



_____ 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-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.	Komyuter o‘yinlarini yaratish	1		
2.	Animatsiya nima?	1		
3.	Amaliy mashg‘ulot	1		
4.	Loyiha ishi taqdimotlari	1		
5.	Matn protsessorida hujjatlar bilan ishlash.	1		
6.	Raqamli ro‘yxatni yaratish va o‘zgartirish	1		
7.	Kolontitul, havola va sahifa betlarini belgilash	1		
8.	Hujjat sahifasini raqamlash tartibi	1		
9.	Hujjatlarda sahifa chegaralarini o‘zgartirish	1		
10.	Hujjatlarda shakl va blok-sxemalar yaratish.	1		
11.	SmartArt obyektiga figura qo‘shish va o‘chirish tartibi	1		
12.	Amaliy mashg‘ulot	1		
13.	Matematik formula va belgilarni joylashtirish	1		
14.	Formulani kiritish tartibi	1		
15.	Hujjatga gipermurojaatlar o‘rnatish	1		
16.	Hujjatni chop etish	1		
17.	Amaliy mashg‘ulot. Loyiha ishi	1		
18.	Internetda ishlash asoslari	1		
19.	Veb-brauzer dasturlari	1		
20.	Mustahkamlash	1		
21.	Qidiruv tizimlari va Internetda ma’lumot izlash	1		
22.	Qidiruv tizimida axborotni izlash	1		
23.	Grafik, audio va videoma’lumotlarni izlash	1		
24.	Ma’lumotlarni tasvir orqali qidirish	1		
25.	Videoma’lumotlarni qidirish va yuklash	1		
26.	Elektron pochta qutisini yaratish	1		
27.	Mustahkamlash	1		
28.	Elektron pochtda xabar almashish	1		
29.	Elektron pochtaga kelgan xabarlarini ko‘rish va javob qaytarish	1		
30.	Axborot bilan ishlash madaniyati	1		
31.	Mualliflik huquqi	1		
32.	Mualliflik huquqi litsenziyalari	1		
33.	Internet xavf-xatarlari va ulardan saqlanish	1		
34.	Internet xatarlari	1		

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

Mavzu: Komyuter o‘yinlarini yaratish

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:

Scratch dasturi rasm va tovushlar bilan ishlash, dinamik sahnalarni yaratish, harakatlar ketma-ketligini skript shaklida yozib olish, animatsion interfaol hikoya va kompyuter o‘yinlari kabi loyihalarni yaratish imkonini beruvchi dasturlash muhiti ekanligi 5-sinf “Informatika va axborot texnologiyalari” darsligidan ma’lum. Mazkur dastur dasturlash asoslari bilan tanishtirish, animatsion va interfaol loyihalarni amalga oshirish va multfilmlar yaratish orqali o‘quvchi ijodiy, mantiqiy va fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi. Shuningdek, butun dunyo bo‘yicha dastur tuzishga qiziquvchi bolalar bilan muloqot qilish, o‘z loyihalarini boshqalar bilan bo‘lishish imkonini beruvchi Scratch ijtimoiy tarmog‘i (<https://scratch.mit.edu/discuss/>) ham mavjud. Yuqorida ta’kidlanganidek, Scratch dasturida animatsiya, multfilm va kompyuter o‘yinlarini yaratish mumkin. O‘yin o‘zi nima? Kompyuter o‘yinlari-chi? O‘yinlarni yaratish uchun nima qilish kerak? Kompyuter o‘yinlari qanday yaratiladi? Demak, kompyuter o‘yinlarini yaratish uchun siz dastur, dasturlash, dasturlash tillari kabi tushunchalarni so‘zsiz bilishingiz zarur.

Blok-sxema shartli belgilari

Blok nomi	Blokning ko‘rinishi	Blokning vazifalari
Algoritmni boshlash/ tugatish bloki		Algoritmning boshlanishi va tugashi
Kiritish/chiqarish bloki		Ma’lumotlarni kiritish va chiqarish
Funksional blok		Hisoblash

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. O‘yin nima? Kompyuter o‘yinlari-chi?

