



_____ hokimligi
*maktabgacha va maktab ta'limi
boshqarmasi*

_____ maktabgacha va
*maktab ta'limi bo'limi tasarrufidagi
___-umumiy o'rta ta'lim maktabi
informatika va axborot texnologiyalari
fani o'qituvchisi*

_____ ning
*2024-2025-o'quv yili 8-9-sinf iqtidorli
o'quvchilar uchun
"Kampyuter savodxonligi"*

**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 _____

**2024-2025-o‘quv yili 8-9-sinf iqtidorli o‘quvchilar uchun “Kampyuter savodxonligi”
nomli to‘garagining
ISH REJASI**

№	Yillik ish reja mavzulari	Soat	Sana	Izoh
1.	Interfeys	1		
2.	O‘zgaruvchilar	1		
3.	Shartli ifoda	1		
4.	Ma’lumotlarni olish	1		
5.	Kostyumlar	1		
6.	Blok-sxema	1		
7.	Veb sayt dizaynidan maqsadli foydalanish	1		
8.	Hujjatni veb sahifa sifatida saqlash	1		
9.	Veb sahifaga tasvir kiritish	1		
10.	Internet tarmog‘iga joylashtirish	1		
11.	Internet	1		
12.	Kabellar	1		
13.	Modem	1		
14.	Server	1		
15.	Video yoki animatsiya yaratish uchun dastlabki materiallarni ishlab chiqish	1		
16.	Animatsiya tezligini o‘zgartirish	1		
17.	Yangi video yaratish	1		
18.	Tashqi qurilmalar	1		
19.	Kvant kriptografiyasi	1		
20.	Bosim sensorlari	1		
21.	Xotira qurilmalari va ma’lumot almashish vositalari	1		
22.	Kompyuter tarmoqlari va ulardan foydalanish	1		
23.	Veb sayt dizaynerlari	1		
24.	O‘lchov dasturlari	1		
25.	Boshqaruv dasturlaridagi mikroprotsessorlar	1		
26.	Tizimning xizmat davri	1		
27.	Fayllar boshqaruvi	1		
28.	Tasvirlarni joylashtirish va tahrirlash uchun dastur uskunalaridan foydalanish	1		
29.	Maqsad va auditoriyaga mos hujjat yaratish uchun dasturiy uskunalardan foydalanish	1		
30.	Korporativ brend va unga xos stil	1		
31.	Grafik yoki diagramma yaratish	1		
32.	Diagrammaga ikkilamchi ma’lumotlar seriyasini qo‘shish	1		
33.	Ma’lumotlar bazasi tuzilmasini yaratish	1		
34.	Ma’lumotlar modelini yaratish	1		

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

Mavzu: Interfeys

Maqsadlar:

a) ta’limiy-o‘quchilarga bugungi mavzuga oid bilim va tushunchalar berish, raqamli ma’lumotlar bilan ishlash, elektron jadvallarni boshqarish, matnli hujjatlar yaratish va tahrirlash, veb sayt dizayni, dasturlash, video va animatsiya yaratish bo‘yicha mahoratini yanada oshirish.

b) tarbiyaviy-o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi- “On Track” modullari axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) bo‘yicha bilim va ko‘nikmalarini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

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

Mashg‘ulot jihozi: kompyuter, multimedia, slaydlar, mavzuga oid ko‘rgazmalar, elektron materiallar.

Mashg‘ulotning borishi:

I. Tashkiliy qism: a) Salomlashish. b) Davomatni aniqlash.

II. Uyga vazifani so‘rash: a) Savol – javob o‘tqazish. b) Topshiriqlarni tekshirish.

III. Yangi mavzu bayoni:

Interfeys dasturning ma’lumotlarni kiritish va natijani hiqarib berishga mo‘ljallangan qismi.

Dasturlar odatda interfeys yordamida foydalanuvchi bilan o‘zaro aloqaga kirishadi. Interfeys dasturning bir qismi bo‘lib, u foydalanuvchi va dastur o‘rtasidagi aloqani ta’minlaydi. Interfeys foydalanuvchi bosishi, terishi va e’tibor qaratishi mumkin bo‘lganekran tugmalari, matn, tasvir va boshqalarni o‘z ichiga oladi.

Interaktiv dasturda foydalanuvchi quyidagi imkoniyatlarga ega bo‘ladi:

- ma’lumotni kompyuterga kiritish tugmalarni bosish, matn va sonlarni kiritish kabi amallardan iborat. Masalan, kompyuter o‘yinini boshqarish qurilmasidan foydalanish;
- kompyuterdan ma’lumot olish chiqarilgan natijalarni, jumladan, tasvir va matnni ko‘rish, audioni eshitishdan iborat.

Real hayotda ko‘pincha analog ma’lumotlar uchraydi. Muayyan shaklga ega har qanday qiymat, masalan, tovush yoki tasvir analog ma’lumot hisoblanadi. Bunday ma’lumotlarni kompyuter tushunishi uchun ularni ma’lum darajada o‘zgartir



IV. Yangi mavzuni mustahkamlash: o‘tilgan mavzu mustahkamlanadi.

V. Mashg‘ulotni yakunlash: to‘garak a’zolarini yutuq va kamchiliklarini muhokama qilish, rag‘batlantirish.

VI. Uyga vazifa: yangi mavzuni to‘liq takrorlash va yangi mavzu yuzasidan bilimlarini mustahkamlab kelish.

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__yil

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

Mavzu: O‘zgaruvchilar

Maqsadlar:

a) ta’limiy-o‘quchilarga bugungi mavzuga oid bilim va tushunchalar berish, raqamli ma’lumotlar bilan ishlash, elektron jadvallarni boshqarish, matnli hujjatlar yaratish va tahrirlash, veb sayt dizayni, dasturlash, video va animatsiya yaratish bo‘yicha mahoratini yanada oshirish.

b) tarbiyaviy-o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi- “On Track” modullari axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) bo‘yicha bilim va ko‘nikmalarini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

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

Mashg‘ulot jihozi: kompyuter, multimedia, slaydlar, mavzuga oid ko‘rgazmalar, elektron materiallar.

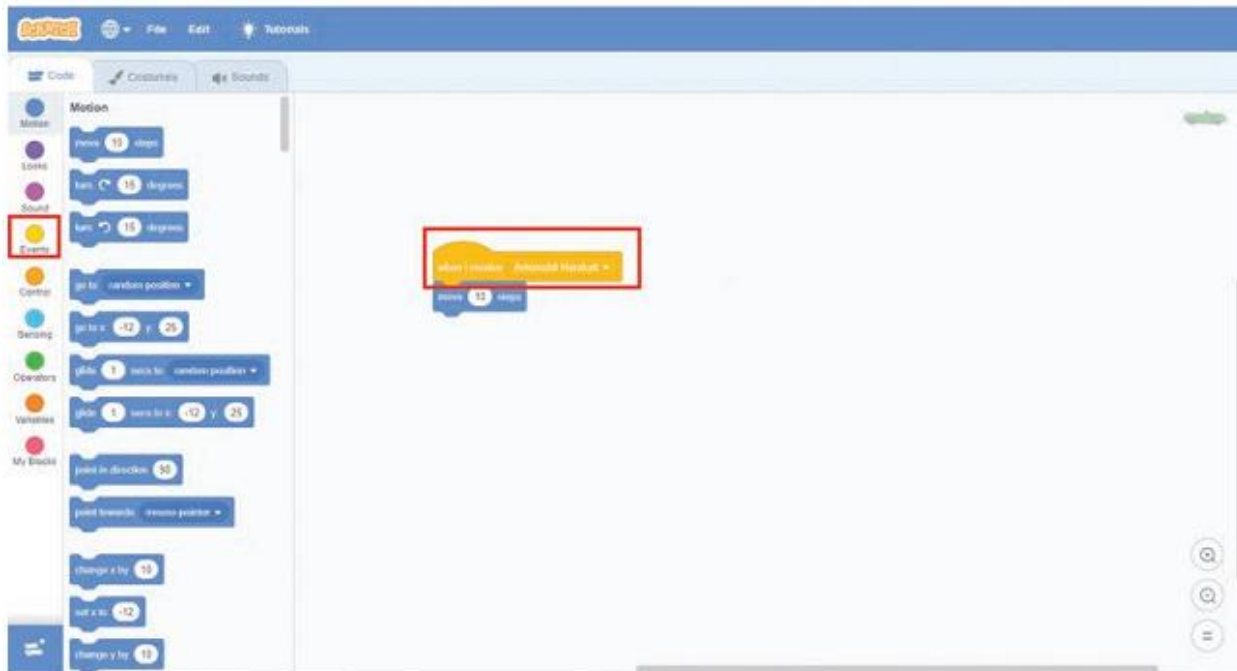
Mashg‘ulotning borishi:

