**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI**

**XALQ TA’LIMI VAZIRLIGI HUZURIDAGI**

**RESPUBLIKA TA’LIM MARKAZI**

**UMUMIIY O‘RTA TA’LIMNING**

**VEB-FRILANSER YO‘NALISHI BO‘YICHA**

**VARIATIV O‘QUV DASTURI**

**(8-sinf)**

**INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI**



Toshkent-2021

**UQTIRISH XATI**

Bugungi kunda ta’lim tizimida tarbiya va bilim olayotgan har bir yosh kelajagimiz yuksak texnologiyalar va raqamlashtirilgan axborot muhitida ulgayib o’sishi, ta’lim olishi va kasb egasi bo’lishi uchun muhim ko‘nikmalarni shakllantirish asosiy masalalardan biri bo‘lib qoldi.

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari so‘nggi yillarda jamiyatni o‘zgartirdi. Shu bilan birga katta mehnat migratsiyasi, rivojlanmagan ijtimoiy infratuzilma qashshoqlik va ishsizlikning yuqori darajasi, infratuzilmaning eskirganligi, kadrlar kompetensiyalarining kasbiy rivojlanish strategik maqsadlariga nomuvofiqligi, intellektual mulkni himoya qilish muammolari, oliy ma’lumot olish imkoniyatlarining, yuqori texnologiya va ilm-fanga asoslangan ishlab chiqarishning rivojlanmaganligi, malakali xodimlarning yetishmasligi, o‘rta bo‘g‘in rahbar va xodimlarning past darajadagi axborot-kommunikatsiya texnologiyalari AKTdan foydalanish malakasi, ishchilarda mehnatga nisbatan rag‘batning kamligi, ishchi va muhandis-texnik kasblar obro‘sining tushgani, eskirgan ish usullaridan foydalanish kabi muammolar o‘z yechimini kutmoqda.

Xususan, jamiyatda kutilayotgan raqamli texnologiyalar sharoitida umumta’lim maktablarida “Informatika va AT” fanini o‘qitish o‘quvchilarda kreativ axborot-kommunikatsion kompetensiya, innovatsion ko‘nikmalarni shakllantirish, ularda maktabdan keyingi ta’lim bosqichi yoki mustaqil hayotga qadam qo‘yishda zarur bo‘ladigan tayanch kompetensiyalar va dunyoqarashlarni shakllantirishda asosiy yechim bo‘lib xizmat qiladi.

“Informatika va axborot texnologiyalari” fanini o‘zlashtirgan umumta’lim maktablari bitiruvchilari mustaqil hayot va ishlab chiqarishning barcha tarmoqlarida zamonaviy axborot kommunikatsion texnologiyalar asosida innovatsion tadqiqot va hayotiy muammolarni yechish ko‘nikmalarini yanada rivojlantirish, bir so‘z bilan aytganda kreativ va innovatsion, yuqori raqobatbardosh dasturiy mahsulotlarni ishlab chiqarishda “yetakchi” rolni bajarishi zarur.

Buyuk Britaniya, Fransiya, Germaniya, AQSh, Isroil, Janubiy Koreya, Xitoy Xalq Respublikasi va boshqa rivojlangan davlatlar ta’lim tizimida ham “Informatika va axborot texnologiyalari” fani umumta’lim makablarining asosiy bo‘g‘ini hisoblanib, jahon bozoriga malakali mutaxassislar tayyorlashning muhim bosqichlari va tashkil etuvchilaridan biri deb qaraladi.

**Umumiy o‘rta ta’lim muassasalarida Informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘qitishning asosiy maqsadi**:

Umumta’lim maktablari o‘quvchilarida XXI asr ko‘nikmalarini shakllantirish orqali mustaqil hayotga tayyorlash, ijodkorlikni shakllantirish va jamoa bo‘lib ishlashni o‘rgatish, nostandart sharoitlarda to‘g‘ri, iqtisodiy, ekologik trendlarga mos adekvat yechimni topish, xalqaro baholash dasturlarida ishtirok etib yuqori natijalarni ko‘rsata oladigan yoshlarni tarbiyalash;

o‘quvchilarni mantiqiy fikrlashini va amaliy ko‘nikmalarini shakllantirishga qaratilgan xalqaro baholash dasturi (PISA, TIMSS) talablariga mos keladigan topshiriqlar bilan ishlashga mo‘ljallangan amaliy va mustaqil mashg‘ulotlar bajarishga hamda ijodiy fikrlashga undovchi amaliy topshiriqlar bilan ishlashni ko‘zda tutadi.

**Umumiy o‘rta ta’lim muassasalarida Informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘qitishning asosiy vazifalari**:

umumiy o‘rta ta’limning barcha bosqichlarida “Informatika va axborot texnologiyalari” fanini uzluksiz ta’limda o‘qitish tizimini yaratish;

“Informatika va axborot texnologiyalari” fanini o‘qitishning zamonaviy shakl, usul va texnologiyalari, mazmuni, uning moddiy-texnik ta’minotini modernizatsiyalash va kadrlar salohiyatini oshirish;

intellektual salohiyat va raqamli madaniyatni shakllantirish;

zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari asosida hayotiy muammolarni yechish, loyihalashtirish, modellashtirish va boshqarish kabi universal faoliyatlarni o‘zlashtirish;

raqamli jamiyatdagi masalalarni yechishda samarali texnologiyalarni tanlash;

kreativ fikrlash va innovatsion faoliyat yuritish ko‘nikmasini shakllantirish orqali maqsadli axborot tizimlarini va mehnatga ta’sir o‘tkazishning innovatsion usullarini yaratish;

ta’lim jarayonida tayanch bilim, ko‘nikma, malaka va kompetensiyalarni egallash orqali mustaqil hayotda zarur bo‘ladigan bo‘lajak kasbni to‘g‘ri tanlash;

yangi bilimlarni egallash, mukamallikka erishish uchun raqamli texnologiyalar asosida o‘z ustida mustaqil ishlash va faoliyat yuritish;

umri davomida tahsil oladigan yoshlarni tarbiyalash;

“Informatika va axborot texnologiyalari” fanini o‘qitishning maqsadi zamonaviy texnologiyalardan unumli foydalanadigan yosh avlodni kashf etish va rag‘batlantirishdan iborat.

Mazkur o‘quv dasturi O‘zbekiston Respublikasining 2035-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasi, O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 29-apreldagi PF-5712-son Farmoni asosida qabul qilingan “O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasi”, 2025-yilgacha O‘zbekiston sanoatining rivojlanishi konsepsiyasi, O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.M.Mirziyoyevning 2020-yil 24-yanvarda Oliy Majlisga murojaatnomasida belgilangan vazifalar asosida Umumiy o'rta ta'lim maktablarida variativ o'quv rejalarni tajriba-sinovdan o'tkazish bo’yicha O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirining 2020-yil 15-iyundagi 144-sonli buyrug‘i asosidagi “Umumiy o‘rta ta’lim maktablarida variativ o‘quv rejalarni tajriba-sinovdan o‘tkazish bo‘yicha tavsiya”sida belgilab qo‘yilgan tartibga muvofiq ayrim fanlar chuqur o‘rganiladigan davlat ixtisoslashtirilgan umumiy o‘rta ta’lim muassasalarida tajriba-sinovdan o‘tkaziladigan (tanlov sinfi tanlov fanlar bo‘yicha) Informatika va axborot texnologiyalari fani yo‘nalishi bo‘yicha variativ o‘quv rejalar ishlab chiqilgan. Unga ko‘ra Informatika va axborot texnologiyalari fani bo‘yicha bitta yo‘nalishda tanlov asosida o‘qitilishi ko‘rsatib o‘tilgan.

Shunga ko‘ra **Veb-frilanser** (Internet tarmog'i orqali mehnat daromadi olish) yo'nalishi ishlab chiqilgan bo‘lib, bunda haftasiga 7-8-sinflarda Informatika va axborot texnologiya fani **2 soatdan** jami **68 soatdan,** 9-sinfda **3 soat** jami 102 soat, 10-11-sinflarda esa **6 soatdan** jami 204 soatdan o‘qitilib, mavzular kengaytirilgan holda, har bir mavzuni mustahkamlashga amaliy mashg‘ulotlar, testlar yechish belgilab qo‘yilgan.

Jumladan, tanlov fani sifatida tanlangan majburiy fanlar: “Chet tili”, “Informatika va axborot texnologiyalari” fanlari **ikki guruhga bo'lib o‘qitilishiga yo‘l qo‘yilmaydi** (mazkur fanga tayanch o‘quv rejada ajratilgan soatlar bundan mustasno).

Dasturda boblar kesimida mavzularga ajratilgan umumiy soatlar hajmi keltirilgan bo‘lib, ularning taqsimlanishi o‘qituvchi tomonidan ijodiy yondoshgan holda amalga oshiriladi. Jumladan, taqvim mavzuiy rejani tuzishda o‘quv dasturida boblarga ajratilgan (mavzularga berilgan) umumiy soat hajmidan chiqmagan holda taqsimlanishi zarur.

Shuningdek, o‘quvchilarning Davlat ta’lim standartini o‘zlashtirish yuzasidan o‘tkazilgan monitoring natijalariga ko‘ra o‘quvchilar bilimida aniqlangan bo‘shliqlarni to‘ldirish maqsadida mavzularga ajratilgan soat hajmini 15 % gacha o‘zgartirish va metodik kengash yig‘lishida kelishilgan holda maktab pedogogika kengashida muhokama qilinib tasdiqlanishi maqsadga muvofiqdir.

Mazkur dasturda tavsiya etilayotgan adabiyotlar ro‘yxatidan fan o‘qituvchilari ijodiy yondoshgan holda mavzularni kengaytirib o‘qitishda foydalanishlari mumkin.

Mazkur o‘quv dasturi 2021-2022 o‘quv yilida VIII-sinflarda tajriba-sinov uchun amaliyotga joriy etiladi.

**INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI**

**“Web-Frilanser” internet tarmog‘i orqali mehnat daromadi olish yo‘nalishidagi tanlov sinflar uchun (68 soat, haftasiga 2 soat)**

**I BOB. DASTURLASH TEXNOLOGIYASI**

**(9 SOAT)**

Scratch **dasturlash muhiti.** Scratch dasturining yaratuvchilari va uning kelib chiqish tarixi. Scratch dasturi imkoniyatlari, maqsadi haqida tushunchalar. Algoritm, algoritm ijrochisi, dasturlash, dasturchi kabi tushunchalar, algoritm ijrochisiga doir sodda misollar. Scratch dasturini ishga tushirish. Scratch interfeysi muhiti bilan tanishish.

**Spraytlar bilan ishlash.** Sprayt, skript, sahna, kostyum(libos) tushunchalariga ta’rif berish, Sprayt turlari va kostumlari bilan tanishish. 1 – skript hosil qilish va ishga tushirish amallari.

**Sodda animatsiya dasturlarini yaratish.** Spraytlarni harakatlantirishga oid bloklar bilan tanishish. Oʻnga, chapga harakat qilish va burchaklarga burilib harakat qilish bloklari bilan tanishish. Harakatga doir sodda dastur(skriptlar) hosil qilish.

**Sprayt kostyumlari (liboslari)ni almashtirish.** Spraytlarga kostyumlarni tanlash usullari bilan tanishish. Scratch dasturi kutubxonasi kolleksiyasidan kostyumlarni tanlash, Grafik muharrir yordamida yangi kostum hosil qilish. Ovozli harakatlarni yaratishga oid topshiriqlar.

**Ovoz va matn bilan ishlash.** Scratch dasturi kutubxonasi kolleksiyasidagi musiqlar bilan tanishish, ularni spraytlarga bogʻlash va harakatga keltirishga doir mashqlar bajarish.

**Amaliy mashgʻulot**. Scratch dasturida spraytlarga bogʻlash va harakatga keltirishga doir mashqlar bajarish.

**Skratch muhitida shakllar yaratish.** Scratchdasturi qoʻshimcha uskunasidagi Pero (chizgʻich) bloki imkoniyati bilan tanishish, spraytlarga bogʻlash va sahnada chiziqlar hosil qilish. Pero blok yordamida turli shakllar chizishga doir mashqlar bajarish.

**Skratch muhitida sodda multfilmlar yaratish.** Scratch muhitida ishlashga doir olingan bilim va koʻnikmalarni mustahkamlash. Multfilm yaratish texnologiyasi. Bir nechta spraytlardan foydalangan holda oddiy dasturlarni yaratish. Matn, fon, tovush va harakatni joylashtirish. Multfilm uchun murakkab boʻlmagan freymlarni bajarish boʻyicha topshiriqlar. Oʻtilgan barcha boblar boʻyicha test topshiriqlari.

**Amaliy-ijodiy mashgʻulot.** Loyiha ishlari taqdimoti.

**II-BOB. DASTURLASH TEXNOLOGIYASI. OBYEKTLARNI BOSHQARISH**

**(8 SOAT)**

**Scratch** **muhitida chiziqli dasturlar tuzish.** Chiziqli algoritmlar, o‘zgaruvchilar va o‘zgarmaslar, Scratch dasturida o‘zgaruvchilarni e’lon qilish va undan dasturda foydalanish, chiziqli algoritm strukturasidan foydalanib dasturlash.

**Scratch** **muhitida shartli bloklar bilan ishlash**. Tarmoqlanish operatori, tarmoqlanishning to‘liqmas, to‘liq shakllari va shartli kutish amali, shartli strukturaga ega boʻlgan masalalrni dasturlash.

**Amaliy mashgʻulot.** Scratch muhitida chiziqli va tarmoqlanuvchi dasturlar tuzish.

**Scratch** **muhitida takrorlanuvchi bloklar bilan ishlash.** Shartsiz takrorlanish jarayoni, hisoblagich (schyotchik) yordamida takrorlanishni tashkil qilish, sharti avval va keyin tekshiriluvchi takrorlanish, Control, Operators va Sensing bo‘limi bloklaridan foydalanib dasturlash.

**Grafik muharrir yordamida yangi spraytlar hosil qilish**. Scratch muhitining grafik muharriri, grafik muharrir yordamida yangi sprayt, kostyum va fonr yaratish, sprayt, kostyum va fonni tahrirlash va ulardan foydalanish. Scratch muhitida spraytlar yaratish va takrorlanuvchi jarayonlarni dasturlash.

**Murakkab animatsiyalar yaratish.** **Koʻp sahnali multfilmlar yaratish.** Multfilm senariysini ishlab chiqish, multfilm uchun sahna ko'rinishi va spraytlar tayyorlash, spraytlarni sahnada harakatlantirish va qahramonlar uchun dialoglarni ishlab chiqish, sichqoncha va klaviatura yordamida spraytlarni harakatlantirish, bir necha sprayt qatnashgan va sahnalar almashunuviga doir multfilm yaratish.

**Komyuter oyinlarini yaratish**. O‘yin tushunchasi, kompyuter oyinlari va uni yaratish bosqichlari, Scratch dasturida kompyuter oyinlari loyihasini ishlab chiqish va dasturlash.

**Nazorat ishi**. **Loyiha ishlari**

**III BOB. KOMPYUTERDA TAQDIMOTLAR YARATISH TEXNOLOGIYASI**

**(8-SOAT)**

**Kompyuterda taqdimotlar yaratish dasturlari imkoniyatlari va interfeysi.** PowerPointdasturiningvazifalari**,** interfeysi**.** Slayd, taqdimot tushunchalari**.** Dasturni ishga tushirish usullari. Dastur interfeysi. Menyu paneli va uning boʻlimlari.

**Shablonlar bilan ishlash. Slaydlarda matn kiritish va formatlash uskunalari.** Dasturning oʻzshablonlarini (slayd fonini) oʻzgartirish amallari. Internetdan olingan shablonlar bilan ishlash amallari.

**Amaliy mashgʻulot**. Matn shrifti, oʻlchami, rangini tanlash va formatlash uskunalariga doir mashqlar.

**Slaydlarda shakl, rasm, jadval va diagrammalar joylashtirish imkoniyatlari.** Slaydlarga dastur kolleksiyasidagi geometrik shakllar, bloklar, strelka va bayroqchalar oʻrnatishga oid mashqlar. Slaydlarga rasmni yuklash va joylashtirish usullari. Rasm oʻlchamlari va stillariga oid mashqlar.Slaydda bevosita jadval va daigramma hosil qilish maketi.

**Amaliy mashgʻulot**. Jadval hosil qilishga doir mashqlar. Diagrammalarga rang berish va shablonlarga murojaat etish.

**Slaydlarda animatsiya, musiqa va video joylashtirish.** Slaydga musiqa joylashtirish usullari, ularni sozlash. Slaydga bogʻlashga doir mashqlar, video va animatsiyalarni joylashtirish amallari.

**Taqdimotlarda gipermatn va giperhavola hosil qilish.** Gipermatn va giperhavola tushunchalari. Web-sahifalarni *Вставка – гиперссылка* koʻrsatmasi yordamida bogʻlashga oid mashqlar. Havola turlari va ularga oid mashqlar.

**Loyiha ishi.** Test savollari va loyiha ishini bajarish yoʻriqnomasi.

**IV BOB. WWW – TEXNOLOGIYASI VA HTML TILI**

**(9 SOAT)**

**HTML – texnologiyasi haqida. Web-sayt yaratish usullari.** Web-sahifalarni tayyorlash imkoniyatlari; HTML tili, HTML tilining buyruqlari; HTML-hujjat, html-kod, teglar: html, head, title, body, frameset.

**Web-sahifalar matnining shrifti, oʻlchami va sahifa rangini oʻrnatish.** Web-sahifaga matn kiritish tushunchasi; teglar: sarlavha, abzas, satrni boʻlish, shriftning yozuv shakli; abzasni tekislash; formatlashni bekor qilish. Ranglar, matn va bloklar. Roʻyxat, jadval va formalar. Tasvirni formatlash yorliqlari: shrift oʻlchami va rangi; matn va fon rangini belgilash.

**Web-sahifada rasm va tasvirlar joylashtirish.** Web-sahifaga rasm joylashtirish; rasm hajmi; rasm va matnni oʻzaro joylashish holatlari; rasmni joylashtirish imkoniyatlari.

**Web-sahifaga roʻyxat joylashtirish.** Roʻyxat turlari, roʻyxat joylashtirishga oid teglar; atamalar roʻyxatini joylashtirishga oid teglar.

**Web-sahifaga jadvalli ma’lumotlarni joylashtirish.** Jadval joylashtirishga oid teglar: satr, ustun, sarlavha satri, chegara, chegara rangi; sarlavha, kataklarni birlashtirish, boʻshliq tashlash.

**Web-sahifaga formalar joylashtirish.** Forma tushunchasi, forma joylashtirish tegi parametrlari; forma shakliga oid teglar; formada muloqot hosil qilish teglari.

**Web-sahifada “oʻtish” (giperhavola). Freymlar.** Giperhavola gipermatn tushunchasi; oʻtish nuqtasi, manzil; pochtaga maʼlumot yuborish; tarkibiy web-sahifalar.

**Web-sahifaga animatsiya va video joylashtirish**. Animatsiya, video va audio fayl formatlari haqida tushuncha, ularni sahifaga joylashtirish buyruqlari va ularga oid mashqlar.

**Amaliy-ijodiy mashgʻulot.** Amaliy mashg‘ulot.Nazorat ishi.Takrorlash uchun savollar.

**V BOB. SMM – IJTIMOIY MEDIA MARKETING**

**(5 SOAT)**

**SMM (Social media marketing – ijtimoiy media marketing) haqida.** SMM imkoniyatlari: afzalliklari, kamchiliklari. Brend tushunchasi. SMMning asosiy vazifalari. Amaliy mashgʻulot.

**SMM platformalar bilan tanishish. Facebook tarmogʻi.** Facebook tarmogʻida roʻyxatdan oʻtish. Facebook tarmogʻi boʻlimlari bilan ishlash. Amaliy mashgʻulot.

**SMM platformalar bilan tanishish. YouTube**  **sayti.** YouTube saytida roʻyxatdan oʻtish va foydalanish. Amaliy mashgʻulot.

**SMM platformalar bilan tanishish. Telegram tarmogʻi.** Telegram tarmogʻida roʻyxatdan oʻtish. Telegram tarmogʻini sozlash. Amaliy mashgʻulot*.*

**SMM platformalar bilan tanishish. Instagram tarmogʻi.** Instagram tarmogʻida roʻyxatdan oʻtish. Instagram tarmogʻidan foydalanish. Instagram sahifalarini koʻrib chiqish va xabarlar bilan tanishish. Amaliy mashgʻulot.

**VI BOB. SMM LOYIHALARI BILAN ISHLASH**

**(5 SOAT)**

**SMMni internet tizimida harakatlantirish.** SMMni internet tizimida harakatlantirish. SMM asosida tadqiqot loyihalarini yuritish va uning bosqichlari. SMM mutaxassisining vazifalari. Amaliy mashgʻulot.

**Amaliy ish. Maqsadga yoʻnaltirilgan tadqiqot loyihasi rejasini tuzish.**

**SMM asosida tadqiqot loyihalarini boshqarish. YouTube saytida kanal ochish**. YouTube saytida shaxsiy kanal ochish. YouTube saytida shaxsiy kanalni sozlash**.** YouTube saytida kanalga video joylashtirish.

**SMM asosida tadqiqot loyihalarini boshqarish. Facebook tarmogʻida sahifa ochish.** Facebook tarmogʻida sahifa ochish. Facebook tarmogʻida sahifani sozlash. Amaliy mashgʻulot.

**SMM asosida tadqiqot loyihalarini boshqarish. Telegram tarmogʻida kanal ochish**. Telegram tarmogʻida kanalni sozlash. Amaliy mashgʻulot.

**VII BOB. CMS-KONTENTNI BOSHQARISH TIZIMLARI**

**(9 SOAT)**

**CMS (content management systems – kontentning boshqarish tizimlari) haqida.** CMS**ʼ**ning imkoniyatlari: afzalliklari va kamchiliklari. CMSʼning xususiyatlari.

**CMS platformalari bilan tanishish.** CMS platformalari turlari: ochiq kodli, yopiq kodli. CMS platformasi bilan tanishish: WordPress, Joomla, Drupal.

**Amaliy ish.WordPress, Joomla, Drupal platformalari bilan tanishish.**

**‘СMSʼda maqsadga yoʻnaltirilgan web-sayt yaratish.** CMSʼni oʻrnatish usullari (WordPress misolida). WordPress.com taklif etgan bepul xosting yordamida sayt yaratish. OpenServer lokal veb-server toʻplamini oʻrnatish. Veb-sayt ma’lumotlar bazasini yaratish. Veb-sayt domen nomini roʻyxatdan oʻtkazish. Veb-sayt platformasini oʻrnatish.

**Amaliy ish. WordPressʼda maqsadga yoʻnaltirilgan veb-sayt yaratish.**

**Web-sayt dizayni bilan ishlash.** Web-sayt uchun shablon tanlash. Web-sayt dizayni bilan ishlash. Veb-sayt qismlariga element qoʻshish.

**Amaliy ish** **WordPressʼda veb-sayt dizayni bilan ishlash.**

**Web-sayt tarkibi bilan ishlash** Veb-sayt tarkibini shakllantirish. Veb-saytni kontentlar bilan toʻldirish. Veb-sayt menyularini shakllantirish.

**Amaliy ish**. **WordPressda web-saytning tarkibi bilan ishlash.**

**VIII BOB. LMS – TA’LIMNI BOSHQARISH TIZIMLARI**

**(7 SOAT)**

**LMS (Learning management systems – ta’limni boshqaruv tizimlari) haqida.** Masofaviy oʻqish va LMS haqida tushuncha. LMSʼda ta’lim olish imkoniyatlari: afzalliklari va kamchiliklari. LMSʼning asosiy vazifalari.

**LMS platformalari turlari va vazifalari.** LMS platformalari bilan tanishish. LMSʼning bulutli platformalari. Serverga asoslangan LMS platformalari. CMS bilan integrallashgan LMS platformalari.

**Amaliy ish.** **Schoology, iSpring Learn, Google Classroom, Moodle, LearnDash platformalari bilan tanishish.**

**LMS asosida masofaviy ta’lim olish. Moodle platformasi.** Moodle platformasi haqida tushuncha. Moodle platformasida taʼlim olish.

**Amaliy ish**. **Moodle platformasida ta’lim olish.** Moodleroʻyxatdan oʻtish va kursni tanlash. Kurs materiallari bilan tanishish. Nazorat topshiriqlarini topshirish. Online muloqot qilish.

**LMS asosida masofaviy ta’lim olish.** **Google Clasroom platformasi.** Google Clasroom platformasi haqida tushuncha. Google Clasroom platformasida oʻquv kursiga a’zo boʻlish. Google Clasroom platformasida oʻquv kursi bilan tanishish.

**Amaliy ish. Google Clasroom platformasida ta’lim olish.** LMS da roʻyxatdan oʻtish va kursni tanlash. Kurs materiallari bilan tanishish. Nazorat topshiriqlarini topshirish. Online muloqot qilish.

**IX BOB. MOOC – OMMAVIY OCHIQ ONLAYN KURSLAR**

**(5 SOAT)**

**MOOC (massive open online courses – mashxur ochiq onlayn kurslar) haqida.** MOOC haqida tushuncha. MOOCʼda ta’lim olish imkoniyatlari: afzalliklari va kamchiliklari. MOOCning asosiy vazifalari.

**MOOC platformalari turlari va vazifalari.** MOOC platformalari turlari.Topshiriqqa asoslangan MOOC platformalari. Kontentga asoslangan MOOC platformalari. Tarmoqqa asoslangan MOOC platformalari. MOOC platformalari bilan tanishish.

**Amaliy ish.** **Coursera, Khan Academy, Lektorium, EdX, Udemy platformalari bilan tanishish.**

**MOOC asosida masofaviy ta’lim olish.** Khan Academy platformasi bilan ishlash. Khan Academy platformasi orqali ta’lim olish.

**Amaliy ish**. **Khan Academy** **platformasida ta’lim olish.** MOOC platformasida roʻyxatdan oʻtish va kursga a’zo boʻlish. Kurs materiallari bilan tanishish. Nazorat topshiriqlari bilan ishlash. MOOC platformasida sertifikatni yuklab olish.

**X BOB. WEB-FREELANCE – INTERNETDA DAROMAD TOPISH**

**(3 SOAT)**

**Web-Freelance haqida tushuncha.** Freelance va frilanser haqida tushuncha. Freelancening imkoniyatlari: afzalliklari va kamchiliklari. Freelance faoliyatini boshlash bosqichlari.

**Freelance saytlari bilan tanishish.** Freelance veb-saytlar haqida tushuncha. Internetda frilanserlik bilan shugʻullanuvchi sohalar. Freelance saytlari bilan tanishish.

**Amaliy ish.**  **Fiverr, Upwork, Freelancer.com saytlari bilan ishlash**

**MAVZUIY REJALASHTIRISH**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Bo‘lim va boblar nomi** | **Boblarga ajratilgan soatlar** |
| **1** | I BOB. DASTURLASH TEXNOLOGIYASI | 9 |
| **2** | II BOB. DASTURLASH TEXNOLOGIYASI. OBYEKTLARNI BOSHQARISH | 8 |
| **3** | III BOB KOMPYUTERDA TAQDIMOTLAR YARATISH TEXNOLOGIYASI | 8 |
| **4** | IV BOB. WWW – TEXNOLOGIYASI VA HTML TILI | 9 |
| **5** | V BOB. SMM – IJTIMOIY MEDIA MARKETING | 5 |
| **6** | VI BOB. SMM LOYIHALARI BILAN ISHLASH | 5 |
| **7** | VII BOB. CMS – KONTENTNI BOSHQARISH TIZIMLARI | 9 |
| **8** | VIII BOB. LMS – TA’LIMNI BOSHQARSH TIZIMLARI | 7 |
| **9** | IX BOB. MOOC – OMMAVIY OCHIQ ONLAYN KURSLAR | 5 |
| **10** | X BOB. WEB-FREELANCE – INTERNETDA DAROMAD TOPISH | 3 |
| **JAMI** | **68** |