



_____ 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>Nº</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.	Kirish	1		
2.	Dasturlashdan maqsadli foydalanish	1		
3.	Dasturlashdan maqsadli foydalanish	1		
4.	Interfeys	1		
5.	Ma’lumot to‘plash	1		
6.	Foydalanuvchi bilan o‘zaro aloqani aniqlash	1		
7.	Translyatsiya jarayoni: Sprayt tanlanganda avtomobilning harakatlanishi	1		
8.	O‘zgaruvchilar	1		
9.	O‘zgaruvchi yaratish	1		
10.	O‘zgaruvchini belgilash	1		
11.	Shartli ifoda	1		
12.	Shartli ifodani yaratish	1		
13.	To‘qnashuvlar	1		
14.	Rangga tegish	1		
15.	Boshqa Sprayt bilan to‘qnashish	1		
16.	Ma’lumotlarni olish	1		
17.	Ma’lumotlar validatsiyasi	1		
18.	Ma’lumotlar validatsiyasi	1		
19.	Kostyumlar	1		
20.	Kostyumlarni almashtirish	1		
21.	Vaqt bilan ishlash	1		
22.	Wait blokidan foydalanish	1		
23.	Dasturni loyihalash	1		
24.	Blok-sxema	1		
25.	Natijani taxmin qilish	1		
26.	Natijani taxmin qilish	1		
27.	Dasturni sinovdan o‘tkazish	1		
28.	Dasturni debaglash jarayoni	1		
29.	Veb sayt dizaynidan maqsadli foydalanish	1		
30.	Veb sayt	1		
31.	HTML nima?	1		
32.	Veb sahifani sozlash	1		
33.	Hujjatni veb sahifa sifatida saqlash	1		
34.	Veb sahifaga matn kiritish	1		
35.	Veb sahifaga tasvir kiritish	1		
36.	Veb sahifa uchun yaxshi dizayn yaratish	1		
37.	Veb sahifa uchun yaxshi dizayn yaratish	1		
38.	Matn formatini sozlash	1		
39.	Matn rangini o‘zgartirish	1		

40.	Veb sahifa fonini sozlash	1		
41.	Internet tarmog'iga joylashtirish	1		
42.	Kompyuter tarmoqlaridan maqsadli foydalanish	1		
43.	Kompyuter tarmoqlaridan maqsadli foydalanish	1		
44.	Tarmoqning maqsadig	1		
45.	Shaxsiy hududiy tarmoq (PAN)	1		
46.	Global hududiy tarmoq	1		
47.	Internet	1		
48.	Tarmoq komponentlari	1		
49.	Kabellar	1		
50.	Optik tolali kabel	1		
51.	Optik tolali kabel	1		
52.	Modem	1		
53.	Tarmoq interfeys kartasi (NIC)	1		
54.	Simsiz ulanish nuqtasi (WAP)	1		
55.	Server	1		
56.	Video yoki animatsiyadan maqsadli foydalanish	1		
57.	Animatsiya	1		
58.	Storyboard yaratish	1		
59.	Video yoki animatsiya yaratish uchun dastlabki materiallarni ishlab chiqish	1		
60.	Fokus	1		
61.	Panoramalash	1		
62.	Pencil2D dasturidan foydalanish	1		
63.	To'xtash kadrli animatsiya yaratish	1		
64.	Yangi kadr qo'shish	1		
65.	Animatsiya tezligini o'zgartirish	1		
66.	Mavjud tasvirlardan foydalanish	1		
67.	Yangi video yaratish	1		
68.	Videoga elementlar qo'shish	1		

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

Mavzu: Kirish

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:

Har bir modul bir nechta rukndan iborat. Ularning qisqacha mazmuni bilan tanishing. Modul maqsadlari modulda o‘rganiladigan asosiy bilim va ko‘nikmalar. Router kompyuterlar va tarmoqlarni birbiriga bog‘laydigan komponent. Birinchi onlayn veb sayt <http://info.cern.ch> bo‘lgan. U 1991-yil 6-avgustda ishga tushgan Encyclopaedia Britannica veb saytida keltirilgan superqahramonlar ro‘yxatidan foydalanish mumkin. Internetdan tasvir yuklab olishda ehtiyot bo‘lish va kirilayotgan saytlarning xavfsiz ekaniga ishonch hosil qilish kerak. Internetdan ma’lumot qidirayotganda faqat ishonchli veb saytlarga kirish kerak.

Bu modulda quyidagilarni o‘rganasiz:	
1	Abstraksiya yordamida interaktiv dastur rejalashtirish
2	Tanlash, ma’lumotlarni kiritish va natijani chiqarish yordamida interaktiv dastur yaratish va tekshirish

Shuningdek, quyidagilarni bilib olasiz:

- o‘zgaruvchilardan foydalanish;
- translyatsiya;
- Spraytni sozlash;
- o‘yin fonini o‘zgartirish;
- to‘qnashuvlarni aniqlash;
- taymerdan foydalanish va kutish;
- tasodifiy raqamlardan foydalanish.

Yangi ko‘nikmalar va ulardan foydalanishni o‘rgangach, ularni o‘yin loyihasini ishlab chiqish jarayonida oson qo‘llaysiz.

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: 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:

Bu modulda yakuniy loyihangizni bajarishda qo‘l keladigan amaliy ko‘nikmalarni rivojlantirasiz. Yakuniy loyiha Scratch dasturlash tili yordamida interaktiv o‘yin yaratishdan iborat. Ushbu o‘yin virtual uy jonivoriga g‘amxo‘rlik qilish haqida bo‘ladi. Bu jarayonda foydalanuvchidan ushbu uy jonivorini ovqatlantirish va uni zeriktirmaslik talab etiladi. O‘yin yaratishdan avval uni rejalashtirish, loyihalash, ishlab chiqish va tekshirishni o‘rganasiz. Ishni Scratch dasturlash tiliga oid ko‘nikmalarni egallashdan boshlaysiz, chunki ushbu amaliy ko‘nikmalar yakuniy loyihada ishlab chiqiladigan o‘yinning bir qismi sifatida qo‘llanadi.

	Bu modulda quyidagilarni o‘rganasiz:
1	Abstraksiya yordamida interaktiv dasturni rejalashtirish
2	Belgilash, ma’lumotlarni kiritish va natijani chiqarish yordamida interaktiv dasturni yaratish va uni tekshirish
3	Ma’lumotlarni kiritish va tanlash bloklaridan foydalanib interaktiv dasturning natijasini taxmin qilish
4	Tanlash, ma’lumotlarni kiritish va natijani chiqarish yordamida interaktiv dasturni yaratish va rasman tekshirish
5	Tarkibida bir nechta xato mavjud bo‘lgan qisqa interaktiv dasturni debaglash

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: 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.

vab-saytimiz: Zokirjon.com

Zokirjon.com vab-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 68 soatli "Kompyuter savodxonligi" to'garakni to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.

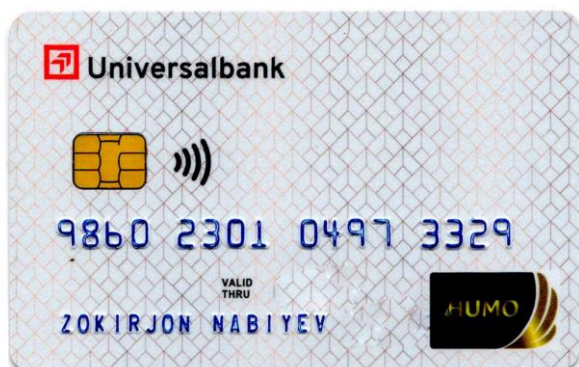
Narxi: 30 ming so'm

Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

1-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 vab-saytlarga joylamang.
Kanal va gruppalariga tarqatmang.

**OMONATGA
HIYONAT QILMANG.**

Bizni hizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!

Bizda maktablar uchun quydagi 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**