



_____ 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
20__-20__-o'quv yili 8-sinflar uchun

DARS

ISHLANMALARI

20__-20__-o‘quv yili 8-sinf uchun informatika va axborot texnologiyalar fanidan
I yarim yillik taqvim mavzu rejasi

№	O‘tiladigan mavzular rejasi	Nazariy soat	Dars o‘tkazish muddati	Dars o‘tkazilgan sana
1.	Kirish. Dasturlashning asosiy tushunchalari	1		
2.	Amaliy mashg‘ulot	1		
3.	O‘zgaruvchilar va ularni boshqarish.	1		
4.	Amaliy mashg‘ulot. Spraytni bosilganda ochko oshib boruvchi o‘yin yaratish	1		
5.	Shartli dasturlash. To‘qnashuvlar asosidagi ssenariy.	1		
6.	Ma’lumotlar validatsiyasi. Yosh va bo‘yni so‘rab oluvchi dastur	1		
7.	Sprayt kostyumlari va vaqt bilan ishlash.	1		
8.	Dasturni sinovdan o‘tkazish va debaglash.	1		
9.	Loyiha ishi [25 ball]	1		
10.	HTML tushunchasi va veb-sahifani sozlash	1		
11.	Veb-sahifada matn joylashtirish va ularni boshqarish. Link joylashtirish.	1		
12.	Veb-sahifada tasvirlar joylashtirish va ularni boshqarish.	1		
13.	Veb-sahifa dizaynini tanlash ularni boshqarish. Ranglar	1		
14.	Veb-saytni internetda joylashtirish	1		
15.	BSB-2 [25 ball]	1		
16.	CHSB-1 [40 ball]	1		

Sana:				
Sinf:				

Mavzu: Kirish. Dasturlashning asosiy tushunchalari

Darsning maqsadi:

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- insonlarni hurmat qilish, odob-axloq qoidalariga rioya qilish va orasta kiyina olish.

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

FK-fanga oid kompetensiyalar

1-FK1-Axborotlarni izlash va elektron vositalarda yig'ish kompetensiyasi

2-FK2-Axborotlarni elektron vositalarda qayta ishlash va saqlash kompetensiyasi

3-FK3-Axborotlarni elektron vositalar orqali uzatish kompetensiyasi

Dars turi: yangi bilim beruvchi.

Dars o'tish metodi: ta'lim beruvchi, aqliy hujum, aralash, interfaol.

Dars jihozi: kompyuter, multimedia, slaydlar, mavzuga oid ko'rgazmalar, elektron materiallar.

Baholash: o'quvchilar bilimi reyting mezonlari asosida baholanib, dars oxiridada e'lon qilinadi.

Darsning borishi:

№	Bo'limlar	Vahti
1	Tashkiliy qism	3 daqiqa
2	O'tgan mavzuni mustahkamlash	5 daqiqa
3	Yangi mavzu bayoni	15 daqiqa
4	Yangi mavzuni mustahkamlash	10 daqiqa
5	O'quvchilarni rag'batlantirish. Darsni yakunlash.	10 daqiqa
6	Uyga vazifa	2 daqiqa
Jami		45 daqiqa

I. Tashkiliy qism: salomlashish, navbatchi axboroti, sinf va o'quvchilarning darsga tayyorgarligi tekshiriladi, o'quvchilar ehtiyojlari aniqlanadi.

II. O'tilgan mavzuni mustahkamlash. o'tilgan mavzu yuzasidan suhbat, savol-javob o'tkaziladi. Uy vazifasini bajarilishini tahlili o'tkazilib no'to'g'ri bajarilgan topshiriqlar yuzasidan ko'rsatma beriladi.

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.

Dastur yaratish sikli: rasmiy jarayonlar to'plami bo'lib, rejalashtirish, loyihalash, ishlab chiqish va tizimni sinovdan o'tkazishni o'z ichiga oladi.

Sinovdan o'tkazish: kod seksiyasi to'g'ri ishlashini tekshirish.

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'lgan ekran tugmalari, matn, tasvir va boshqalarni o'z ichiga oladi.

Interaktiv: foydalanuvchiga ma'lumot kiritish va chiqarish imkonini beruvchi dastur.

Interfeys: dasturning ma'lumotlarni kiritish va natijani chiqarib berishga mo'ljallangan qismi.

Ma'lumot kiritish: kompyuterga ma'lumot kiritish.

Masalan, matn terish yoki tugmachalarni bosish.

Natijani chiqarish: foydalanuvchiga kompyuterning ekrani yoki ovoz karnayi yordamida ma'lumot yetkazish.

Analog: real Hayotdagi (kompyuter yordamida taqdim etilmaydigan) ma'lumot .

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'zgartirish. Kompyuter raqamli ma'lumotlarni tushunadi. Raqamli ma'lumotlar 1 va 0 raqamlaridan tashkil topadi. Kompyuterga kiritilayotgan ma'lumotlar 1 va 0 ga aylantiriladi. Bu jarayon istalgan turdagi ma'lumot, masalan, harflar, raqamlar, tovush va tasvirlar bilan bajarilib, ma'lumot to'plash deb ataladi.

Quyidagi tasvirning yuqori qismida analog tovush to'liqini ko'rsatilgan. U katta qiymatlar oralig'iga ega.

Quyi qismda ma'lumotlar 1 va 0 shaklida shifrlangan raqamli to'liqini ko'rinishida aks etadi. Raqamli tovush to'liqini analog tovush to'liqiniga o'xshamaydi.

Ma'lumot kiritish va natijani chiqarishning maxsus shakli

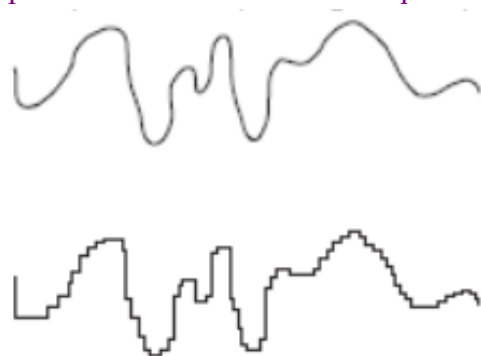
teskari aloqa deb ataladi. Teskari aloqa bir jarayonning natijasini boshqa jarayonga kiritish vaqtida yuz beradi.

Bularning barchasi avtomatik ishga tushadi va yaratilgan ma'lumot keyin nima sodir bo'lishini o'zgartiradi.

IV. Yangi mavzuni mustahkamlash: o'tilgan mavzu yuzasidan suhbat, savol-javob o'tkazish orqali bilimlarini mustahkamlash.

V. Darsni yakunlash: o'quvchini yutuq va kamchiliklarini muhokama qilish, rag'batlantirish.

VI. Uyga vazifani e'lon qilish: yangi mavzuni to'liq takrorlash va yangi mavzu yuzasidan bilimlarini mustahkamlab kelish.



O'IBDO': _____ (imzo) _____ (sana)

Sana:				
Sinf:				

Mavzu: Amaliy mashg'ulot

Darsning maqsadi:

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- insonlarni hurmat qilish, odob-axloq qoidalariga rioya qilish va orasta kiyina olish.

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

FK-fanga oid kompetensiyalar

1-FK1-Axborotlarni izlash va elektron vositalarda yig'ish kompetensiyasi

2-FK2-Axborotlarni elektron vositalarda qayta ishlash va saqlash kompetensiyasi

3-FK3-Axborotlarni elektron vositalar orqali uzatish kompetensiyasi

Dars turi: yangi bilim beruvchi.

Dars o'tish metodi: ta'lim beruvchi, aqliy hujum, aralash, interfaol.

Dars jihozi: kompyuter, multimedia, slaydlar, mavzuga oid ko'rgazmalar, elektron materiallar.

Baholash: o'quvchilar bilimi reyting mezonlari asosida baholanib, dars oxiridada e'lon qilinadi.

Darsning borishi:

No	Bo'limlar	Vahti
1	Tashkiliy qism	3 daqiqa
2	O'tgan mavzuni mustahkamlash	5 daqiqa
3	Yangi mavzu bayoni	15 daqiqa
4	Yangi mavzuni mustahkamlash	10 daqiqa
5	O'quvchilarni rag'batlantirish. Darsni yakunlash.	10 daqiqa
6	Uyga vazifa	2 daqiqa
Jami		45 daqiqa

I. Tashkiliy qism: salomlashish, navbatchi axboroti, sinf va o'quvchilarning darsga tayyorgarligi tekshiriladi, o'quvchilar ehtiyojlari aniqlanadi.

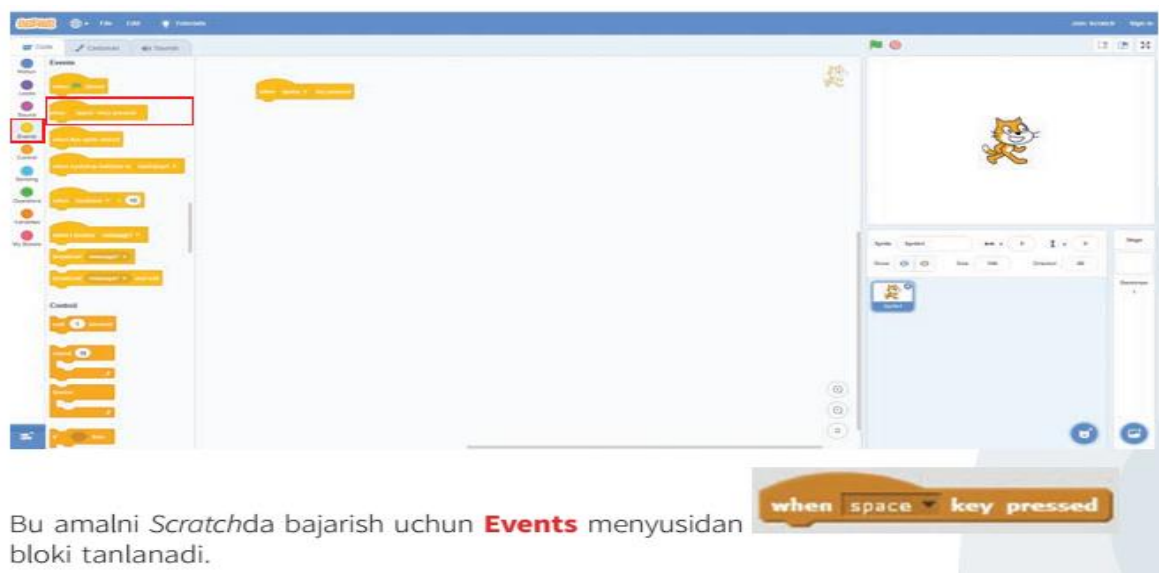
II. O'tilgan mavzuni mustahkamlash. o'tilgan mavzu yuzasidan suhbat, savol-javob o'tkaziladi. Uy vazifasini bajarilishini tahlili o'tkazilib no'to'g'ri bajarilgan topshiriqlar yuzasidan ko'rsatma beriladi.

III. Yangi mavzu bayoni:

Foydalanuvchi bilan o'zaro aloqani aniqlash

1. Bosiladigan tugmalarni aniqlash.

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.



Keyin space soʻzi yonidagi strelka tanlanadi. Ochiluvchi roʻyxatdan kerakli klaviatura tugmasi tanlanadi. Blok pastidan tugma bosilganda bajariladigan harakatlarning koʻrsatmasi qoʻshiladi.

1.1-mashgʻulot

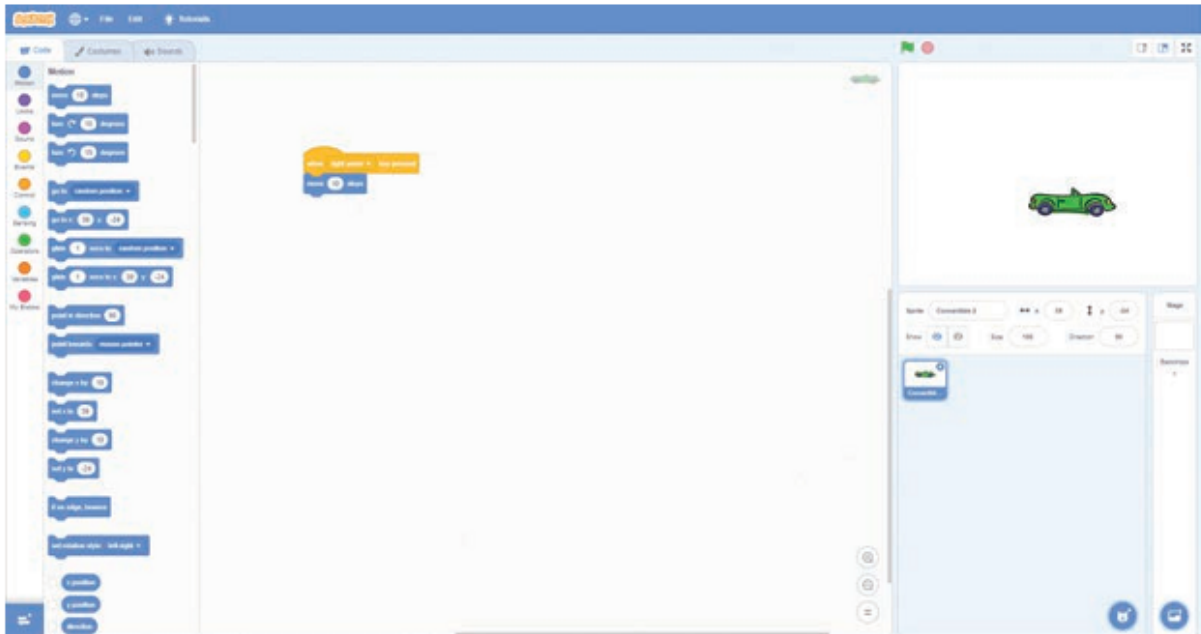
Yangi *Scratch* oynasini oching.

Mushuk *Sprayti*  ustida sichqonchaning oʻng tugmasini bosing.

Delete buyrugʻini tanlang.

New Sprite  tugmasini bosing.

Yangi *Scratch* fayliga avtomobil *Spraytini* qoʻshing.



Avtomobil ekranning oʻng tomoniga qarab turganini tekshiring.

Quyidagi vazifani bajaruvchi blokni qoʻshing: oʻngga qaragan strelka tugmasi bosilsa, avtomobil oʻn qadam oldinga harakatlansin.

IV. Yangi mavzuni mustahkamlash: Quyidagi vazifani amalga oshiruvchi blokni qoʻshing: chapga qaragan strelka tugmasi bosilsa, avtomobil oʻn qadam orqaga harakatlansin. Kod ishlashini tekshiring.

V. Darsni yakunlash: oʻquvchini yutuq va kamchiliklarini muhokama qilish, ragʻbatlantirish.

VI. Uyga vazifani eʼlon qilish: yangi mavzuni toʻliq takrorlash va yangi mavzu yuzasidan bilimlarini mustahkamlab kelish.

OʻIBDOʻ: _____
(imzo) (sana)

Zokirjon.com. veb-sayiti *orqali o‘zingiz uchun kerakli hujjatlarni yuklab olishingiz mumkin.*

Zokirjon Admin bilan

90-530-68-66, 91-397-77-37 nomerga murojaat qilishingiz, shu nomerdagi telegram orqali bog‘lanishingiz nza456 yoki nza445 izlab telegramdan yozishingiz so‘raladi.

Telegramda murojaatingizga o‘z vaqtida javob beriladi

37 listdan iborat informatika fanidan 8-sinf I yarim yillik konspektini to‘loq holda olish uchun telegramdan yozing.

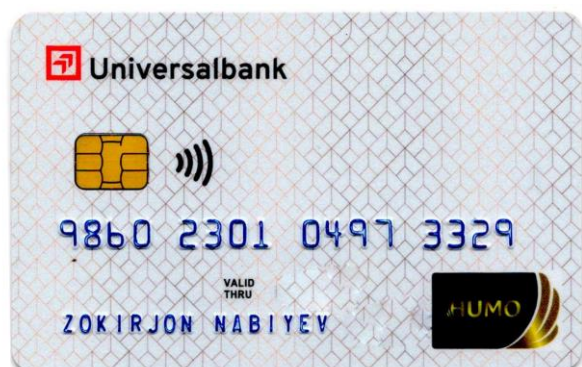


Telegram kanalimiz:

@Maktablar_uchun_hujjatlar

To‘lov uchun: UZCARD *880*9860230104973329*summa#

Plastik egasi Nabiye 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 quydagi hujjatlar mavjud.

- 1. 1-11-Sinflar uchun kelajak 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 va tezislar**
- 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. Ommalashtirish uchun dars ishlanmalar va ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar**