



_____ 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
9-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.	Mantiq asoslari.	1		
2.	Mantiqiy sxemani chizishning ketma-ketligi	1		
3.	Masalalarni kompyuterda yechish bosqichlari.	1		
4.	Model haqida tushuncha.	1		
5.	Model turlari.	1		
6.	Amaliy mashg‘ulot.	1		
7.	Algoritm tushunchasi	1		
8.	Algoritm xossalari	1		
9.	Algoritmni tasvirlash usullari.	1		
10.	Blok-sxemalar.	1		
11.	Amaliy mashg‘ulot	1		
12.	Chiziqli algoritmlar	1		
13.	Chiziqli algoritmlarga oid misollar	1		
14.	Tarmoqlanuvchi algoritmlar	1		
15.	Amaliy mashg‘ulot	1		
16.	Takrorlanuvchi algoritmlar	1		
17.	Amaliy mashg‘ulot	1		
18.	Aralash (kombinatsiyalashgan) algoritmlar	1		
19.	Python dasturlash tilini o‘rnatish	1		
20.	IDLEning interfaol muhitida dastur tuzish	1		
21.	Pythonda o‘zgaruvchilarni tavsiflash	1		
22.	Pythonda xatoliklar bilan ishlash	1		
23.	Pythonda ma’lumot turlari	1		
24.	Amaliy mashg‘ulot	1		
25.	Pythonda arifmetik amallarni bajarish	1		
26.	Amallarning bajarilish tartibi	1		
27.	Amaliy mashg‘ulot	1		
28.	Pythonda satrlar bilan ishlash	1		
29.	Amaliy mashg‘ulot	1		
30.	Pythonda operator va ifodalar	1		
31.	Amaliy mashg‘ulot	1		
32.	Pythonda sodda masalalarni dasturlash	1		
33.	Amaliy mashg‘ulot	1		
34.	Pythonda mantiqiy masalalarni dasturlash	1		

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

Mavzu: Mantiq asoslari

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, slydlar, magnitofon.

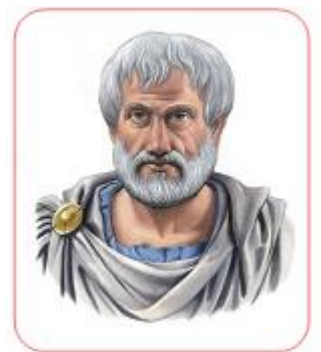
I.Tashkiliy qism: salomlashish, yo‘qlama qilish, o‘quvchilarni mashg‘ulotga tayyorgarliklarini tekshirish.

II.Yangi mavzu bayoni:

Mantiq o‘zining shakllanish va rivojlanish tarixiga ega. Mantiq masalalari dastlab Parmenid, eleylik Zeno va Geraklit ta’limotida u yoki bu darajada ko‘rib chiqilgan.

Mantiqqa oid fikrlar, tafakkur shakllari va usullari to‘g‘risidagi dastlabki ta’limotlar qadimgi Sharq mamlakatlari, xususan, Hindiston va Xitoyda vujudga kelgan bo‘lsa-da, qadimda mantiq falsafaning tarkibida bo‘lgan, mustaqil fan sifatida shakllanmagan.

Qadimgi Yunon mutafakkirlari tomonidan yaratilgan ta’limotlar zamonaviy mantiqning asosi hisoblanadi. Mantiq ilmining alohida fan sifatida shakllanishi miloddan avvalgi IV asrda yashab o‘tgan buyuk yunon olimi Arastu (Aristotel) ismi bilan bog‘liq. U birinchi bo‘lib mantiq ilmi o‘rganadigan masalalar doirasini aniqladi, mantiqqa “ma’lum bilimlardan noma’lum bilimlarni aniqlovchi”, “chin fikrni xato fikrdan ajratuvchi” fan sifatida ta’rif berdi. Olim birinchi marta mantiqiy tafakkur shakllarini uning mazmunidan ajratib, mantiq va matematikani uyg‘unlashtirishga harakat qildi, dalillar nazariyasiga asos soldi.