2. Kompyuter o‘yinlarini yaratish uchun nimalarni bilish kerak?

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Animatsiya nima?

Maqsadlar:

- ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.
- tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.
- 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‘yinni yaratish uchun avval ssenariy (algoritm) tuzilishi, so‘ngra unga mos animatsiya yaratilishi lozim. Har qanday obyekt tasviri va uning harakatlari natijasida animatsiya hosil bo‘ladi. Animatsiya(fr. animation– ruhlantirish, jonlantirish; lot. anima– ruh, jon) – tasvirlarning mantiqiy ketma-ketligidan hosil qilingan harakat. Badiiy asar va o‘yinlardagi xayoliy obyektlarni harakatlantirish, ularga hayotiy ko‘rinish berish, ya’ni “jonlantirish”da animatsiyalardan foydalaniladi.

Uning chizilgan, qumli, plastilinli, siluetli va kompyuterli animatsiya kabi turlari mavjud. Jumladan, kompyuterli animatsiya turi hozirgi kunda animatsiya yaratishning eng qulay va zamonaviy texnologiyasi hisoblanadi.

Interfaollik (ingl. interaction– birgalikda harakat qilish)– obyektlarning bir-biriga ta’siri. U obyektlarning birgalikda harakat qilish darajasi va mohiyatini ochib beruvchi tushuncha hisoblanadi.

Interfaollik elementlari– tizimning birgalikda harakat qiluvchi barcha elementlari. Ular yordamida boshqa tizim yoki inson (foydalanuvchi)larning birgalikdagi harakatlari amalga oshiriladi. Kompyuter o‘yinlari animatsiya va obyektlarning birgalikda, ya’ni o‘zaro ta’sir ostida harakat qilishi (interfaollik) natijasida yaratiladi.



V. Mashg‘ulotni yakunlash.

- Animatsiya nima? Uning qanday turlari mavjud?
- Interfaol o‘yinlarni yaratish nima uchun zarur?

VI. Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Amaliy mashg‘ulot

Maqsadlar:

- ta’limiy: o‘quvchilarni mavzu bo‘yicha yangi bilimlar berish, informatika va axborot texnologiyalariga bo‘lgan qiziqishini oshirish.
- tarbiyaviy: o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.
- 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.

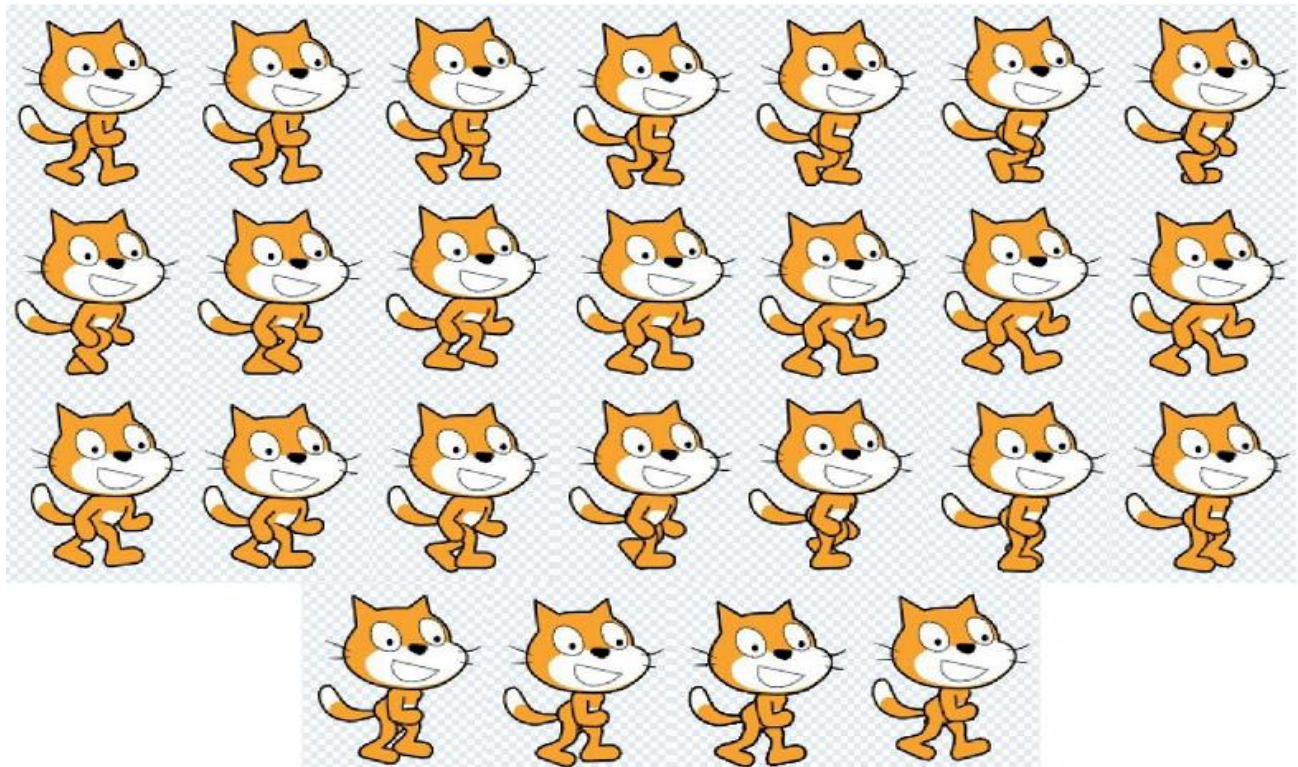
Texnik jihozlar: kompyuter, multimedia, slaydlar, magnitofon.

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

II.Yangi mavzu bayoni:

1-topshiriq:

- Dasturni ishga tushiring.
- Mushuk spraytida harakatlanish animatsiyasini hosil qilish uchun quyidagi ko‘rinishli kostyumlarni yarating:



Eslatma! Agar ushbu sprayt kostyumlarini yaratishga qiynalsangiz, u holda uni <https://dr.rtm.uz> saytidan yuklab olishingiz mumkin.

- Fon uchun “Boardwalk” nomli fonni joylashtiring.
- “Boardwalk” nomli fon nusxasi – “Boardwalk2” nomli 2-fonni yarating:
- “Boardwalk2” nomli fonga “O‘YIN TUGADI” matnini joylashtiring:

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

- Kompyuter o‘yinlarini ssenariysiz yaratish mumkinmi? Nima uchun?
- Scratch dasturida kompyuter o‘yinlarini yaratish bosqichlarini sanab bering

VI.Uyga vazifa: Mavzuni qayta o‘qish

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

*v**e**b-saytimiz: **Zokirjon.com***
*Hujjat **W**ord 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 bo‘sh o‘zlashtiruvchi o‘quvchilarga 34 soatli to‘garakni to‘liq holda olish uchun telegramdan yozing.



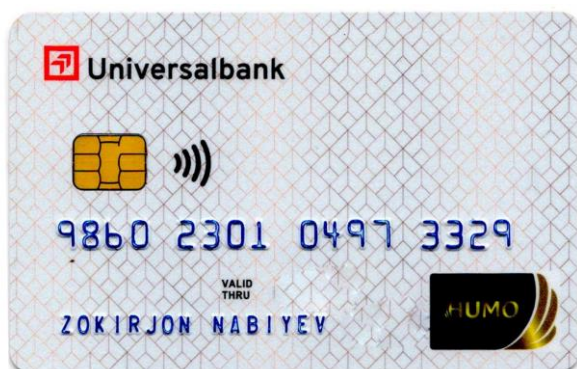
Narxi: 20 ming so‘m

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 veb-saytlarga joylamang.
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

**OMONATGA
HIYONAT QILMANG.**