		
43.	Elektron pochtaga kelgan xabarlarini ko'rish va javob qaytarish	1		
44.	Axborot bilan ishlash madaniyati	1		
45.	Mualliflik huquqi	1		
46.	Mualliflik huquqi litsenziyalari	1		
47.	Internet xavf-xatarlari va ulardan saqlanish	1		
48.	Internet xatarlari	1		
49.	Audio va videofayllarni boshqaruvchi dasturlar	1		
50.	Audio va videofayl formati	1		
51.	Audio va videofayllar formatini o'zgartirish	1		
52.	Videofaylni konvertatsiya qilish	1		
53.	Kompyuterda taqdimotlar yaratish dasturlari imkoniyatlari va interfeysi	1		
54.	MS PowerPoint dasturining asosiy imkoniyatlari	1		
55.	Taqdimot dizayni bilan ishlash	1		
56.	Internetdan olingan shablonlar bilan ishlash	1		
57.	Amaliy mashg'ulot	1		
58.	Slaydlarga shakl, rasm, jadval va diagrammalar joylashtirish imkoniyatlari	1		
59.	Slaydga shakl joylashtirish	1		
60.	Slaydlarga musiqa va video joylashtirish	1		
61.	Taqdimot slaydiga musiqa joylashtirish	1		
62.	Taqdimotda gipermatn va giperurojaat hosil qilish	1		
63.	Kompyuterdagi ixtiyoriy fayl yoki veb-sahifaga o'tish uchun giperhavola yaratish	1		
64.	Taqdimotga "Управляющие кнопки" shakllari orqali giperurojaat joylashtirish	1		
65.	Taqdimotga animatsiya va o'tish effektlarini o'rnatish	1		
66.	Animatsiyani joylash tartibi	1		
67.	Amaliy mashg'ulot. Loyiha ishi	1		
68.	Mustahkamlash	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 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

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

Mavzu: “Variables” bo‘limi bloklari

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.



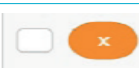

I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:

O‘zgaruvchilar nom bilan bir qatorda qiymatga ham ega bo‘ladi. Masalan, to‘plarning soni 12 ta. Misolda o‘zgaruvchi nomi – to‘plar soni, uning qiymati esa 12ga teng.

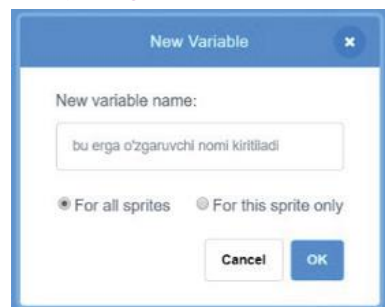
Scratch dasturida to‘q sariq (apelsin) rangli “Variables” deb nomlangan bo‘limda bir nechta blok mavjud. Quyidagi jadvalda ularning vazifalari keltirilgan.

“Variables” bo‘limi bloklari

Buyruq	Vazifasi
	O‘zgaruvchini yaratish.
	O‘zgaruvchi qiymatini belgilash.
	O‘zgaruvchi qiymatini qaytarish.
	O‘zgaruvchi qiymatini o‘zgartirish. Musbat yoki manfiy sonlardan foydalangan holda o‘zgaruvchilar qiymatini oshirish yoki kamaytirish. <i>Eslatma:</i> Siz “musbat va manfiy sonlar” tushunchasi bilan Matematika fanida (3-chorak) tanishib olasiz. Hozircha blok vazifasini bilib olsangiz yetarli.

Dasturda ko‘plab o‘zgaruvchilar bo‘lishi mumkin. Foydalanuvchilar tomonidan Scratch dasturida kiritilgan ma’lumot kompyuter xotirasida saqlanishi uchun (O‘zgaruvchi)

bo‘limi bloklaridan foydalaniladi. O‘zgaruvchini yaratish uchun “Variables” bo‘limidan “Make a Variable” tugmachasi orqali muloqot oynasi hosil qilinadi. Oynaning “New variable name:” bandiga o‘zgaruvchi nomi kiritiladi. O‘zgaruvchi barcha spraytlarda qo‘llanilishi uchun “For all sprites” turi, faqat mana shu spraytdagina qo‘llanilishi uchun esa “For this sprite only” turi tanlanadi. “Variables” bo‘limida yaratilgan o‘zgaruvchilar bo‘lim ro‘yxatidan joy oladi. Spraytda qo‘llash uchun o‘zgaruvchilarni shu ro‘yxatdan tanlash mumkin



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Dasturlashda o‘zgaruvchilar nima uchun kerak?

2. O‘zgaruvchilar va o‘zgarmlarning o‘zaro farqini ayting

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Amaliy faoliyat

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:

1-mashq. Kvadrat tomonlari berilgan. Uning yuzasini hisoblash scripti (dasturi)ni tuzing

1. Dasturni ishga tushiring.

2.Yangi o‘zgaruvchi yaratish uchun “Variable” (O‘zgaruvchi) bo‘limidan “Make a Variable” (O‘zgaruvchi yaratish) buyrug‘ini tanlang va “New variable name:” (Yangi o‘zgaruvchining nomi:) bo‘limiga “S” ni kiriting.

3.Foydalanuvchidan kvadrat tomoniga mos sonni kiritish va uni “S” o‘zgaruvchiga yozish (o‘zlashtirish) uchun “Code” bo‘limiga o‘ting va quyidagi skriptni tering:



4. Dasturni ishga tushiring va qanday hodisa sodir bo‘lishini kuzating.

5.Kiritilgan sonli qiymatni qayta ishlash uchun ushbu skriptni tering:



6. Dasturni ishga tushiring va natijani kuzating.

7. “Operators” bo‘limidagi “Join” bloki matnning bir necha qismini bittaga birlashtirish imkonini beradi.

– ko‘paytirish bloki esa kvadrat yuzasini hisoblash imkonini beradi. Shunday qilib, biz foydalanuvchi tomonidan kiritilgan kvadrat tomoniga ko‘ra, uning yuzasini hisoblash dasturini tuzishga muvaffaq bo‘ldik. Masala shartini yanada murakkablashtiramiz. Endi dastur kvadratning perimetrini hisoblashi lozim.

Buning uchun skriptlar oynasidagi blokni quyidagi blokka o‘zgartiring:



8. Tomonlari 8 ga teng bo‘lgan kvadrat uchun ushbu natija chiqishi kerak:

9. Loyihani “Kvadrat” nomi bilan saqlang (File → Save to your computer buyruqlarini tanlang)



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

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

75 listdan iborat informatika fanidan 6-sinf o'quvchilarga 68 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



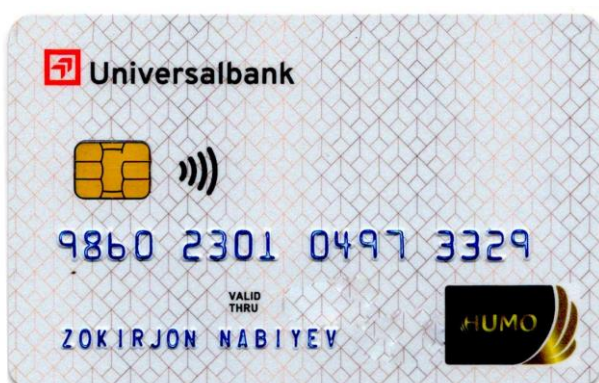
Narxi: 30 ming so'm

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.