TAFAKKUR SHAKLLARI	Tushuncha – obyekt va hodisalarning asosiy xususiyatlari, umumiy va muhim belgilarini yaxlit holda ifodalovchi fikrlash shakli.
	Mulohaza – obyekt va hodisalarning belgilari, xususiyatlari va ular o‘rtasidagi munosabatlar haqida tasdiqlangan yoki rad etilgan fikrlash shakli.
	Xulosa – tafakkurning bir yoki bir necha hukmlardan yangi hukm chiqarish mumkin bo‘lgan asosiy mantiqiy shakli.

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Mantiq tushunchasiga qachon asos solingan?

2. Mulohaza deb nimaga aytiladi?

VI.Uyga vazifa: 1-mashq. Quyidagi fikrlarning qaysilari mulohaza bo‘la oladi?

Mulohazalarning rost yoki yolg‘onligini aniqlang. a) Ushbu tasmaning uzunligi qanday?

b) “1234321” – palindrom son.d) Ertalabki badantarbiya mashqlarini bajaring!

e) Uchburchak burchaklarining yig‘indisi 160° ga teng.

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Mantiqiy sxemani chizishning ketma-ketligi

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:

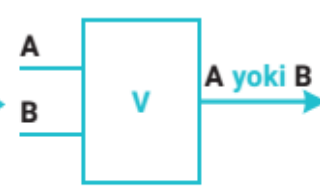
Raqamli sxemalarda “YOKI” mantiqiy elementi 3-rasmda ko‘rsatilgandek belgilanadi. Xorij sxemalarida “YOKI” elementining belgisi 4-rasmdagi kabi ko‘rinishga ega. Uni qisqacha “OR” elementi deb atashadi.



1-rasm. "VA" mantiqiy elementi



2-rasm. "AND" elementi



3-rasm. "YOKI" mantiqiy elementi



4-rasm. "OR" elementi

Invertor sxemasida faqat bitta (A) kiruvchi va bitta (A emas) chiquvchi signal mavjud.

Invertor sxemasi “teskari zanjir” deb ham ataladi.

Invertor sxemasida kiruvchi signalning qiymati qarama-qarshisiga o‘zgaradi, Masalan, kiruvchi signal “1” kirish signali bilan ta’minlansa, chiquvchi signal orqali “0” signali hosil bo‘ladi va aksincha

Raqamli sxemalarda “EMAS” mantiqiy elementi 5-rasmda ko‘rsatilgandek belgilanadi. Xorij sxemalarida “EMAS” elementining belgisi 6-rasmdagi kabi ko‘rinishga ega. Uni qisqacha “NOT” deb atashadi.



5-rasm. "EMAS" mantiqiy elementi



6-rasm. "NOT" elementi

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Dizyunktör elementi qanday vazifani bajaradi?

2. Invertor elementi qanday vazifani bajaradi?

3. Mantiqiy sxemalar nima uchun qurilgan?

VI. Uyga vazifa: Quyidagi sxemaga mos mantiqiy ifodani yozing



Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Masalalarni kompyuterda yechish bosqichlari

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 amaliy ish jarayonida ko‘plab masalalarni hal etishiga to‘g‘ri keladi. Bu masalalarning ba’zilari osongina, ba’zilari esa murakkab hisob-kitoblar orqali hal etiladi. Ba’zi masalalarni yechishda esa qandaydir amallar guruhini minglab marta bajarishga to‘g‘ri kelishi mumkin. Shuning uchun beminnat va o‘ta tez ishlaydigan yordamchimiz bo‘lmish kompyuter



bizga yaqindan yordam bera oladimi, agar yordam bera olsa, ularni kompyuterda hal etish qanday tashkil etiladi, degan savollar tug‘ilishi tabiiy hol. Aslida esa kompyuter masalalarni tez hal qilish va ma’lumotlarni qayta ishlash uchun yaratilgan.

Kompyuter yordamida har qanday muammoni hal qilish quyidagi bosqichlarni o‘z ichiga oladi:

- 1-bosqich: masalaning qo‘yilishi;
- 2-bosqich: masalaning matematik modelini tuzish;
- 3-bosqich: algoritmlash;
- 4-bosqich: dasturlash;
- 5-bosqich: dasturni kompyuter xotirasiga kiritish;
- 6-bosqich: natija olish va tahlil etish

1-bosqichdamasalaning to‘g‘ri qo‘yilganligi, maqsadi va mazmuni aniqlanadi. Barcha ko‘rsatkichlar, ularning xususiyatlari o‘rganib chiqiladi. Qanday natija olinishi kerakligi hamda masalaga mos boshlang‘ich hamda natijaviy kattaliklar aniqlanadi. Masalaning aniq, to‘liq va tushunarli bo‘lishi muammoga to‘liq yechim topish imkonini beradi

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Kompyuterda masala yechish bosqichlarini sanab bering.

