



_____ 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-sinflar 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-sinflar uchun “Kampyuter savodxonligi” nomli to‘garagining
ISH REJASI**

№	Yillik ish reja mavzulari	Soat	Sana	Izoh
1.	Dasturlashdan maqsadli foydalanish	1		
2.	Interfeys	1		
3.	Foydalanuvchi bilan o‘zaro aloqani aniqlash	1		
4.	O‘zgaruvchilar	1		
5.	O‘zgaruvchini belgilash	1		
6.	Shartli ifoda	1		
7.	To‘qnashuvlar	1		
8.	Ma’lumotlarni olish	1		
9.	Ma’lumotlar validatsiyasi	1		
10.	Kostyumlar	1		
11.	Dasturni loyihalash	1		
12.	Blok-sxema	1		
13.	Dasturni sinovdan o‘tkazish	1		
14.	Veb sayt dizaynidan maqsadli foydalanish	1		
15.	HTML nima?	1		
16.	Hujjatni veb sahifa sifatida saqlash	1		
17.	Veb sahifaga matn kiritish	1		
18.	Veb sahifaga tasvir kiritish	1		
19.	Matn formatini sozlash	1		
20.	Internet tarmog‘iga joylashtirish	1		
21.	Kompyuter tarmoqlaridan maqsadli foydalanish	1		
22.	Internet	1		
23.	Tarmoq komponentlari	1		
24.	Kabellar	1		
25.	Optik tolali kabel	1		
26.	Modem	1		
27.	Simsiz ulanish nuqtasi (WAP)	1		
28.	Server	1		
29.	Storyboard yaratish	1		
30.	Video yoki animatsiya yaratish uchun dastlabki materiallarni ishlab chiqish	1		
31.	Pencil2D dasturidan foydalanish	1		
32.	Animatsiya tezligini o‘zgartirish	1		
33.	Mavjud tasvirlardan foydalanish	1		
34.	Yangi video yaratish	1		

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

Mavzu: Dasturlashdan maqsadli foydalanish

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:

Kompyuter dasturini yaratishning ilk bosqichlari rejalashtirish va loyihalashdan iborat. Bu bosqichlar odatda dastur yaratish sikliga muvofiq amalga oshiriladi. Dastur yaratish sikli kompyuter dasturini rejalashtirish, loyihalash, yaratish, sinovdan o‘tkazish va yaxshilashga imkon beruvchi tizimli amallar hisoblanadi. Dasturni rejalashtirish orqali quyidagilarga erishasiz:

- dastur vazifasini aniqlash;
- dasturchilar (dastur ustida ishlayotgan jamoa)ga dastur talablarini to‘liq tushuntirish;
- buyurtmachi(lar)ning ishlab chiqilgan o‘yin dasturidan mamnunligiga ishonch hosil qilish.

Reja yordamida dastur qanday ishlashini loyihalaysiz. Rejalashtirish tufayli har qanday ehtimoliy muammo ishni boshlashdan avval aniqlanadi va bartaraf etiladi. Natijada dasturni ishlab chiqish jarayoni oson kechadi. Dastur ishlab chiqilgandan so‘ng uning xatolarsiz, mukammal ishlashini tekshirish kerak. Buyurtma asosida dastur yaratishdan avval mijoz yoki buyurtmachining talablari batafsil o‘rganib chiqiladi, chunki dastur ularning talabiga mos kelmasa, bajarilgan ishlar uchun haq to‘lanmaydi.



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

V. Mashg‘ulotni yakunlash: to‘garak a’zolarini yutuq va kamchilliklarini 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: Interfeys

Maqsadlar:

a) ta’limiy-o‘quvchilarga 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 kamchilliklarini 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: Foydalanuvchi bilan o‘zaro aloqani aniqlash

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.

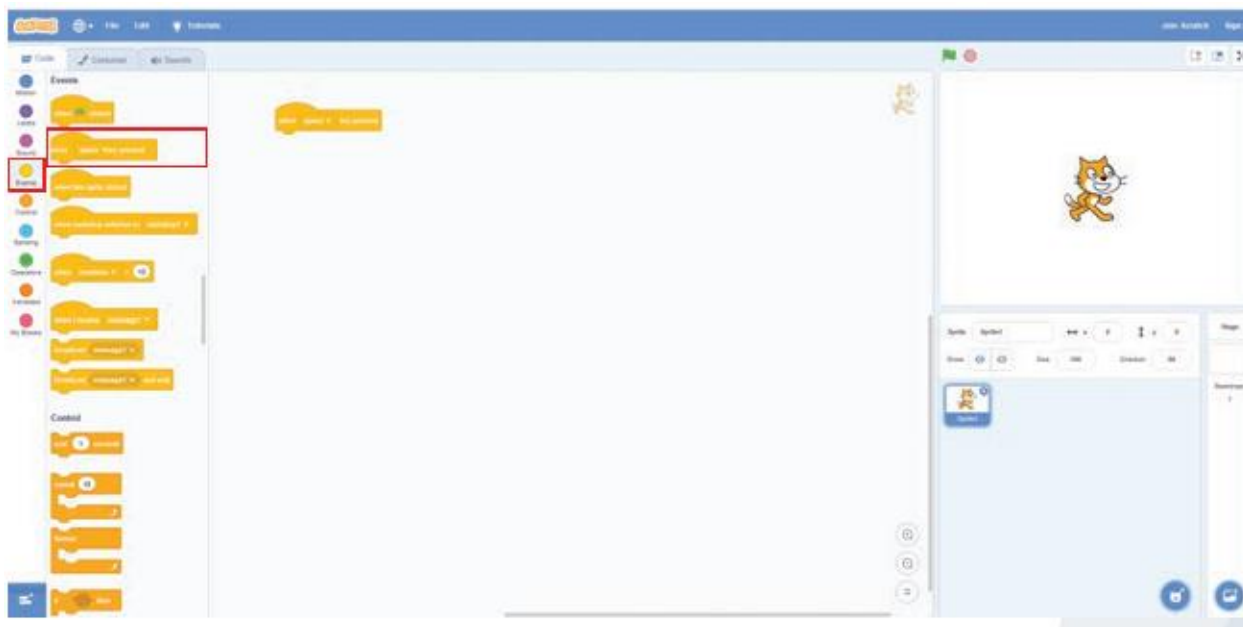
Mashg‘ulotning borishi:

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:

Kompyuter o‘yini davomida foydalanuvchi tugmalarni bosish orqali muayyan harakatni bajaradi. Masalan, avtomobilni boshqarish o‘yinida yuqoriga qaragan strelka belgisi bosilsa, avtomobil oldinga yuradi. Dastur yuqoriga qaragan strelka bosilganini bilishi kerak, aks holda avtomobil oldinga harakatlanmaydi. Bu amalni Scratchda bajarish uchun Events menyusidan bloki tanlanadi.



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

V. Mashg‘ulotni yakunlash: to‘garak a‘zolarini yutuq va kamchilliklarini 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-sinf informatika fanidan 34 soatli "Kompyuter savodxonligi" to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.

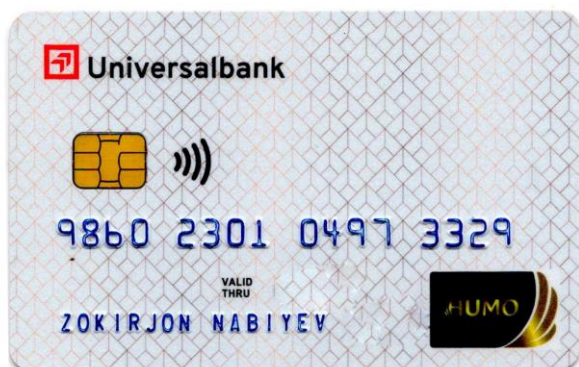
Narxi: 20 ming so'm

Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

90-530-00-68-66 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**