

1. "Moodle va Classroomda interaktiv darslarni hosil qilish" mavzusi asosida tayyorlangan 10 ta test savollari

1. Moodle platformasining ta'lim jarayonidagi asosiy o'rni va vazifasi qanday tavsiflanadi?

- A) Moodle – bu ochiq manbali o'quv menejment tizimi bo'lib, onlayn darslarni tashkil etish, materiallarni joylashtirish va baholash imkonini beradi.
- B) Moodle – bu faqatgina maktab o'quvchilarining darsdan tashqari bo'sh vaqtlarini mazmunli o'tkazish uchun mo'ljallangan ko'ngilochar o'yinlar to'plamidir.
- C) Moodle – bu masofaviy ta'limda faqatgina o'qituvchilarning oylik ish haqini hisoblovchi va ularning davomatini elektron nazorat qiluvchi tizimdir.
- D) Moodle – bu dars vaqtida o'quvchilarga faqatgina internet tarmog'idan ma'lumot qidirishni taqiqlovchi va ularni cheklovchi maxsus xavfsizlik dasturidir.

2. Google Classroom platformasining o'qituvchilar uchun yaratadigan asosiy qulayligi nimadan iborat?

- A) O'qituvchilarga o'quvchilar bilan osongina aloqa o'rnatish, o'quv materiallarini taqdim etish va ularning bajarayotgan ishini masofadan kuzatishdir.
- B) Faqatgina darslikdagi matnlarni bir tildan boshqa tilga avtomatik tarjima qilish va ularni faqatgina audio formatda saqlab qo'yish imkoniyatidir.
- C) O'qituvchi o'rniga barcha imtihon savollarini mustaqil tuzish va o'quvchilarga javoblarni yashirincha yetkazib berish uchun ishlatiladigan vositadir.

D) Faqatgina maktab binosidagi kompyuter qurilmalarini bir-biriga tarmoq orqali ulash va ularning texnik holatini har kuni tekshirib borish tizimidir.

3. Interaktiv darslarning "Jalb qilish" (Engagement) afzalligi nima bilan izohlanadi?

A) O'quvchilarni dars jarayoniga qiziqtirish, ularning faolligini oshirish va mavzularni o'rganishga bo'lgan ichki intilishini kuchaytirish jarayonidir.

B) Faqatgina o'quvchilarning dars davomida chiroyli rasmlar chizishini ta'minlash va ularni turli rangli slaydlar bilan shunchaki band qilib turishdir.

C) O'quvchilarni darsdan so'ng maktab hududida qolishga majburlash va ularga qo'shimcha jismoniy topshiriqlar berish orqali nazorat qilish usulidir.

D) Dars vaqtida o'quvchilarga faqatgina ijtimoiy tarmoqlardagi guruhlarda o'zaro suhbatlashish va rasm almashish imkoniyatini yaratib berishdir.

4. O'quv jarayonida interaktiv topshiriqlardan foydalanishning "Amaliy ko'nikma" bera olish xususiyati nimada?

A) O'quvchilarga o'rganilgan nazariy mavzularni turli virtual mashqlar va hayotiy misollar orqali amalda qo'llab ko'rish imkoniyatini taqdim etishdir.

B) Faqatgina o'quvchilarning kompyuter klaviaturasida matn terish tezligini oshirish va ularni faqatgina texnik ishlarni bajarishga yo'naltirishdir.

C) O'quvchilarga darslikdagi qoidalarni so'zma-so'z yodlatish va ularni faqatgina qog'ozda imtihon topshirishga tayyorlash jarayonini anglatadi.

D) Faqatgina internet tarmog'idagi tayyor javoblarni topish va ularni o'zgartirmasdan o'qituvchiga topshirish ko'nikmasini shakllantirishdir.

5. Moodle yoki Classroomga video va audio materiallarni

joylashtirishning asosiy maqsadi nima? A) Darslarni turli multimedia vositalari bilan boyitish orqali o'quvchilarning mavzuni vizual va eshitish orqali yaxshiroq o'zlashtirishini ta'minlashdir.

B) Faqatgina o'qituvchining darsdagi ma'ruzasini kamaytirish va o'quvchilarga dars vaqtida faqatgina dam olish uchun sharoit yaratib berishdir

C) Kompyuter xotirasidagi bo'sh joyni to'ldirish va o'quvchilarga faqatgina ko'ngilochar kliplarni namoyish etish orqali vaqtni o'tkazishdir.

D) Faqatgina maktabning internet trafigini tekshirish va video materiallarning qanchalik tez yuklanishini sinovdan o'tkazish uchun xizmat qiladi.

6. Moodle tizimida test va savollar yaratish jarayonida "Baholash" bosqichi qanday ahamiyatga ega?

A) O'quvchilar tomonidan bajarilgan topshiriqlarni avtomatik yoki qo'lda tekshirish hamda ularning bilim darajasini ballar orqali aniqlashdir.

B) Faqatgina o'quvchilarni bir-biri bilan solishtirish va eng past ball olganlarni darsdan chetlashtirish uchun foydalaniladigan jazo chorasidir.

C) Test savollarini tasodifiy tartibda o'chirib tashlash va o'quvchilarga har doim bir xil o'rtacha ballarni qo'yib borish jarayonini ifodalaydi.

D) Faqatgina o'qituvchining shaxsiy fikri asosida hech qanday mezonisiz o'quvchilarni rag'batlantirish va ularga ijobiy izohlar yozishdir.

7. O'quv materiallari orasida "Xarita va diagrammalar" qo'llashning o'quvchi uchun foydasi nimada?

A) Mavzularni tasvirlash, ma'lumotlarni taqqoslash va murakkab jarayonlarni vizual vositalar yordamida oson tushunishga ko'maklashishdir.

B) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarning diqqatini asosiy matndan chalg'itish va ularga rangli tasvirlarni shunchaki tomosha qildirishdir.

C) Kompyuter monitorining grafik imkoniyatlarini tekshirish va rasmlarning ekranda qanchalik aniq ko'rinishini sinab ko'rish uchun xizmat qiladi.

D) Faqatgina geografiya faniga oid ma'lumotlarni saqlash va ularni printerdan faqatgina rangli formatda chiqarish imkonini yaratishdir.

8. Baholash tizimini yaratishda "Qayta baholash" (Re-grading) funksiyasining vazifasi nima?

A) O'quvchilarga o'z xatolari ustida ishlash, mavzuni qayta o'rganish va topshiriqni takroran bajarib, bilimni yaxshilash imkonini berishdir.

B) Tizimdagi barcha baholarni avtomatik ravishda o'chirib tashlash va o'quvchilarga hech qanday imkoniyat bermasdan ularni qaytadan o'qitishdir.

C) Faqatgina o'qituvchi tomonidan qo'yilgan xato baholarni yashirish va ularni tizim administratori ko'rmasligi uchun arxivga joylashdir.

D) O'quvchilarning ballarini faqatgina ijtimoiy tarmoqlardagi guruhlarda e'lon qilish va ularni o'zaro musobaqalashishga majbur qilishdir.

9. O'quvchilar bilan muloqot o'rnatishda "Chat va Forum" vositalarining farqi nimada?

A) Chat real vaqtda tezkor muloqot qilish uchun, Forum esa mavzular bo'yicha batafsil muhokamalar va fikr almashish uchun xizmat qilad

i. B) Chat faqatgina o'qituvchilarning o'zaro gaplashishi uchun, Forum esa faqatgina o'quvchilarning shikoyat yozishi uchun mo'ljallangan vositadir

. C) Forum dars vaqtida faqatgina rasm almashish uchun, Chat esa faqatgina darsdan keyin uy vazifalarini jo'natish uchun foydalaniladigan tizimdir.

D) Chat faqatgina pullik asosda ishlaydigan xizmat bo'lib, Forum esa barcha foydalanuvchilar uchun yopiq bo'lgan maxfiy muhokama xonasidir.

10. Interaktiv darslarni tashkil etishda "Natijalar tahlili" bosqichining yakuniy xulosasi nima?

A) O'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichlarini o'rganish orqali o'quv jarayonidagi kamchiliklarni aniqlash va ta'lim sifatini yaxshilashdir.

B) Faqatgina eng yaxshi natija ko'rsatgan o'quvchilarni maktab gazetasida e'lon qilish va qolganlarning natijalarini e'tiborsiz qoldirishdir.

C) Tizimdagi barcha natijalarni avtomatik tarzda o'nlik sanoq tizimidan foiz tizimiga o'tkazish va ularni faqatgina hisobot uchun saqlashdir.

D) Faqatgina o'qituvchining darsni qanchalik tez o'tganini tekshirish va uning vaqtini tejash maqsadida barcha natijalarni arxivga yuborishdir.

2. “Ta’limda pedagogik dasturiy vositalar va immersiv texnologiyalar” mavzusi asosida tayyorlangan 10 ta test savollari

1. Ta’lim platformalarining o‘quv jarayonidagi asosiy funksiyasi qaysi javobda to‘g‘ri ta’riflangan?

- A) O‘quvchilarga onlayn tarzda ta’lim olish, progressni kuzatish va o‘qituvchilar bilan doimiy aloqada bo‘lish imkonini beruvchi tizimdir.
- B) Faqatgina dars vaqtida o‘quvchilarning kompyuter o‘yinlarini o‘ynashini nazorat qilish va ularning ballarini ijtimoiy tarmoqqa yuklashdir.
- C) Kompyuterning operatsion tizimini xatolardan tozalash va barcha o‘rnatilgan dasturlarning ishlash tezligini sun’iy ravishda oshirishdir.
- D) Faqatgina maktab kutubxonasidagi kitoblarning elektron ro‘yxatini shakllantirish va ularni inventarizatsiyadan o‘tkazish uchun xizmat qiladi.

2. Immersiv texnologiyalar (Virtual va Kengaytirilgan reallik) ta’limga qanday yangilik olib kiradi?

- A) Insonni raqamli muhitga to‘liq sho‘ng‘itish orqali real hayot sharoitlarini simulyatsiya qilish va amaliy ko‘nikmalarni xavfsiz rivojlantirishdir.
- B) Faqatgina darslikdagi matnlarni katta ekranlarda namoyish etish va o‘quvchilarga ularni so‘zma-so‘z ko‘chirib yozishni buyurish usulidir.
- C) O‘qituvchining darsdagi ma’ruzasini avtomatik tarzda videoga olish va uni faqatgina xotira kartalariga saqlab qo‘yish texnologiyasidir.
- D) Dars vaqtida o‘quvchilarni chalg‘itish uchun mo‘ljallangan turli xil rangli animatsiyalar va qisqa multfilmlar to‘plamidan iboratdir.

3. Ta’lim platformasini tanlashda nima uchun "O‘quvchilarning ehtiyojlari" eng muhim mezon hisoblanadi?

A) Tanlangan platforma o'quvchilarning bilim darajasiga, yoshiga va o'rganish maqsadlariga to'liq mos kelishi ta'lim samaradorligini belgilaydi.

B) Platforma faqatgina eng qimmat narxdagi pullik xizmat bo'lishi va unda o'quvchilarning shaxsiy rasmlari ko'p bo'lishi talab etilganligi uchun

. C) O'quvchilar dars vaqtida faqatgina ushbu platforma orqali bir-birlari bilan darsga aloqador bo'lmagan mavzularda suhbatlashishlari uchun

. D) Faqatgina platformaning tashqi ko'rinishi yorqin ranglardan iborat bo'lishi va u barcha turdagi eski telefonlarda ham ishlashi shartligi uchun.

4. Coursera va shunga o'xshash platformalarning zamonaviy ta'limdagi roli qanday?

A) Dunyoning yetakchi universitetlari va yirik kompaniyalaridan sifatli onlayn kurslar hamda sertifikatlar olish imkoniyatini taqdim etadi.

B) Faqatgina maktab o'quvchilari uchun mo'ljallangan sodda rasmlari jumboqlar va mantiqiy o'yinlarni bepul tarqatish bilan shug'ullanadi.

C) Kompyuter qurilmalari uchun kerakli barcha darslarni yuklab olish va ularni onlayn rejimda o'rnatish xizmatini amalga oshiradi.

D) Faqatgina foydalanuvchilarning elektron pochta manzillarini to'plash va ularga har kuni reklama xabarlarini yuborish uchun xizmat qiladi.

5. Google Classroom tizimida "Resurslarni almashish" funksiyasi qanday ishlaydi?

A) O'qituvchi va o'quvchilar o'rtasida dars materiallari, vazifalar va qo'shimcha ma'lumotlarni raqamli formatda tezkor yetkazib berishdir.

B) Faqatgina maktab binosidagi jismoniy jihozlarni bir xonadan ikkinchi xonaga ko'chirish bo'yicha elektron navbatlarni tashkil etishdir

. C) O‘quvchilarning kompyuter xotirasidagi shaxsiy fayllarini o‘qituvchining ruxsatisiz avtomatik ravishda barcha foydalanuvchilarga tarqatishdir

. D) Faqatgina internet tarmog‘idan topilgan pullik dasturlarning litsenziya kalitlarini o‘zaro almashish va ularni yashirincha saqlashdir.

6. Microsoft Teams platformasining jamoaviy hamkorlikdagi afzalligi nimada?

A) Chat, video konferensiya va Office 365 ilovalari bilan bir joyda integratsiyalashgan holda samarali guruh bo‘lib ishlash imkoniyatidir.

B) Faqatgina kompyuterning operativ xotirasini bo‘shatish va tizimdagi barcha eski hujjatlarni avtomatik ravishda o‘chirib yuborish funksiyasidir.

C) O‘quvchilarning darsdan keyingi bo‘sh vaqtlarini faqatgina kino ko‘rish bilan o‘tkazishlarini ta’minlovchi video platforma ekanligidir.

D) Faqatgina matnli hujjatlarni skanerlash va ularni pdf formatiga o‘tkazgandan so‘ng printerdan rangsiz shaklda chiqarish imkoniyatidir.

7. Google Expeditions dasturi ta’limda qanday qulaylik yaratadi?

A) Virtual sayohatlar orqali dunyoning istalgan nuqtasidagi tarixiy obidalarini va tabiat hodisalarini sinf xonasida ko‘rish imkonini beradi

. B) Faqatgina yangi turdagi kompyuter o‘yinlarini yaratish va ularni internetda yuqori narxlarda sotish uchun mo‘ljallangan savdo maydonidir.

C) Maktab hududidagi barcha kompyuterlarning geografik joylashuvini xaritada belgilash va ularning ish faoliyatini masofadan nazorat qilishdir.

D) O‘quvchilarga faqatgina xalqaro sayyohlik agentliklari haqida ma’lumot berish va aviachiptalarni onlayn bron qilishni o‘rgatishdir.

8. Nearpod VR platformasining boshqa platformalardan asosiy farqi nimada?

A) Interaktiv dars ssenariylari ichiga virtual reallik elementlarini qo'shib, o'quvchining darsdagi faol ishtirokini ta'minlashidadir

B) Faqatgina o'quvchilarning darsga necha daqiqa kechikib kelganini hisoblaydigan va ularning ota-onasiga xabar yuboradigan tizimligidadir

. C) Kompyuter ekranining yorug'ligini xona haroratiga qarab avtomatik ravishda o'zgartiradigan va ko'zni himoya qiladigan dastur ekanligidadir. D) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarga musiqiy asboblarni chalishni o'rgatadigan va ularning ovozi yozib oladigan virtual studiya ekanligidadir.

9. 3D modellar va simulyatsiyalarning biologiya darsidagi ahamiyati qanday?

A) Inson tanasining ichki tuzilishini yoki murakkab hujayra jarayonlarini uch o'lchamli formatda vizual ko'rish va o'rganish imkonini beradi

. B) Faqatgina darslikdagi rasmlarning o'lchamini kattalashtirish va ularni xonadagi devorlarga proyektor orqali aks ettirish usulidir.

C) Biologik tajribalar uchun kerak bo'ladigan barcha kimyoviy elementlarning narxlarini solishtirish va ularni onlayn sotib olish tizimidir.

D) Faqatgina o'simliklar haqidagi qisqa she'rlarni yod olish va ularni audio yozuv ko'rinishida tizimga yuklash uchun xizmat qiladi.

10. Ta'limda immersiv texnologiyalardan foydalanishning yakuniy xulosasi nima?

A) Ushbu texnologiyalar dars sifatini oshiradi, ma'lumotni o'zlashtirishni osonlashtiradi va o'quvchilarda amaliy ko'nikmalarni shakllantiradi

. B) Texnologiyalar faqatgina vaqtni ko‘p sarflashga sabab bo‘ladi va o‘qituvchining darsdagi rolini butunlay yo‘qqa chiqarib yuboradi

. C) Immersiv vositalar faqatgina maktabning elektr energiyasi sarfini oshiradi va kompyuterlarning tezda buzilishiga olib keladigan asosiy sababdir

. D) Faqatgina chet tillarini o‘rganishda foyda beradi, qolgan barcha fanlarda esa o‘quvchilarning fikrlash doirasini cheklab qo‘yadi.

3. 2.4.3-taqdimot: Ta’limda sun’iy intellekt texnologiyalari mavzusi bo‘yicha, barcha variantlari bir xil uzunlikda va mazmunan bir-biriga yaqin qilib tayyorlangan 10 ta test savollari:

1. Sun’iy intellekt (SI) tushunchasiga berilgan eng to‘g‘ri va ilmiy ta’rif qaysi javobda ko‘rsatilgan?

A) Inson aql-zakovati bilan bog‘liq vazifalarni bajarish qobiliyatiga ega bo‘lgan texnologiyalar, algoritmlar va tizimlar majmuasidir.

B) Faqatgina kompyuterning ishlash tezligini oshirish va uning xotirasidagi ma’lumotlarni tartibga solish uchun xizmat qiluvchi qurilmadir.

C) Internet tarmog‘idagi barcha saytlarning xavfsizligini ta’minlash va foydalanuvchilarning shaxsiy parollarini saqlash uchun mo‘ljallangan dasturdir.

D) Faqatgina robotlarni jismoniy harakatlantirish va ularning tashqi ko‘rinishini inson qiyofasiga keltirish uchun qo‘llaniladigan texnik vositadir.

2. Ta’limda sun’iy intellektning asosiy maqsadi va ahamiyati nimadan iborat deb hisoblanadi?

A) O‘quv jarayonini individualizatsiya qilish, o‘quvchilarga shaxsiy yordam ko‘rsatish va o‘qituvchilarning ish yukini sezilarli darajada kamaytirishdir.

B) Faqatgina barcha sinf xonalarini zamonaviy kompyuterlar bilan jihozlash va o‘quvchilarga faqat raqamli o‘yinlar orqali bilim berishdan iboratdir.

C) O‘quvchilarning darsdagi har bir harakatini videoga olish va ularning intizomini faqatgina jarimalar tizimi orqali nazorat qilish usulidir

. D) Darslikdagi barcha ma’lumotlarni faqatgina audio formatga o‘tkazish va o‘quvchilarni faqat tinglash orqali o‘rganishga majbur qilishdir.

3. Sun’iy intellektdan axloqiy foydalanishda (Ethical AI) eng muhim jihat qaysi javobda keltirilgan?

A) Ma’lumotlar maxfiylikni ta’minlash, akademik halollikka rioya qilish va sun’iy intellekt natijalaridan xolis va adolatli foydalanishdir.

B) Faqatgina eng qimmat pullik sun’iy intellekt xizmatlaridan foydalanish va barcha topshiriqlarni faqatgina kompyuter yordamida bajarishdir.

C) Internetdan olingan ma’lumotlarni hech qanday tekshiruvsiz va manbasini ko‘rsatmasdan o‘z dars ishlanmalariga nusxalab o‘tkazish jarayonidir.

D) O‘quvchilarning shaxsiy ma’lumotlarini ijtimoiy tarmoqlarda ochiq e’lon qilish va ularni barcha foydalanuvchilar bilan erkin baham ko‘rishdir.

4. Chatbotlarning o‘quv jarayonidagi o‘rni va ulardan foydalanishning afzalligi nimada?

A) O‘quvchilarning savollariga 24/7 rejimida tezkor javob berish va o‘quv materiallari bo‘yicha tushuntirishlar berib, ularni qo‘llab-quvvatlashdir.

B) Faqatgina o'quvchilarning darsga necha daqiqa kechikib kelganini hisoblash va ularning ota-onasiga avtomatik ravishda qo'ng'iroq qilishdir

. C) Kompyuter ekranidagi barcha rasmlarni avtomatik tarzda rangli formatga o'tkazish va ularni printerdan chiqarish uchun buyruq berishdir.

D) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarga musiqiy asarlarni tavsiya qilish va ularning kayfiyatini ijtimoiy so'rovnomalar orqali aniqlashdir.

5. ChatGPT tizimi orqali o'quv va metodik resurslarni yaratish o'qituvchiga qanday yordam beradi?

A) Dars rejalarini ishlab chiqishda, mavzuga doir qiziqarli metodlar va o'quv o'yinlarini yaratishda kreativ g'oyalar va tayyor shablonlar beradi.

B) O'qituvchi o'rniga barcha darslarni mustaqil o'tadi va o'qituvchini barcha pedagogik vazifalardan butunlay ozod qilish imkonini yaratadi.

C) Faqatgina o'quvchilarning kundalikdagi baholarini o'zgartirish va ularni maktab reytingida eng yuqori o'rinlarga ko'tarish uchun xizmat qiladi

. D) Kompyuter tizimidagi barcha eski fayllarni avtomatik ravishda o'chirib tashlash va faqatgina internetdan olingan yangi rasmlarni saqlashdir.

6. Gamma platformasidan foydalanishning dars jarayonidagi asosiy qulayligi qaysi javobda ko'rsatilgan?

A) Matnli buyruqlar asosida qisqa vaqt ichida vizual jihatdan boy bo'lgan taqdimotlar, veb-sahifalar va o'quv hujjatlarini avtomatik yaratishdir.

B) Faqatgina o'qituvchining darsdagi nutqini audio formatda yozib olish va uni faqatgina maxsus xotira disklarida saqlash imkoniyatini berishdir.

C) Kompyuter monitorining yorug'ligini xonadagi chiroqlar darajasiga qarab o'zgartirish va ko'zni toliqishdan himoya qilish uchun xizmat qiladi

. D) Faqatgina maktab hududidagi barcha kompyuterlarning bir-biriga tarmoq orqali ulanishini va ma'lumotlar almashishini ta'minlovchi tizimdir.

7. Sun'iy intellekt yordamida "Moslashuvchan o'qitish" (Adaptive learning) tizimi qanday ishlaydi?

A) Har bir o'quvchining bilim darajasiga qarab topshiriqlar qiyinligini o'zgartiradi va ularga tushunarsiz bo'lgan mavzularda qo'shimcha material beradi

. B) Sinfdagi barcha o'quvchilarga, ularning bilim darajasidan qat'i nazar, faqat bitta turdagi qiyin topshiriqlarni berish va ularni bir xil baholashdir.

C) O'quvchilarning dars davomida qancha vaqt internetda bo'lganini kuzatish va ularni faqatgina onlayn o'yinlar orqali band qilib turish jarayonidir.

D) Faqatgina o'qituvchining ko'rsatmalarini o'quvchilarga tushunarli bo'lishi uchun har doim rasm ko'rinishida ekranlarda namoyish etib borishdir.

8. Taqdimotda keltirilgan "Sun'iy intellekt vositalari bilan ishlash" topshirig'ining maqsadi nima?

A) O'qituvchilarni SI vositalaridan amalda foydalanishga, ular yordamida metodik ishlanmalar yaratishga va o'quv samaradorligini oshirishga o'rgatishdir

. B) Faqatgina o'qituvchilarning kompyuterda matn terish tezligini tekshirish va ularni tez yozish bo'yicha o'zaro musobaqalarda qatnashishga undashdir

. C) Kompyuter qurilmalarining ichki qismlarini tozalash va apparat vositalarini texnik ko‘rikdan o‘tkazish ko‘nikmalarini shakllantirishdan iboratdir.

D) Faqatgina internet tarmog‘idagi eng yangi va qimmatbaho sun’iy intellekt qurilmalarining narxlarini o‘rganish va ularni sotib olish rejasini tuzishdir.

9. Sun’iy intellekt orqali baholash tizimini avtomatlashtirishning asosiy foydasi nimada?

A) Test va topshiriqlarni xolis va tezkor tekshirish, natijalar tahlilini darhol taqdim etish hamda o‘qituvchi vaqtini sezilarli darajada tejashdir.

B) O‘quvchilarga faqatgina eng past baholarni qo‘yish va ularni darsni yaxshi o‘zlashtirmaslikda ayblash orqali intizomni kuchaytirishga urinishdir.

C) Faqatgina o‘quvchilarning imtihon vaqtida bir-biridan ko‘chirib olishini to‘liq taqiqlash va ularni doimiy ravishda kuzatuv ostida saqlashdir.

D) Tizimdagi barcha baholarni avtomatik ravishda tasodifiy raqamlarga almashtirish va ularni faqatgina o‘qituvchi uchun maxfiy saqlash jarayonidir.

10. Kelajakda ta’limda sun’iy intellekt texnologiyalaridan foydalanish bo‘yicha qanday xulosaga kelish mumkin?

A) SI texnologiyalari ta’limda inson o‘rnini bosmaydi, balki o‘qitish sifatini oshirishda va bilim berishni zamonaviylashtirishda muhim yordamchi bo‘lib qoladi.

B) SI texnologiyalari ta’lim uchun mutlaqo foydasiz bo‘lib, kelajakda o‘quvchilarning fikrlash qobiliyatini butunlay yo‘qqa chiqaradigan xavfli vositadir.

C) SI texnologiyalari faqatgina boy davlatlardagi nufuzli universitetlar uchun mo‘ljallangan bo‘lib, maktab ta’limida ularni qo‘llash imkoni mavjud emasdir.

D) SI texnologiyalari faqatgina kompyuter xotirasini tejash va elektr energiyasini sarfini kam

3. 3.4.3-taqdimot: Fanni o'qitishda sun'iy intellekt texnologiyalaridan foydalanish metodikasi mavzusi bo'yicha, barcha variantlar uzunligi tenglashtirilgan va mazmunan bir-biriga yaqin qilib tayyorlangan 10 ta test savollari:

1. Sun'iy intellektning o'qitish jarayoniga tatbiq etilishining asosiy maqsadi nimadan iborat?

A) O'quv jarayonini har bir talabaning ehtiyojiga mos ravishda individualizatsiya qilish va o'qituvchilarning ish samaradorligini oshirishdir.

B) Faqatgina barcha qog'oz shaklidagi darsliklarni elektron formatga o'tkazish va ularni internet tarmog'ida bepul tarqatishni ta'minlashdir.

C) O'qituvchilarning darsdagi nutqini avtomatik ravishda matnga aylantirish va faqatgina o'quvchilarning davomatini elektron nazorat qilishdir.

D) Maktab binosidagi barcha texnik qurilmalarni masofadan boshqarish va faqatgina elektr energiyasini tejashga qaratilgan choralarni ko'rishdir.

2. Adaptiv o'qitish platformalarining o'quvchi uchun yaratadigan asosiy qulayligi qaysi javobda keltirilgan?

A) O'quvchining bilim darajasi va o'zlashtirish qobiliyatidan kelib chiqib, unga o'z tempi bilan bilim olish hamda shaxsiy ehtiyojlarini qondirish imkonini beradi

. B) Sinfdagi barcha o'quvchilar uchun bir xil qiyinchilikdagi topshiriqlarni majburiy yuklash va ularni faqat bitta umumiy mezon asosida baholashni ko'zda tutadi.

C) Faqatgina o'quvchilarning dars vaqtida kompyuter o'yinlari bilan band bo'lishini ta'minlash va ularni dars mavzusidan biroz uzoqlashtirishga xizmat qiladi

. D) O'quvchi tomonidan bajarilgan barcha vazifalarni avtomatik ravishda o'chirib tashlash va unga har doim noldan boshlashni buyuradigan qat'iy tizimdir.

3. Sun'iy intellekt yordamida o'quv materiallari yaratishning o'ziga xos afzalligi nimada?

A) Ta'lim mazmunini boyitish uchun matnlar, videolar, interaktiv o'yinlar va turli vizual vositalarni avtomatik shakllantirish imkoniyatini taqdim etadi.

B) Faqatgina darslikdagi mavjud rasmlarning rangini o'zgartirish va ularni printerdan faqatgina oq-qora formatda chiqarish jarayonini tezlashtiradi.

C) O'qituvchining dars rejasini faqatgina bitta andoza asosida qayta-qayta nusxalash va uni barcha sinflar uchun o'zgarishsiz qo'llash imkonini beradi.

D) Faqatgina internet tarmog'idan tayyor slaydlar va rasmlarni topish hamda ularni hech qanday tahrirsiz dars jarayonida namoyish etishdan iboratdir.

4. O'qituvchi ishini osonlashtirishda sun'iy intellekt qanday amaliy yordam ko'rsatishi mumkin?

A) Ma'lumotlarni tahlil qilish, o'quvchilarning bilim darajasini aniqlash va darslarni yanada sifatli rejalashtirishda samarali ko'maklashadi

. B) O'qituvchi o'rniga barcha ma'ruzalarni mustaqil o'qiydi va o'qituvchini dars jarayonidagi barcha vazifalardan butunlay ozod qiladi.

C) Faqatgina o'qituvchining ish vaqtini hisoblab borish va uning oylik maoshini hisob-kitob qilish uchun ishlatiladigan moliyaviy dasturdir

. D) Dars xonasidagi barcha kompyuterlarning texnik holatini tekshirish va ularni har kuni avtomatik ravishda format qilish jarayonini bajaradi.

5. Virtual reallik (VR) va kengaytirilgan reallik (AR) texnologiyalarining ta'limni boyitishdagi o'zni qanday?

A) O'quvchilarni raqamli muhitga jalb qilish orqali ularga nazariy bilimlarni amaliy tajriba bilan mustahkamlash va real his qilish imkonini beradi.

B) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarga ko'ngilochar videolar ko'rsatish va ularning diqqatini asosiy fandan chalg'itish uchun xizmat qiladi.

C) O'quvchilarning darslikdagi matnlarni tezroq o'qishini ta'minlash va faqatgina ko'rish qobiliyatini tekshirish uchun ishlatiladigan tibbiy vositadir.

D) Faqatgina xalqaro sayohatlar haqida ma'lumot berish va aviachiptalarni onlayn bron qilish tizimini o'quvchilarga o'rgatish uchun mo'ljallangan.

6. Sun'iy intellekt vositalari o'quvchilar bilimini baholash jarayonida qanday yordam beradi?

A) Topshiriq natijalarini tezkor va xolis tahlil qilish, o'quvchilarning kuchli va kuchsiz tomonlarini aniqlab, darhol qayta aloqa o'rnatish imkonini beradi.

B) O'quvchilarga faqatgina eng yuqori baholarni qo'yish va ularning barcha xatolarini tizimdan avtomatik ravishda o'chirib yuborish orqali reytingni oshiradi.

C) Faqatgina imtihon vaqtida o'quvchilarning bir-biridan ko'chirib olishini nazorat qilish va ularni jarimalar tizimi orqali darsdan chetlashtirishdir.

D) Baholash jarayonini butunlay to'xtatish va barcha o'quvchilarga darsga qatnashganligi uchun bir xil rag'batlantiruvchi ballar berishni anglatadi.

7. Sun'iy intellekt texnologiyalaridan foydalanish bo'yicha xorij tajribasidan qanday xulosa chiqarish mumkin?

A) Rivojlangan davlatlar ta'lim sifatini oshirish va o'qitishni individualizatsiya qilish maqsadida AI texnologiyalaridan keng foydalanmoqdalar.

B) Xorijiy tajribaga ko'ra, sun'iy intellekt faqatgina universitetlarda qo'llanilishi shart bo'lib, maktablarda uni ishlatish taqiqlangan deb hisoblanadi.

C) Texnologiyalardan foydalanish o'quvchilarning bilimini pasaytiradi, shuning uchun xalqaro miqyosda an'anaviy o'qitish uslubiga qaytish tavsiya etilmoqda.

D) Faqatgina pullik va eng qimmat sun'iy intellekt dasturlaridan foydalanishgina ta'limda ijobiy natija berishi xorijiy mutaxassislar tomonidan aytilgan.

8. Sun'iy intellekt yordamida yaratilgan interaktiv o'yinlarning ta'limdagi asosiy maqsadi nima?

A) O'quvchilarni fanga bo'lgan qiziqishini oshirish, o'quv jarayonini qiziqarli qilish va murakkab mavzularni o'yin orqali tushuntirishdir.

B) Faqatgina dars vaqtini o'tkazish va o'quvchilarni dars tugaguniga qadar kompyuter ekranlari qarshisida band qilib turishdan iboratdir.

C) Kompyuter qurilmalarining grafik quvvatini sinab ko'rish va tizimning qanchalik tez ishlashini o'yinlar yordamida aniqlash jarayonidir.

D) O'quvchilarning ijtimoiy tarmoqlardagi guruhlarda o'zaro musobaqalashishini va faqatgina virtual sovg'alar yutib olishini ta'minlashdir.

9. "Xulosa va takliflar" bo'limida AI texnologiyalari haqida qanday muhim fikr bayon etilgan?

A) AI – bu o'qitishni yaxshilash uchun yangi imkoniyat bo'lib, u ham o'quvchilar, ham o'qituvchilar uchun foydali vosita hisoblanadi.

B) AI kelajakda o'qituvchi kasbini butunlay yo'q qilib yuboradi, shuning uchun ushbu texnologiyadan foydalanishni hozirdan cheklash lozim.

C) AI faqatgina aniq fanlarni o'qitishda samarali bo'lib, ijtimoiy-gumanitar sohalarida undan foydalanish mutlaqo samarasizdir.

D) AI texnologiyalari faqatgina kompyuter xotirasini tejash va internet tarmog'ini xavfsiz qilish uchun mo'ljallangan yordamchi tizimdir.

10. Sun'iy intellekt platformalari o'quvchilarga qanday qilib "shaxsiy ko'makchi" bo'la oladi?

A) O'quvchining tushunmagan mavzularini qayta o'rganishiga yordam beradi va uning savollariga istalgan vaqtda javob berish orqali ko'maklashadi.

B) O'quvchining barcha uy vazifalarini uning o'rniga bajarib beradi va unga dars tayyorlash mas'uliyatidan butunlay voz kechishga yordam beradi.

C) Faqatgina o'quvchining qiziqishlariga mos keladigan musiqa va filmlarni topib beradi hamda dars vaqtida dam olishiga sharoit yaratadi.

D) O'quvchiga faqatgina tayyor imtihon javoblarini topishda va ularni yashirincha darsga olib kirishda ko'maklashadigan yashirin dasturdir.

4. 3.4.4-taqdimot: Fanni o'qitishga doir ta'lim platformalari va immersiv texnologiyalar mavzusi bo'yicha, barcha variantlar uzunligi tenglashtirilgan va noto'g'ri javoblar mazmunan to'g'ri javobga yaqin qilib tayyorlangan 10 ta test savollari:

1. Ta'lim platformalarining zamonaviy o'quv jarayonidagi asosiy vazifasi qaysi javobda to'g'ri ta'riflangan?

A) O'quvchilarga onlayn tarzda ta'lim olish, progressni kuzatish va o'qituvchilar bilan doimiy muloqot qilish imkonini beruvchi tizimdir

B) . B) Faqatgina o'quvchilarning kompyuterda matn terish tezligini oshirish va ularni faqatgina texnik ishlarni bajarishga yo'naltiruvchi vositadir.

C) Kompyuterning operatsion tizimini xatolardan tozalash va barcha o'rnatilgan dasturlarning ishlash tezligini sun'iy ravishda oshirishdir.

D) Faqatgina maktab kutubxonasidagi kitoblarning elektron ro'yxatini shakllantirish va ularni inventarizatsiyadan o'tkazish uchun xizmat qiladi.

2. Khan Academy platformasining o‘quvchi va o‘qituvchilar uchun yaratadigan asosiy imkoniyati nimadan iborat?

A) Matematika, fan, tarix va boshqa ko‘plab fanlar bo‘yicha bepul o‘quv materiallari hamda o‘qituvchilar uchun metodik resurslar taqdim etishdir.

B) Faqatgina professional foto va video montaj ishlarini bajarish hamda ularni internet tarmoqlarida reklama qilish uchun yordam beruvchi instrumentdir.

C) O‘qituvchi o‘rniga barcha darslarni mustaqil o‘tish va o‘quvchilarga tayyor imtihon javoblarini yashirincha yetkazib berish tizimidir.

D) Faqatgina foydalanuvchilarning elektron pochta manzillarini to‘plash va ularga har kuni turli xil reklama xabarlarini yuborish uchun xizmat qiladi.

3. Immersiv texnologiyalar (VR/AR) ta’lim sifatini oshirishda qanday asosiy rol o‘ynaydi?

A) Insonni raqamli muhitga to‘liq sho‘ng‘itish orqali real hayot sharoitlarini simulyatsiya qilish va amaliy ko‘nikmalarni xavfsiz rivojlantirishdir.

B) Faqatgina darslikdagi matnlarni katta ekranlarda namoyish etish va o‘quvchilarga ularni so‘zma-so‘z ko‘chirib yozishni buyurish usulidir.

C) O‘qituvchining darsdagi ma’ruzasini avtomatik tarzda videoga olish va uni faqatgina maxsus xotira kartalariga saqlab qo‘yish texnologiyasidir

. D) Dars vaqtida o‘quvchilarni chalg‘itish uchun mo‘ljallangan turli xil rangli animatsiyalar va qisqa multfilmlar to‘plamidan iboratdir.

4. 3D modellar va simulyatsiyalarning tabiiy fanlarni o‘qitishdagi afzalligi qaysi javobda keltirilgan?

5. A) Murakkab tushunchalarni vizual tushunishga yordam berish va xavfli tajribalarni xavfsiz simulyatsiya sharoitida o'tkazish imkonini berishdir.

6. B) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarning chizmachilik qobiliyatini tekshirish va ularni rangli tasvirlar bilan shunchaki band qilib turishdir.

7. C) Kompyuter monitorining ranglar uzatish sifatini tekshirish va grafik kartaning quvvatini maksimal darajaga ko'tarish uchun xizmat qiladi.

8. D) Faqatgina biologik atamalarni bir tildan boshqa tilga tarjima qilish va ularni printerdan rangli formatda chiqarish jarayonini ifodalaydi.

5. Google Expeditions platformasi virtual sayohatlar orqali o'quvchilarga nima beradi?

A) Dunyoning istalgan nuqtasidagi tarixiy obidalarni va tabiat hodisalarini sinf xonasidan chiqmasdan virtual ko'rish va o'rganish imkonini.

B) Faqatgina xalqaro sayyohlik agentliklari haqida ma'lumot berish va aviachiptalarni onlayn bron qilish tizimini o'quvchilarga o'rgatishdir.

C) Maktab hududidagi barcha kompyuterlarning geografik joylashuvini xaritada belgilash va ularning ish faoliyatini masofadan nazorat qilishdir.

D) O'quvchilarga faqatgina kompyuter o'yinlaridagi xaritalarni tahrirlash va yangi darajalarni yaratish uchun mo'ljallangan konstruktor dasturidir.

6. Nearpod VR platformasining boshqa o'quv vositalaridan asosiy farqi nimada?

A) Interaktiv dars ssenariylari ichiga virtual reallik elementlarini qo'shib, o'quvchining darsdagi faol ishtirokini ta'minlashidadir.

B) Faqatgina o'quvchilarning darsga necha daqiqa kechikib kelganini hisoblaydigan va ularning ota-onasiga xabar yuboradigan nazorat tizimligidadir.

D) Kompyuter ekranining yorug'ligini xona haroratiga qarab avtomatik ravishda o'zgartiradigan va ko'zni himoya qiladigan dastur ekanligidadir

E) . D) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarga musiqiy asboblarni chalishni o'rgatadigan va ularning ovozi yozib oladigan virtual studiya ekanligidadir.

6. Coursera va shunga o'xshash platformalarning zamonaviy ta'limdagi roli qanday?

A) Dunyoning yetakchi universitetlari va yirik kompaniyalaridan sifatli onlayn kurslar hamda sertifikatlar olish imkoniyatini taqdim etadi.

B) Faqatgina maktab o'quvchilari uchun mo'ljallangan sodda rasmlar, jumloqlar va mantiqiy o'yinlarni bepul tarqatish bilan shug'ullanadi.

C) Kompyuter qurilmalari uchun kerakli barcha dasturlarni yuklab olish va ularni onlayn rejimda o'rnatish xizmatini amalga oshiradi.

D) Faqatgina foydalanuvchilarning elektron pochta manzillarini to'plash va ularga har kuni reklama xabarlarini yuborish uchun xizmat qiladi.

8. Ta'limda immersiv texnologiyalardan foydalanishning "Amaliy ko'nikma" bera olish xususiyati nimada?

A) O'quvchilarga real hayot sharoitlarini simulyatsiya qilish orqali nazariy bilimlarni amaliy tajriba bilan mustahkamlash imkonini beradi.

B) Faqatgina o'quvchilarning kompyuter xotirasidagi shaxsiy fayllarini o'qituvchining ruxsatisiz barcha foydalanuvchilarga tarqatishdir.

C) Darslikdagi matnlarni faqatgina qora fonda oq shriftlar bilan ko'rsatish va ularni faqatgina tunda o'qish imkoniyatini yaratuvchi texnologiyadir.

D) D) Faqatgina dars vaqtida o'quvchilarga tayyor javoblarni topishda va ularni yashirincha darsga olib kirishda ko'maklashadigan dasturdir.

9. 3D modellar yordamida inson tanasining tuzilishini o'rganishning qulayligi nimada?

A) Murakkab organlar va tizimlarning joylashuvini uch o'lchamli formatda vizual ko'rish hamda ularning ishlash jarayonini tahlil qilishdir.

B) Faqatgina inson tanasining qismlarini rangli qog'ozlardan qirqib olish va ularni dars davomida bir-biriga yopishtirish usulidir.

C) Tibbiyot sohasidagi dori-darmonlarning narxlarini solishtirish va ularni onlayn buyurtma qilish uchun ishlatiladigan savdo tizimidir.

D) Faqatgina biologiya faniga oid qisqa she'rlarni yod olish va ularni audio yozuv ko'rinishida tizimga yuklash uchun xizmat qiladi.

10. Ta'limda platformalar va immersiv texnologiyalardan foydalanishning yakuniy xulosasi nima?

A) Ushbu texnologiyalar dars sifatini oshiradi, ma'lumotni o'zlashtirishni osonlashtiradi va o'quvchilarda amaliy ko'nikmalarni shakllantiradi.

B) Texnologiyalar faqatgina vaqtni ko'p sarflashga sabab bo'ladi va o'qituvchining darsdagi rolini butunlay yo'qqa chiqarib yuboradi

. C) Immersiv vositalar faqatgina maktabning elektr energiyasi sarfini oshiradi va kompyuterlarning tezda buzilishiga olib keladigan sababdir

. D) Faqatgina chet tillarini o'rganishda foyda beradi, qolgan barcha fanlarda esa o'quvchilarning fikrlash doirasini cheklab qo'yadi.

5. 3_5(1)-mavzu: Dasturlashdan maqsadli foydalanish .

1. Dasturlashning bugungi kunda texnologik rivojlanishdagi asosiy o‘rni qaysi javobda to‘liq ko‘rsatilgan?

2. \ A) Dasturlash texnologiya rivojini boshqarib, yangi ilovalar, veb-saytlar va innovatsion robotlarni yaratish uchun asosiy vosita bo‘lib xizmat qiladi.

3. B) Dasturlash faqatgina kompyuter qurilmalarining tashqi korpusini loyihalash va ularni turli xil rangli bo‘yoqlar bilan bezash jarayonini anglatadi.

4. C) Dasturlash faqatgina internet tarmog‘idagi tayyor videolarni ko‘rish va ularni ijtimoiy tarmoqlarda reklama qilish uchun ishlatiladigan vositadir.

5. D) Dasturlash o‘quvchilarga faqatgina tayyor dasturiy ta’minotlarni kompyuter xotirasiga o‘rnatish va ularni o‘chirib tashlashni o‘rgatadigan tizimdir.

2. Algoritm tushunchasiga berilgan eng to‘g‘ri va ilmiy ta’rifni aniqlang.

A) Algoritm – bu ma’lum bir muammoni hal qilish yoki kutilgan natijaga erishish uchun bajariladigan aniq va ketma-ket qadamlar to‘plamidir

B) Algoritm – bu kompyuter ekranidagi ranglarni va shriftlarni foydalanuvchi xohishiga qarab tasodifiy o‘zgartirish imkonini beruvchi ko‘rsatmalardir.

C) Algoritm – bu faqatgina matematika darslarida murakkab tenglamalarni yechish uchun qo‘llaniladigan maxsus formulalar va qoidalar yig‘indisidir

A) . D) Algoritm – bu internet tarmog‘ida ma’lumotlarni qidirish jarayonida foydalaniladigan har qanday tartibsiz harakatlar va buyruqlar yig‘indisidir.

3. Pseudokoddan dasturlashda foydalanishning asosiy maqsadi nimadan iborat?

4. A) Algoritmni dasturlash tilining qat’iy sintaksis qoidalariga rioya qilmagan holda, oddiy tilda tushunarli qilib ifodalash va rejalashtirishdir.

5. B) Dasturchilar o‘rtasida faqatgina ingliz tilida muloqot qilishni ta’minlash va kodlarni tahrirlash jarayonini butunlay to‘xtatib qo‘yishdir.

6. C)tilida yuborish va dasturning ishlash vaqtini sezilarli darajada oshirishdir

7. D) Faqatgina maktab o‘quvchilari uchun mo‘ljallangan sodda o‘yinlar yaratish va ularni internet tarmog‘iga pullik asosda joylashtirishdir.

4. "Hour of Code" (Kodlash soati) platformasining ta’limdagi asosiy vazifasi nima?

5. A) Dasturlashni o‘rganuvchilar uchun interaktiv o‘yinlar orqali mantiqiy fikrlashni rivojlantirish va kodlash asoslarini qiziqarli o‘rgatishdir.

6. B) Professional dasturchilarga o‘z xizmatlarini sotish uchun xalqaro darajadagi eng yirik onlayn savdo maydonchasini taqdim etishdir.

7. C) Faqatgina kompyuter o‘yinlaridagi personajlarning tashqi ko‘rinishini o‘zgartirish va ularni harakatlantirish uchun buyruqlar berishdir.

8. D) Dunyo bo‘ylab barcha foydalanuvchilarning shaxsiy ma’lumotlarini to‘plash va ularni maxsus arxivlarda tartib bilan saqlashni ta’minlashdir.

6. Dastur yozish jarayonidagi "Reja tuzish" bosqichida qanday ishlar amalga oshiriladi?

A) Dastur qanday ishlashi kerakligini, nimalarni amalga oshirishini va qanday natijalar berishini oldindan batafsil rejalashtirishdir.

B) Kompyuterga kerakli barcha antivirus dasturlarini o‘rnatish va tizimni xavfsizlik talablariga muvofiq qaytadan yuklash jarayonidir.

C) Faqatgina dasturlash tilini tanlash va o‘sha tilning barcha lug‘at boyligini yod olib, xotirada saqlash jarayonini bajarishdir.

D) Dastur natijalarini e’lon qilish uchun ijtimoiy tarmoqlarda maxsus sahifalar ochish va ularni barcha foydalanuvchilar bilan bo‘lishishdir.

6. "Kod yozish" bosqichida algoritmni amalga oshirish qanday kechadi?

A) Rejalashtirilgan algoritmdagi qadamlarni maxsus dasturlash tili qoidolari asosida kompyuter tushunadigan buyruqlar ketma-ketligiga aylantirishdir.

B) Bu bosqichda faqatgina kompyuter klaviaturasi tugmalarining to‘g‘ri ishlashi tekshiriladi va matn muharriri foydalanish uchun sozlanadi.

C) Dastur tugallangandan so‘ng unga mos keladigan logotip chizish va foydalanuvchi interfeysini turli yorqin ranglar bilan bezatishdir

. D) Internetdan tayyor kodlarni ko‘chirib olish va ularni hech qanday o‘zgartirishlarsiz asosiy faylga joylashtirib chiqish jarayonidir.

7. "Tekshirish va tuzatish" (Debugging) jarayonining dasturlashdagi ahamiyati nimada?

A) Yozilgan kod tarkibidagi xato va kamchiliklarni aniqlash hamda dastur kutilgandek ishlashi uchun ularni tizimli ravishda to'g'rilashdir.

B) Kompyuterning ekran yorug'ligini sozlash va monitor xatolarini bartaraf etish orqali ko'zni toalishdan himoya qilish jarayonidir.

C) Dastur yozish uchun sarflangan vaqtni hisoblab chiqish va uni boshqa dasturchilarning sarflagan vaqti bilan solishtirib ko'rishdir.

D) Faqatgina dasturdagi matnli xabarlarning shrift o'lchamini o'zgartirish va ularni ekranda chiroyli joylashtirishni ta'minlashdir.

9Dastur natijalarini tahlil qilish jarayonida nimalarga asosiy e'tibor qaratiladi?

A) Dasturning chiqish ma'lumotlari kutilayotgan natijalarga mos kelishini va u qo'yilgan vazifani qanchalik aniq bajarganini tekshirishdir. B)

Dastur ishga tushganida kompyuter protsessorining necha darajagacha qiziganini va sovutish tizimining tezligini maxsus o'lchashdir.

C) Faqatgina dastur ishlatadigan rasm va videolarning sifati yuqori ekanligini hamda ularning hajmi katta emasligini aniqlashdir.

D) Dasturni necha kishi yuklab olganini va unga berilgan izohlarning ijobiy yoki salbiy ekanligini statistik tahlil qilishdir.

8. Dasturdagi muammolarni hal qilish (Yechim topish) bosqichida nima qilish tavsiya etiladi?

A) Muammoni bartaraf etish uchun algoritmnini qayta ko'rib chiqish, kodni o'zgartirish yoki yangi mantiqiy yechimlarni tatbiq etishdir

. B) Xatolarni e'tiborsiz qoldirib, dasturning keyingi bo'limlarini yozishda davom etish va barcha xatolarni oxirida o'chirib yuborishdir.

C) Kompyuterni bir necha bor o'chirib yoqish va internet tarmog'idagi barcha dasturlash forumlaridan tayyor yechimni

qidirishdir. D) Faqatgina dastur tilini boshqa tilga o'zgartirish va barcha funksiyalarni yangi tilda qaytadan yozib chiqishga harakat qilishdir.

10. Amaliy mashg'ulot yakunida dasturlashni o'rganish o'quvchiga qanday foyda berishi ta'kidlangan?

A) Mantiqiy fikrlashni rivojlantirish, muammolarni tahliliy hal qilish va raqamli dunyoda yangi vositalar yaratish ko'nikmasini shakllantiradi

. B) Faqatgina kompyuter o'yinlarida eng yuqori ballarni to'plash va ularni boshqa foydalanuvchilar bilan baham ko'rish imkonini beradi.

C) Faqatgina kompyuterning operatsion tizimini qayta o'rnatish va uning ish faoliyatini biroz bo'lsada tezlashtirish usullarini o'rgatadi.

D) Internet tarmog'idan xavfsiz foydalanish va faqatgina elektron pochta orqali xat yuborishning eng tezkor yo'llarini tushuntiradi.

6. "3_5(1) mavzu: Dasturlashdan maqsadli foydalanish"

2. Algoritm tushunchasiga berilgan eng to'g'ri va kengaytirilgan ta'rifni aniqlang.

3. A) Algoritm – bu ma'lum bir muammoni hal qilish yoki kutilgan natijaga erishish uchun bajariladigan aniq va ketma-ket qadamlar to'plamidir.

4. B) Algoritm – bu kompyuter ekranidagi ranglar va shriftlarni foydalanuvchi xohishiga qarab o'zgartirish imkonini beruvchi grafik ko'rsatmalardir.

5. C) Algoritm – bu faqat matematika darslarida murakkab tenglamalarni yechish uchun qo'llaniladigan maxsus formulalar va qoidalar yig'indisidir

6. D) Algoritm – bu internet tarmog'ida ma'lumotlarni qidirish jarayonida foydalaniladigan tasodifiy harakatlar va buyruqlar tartibidir.

3. Pseudokoddan dasturlashda foydalanishning asosiy maqsadi nimadan iborat?

A) Dasturchilar o'rtasida faqat ingliz tilida muloqot qilishni ta'minlash va kodlarni tahrirlash jarayonini butunlay to'xtatib qo'yishdir.

B) B) Algoritmni dasturlash tilining qat'iy sintaksis qoidalariga rioya qilmagan holda, oddiy tilda tushunarli qilib ifodalash va rejalashtirishdir.

C) C) Kompyuter protsessoriga buyruqlarni to'g'ridan-to'g'ri mashina tilida yuborish va dastur ishga tushish vaqtini sezilarli darajada oshirishdir

D) . D) Faqat maktab o'quvchilari uchun mo'ljallangan sodda o'yinlar yaratish va ularni internet tarmog'iga pullik asosda joylashtirishdir.

4. "Hour of Code" (Kodlash soati) platformasining ta'limdagi asosiy vazifasi nima?

5. A) Professional dasturchilarga o'z xizmatlarini sotish uchun xalqaro darajadagi eng yirik onlayn savdo maydonchasini taqdim etishdir.

6. B) Dasturlashni o'rganuvchilar uchun interaktiv o'yinlar orqali mantiqiy fikrlashni rivojlantirish va kodlash asoslarini qiziqarli o'rgatishdir.

7. C) Faqat kompyuter o'yinlaridagi personajlarning tashqi ko'rinishini o'zgartirish va ularni harakatlantirish uchun buyruqlar berishdir.

8. D) Dunyo bo'ylab barcha foydalanuvchilarning shaxsiy ma'lumotlarini to'plash va ularni maxsus arxivlarda tartib bilan saqlashdir.

5. Dastur yozish jarayonidagi "Reja tuzish" bosqichida nimalar amalga oshiriladi?

6. A) Dastur qanday ishlashi kerakligini, nimalarni amalga oshirishini va qanday natijalar berishini oldindan batafsil rejalashtirishdir

7. . B) Kompyuterga kerakli barcha antivirus dasturlarini o'rnatish va tizimni xavfsizlik talablariga muvofiq qaytadan yuklashdir

8. . C) Faqat dasturlash tilini tanlash va o'sha tilning barcha lug'at boyligini yod olib, xotirada saqlash jarayonini bajarishdir. D) Dastur natijalarini e'lon qilish uchun ijtimoiy tarmoqlarda maxsus sahifalar ochish va ularni foydalanuvchilar bilan bo'lishishdir.

7. "Kod yozish" bosqichi boshqa bosqichlardan nimasi bilan ajralib turadi?

8. A) Bu bosqichda faqat kompyuter klaviaturasi tugmalarining to'g'ri ishlashi tekshiriladi va matn muharriri sozlanadi.

9. B) Rejalashtirilgan algoritmdagi qadamlarni maxsus dasturlash tili qoidalari asosida kompyuter tushunadigan kodlarga aylantirishdir.

B) Dastur tugallangandan so'ng unga mos keladigan logotip chizish va foydalanuvchi interfeysini turli ranglar bilan bezatishdir.

C) D) Internetdan tayyor kodlarni ko'chirib olish va ularni hech qanday o'zgartirishlarsiz asosiy faylga joylashtirib chiqishdir.

8. "Tekshirish va tuzatish" (Debugging) jarayonining ahamiyati nimada?

9. A) Kompyuterning ekran yorug'ligini sozlash va monitor xatolarini bartaraf etish orqali ko'zni to'ldirishdan himoya qilishdir

10. . B) Yozilgan kod tarkibidagi xato va kamchiliklarni aniqlash hamda dastur kutilgandek ishlashi uchun ularni to'g'rilashdir.

11. C) Dastur yozish uchun sarflangan vaqtni hisoblab chiqish va uni boshqa dasturchilarning vaqti bilan solishtirib ko'rishdir.

12. D) Faqat dasturdagi matnli xabarlarning shrift o'lchamini o'zgartirish va ularni ekranda chiroyli joylashtirish jarayonidir.

9. Dastur natijalarini tahlil qilish jarayonida nimalarga e'tibor berish lozim?

10. A) Dasturning chiqish ma'lumotlari kutilayotgan natijalarga mos kelishini va u qo'yilgan vazifani qanchalik aniq bajarganini tekshirishdir.

11. B) Dastur ishga tushganida kompyuter protsessorining necha darajagacha qiziganini va sovitish tizimining tezligini o'lchashdir.

12. C) Faqat dastur ishlatadigan rasm va videolarning sifati yuqori ekanligini hamda ularning hajmi katta emasligini aniqlashdir.

13. D) Dasturni necha kishi yuklab olganini va unga berilgan izohlarning ijobiy yoki salbiy ekanligini statistik tahlil qilishdir.

10. Dasturdagi muammolarni hal qilish (Yechim topish) bosqichi qanday kechadi?

11. A) Muammoni bartaraf etish uchun algoritmnı qayta ko‘rib chiqish, kodni o‘zgartirish yoki yangi mantiqiy yechimlarni tatbiq etishdir.

12. B) Xatolarni e'tiborsiz qoldirib, dasturning keyingi bo'limlarini yozishda davom etish va umumiy xatolarni oxirida o'chirishdir.

13. C) Kompyuterni bir necha bor o'chirib yoqish va internet tarmog'idagi barcha dasturlash forumlaridan tayyor yechimni qidirishdir.

14. D) Faqat dastur tilini boshqa tilga o'zgartirish va barcha funksiyalarni yangi tilda qaytadan yozib chiqishga harakat qilishdir.

9. Amaliy mashg‘ulotning yakuniy xulosasidan kelib chiqib, dasturlashni o'rganish nima beradi?

10. A) Faqat kompyuter o'yinlarida eng yuqori ballarni to'plash va ularni boshqa foydalanuvchilar bilan baham ko'rish imkonini beradi.

11. B) Mantiqiy fikrlashni rivojlantirish, muammolarni tahliliy hal qilish va raqamli dunyoda yangi vositalar yaratish ko'nikmasini beradi.

12. C) Faqat kompyuterning operatsion tizimini qayta o'rnatish va uning ish faoliyatini biroz bo'lsada tezlashtirish usullarini beradi.

13. D) Internet tarmog'idan xavfsiz foydalanish va faqat elektron pochta orqali xat yuborishning eng tezkor yo'llarini o'rgatadi.