2. Nima uchun har bir masalaga algoritm tuzilishi zarur?

3. Masalaga mos boshlang‘ich va natijaviy kattaliklar nima uchun aniqlanadi?

VI.Uyga vazifa: Quyidagi masalalar shartini tahlil qiling va bosqichlarga bo‘lib yeching:

1. Elektr lampa qisqichlaridagi kuchlanish 110 V ga teng bo‘lganda, lampadagi tok kuchi 0,5 A bo‘ladi. Agar lampadan 0,25 A tok o‘tsa, lampaga qanday kuchlanish berilgan?

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

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

Mavzu: Model haqida tushuncha

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:

Bizni qurshab turgan olam bu —obyektlar va hodisalar olami. Odatda, insonning e’tiborini tortadigan, uni qiziqtiradigan va o‘rganilayotgan barcha narsa yoki jarayonga obyekt deyish mumkin. Ularning barchasi: o‘simlik, hayvon, daryo, tog‘, mamlakat, qushlar parvozi va uy qurilishi inson uchun bilish obyektiga aylanadi. Biror narsa yoki hodisa haqida bilish deganda, o‘sha narsa yoki hodisa haqidagi ba’zi ma’lumotlarni anglab olish tushuniladi.



Odatda, obyektlar insonning e’tiborini tortadigan jihatlari bilan nomlanadi. Obyekt — bu inson tomonidan idrok etiladigan atrofdaagi voqelik (narsa (predmet), jarayon, hodisa)ning biror bir qism

Model (lot. modulus – o‘lchov, me’yor) – biror haqiqiy obyekt yoki obyektlar tizimining obrazi yoki nusxasi bo‘lib, u izlanish olib borilayotgan sohaning ma’lum talablariga javob berishi zarur. Modellashtirish– bilish obyektlari (fizik hodisa va jarayonlar)ni ularning modellari yordamida tadqiq qilish, mavjud predmet va hodisalar modellarini yasash va

o‘rganishdan iborat jarayon. Hayotda obyektlarning modellariga juda ko‘p misollar keltirish mumkin. Masalan, yerning modeli — globus yoki xarita.



Insoniyatni farovon hayot shart-sharoitlarini yaratish, tabiiy ofatlarni oldindan aniqlash muammolari qadimdan qiziqtirib kelgan. Shuning uchun ham u tashqi dunyoning turli hodisalarini o‘rganishi tabiiy holdir.

V. Mashg‘ulotni yakunlash.

1. Obyekt deb nimaga aytiladi?

2. Umumiy va xususiy nomga ega obyektlarga misollar keltiring.

3. Model deb nimaga aytiladi? Modellar necha turga bo‘linadi?

VI. Uyga vazifa: Inson tomonidan ko‘rsatilgan harakatni bajaradigan ikkitadan obyektning nomini ayting: a) yig‘ish; b) to‘ldirish; d) ochish; e) bog‘lash; f) taxlash; g) o‘lchash; h) ushlash.

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

40 listdan iborat informatika fanidan 9-sinf o'quvchilarga 34 soatli to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



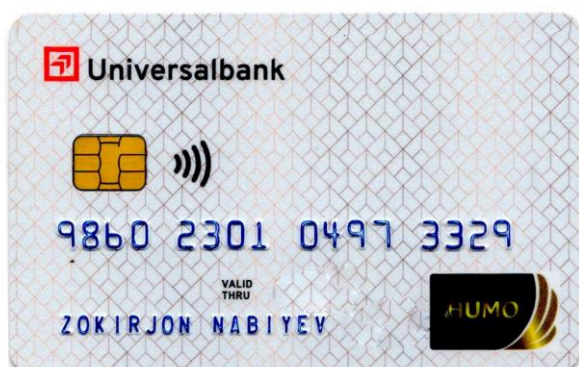
Narxi: 20 ming so'm

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 veb-saytlarga joylamang.

Kanal va gruppalariga tarqatmang.

OMONATGA

HIYONAT QILMANG.