



_____ *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-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-sinf iqtidorli o‘quvchilar 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 ifodani yaratish	1		
7.	Rangga tegish	1		
8.	Boshqa Sprayt bilan to‘qnashish	1		
9.	Ma’lumotlar validatsiyasi	1		
10.	Kostyumlar	1		
11.	Vaqt bilan ishlash	1		
12.	Dasturni loyihalash	1		
13.	Natijani taxmin qilish	1		
14.	Dasturni sinovdan o‘tkazish	1		
15.	Veb sayt dizaynidan maqsadli foydalanish	1		
16.	HTML nima?	1		
17.	Hujjatni veb sahifa sifatida saqlash	1		
18.	Veb sahifaga tasvir kiritish	1		
19.	Veb sahifa uchun yaxshi dizayn yaratish	1		
20.	Matn rangini o‘zgartirish	1		
21.	Internet tarmog‘iga joylashtirish	1		
22.	Kompyuter tarmoqlaridan maqsadli foydalanish	1		
23.	Shaxsiy hududiy tarmoq (PAN)	1		
24.	Internet	1		
25.	Kabellar	1		
26.	Optik tolali kabel	1		
27.	Tarmoq interfeys kartasi (NIC)	1		
28.	Server	1		
29.	Animatsiya	1		
30.	Video yoki animatsiya yaratish uchun dastlabki materiallarni ishlab chiqish	1		
31.	Panoramalash	1		
32.	To‘xtash kadrli animatsiya yaratish	1		
33.	Animatsiya tezligini o‘zgartirish	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, slydlar, 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: 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 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.

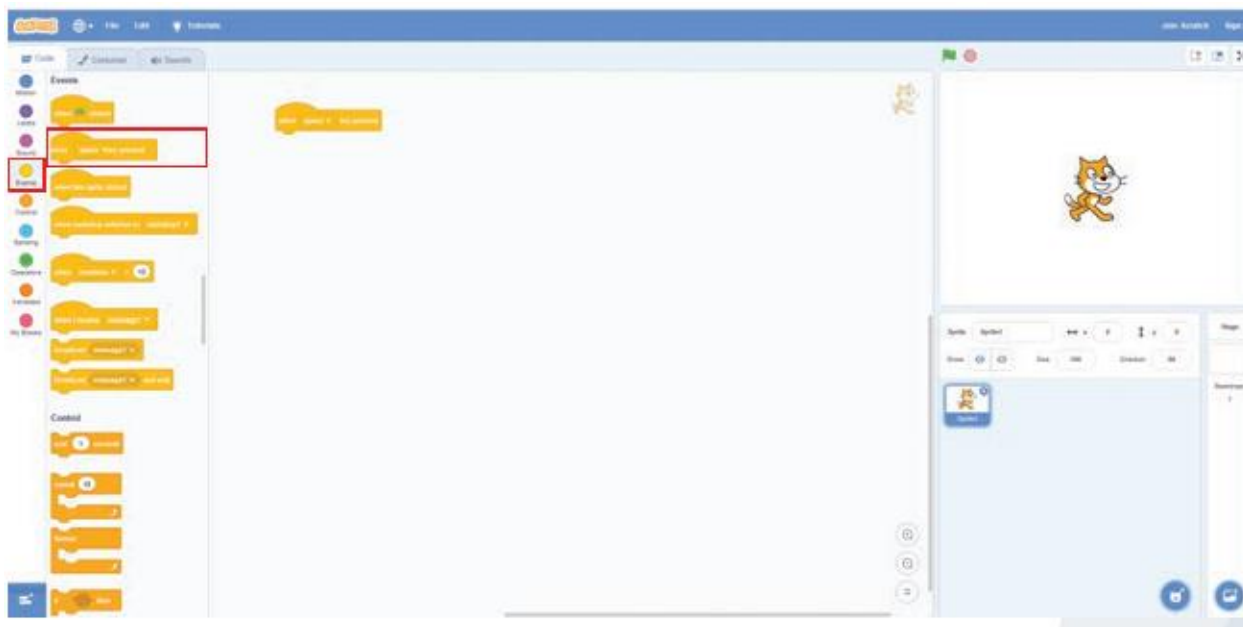
Mashg‘ulotning borishi:

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 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 gruppalariga 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**