I. Tashkiliy qism: a) Salomlashish. b) Davomatni aniqlash.

II. Uyga vazifani so‘rash: a) Savol – javob o‘tqazish. b) Topshiriqlarni tekshirish.

III. Yangi mavzu bayoni:

O‘zgaruvchi (Variable) dasturda muayyan ma’lumotni, masalan, raqamni kompyuter] xotirasida saqlashga imkon beradi. Bu xuddi kerakli buyumni qutichaga solib qo‘yishga o‘xshaydi. O‘zgaruvchi mos nom bilan saqlab qo‘yiladi va kerak bo‘lganda foydalaniladi. Chalkashlik yuzaga kelmasligi uchun o‘zgaruvchilarga alohida nom beriladi. Yulduzlarni tutish o‘yini davomida to‘plangan yulduzlar miqdori o‘zgaruvchida saqlanadi. Bu o‘zgaruvchini Yulduzlar deb nomlash mumkin. Fazo kemasi fazoda uchib yuradigan o‘yinda foydalanuvchi borgan sayyoralar soni o‘zgaruvchida saqlanadi va bu o‘zgaruvchi Sayyoralar deb nomlanishi mumkin.



IV. Yangi mavzuni mustahkamlash: o‘tilgan mavzu mustahkamlanadi.

V. Mashg‘ulotni yakunlash: to‘garak a‘zolarini yutuq va kamchiliklarini muhokama qilish, rag‘batlantirish.

VI. Uyga vazifa: yangi mavzuni to‘liq takrorlash va yangi mavzu yuzasidan bilimlarini mustahkamlab kelish.

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

Mavzu: Shartli ifoda

Maqsadlar:

a) ta’limiy-o‘quchilarga bugungi mavzuga oid bilim va tushunchalar berish, raqamli ma’lumotlar bilan ishlash, elektron jadvallarni boshqarish, matnli hujjatlar yaratish va tahrirlash, veb sayt dizayni, dasturlash, video va animatsiya yaratish bo‘yicha mahoratini yanada oshirish.

b) tarbiyaviy-o‘quvchilarda vatanga muhabbat hissini uyg‘otish.

d) rivojlantiruvchi- “On Track” modullari axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) bo‘yicha bilim va ko‘nikmalarini rivojlantirish.

Mashg‘ulot turi: ta’lim beruvchi, interfaol.

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

Mashg‘ulot jihozi: kompyuter, multimedia, slaydlar, mavzuga oid ko‘rgazmalar, elektron materiallar.

Mashg‘ulotning borishi:

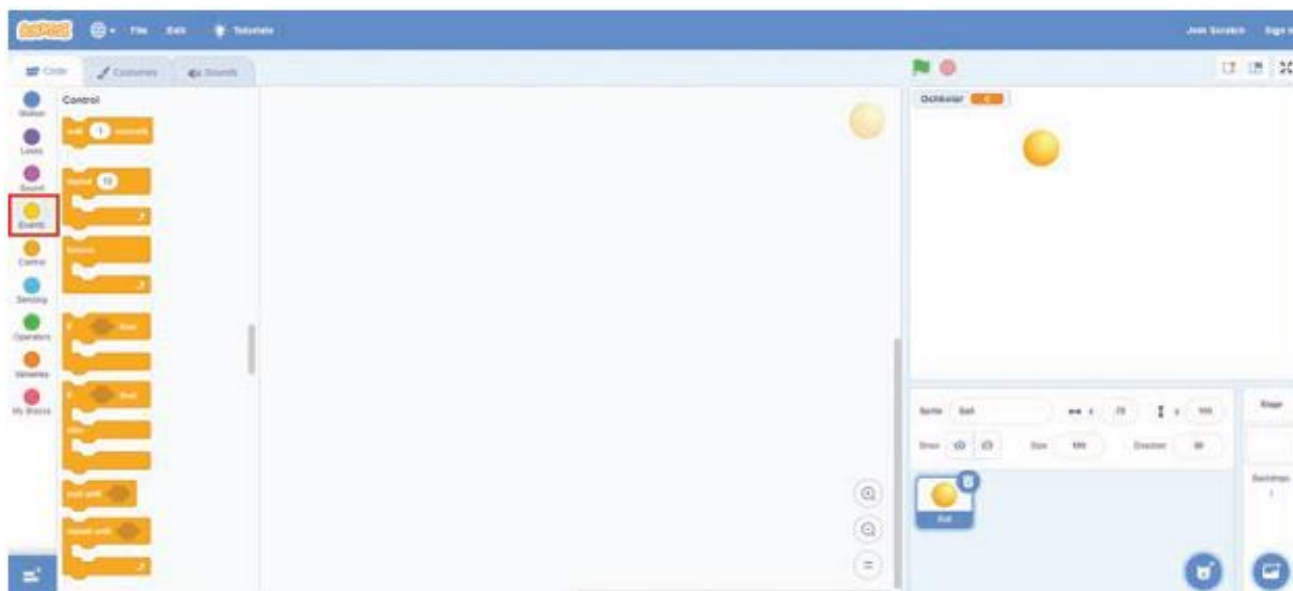
I. Tashkiliy qism: a) Salomlashish. b) Davomatni aniqlash.

II. Uyga vazifani so‘rash: a) Savol – javob o‘tqazish. b) Topshiriqlarni tekshirish.

III. Yangi mavzu bayoni:

Shartli ifoda — shart yordamida tanlov qabul qilish. Eng keng tarqalgan shartli operator “if” operatoridir. Uning faqat ikki xil javobi bor: Ha va yo‘q. Bunga misol Barcha uy vazifalarini tugatishim shartmi? bo‘lishi mumkin. Tanlovlar: Ha yoki yo‘q. Agar Ha javobi tanlansa, uy vazifasi bajariladi. Agar yo‘q javobi tanlansa, vazifa bajarilmaydi. Bu operatorni o‘zgaruvchi bilan qo‘llash mumkin. Masalan, to‘plangan ochkolar yig‘indisi 10 ga teng bo‘lsa, Sprayt Siz g‘olibsiz degan xabar chiqaradi.

Scratchda shartli bloklar Control menyusida joylashgan.



IV. Yangi mavzuni mustahkamlash: o‘tilgan mavzu mustahkamlanadi.

V. Mashg‘ulotni yakunlash: to‘garak a‘zolarini yutuq va kamchiliklarini muhokama qilish, rag‘batlantirish.

VI. Uyga vazifa: yangi mavzuni to‘liq takrorlash va yangi mavzu yuzasidan bilimlarini mustahkamlab kelish.

Maktab MMIBDO‘ _____ sana _____ 20__ yil

veb-saytimiz: Zokirjon.com

Zokirjon.com veb-sayti orqali o'zingiz uchun kerakli ma'lumotlarni yuklab oling.

+99890-530-00-68 nomerga telegramdan yozishingiz yoki telegramdan nza4567 izlab telegramga murojaat qilishingiz so'raladi.

Telegramda murojaatingizga o'z vaqtida javob beriladi.

Hujjat word variant doc formatda beriladi.

8-9-sinf informatika fanidan iqtidorli o'quvchilar uchun 34 soatli "Kompyuter savodxonligi" to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.



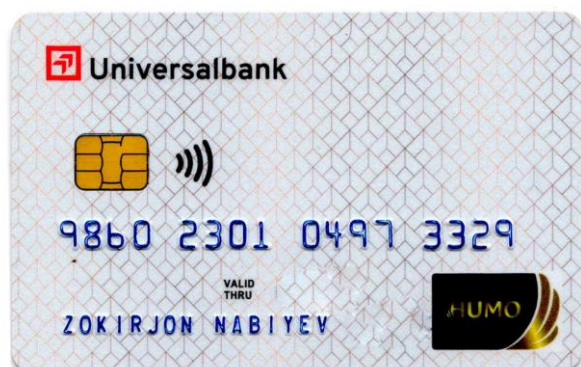
Narxi: 20 ming so'm

Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

To'lov uchun: HUMO 9860230104973329

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.

Bizni hizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!

Bizda maktablar uchun quyidagi hujjatlar mavjud

- 1. 1-11-Sinflar uchun sinf soati ish reja va konspektlari**
- 2. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan to'garak hujjatlari**
- 3. Sinf rahbar hujjatlari**
- 4. Metodbirlashma hujjatlari**
- 5. Ustama hujjatlari**
- 6. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan konspektlar**
- 7. 1-11-Sinflar uchun Ish rejalar (Taqvim mavzu rejalar)**
- 8. Maktab ish hujjatlari**
- 9. Direktor ish hujjatlari**
- 10. MMIBDO' ish hujjatlari**
- 11. O'IBDO' ish hujjatlari**
- 12. Psixolog hujjatlari**
- 13. Xotin-qizlar qo'mitasi ish hujjatlari**
- 14. Kutubxona mudirasi ish hujjatlari**
- 15. Besh tashabbus hujjatlari**
- 16. Ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar**