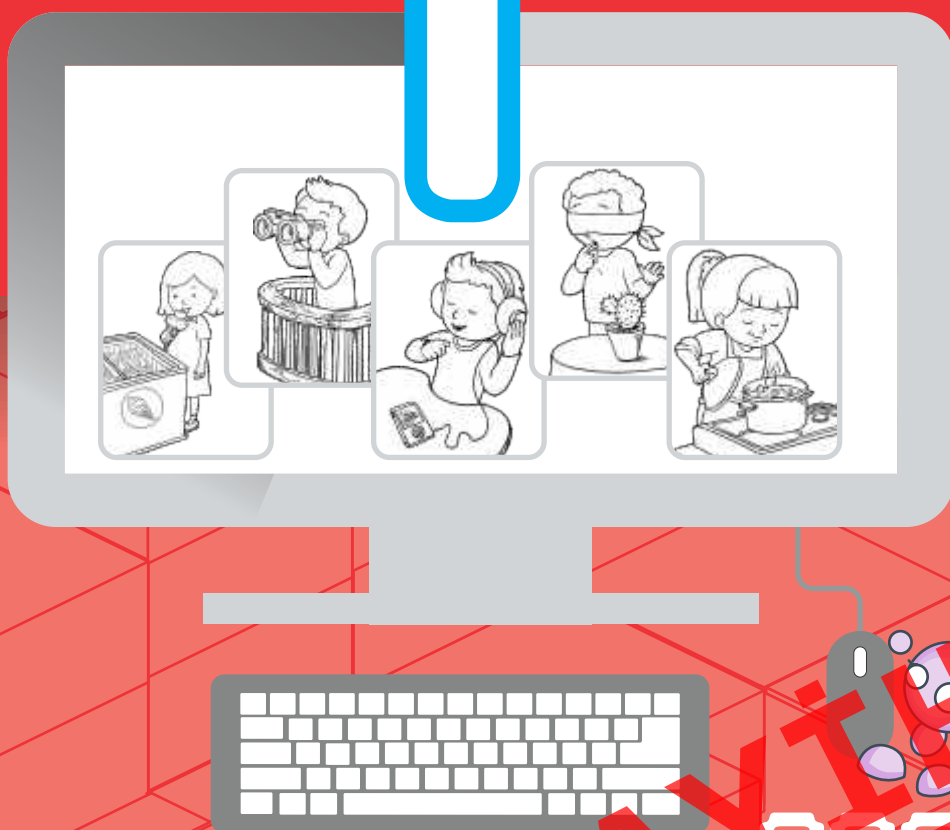


# informatika

1



LAY 0001



## AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASININ DÖVLƏT HİMNİ

*Musiqisi Üzeyir Hacıbəylinin,  
sözləri Əhməd Cavadındır.*

Azərbaycan! Azərbaycan!  
Ey qəhrəman övladın şanlı Vətəni!  
Səndən ötrü can verməyə cümlə hazırız!  
Səndən ötrü qan tökməyə cümlə qadiriz!  
Üçrəngli bayrağınla məsud yaşa!  
Minlərlə can qurban oldu!  
Sinən hər bə meydan oldu!  
Hüququndan keçən əsgər  
Hərə bir qəhrəman oldu!

Sən olasan gülüstan,  
Sənə hər an can qurban!  
Sənə min bir məhəbbət  
Sinəmdə tutmuş məkan!

Namusunu hifz etməyə,  
Bayrağını yüksəltməyə  
Cümlə gənclər müştəqdir!  
Şanlı Vətən! Şanlı Vətən!  
Azərbaycan! Azərbaycan!

**LAYİHƏ**



**HEYDƏR ƏLİYEV**  
**AZƏRBAYCAN XALQININ ÜMUMMİLLİ LİDERİ**

**LAYIHƏ**

**LAYIHƏ**



RAMİN MAHMUDZADƏ  
İSMAYIL SADIQOV  
NAİDƏ İSAYEVA

Ümumtəhsil məktəblərinin **1**-ci sinfi üçün

# informatika

fənni üzrə

## DƏRSLİK

Bu nəşrlə bağlı irad və təkliflərinizi  
[bn@bakineshr.az](mailto:bn@bakineshr.az) və [derslik@edu.gov.az](mailto:derslik@edu.gov.az)  
elektron ünvanlarına göndərməyiniz xahiş olunur.  
Əməkdaşlığınız üçün əvvəlcədən təşəkkür edirik!

B

A

K

I



N

Ə

Ş

R

**LAYİHƏ**

## KİTABIN İÇİNDƏKİLƏR

### 1

## ƏŞYALARIN TƏSVİRİ VƏ MÜQAYİSƏSİ

### ƏŞYANIN ƏLAMƏTLƏRİ

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 1. Əşyanın rəngi və forması . . . . .      | 8  |
| 2. Əşyanın hissələri və hərəkəti . . . . . | 10 |
| 3. Əşyanın təsviri . . . . .               | 13 |

### ƏŞYALAR ARASINDA MÜNASİBƏTLƏR

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 4. Əşyaların müqayisəsi . . . . .    | 15 |
| 5. Yuxarı, aşağı, sağ, sol . . . . . | 18 |
| Özümüzü yoxlayaq . . . . .           | 20 |

### 2

## HADİSƏLƏR VƏ HƏRƏKƏTLƏR ARDICILLIĞI

### HƏRƏKƏTLƏR ARDICILLIĞI

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 6. Əvvəl – sonra . . . . .         | 22 |
| 7. Hadisələr ardıcılığı . . . . .  | 25 |
| 8. Hərəkətlər ardıcılığı . . . . . | 27 |

### MƏNTİQ

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 9. Əks əlamətlər . . . . .   | 30 |
| 10. Doğru və yalan . . . . . | 33 |
| Özümüzü yoxlayaq . . . . .   | 36 |

LAYİHƏ

## 3

**İNFORMASIYA****İNFORMASIYA**

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 11. İnformasiya nədir . . . . .                    | 38 |
| 12. İnformasiyanı necə təqdim etmək olar . . . . . | 41 |

**İNFORMASIYADAN İSTİFADƏ**

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 13. İnformasiyanı haradan alırıq . . . . .            | 43 |
| 14. İnformasiya necə ötürülür . . . . .               | 45 |
| 15. İnformasiyadan necə istifadə etmək olar . . . . . | 47 |
| Özümüzü yoxlayaq . . . . .                            | 50 |

## 4

**KOMPÜTER****KOMPÜTERLƏ TANIŞLIQ**

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| 16. Kompüter nədir . . . . .                 | 52 |
| 17. Kompüterin əsas hissələri . . . . .      | 54 |
| 18. Kompüterlə necə davranmalı . . . . .     | 56 |
| 19. Kompüterdə işləməyə başlayırıq . . . . . | 58 |

**KOMPÜTERİN İMKANLARI**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 20. Kompüterdə şəkil çəkirəm . . . . .     | 60 |
| 21. Fiqurların çəkilməsi . . . . .         | 62 |
| 22. Kompüterdə yazıram . . . . .           | 64 |
| 23. Mətnə səhvlərin düzəldilməsi . . . . . | 67 |
| 24. Kompüterdə hesablayıram . . . . .      | 69 |
| Özümüzü yoxlayaq . . . . .                 | 71 |
| Terminlər . . . . .                        | 72 |

LAYİHƏ

## ŞƏRTİ İŞARƏLƏR



Mövzuya maraq yaratmaq üçün gündəlik həyatda rast gəldiyimiz vəziyyət və hadisələr təsvir edilir. Şəkillərə aid sual və tapşırıqlar verilir.



**Bilik qutularından** yeni bilik və məlumatlar əldə etmək olar.



“Fəaliyyət” blokunda bacarığa əsaslanan tapşırıqlar verilir. Tapşırıqlar fərdi, cüt, yaxud qrup və komanda şəklində yerinə yetirilə bilər.



Öyrəndiklərinizi tətbiq etməkdə sizə yardım göstərəcək.



Tapşırıqların yerinə yetirilməsi zamanı verilmiş nümunələr faydalı olacaq.



**Oyunlar** sinifdə, yaxud evdə öyrəndiklərinizi dərinləşdirmək üçündür.



Mövzunun qavranılmasında, kompüterdə iş verdişlərinin möhkəmlənməsində sərbəst yayılan “**INFO-KO**” elektron tədris vəsaiti yardımçınız olacaq.

Bu proqramı [www.bakineshr.az](http://www.bakineshr.az), yaxud [www.informatik.az](http://www.informatik.az) saytlarından, eləcə də <http://portal.edu.az/lessons/az/informatika/infoko/> ünvanından yükləmək olar.

**LAYİHƏ**

1

## ƏŞYALARIN TƏSVİRİ VƏ MÜQAYİSƏSİ



**LAYİHƏ**



- 



si olur.



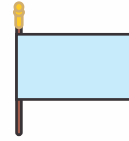
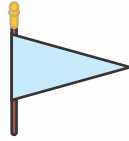
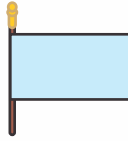
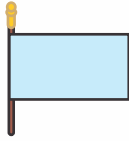
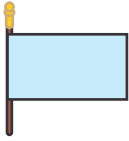
# LAYİHƏ

## Tapşırıq

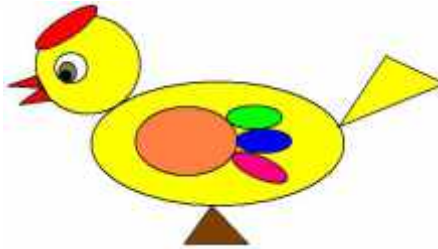
1 Eyni rəngdə olanları göstər.



2 Hansı bayraq fərqlidir?



3 Şəkil hansı fiqurlardan düzəldilib?



4 Şəkillər arasındakı 5 fərqi tap.



Yoldaşına əşyanın formasını söylə. O isə otaqda həmin formalı əşyanı tapmalıdır. Oyunu növbə ilə davam etdirin. Əşyanı tapa bilməyən ududur.



“Əşyanın forması” və “Rənglə” bölmələrində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.

LAYIHƏ



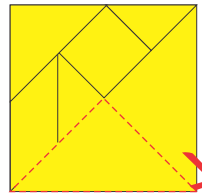
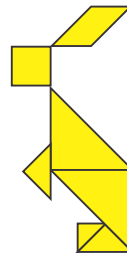
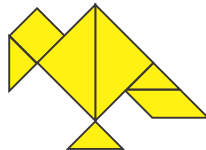
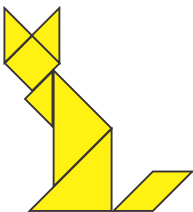
## ƏŞYANIN HİSSƏLƏRİ VƏ HƏRƏKƏTİ



- Uşaqlar nə edirlər?
- Oğlan maşının hansı hissələrini söküb?
- Bu hissələr nə üçün lazımdır?



Tanqramın hissələrindən aşağıdakı heyvan fiqurlarını düzəlt.

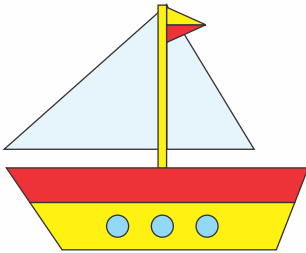


**LAYİHƏ**

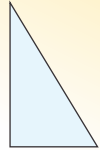
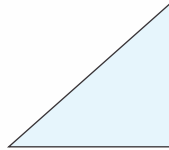
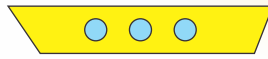


## Nümunə

Gəmi



Gəminin hissələri



Hər bir canlı və cansız xas olan **hərəkətlər** var.

### Pişik nə edir?



### Topla nə edirlər?



Topu hava ilə  
doldururlar.



Topla voleybol  
oynayırlar.



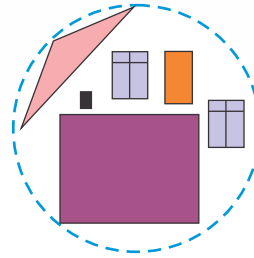
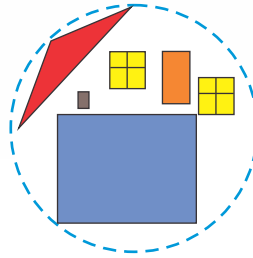
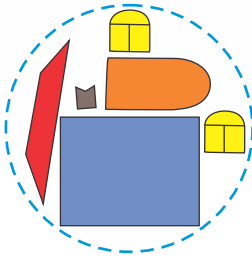
Topla futbol  
oynayırlar.

## Tapşırıq

1 Hər canlıya xas olan hərəkətləri söylə.



2 Bu evin hissələri hansı dairədə düzgün göstərilib?



3 Şəkillər arasındakı 4 fərqi tap.



Yoldaşına hər hansı bir əşyanın adını söylə. Sonra isə bu əşyaya aid olan və olmayan müxtəlif hissələri sadala. Yoldaşın söylədiyin hissələrdən əşyaya aid olanları tapmalıdır. Oyunu növbə ilə davam etdirin.

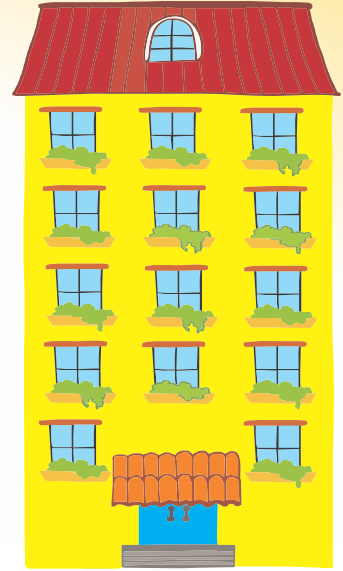


“Əşyanın tərkib hissələri”, “Tanqram” və “Konstruktor” bölmələrində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.



### ƏŞYANIN TƏSVİRİ

Hündürdür, sarı rəngdədir, orada insanlar yaşayır.



- Qız hansı evi təsvir edir?
- Həmin evin damı hansı rəngdədir?



Əşyanın rəngi, forması, tərkib hissələri və hərəkəti onun **əlamətləridir**. Əşyani təsvir etmək üçün onun əlamətlərini söyləmək lazımdır.



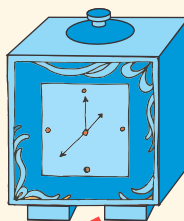
Otaqdakı əşyalardan birini fikrində tut və onun əlamətlərini yoldaşına söylə. O, həmin əlamətlərə görə əşyani tapmalıdır.



Əşyaları fərqləndirmək üçün onların əlamətlərindən istifadə etmək olar.

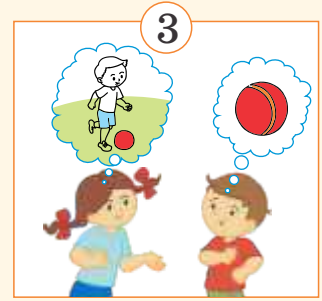
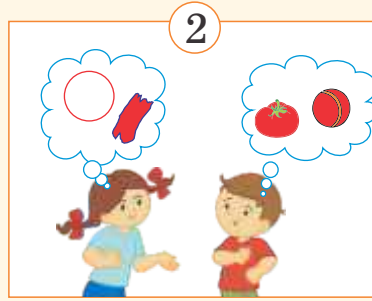
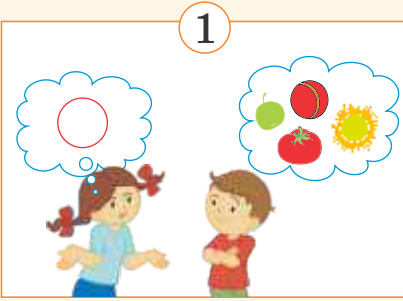


Dairəvi forması var, qırmızı rəngdədir.



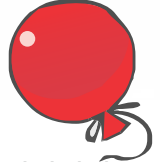
Kvadrat forması var, göy rəngdədir.

Əlamətləri söyləməklə əşyanı tapmaq olar.



## Tapşırıq

1 Qırmızı, yüngül, yumru əşyanı tap.



2 Gösterilmiş əşyaların hansı əlamətləri Günəşə uyğundur?



3 Yanaşı olan fiqurları müqayisə et.  
Onların oxşar və fərqli əlamətləri hansılardır?



Kitabdan hər hansı bir əşyanın şəklini seçin. Birini sən, birini isə yoldaşın söyləməklə bu əşyanın əlamətlərini sadalayın. Növbəti əlaməti söyləyə bilməyən udur.



“Əlamətlərinə görə əşyanın tanınması” və “Fərqləndirici əlamətlər” bölmələrində verilmiş tapşırıqları yenə yetir.

# ƏŞYALAR ARASINDA MÜNASİBƏTLƏR



## ƏŞYALARIN MÜQAYİSƏSİ



- Nə üçün qız alma dərə bilmir?
- Alma daşıyan oğlan nə üçün bir tərəfə əyilib?



### Fəaliyyət

Parta üzərində olan əşyaları müqayisə et. Uzun və qısa, ağır və yüngül, böyük və kiçik əşyaları müəyyənləşdir.



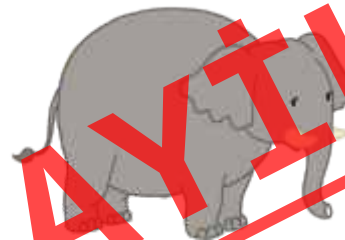
Siçan fildən **kiçikdir**.



Fil siçandan **böyükdür**.

### Nümunə

Heyvanlar kiçikdən böyüyə sıraya düzülüb. Keçinin sırada yeri oxla göstərilmişdir.



**LAYIHƏ**





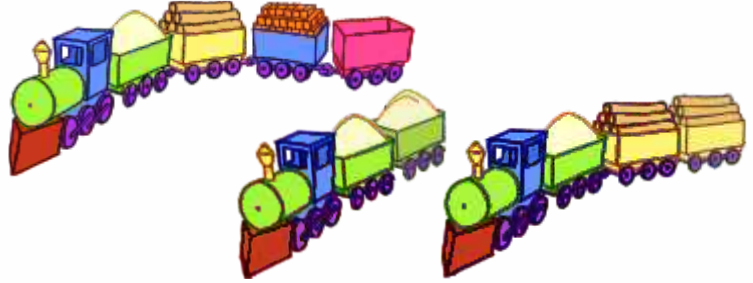
Parta yoldaşınla bir-birinizi müqayisə edin:

- Kim boyca hündürdür?
- Kim boyca alçaqdır?

Fərqli və oxşar əlamətlərinizi müəyyənləşdirin.

## Təpşiriq

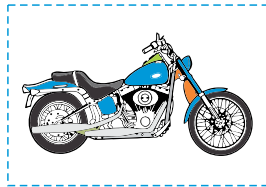
- 1 Ən uzun qatarı göstər. Bəs ən qısa qatar hansıdır?



- 2 Ağacdakı almaları dərmək üçün hansı nərdivandan istifadə etmək lazımdır?



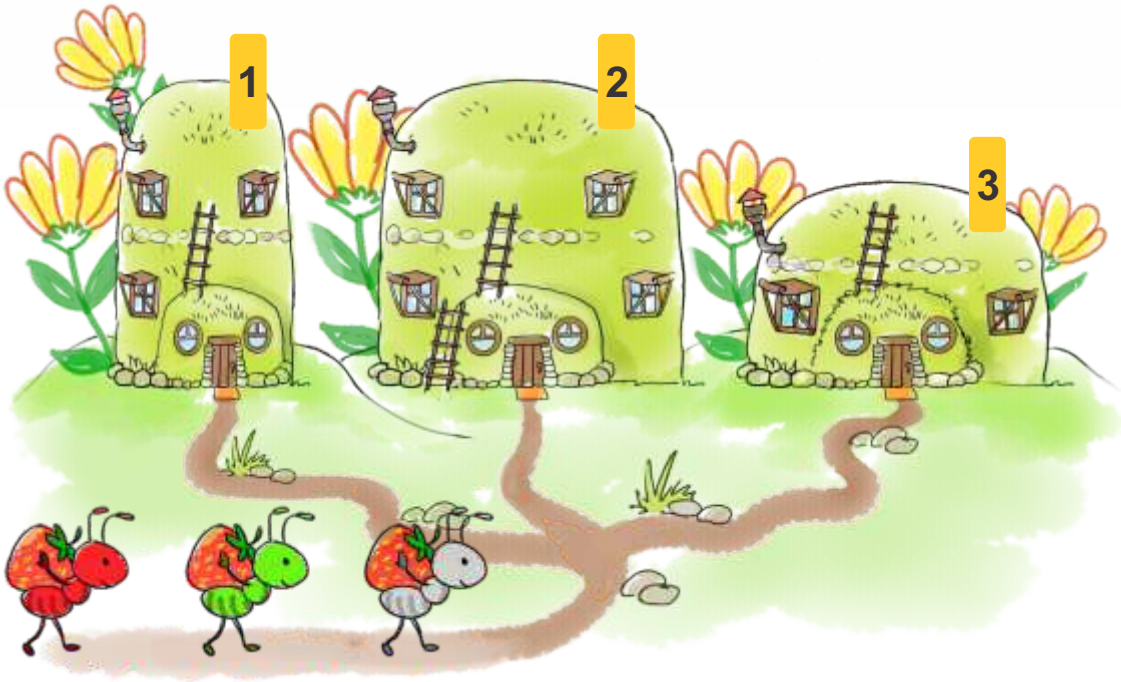
- 3 Nəqliyyat vasitələri ağırlıqlarına görə sıraya düzülüb. Motosiklin sıradakı yerini göstər.



- 4 Nərgiz Leyladan hündürdür,  
Leyla isə Könüldən hün-  
dürdür.  
Hamıdan hündür kimdir?



- 5 Hər qarışqanın öz evciyi var. Qırmızı və yaşıl qarışqa hündür evcikdə, yaşıl və boz qarışqa isə enli evcikdə yaşayır. Yaşıl qarışqanın evciyi hansıdır?



Yoldaşına bir əşyanın adını söylə. O isə daha ağır əşya adı deməlidir. Sən də öz növbəndə, onun dediyindən də ağır əşya adı tapmalısən. Növbəti əşyanın adını söyləyə bilməyən udur.



“Ağır – yüngül”, “Böyük – kiçik” və “Uzun – qısa” bölmələrində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.



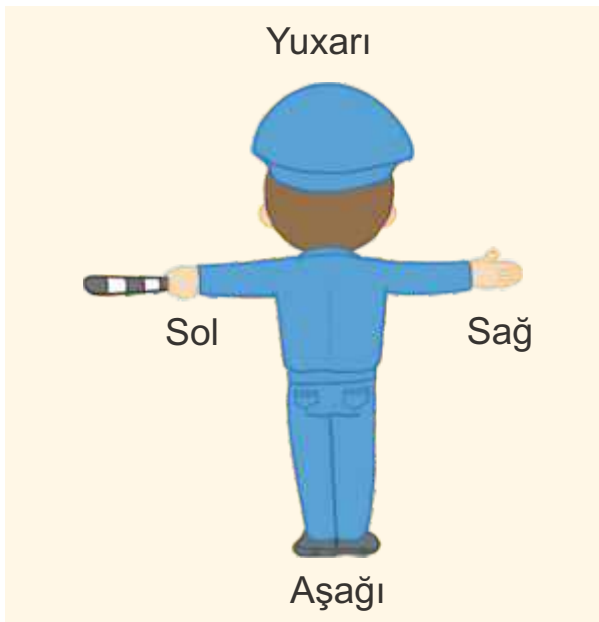
5

## YUXARI, AŞAĞI, SAĞ, SOL



- Hansı uşaq ən yuxarıda dayanıb?
- Ən aşağıdakı uşaq hansıdır?

.....







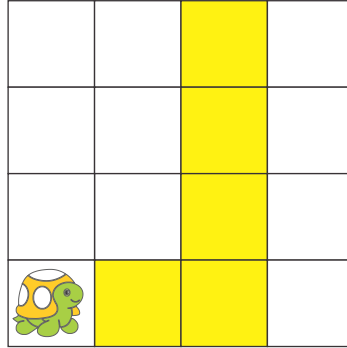
## Fəaliyyət

- Sinifdə səndən sağda və solda əyləşən yoldaşlarını müəyyən et.
- Sinif otağının yuxarısında və aşağısında olan əşyaları sadala.
- Səndən öndə və səndən arxada kim oturur?

## Nümunə

Xanəli vərəqdə Bağa 2 xana sağa və 3 xana yuxarı getdi.

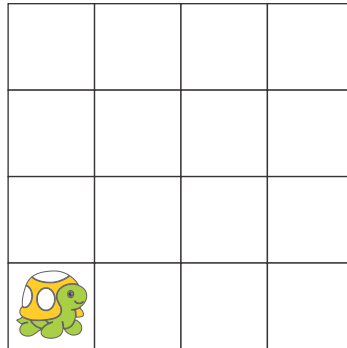
Onu belə göstərmək olar: →2 ↑3



## Tapşırıq

1 Bağa belə hərəkət etdi: ↑3 →2

O, hansı xanaya çatdı?



.....

2 Otaqda hansı əşyalar var?  
Masaya görə əşyaların yerini müəyyən et.



## ÖZÜMÜZÜ YOXLAYAQ

1. Sarı rəngli və düzbucaqlı formalı əşyanı tap.



2. Növbəti fiqur nə olmalıdır?



3. İki əşya arasındakı fərqləri tap.



4. Ağacdən sağda nə yerləşir?



5. Verilmiş əlamətə görə heyvanı tap: boz rəngdədir, balaca quyruğu var, canavardan qorxur.



6. Artıq əşyanı tap.



2

## HADİSƏLƏR VƏ HƏRƏKƏTLƏR ARDICILLIĞI



**LAYIHƏ**

# HƏRƏKƏTLƏR ARDICILLIĞI



6

ƏVVƏL – SONRA



- İkinci şəkildə nə dəyişib?
- Hansı əşyaların vəziyyəti dəyişib?



Fəaliyyət

Parta üzərində dəyişikliklər et. Əşyaların əvvəlki və sonrakı vəziyyətini müqayisə et.

Nümunə

ƏVVƏLKİ vəziyyət



UN

SONRAKİ vəziyyət



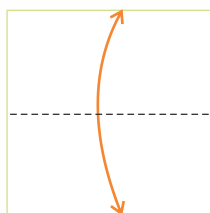
ÇÖRƏK

LAYIHƏ

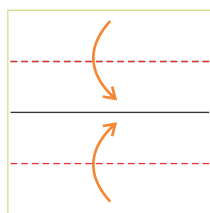


## Fəaliyyət

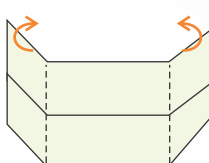
Kağızdan pulqabı düzəlt.



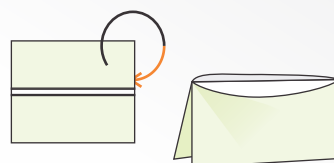
1



2



3



4

1 Əvvəl nə olub, sonra nə?



2 Hansı hərfdən **R** hərfini almaq olar?

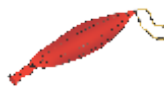


3 Sonrakı vəziyyəti necə almaq olar?

ƏVVƏL



SONRA

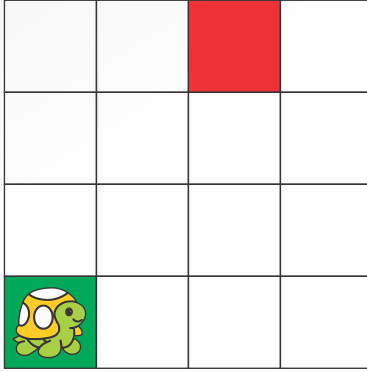


LAYİHƏ

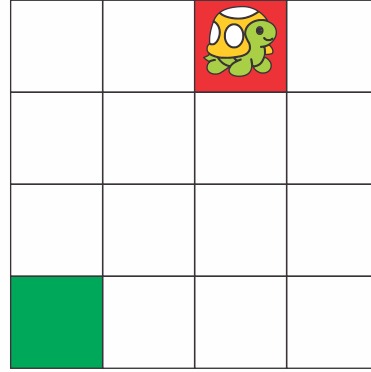
## Tapşırıq

- 4 Bağa yaşıl xanadan qırmızı xanaya getməlidir. “Sağ”, “sol”, “aşağı” və “yuxarı” sözlərindən istifadə etməklə ona yol göstər.

ƏVVƏL



SONRA



- 5 Bu vəziyyətlərdən hansı əvvəl, hansı sonra ola bilər?



1 : 1

2 : 1

1 : 0



Yoldaşlarını diqqətlə nəzərdən keçirib gözlərini yum. Bu zaman onlardan bir neçəsi əvvəlki vəziyyətini dəyişir. Məsələn, başına papaq qoyur, yerini dəyişir və s. Gözünü açandan sonra dəyişikliyi tapmalısən.



“Vəziyyət” bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.



7

## HADİSƏLƏR ARDICILLIĞI



- Şəkillərdə ilin hansı fəsiləri təsvir olunub?
- İlin fəsiləri hansı ardıcılıqla dəyişir?

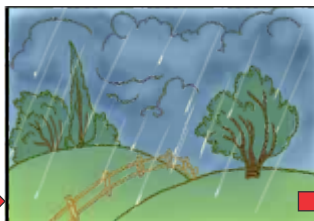
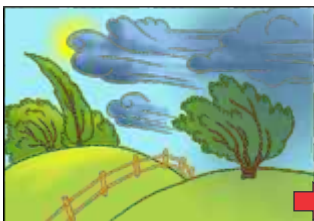


## Fəaliyyət

Sınıf iki komandaya bölünür. Birinci komanda hər hansı bir hadisənin adını çəkir. O biri komanda bu hadisədən sonra baş verə biləcək hadisə söyləyir. Davam edə bilməyən komanda ududur. Məsələn:

BULUDLAR  
GƏLDİ.YAĞIŞ  
YAĞDI.GÖLMƏÇƏLƏR  
YARANDI.

...



Hər bir nağılı sadə hadisələr ardıcılığına bölmək olar.

## Nümunə

“Qoğal” nağılını sadə hadisələr ardıcılığı şəklində belə danışmaq olar:



- Nənə qoğal bişirdi.
- Qoğal nənədən və babadan qaçdı.
- Qoğal dovşana rast gəldi.
- Qoğal ayıya rast gəldi.
- Qoğal canavara rast gəldi.
- Qoğal tülküyə rast gəldi.
- Tülkü qoğalı yedi.

## Tapşırıq

- 1 “Turp” nağılında baş verən hadisələri ardıcıl söylə.



- 2 Şəkillərdə göstərilən hadisələri ardıcıl danış.



- 3 Şəkillərdəki hadisələr hansı ardıcılıqla baş verib?



1



2



3



4



“Hadisələr və hərəkətlər ardıcılığı” bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.

8

## HƏRƏKƏTLƏR ARDICILLIĞI

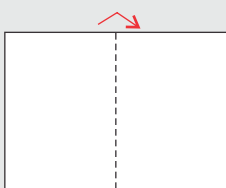


- Qızın hərəkətlərini ardıcıl söylə.
- 1-ci şəkillə 3-cü şəklin yerini dəyişmək olarmı?

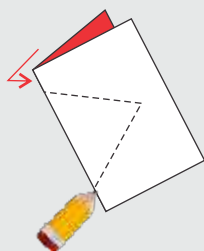


## Fəaliyyət

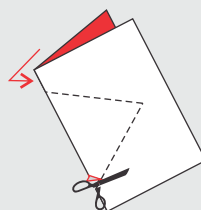
Ardıcılığa əməl etməklə kağızdan aşağıdakı fiquru hazırla.



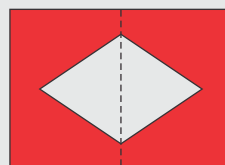
1. Kağızı  
ortadan qatla.



2. Onun üzərində  
xətt çək.



3. Kağızı xətt  
boyunca kəs.



4. Kağızı aç.

Bir işi görmək üçün müəyyən hərəkətlər ardıcılığını yerinə yetirmək lazımdır.

## Nümunə

Anar sulu boya ilə gül şəkli çəkmək üçün aşağıdakı hərəkətləri ardıcıl yerinə yetirir:



1. Vərəq götürür.
2. Boyaları çıxardır.
3. Stəkanda su gətirir.
4. Fırçanı ısladır.
5. Fırçanı lazım olan boyaya batırır.
6. Vərəqdə gül çəkir.

## Tapşırıq

- 1 Oğlan nə edir? Onun hərəkətlərini ardıcıl danış.



.....

- 2 Günay halqaları nümunəyə uyğun olaraq milə keçirməlidir. Onun hərəkətlər ardıcılığını söylə.





3 Alpayın hərəkətlərini ardıcılıqla söylə. Bu hadisəni necə adlandırmaq olar?

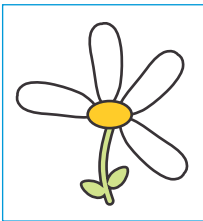


4 Uşaqlar volanı ağacdən necə götürə bilər?

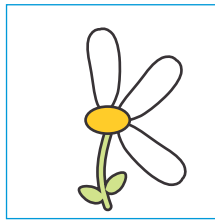


5 Hər iki hal üçün hərəkətlər ardıcılığını müəyyən et:

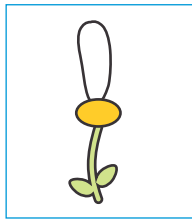
- Rəssam gül şəklində çəkir;
- Qız gülün ləçəklərini bir-bir qoparır.



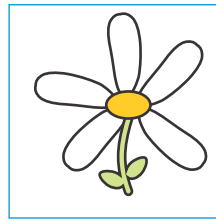
1



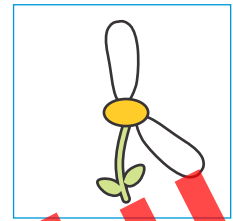
2



3



4



5



“Hadisələr və hərəkətlər ardıcılığı” bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.

## MƏNTİQ



9

### ƏKS ƏLAMƏTLƏR



- “Uzun – qısa”, “ağır – yüngül”, “dolu – boş” əlamətlərinə görə uyğun eşyaları göstər.



### Fəaliyyət

Torbaya qırmızı rəngli oyuncaqları yığmaq lazımdır.

- Torbaya yığılacaq oyuncaqların adlarını söylə.
- Hansı oyuncaqlar kənarda qalacaq? Onları necə adlandırmaq olar?



**LAYIHƏ**





Dağ hündürdür.



Təpə alçaqdır.  
Təpə hündür **deyil**.

## Tapşırıq

1 Əks əlamətləri olan şəkilləri göstər.



.....

2 Nöqtələrin yerinə hansı sözləri yazmaq olar?



Limon ... deyil.



Stəkan ... deyil.



Pambiq ... deyil.

**LAYIHƏ**

3 Nöqtələrin yerinə uyğun sözləri qoyub cümlələri söylə.



İt ...



İt ... deyil.



Hava ...



Hava ... deyil.

.....

4 Əşyanı tap: sarı deyil, yumru deyil, yeməli deyil.



Yoldaşına hər hansı bir əşyanın adını və onun əlamətini söylə. O isə bu əlamətin əksini və ona uyğun bir əşyanın adını deməlidir. Məsələn, *çanta ağırdır – qələm yüngüldür*. Oyunu növbə ilə davam etdirin.



"Doğru və yalan. İnkâr" bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.



● Aşağıdakı fikirlərin hansı doğrudur?

- Qızın bantları göydür.
- Oğlanın gözlüyü yoxdur.



Əşyanın rəngi, forması, tərkib hissəsi və başqa əlamətlərinə görə doğru, yaxud yalan fikirlər söyləmək olar.



### Fəaliyyət

Yoldaşına sinifdəki əşyalara aid fikirlər söylə. O, bu fikirlərin doğru, yaxud yalan olduğunu müəyyən etməlidir.

**LAYIHƏ**

“DEYİL” sözündən istifadə etməklə doğru fikri yalana, yalan fikri isə doğruya çevirmək olar.

## Nümunə



ŞAR YAŞIL RƏNGDƏDİR.  
ŞAR YAŞIL RƏNGDƏ DEYİL.

ŞAR KVADRAT FORMASINDADIR.  
ŞAR KVADRAT FORMASINDA DEYİL.

## Tapşırıq

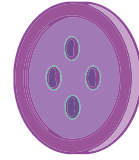
- 1 Şəkilaltı yazıların hansının doğru, hansının yalan olduğunu müəyyən et.



SARI CÜCƏ



GÖY MAŞIN



YUMRU STOL

- 2 Şəklə baxıb yalan fikirləri doğruya çevir.

Qızlardan birinin köynəyi qırmızıdır.

Oğlan xizək sürür.

Qış fəslidir.

Şəkildə üç uşaq var.

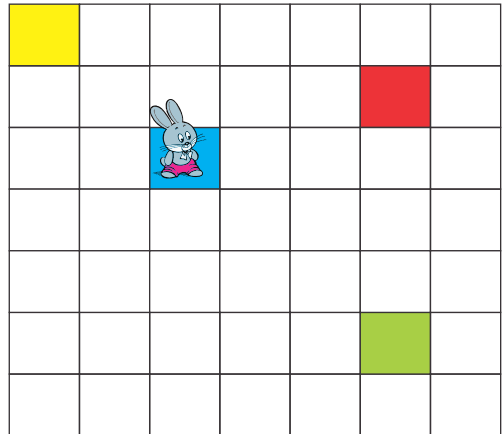
**LAYİHƏ**

- 3 Alpaygilin evindən məktəbə neçə yol var?  
Hansı yollarla məktəbə getmək mümkündür?



- 4 Dovşan göy xanada dayanıb. Aşağıdakı fikirlərdən hansı doğrudur?

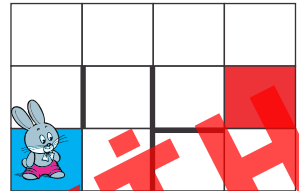
- Dovşan qırmızı xanaya çatmaq üçün bir xana yuxarı, üç xana sağa hərəkət etməlidir.
- Dovşan sarı xanaya çatmaq üçün üç xana sola, bir xana yuxarı hərəkət etməlidir.
- Dovşan yaşıl xanaya çatmaq üçün üç xana aşağı, üç xana sağa hərəkət etməlidir.



- 5 Dovşan qırmızı xanaya getməlidir. Onun yolunda bəzi maneələr var. Dovşan belə bir yolla gedə bilər:

↑2 →3 ↓1

O, qırmızı xanaya daha hansı yollarla çata bilər? Mümkün yolları göstər.



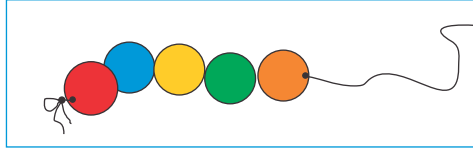
“Doğru və yalan. İnkâr” bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.

LAYIHƏ



## ÖZÜMÜZÜ YOXLAYAQ

1. Muncuqlar ipə hansı ardıcılıqla düzülüb?

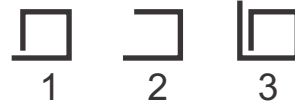
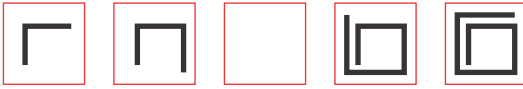


2. Hadisəni düzgün ardıcılıqla danış.



3. Vərəqdə qırmızı top çəkmək üçün hərəkətləri ardıcıl danış.

4. Boş xanada hansı fiqur olmalıdır?



5. Hansı şəkillərin altındakı yazılar doğru deyil? Onları elə dəyiş ki, fikir doğru olsun.



GÖY POMİDOR



QIRMIZI ALMA

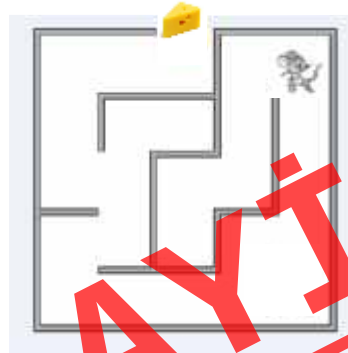


YAŞIL KİTAB

6. "DEYİL" sözündən istifadə edərək cümləni elə dəyiş ki, fikir doğru olsun.

Canavar ev heyvanıdır.

7. Siçan pendirə hansı yolla çata bilər?



LAYİHƏ



3

İNFORMASIYA



LAYİHƏ

# İNFORMASIYA



11

## İNFORMASIYA NƏDİR



- Uşaqlar nə edirlər?
- Nə üçün oğlan qulaqlarını tutub?
- Nə üçün qız üzünü turşudub?



İnformasiya deyərkən xəbər, məlumat və ya bilik başa düşülür.

### İNFORMASIYA

XƏBƏR



MƏLUMAT



BİLİK



LAYIHƏ



## Fəaliyyət

Yanında əyləşmiş yoldaşına onun bilmədiyi bir məlumat ver.  
Sonra isə bu məlumatı haradan əldə etdiyini söylə.



Biz informasiyanı **duyğu üzvlərimiz**: gözümüz, qulağımız, dərimiz, dilimiz və burnumuz vasitəsilə alırıq.



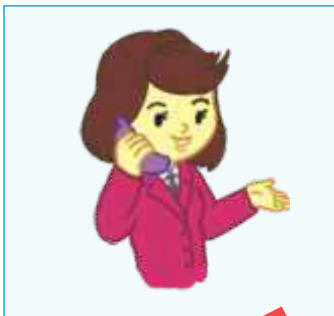
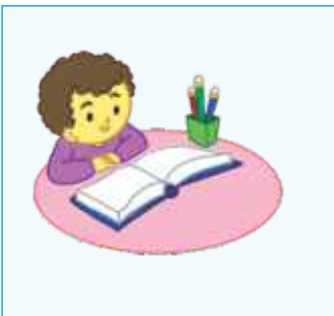
## Tapşırıq

1 Hansı şəkildə informasiya görməklə qəbul edilir?



.....

2 Hansı şəkildə informasiya eşitməklə qəbul edilir?

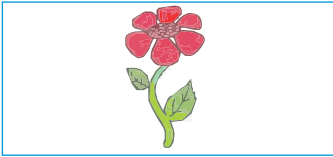


LAYIHƏ

3 Hansı çərçivədəki şəkillər məktəbə aiddir?



4 Bunlardan hansının dadına baxmaqla, hansına toxunmaqla, hansını iyləməklə informasiya almaq olar?



5 Şəkildən hansı informasiyanı alırsan? Uşaqlar nə edirlər? Təbiəti nə üçün qorumaq lazımdır?



Yoldaşına hər hansı bir **informasiya** söylə. O, bu informasiyanın hansı **duyğu üzvü** ilə alındığını deməlidir. Oyunu növbə ilə davam etdirin.

Nümunə: **alma turşudur** – **dil**.





İki və beş ədədlərini toplasaq, yeddi alınar.



- Müəllim lövhədə hansı informasiyanı yazmışdır?
- Lövhənin yanındakı şəkildə nə göstərilib?
- Lövhədə yazılanlarla şəkil arasında hansı əlaqə var?



### Fəaliyyət

Vərəqdə hər hansı bir əşya şəkli çək. Sonra onu yoldaşlarına göstər. Əgər onlar əşyanın adını doğru söyləyə bilməsələr, onda həmin əşya haqqında əlavə məlumat ver.



İnformasiyanı məqsəddən asılı olaraq müxtəlif formalarda təqdim etmək olar:

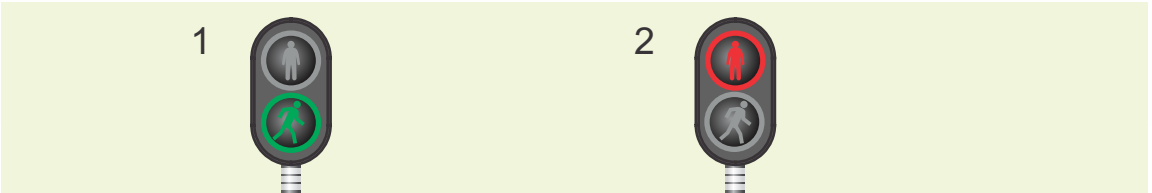
| Şəkil                                                                               | İşarə | Mətn                  | Ədəd | Cədvəl                                                                                                |                         |      |      |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------|------|---|
|  | III   | Boşqabda üç alma var. | 3    | <table><tr><th>Boşqabdakı meyvənin adı</th><th>Sayı</th></tr><tr><td>Alma</td><td>3</td></tr></table> | Boşqabdakı meyvənin adı | Sayı | Alma | 3 |
| Boşqabdakı meyvənin adı                                                             | Sayı  |                       |      |                                                                                                       |                         |      |      |   |
| Alma                                                                                | 3     |                       |      |                                                                                                       |                         |      |      |   |

## Təpşırıq

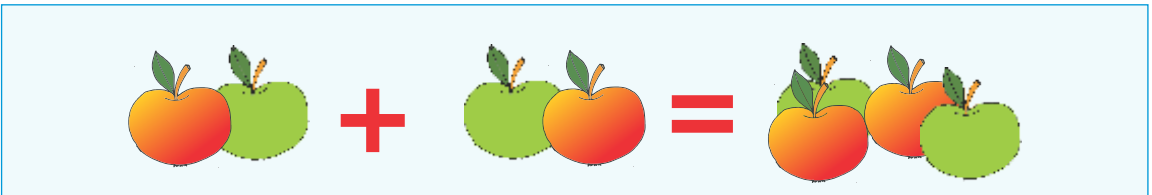
- 1 Şəkillərə əsasən uşaqlar haqqında hansı informasiyanı almaq olar?



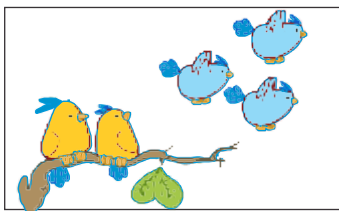
- 2 Bu işarələr hansı informasiyanı verir?



- 3 Verilmiş informasiyanı ədəd formasında necə göstərmək olar?



- 4 Səncə, hansı informasiya daha aydın verilib?



Ağaca **beş** quş  
qonmuşdu.  
**Üç** quş uçdu.  
**İki** quş qaldı.

$$5 - 3 = 2$$

Var idi

|||||

Uçdu

|||

Qaldı

||





- Uşaqlar nə edirlər?
- Oğlan durbinlə hara baxır?
- Gözübağlı qız kimi tutduğunu necə bildi?



İnformasiyanın alındığı yer **informasiya mənbəyi** adlanır. Hər bir əşya, yaxud hadisə informasiya mənbəyi ola bilər.

Alpay fətiri dişlədi və dedi:  
– Dadlıdır!  
Burada informasiya  
mənbəyi **fətirdir**.



Gülər səhər zəngli saatın səsinə  
oyandı. Burada informasiya  
mənbəyi **zəngli saatdır**.



### Fəaliyyət

Ətrafdan gələn səslərə diqqətlə qulaq as. Hansı səsləri eşidirsən? Bu səslərin mənbəyini müəyyən et.

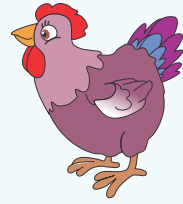
**LAYIHƏ**

## Tapşırıq

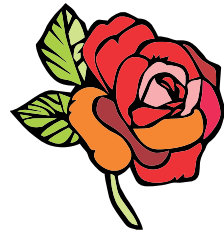
- 1 Yumrudur, qırmızıdır, ağacda bitir. Bu informasiyanın mənbəyi nədir?



- 2 Quşdur, qırmızı pipiyi, rəngli quyruğu var, banlayır. Bu informasiyanın mənbəyi nədir?

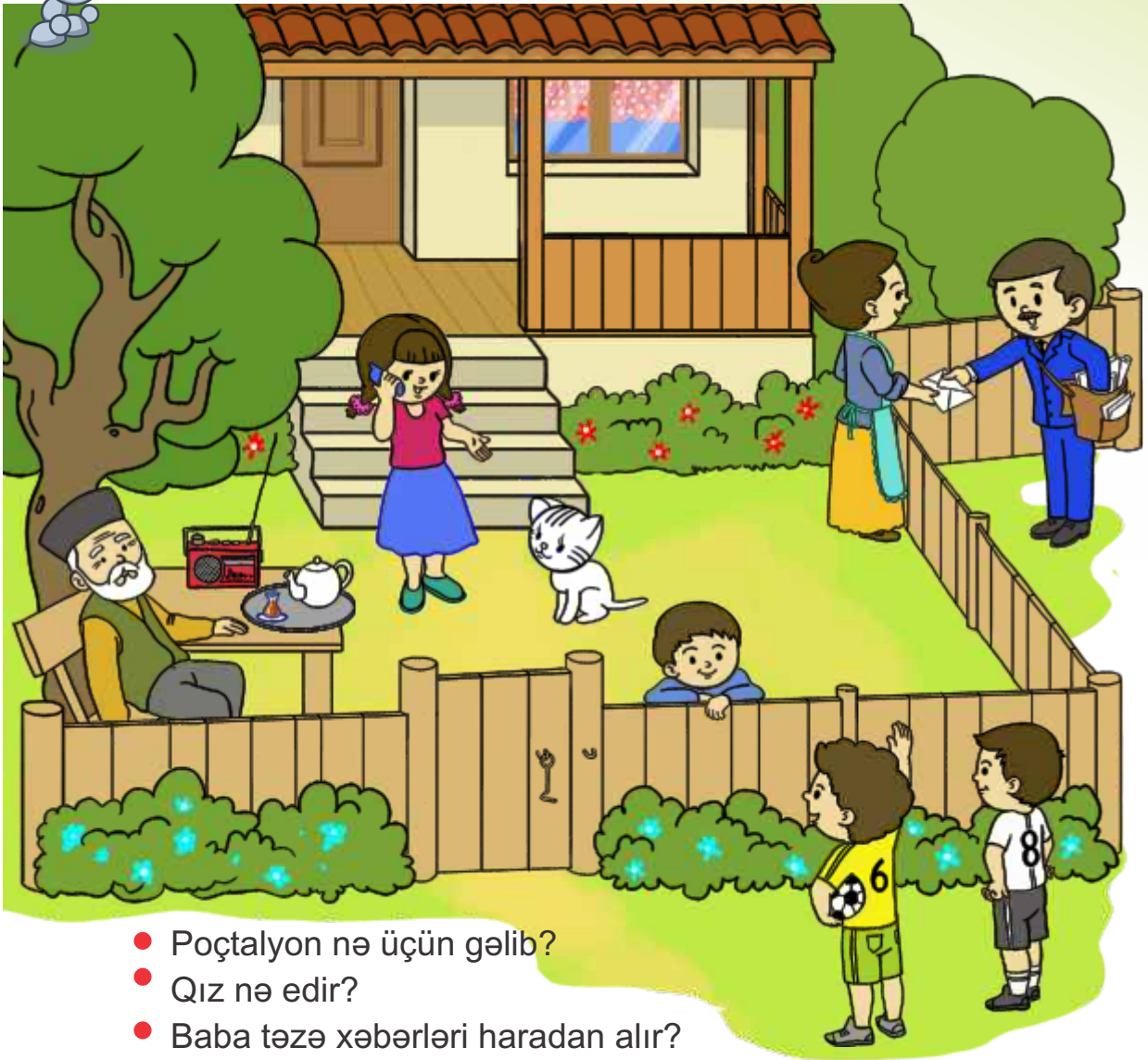


- 3 Yaxşı qoxunun mənbəyi nə ola bilər?



Yoldaşına hər hansı bir **informasiya** söylə. O, bu informasiyanın **mənbəyini** deməlidir. Oyunu növbə ilə davam etdirin.

Nümunə: **alma turşudur** – **alma**.

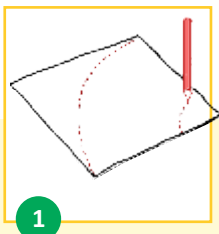


- Poçtalyon nə üçün gəlib?
- Qız nə edir?
- Baba təzə xəbərləri haradan alır?

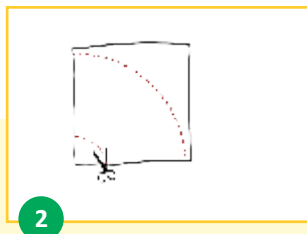


## Fəaliyyət

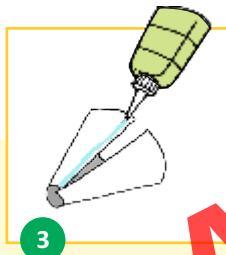
Kağız vərəqindən rupor düzəlt. Adi yolla və rupor vasitəsilə səsin necə ötürüldüyünü müqayisə et.



1



2



3



LAYIHƏ

Informasiyanı ötürmək üçün müxtəlif vasitələrdən istifadə edilir. Telefon, televizor, radio, qəzet, kitab **informasiya vasitəsidir**.



## Nümunə

Aysel Kəmaləyə həyətdə gördüyü pişik haqqında danışır. Burada informasiya vasitəsi telefondur.



## Tapşırıq

- 1 Şəkildə məlumatlar necə ötürülür?



- 2 Hansı əşyalar informasiya vasitəsi deyil?

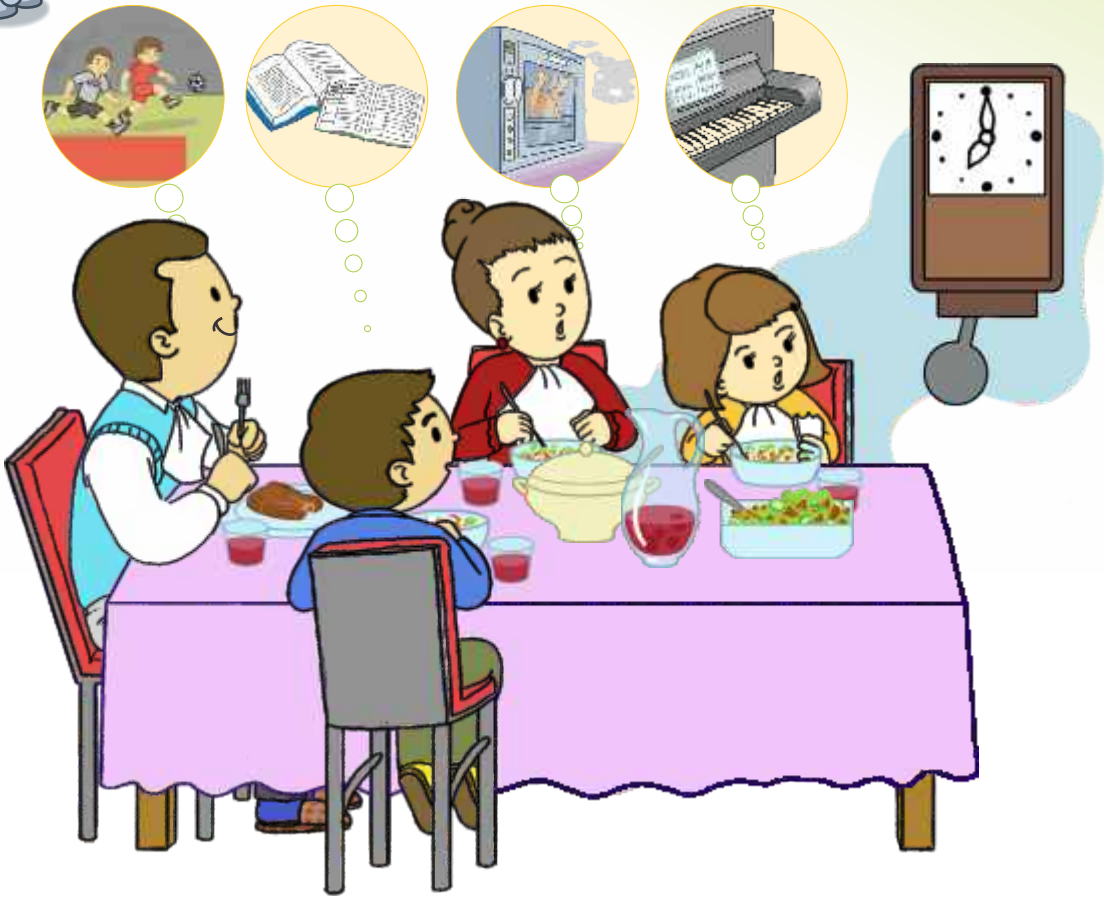


**Xarab telefon.** Bir neçə yoldaşınla yan-yanaya dayanın. Birinci dayanan ikincinin qulağına yavaşca sadə bir cümlə söyləyir. İkinci həmin cümləni üçüncüyə, o isə özündən sonrakına pıçıldayır. Sonuncu dayanan cümləni ucadan söyləyir. Əgər cümlə dəyişməyibse, deməli, “telefon yaxşı işləyir”.



15

## İNFORMASIYADAN NECƏ İSTİFADƏ ETMƏK OLAR



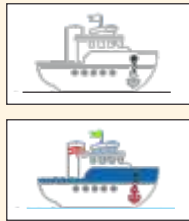
- Ana saata baxıb nə fikirləşdi?
- Oğlanla qız nəyi unutmuşdular?
- Saatin səsi ataya nəyi xatırlatdı?



Biz qəbul etdiyimiz informasiyanı saxlaya, dəyişə və başqalarına ötürə bilərik.



İnformasiya  
saxlanılır.



İnformasiya  
dəyişdirilir.



İnformasiya qəbul edilir  
və ötürülür.



## Fəaliyyət

Kağızda ev telefonlarınızı yazıb dostlarınızla paylaşın. Bu informasiya-  
dan nə vaxt istifadə etmək olar?



Faydalı informasiyalar düzgün hərəkət etməyimizə yardım edir.

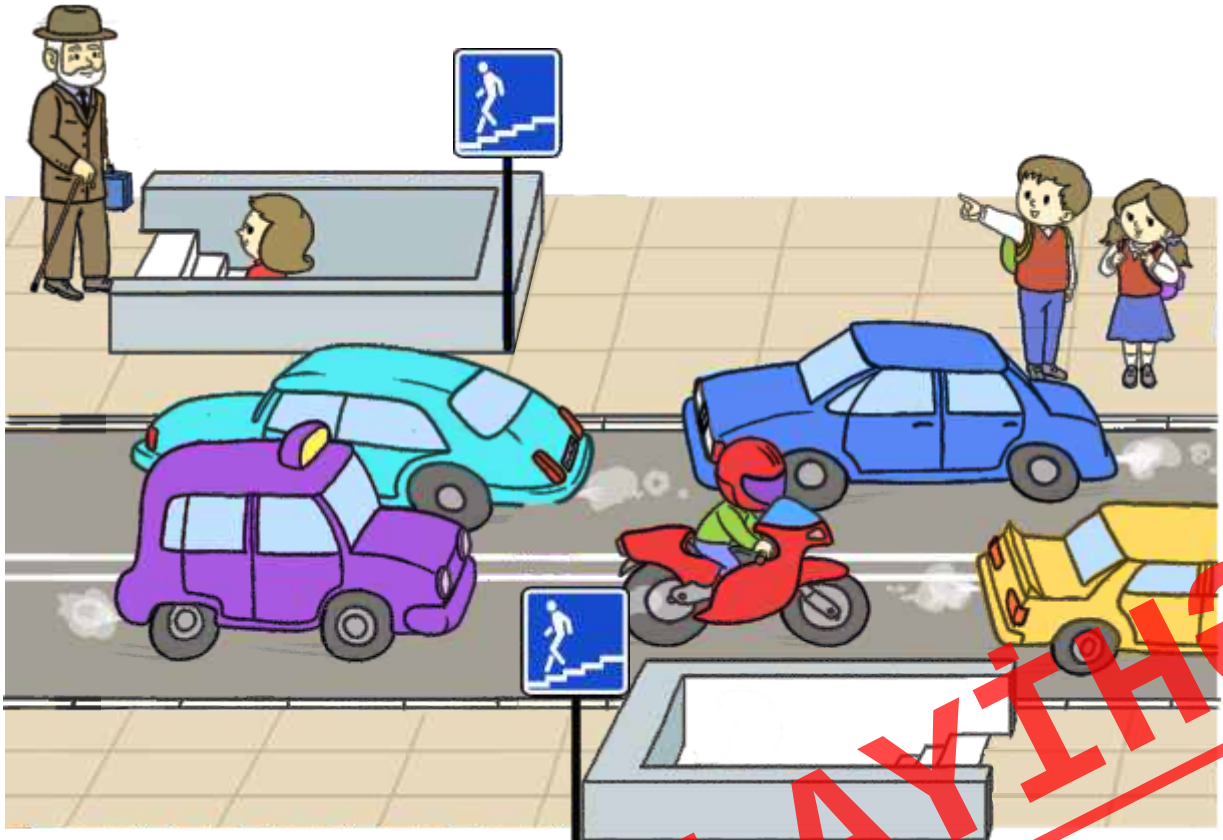
## Nümunə

Çayın qaynar və ya soyuq olduğunu görməklə,  
yaxud stəkana toxunmaqla bilirik. Əgər çay soyu-  
yubsa, onu içirik. Əgər çay qaynardırsa, bir qədər  
gözləmək, yaxud nəlbəkiyə töküb soyutmaq  
lazımdır.



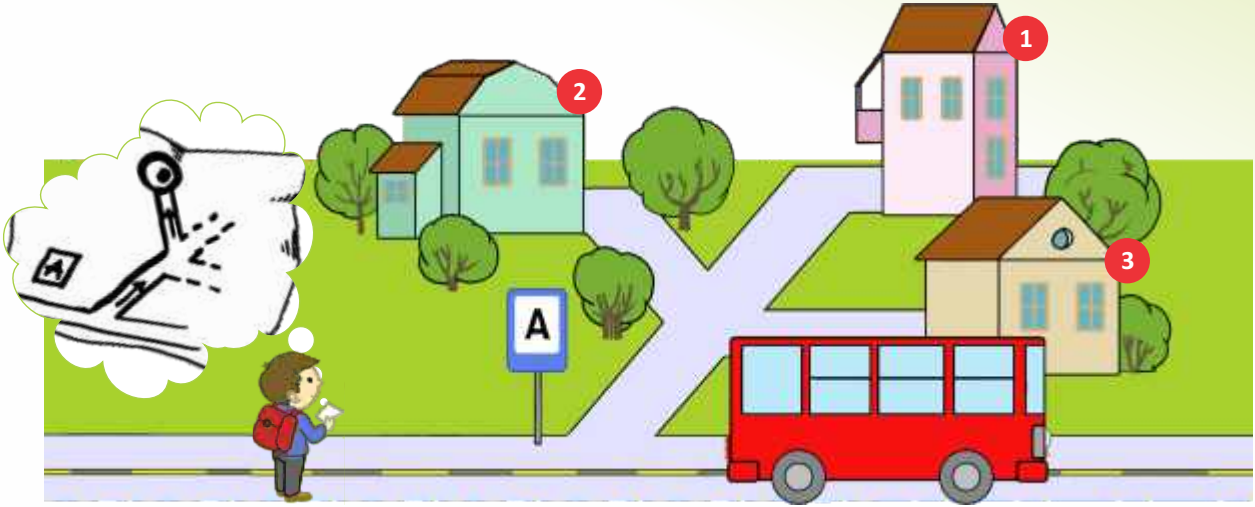
## Tapşırıq

- 1 Yolu düzgün keçməkdə uşaqlara hansı informasiya kömək edə bilər?





- 2 Dostu Alpayı evlərinə qonaq çağırdı. Evlərinə gedən yolu kağızda çəkib ona verdi. Alpayın dostu hansı evdə yaşayır?



- 3 Bu şəkil hansı bayrama aiddir? Bu bayram haqqında nə bilirsen?



- 4 Çayın kənarında iki uşaq dayanıb. Onları çayla bağlı hansı məlumatlar maraqlandırır?



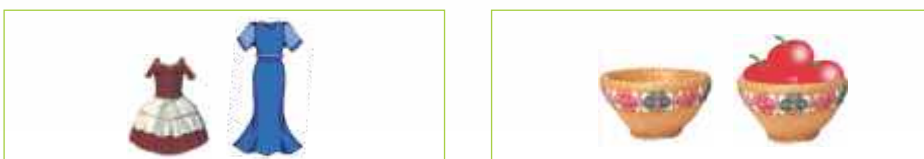
**LAYIHƏ**

## ÖZÜMÜZÜ YOXLAYAQ

1. Dad informasiyasının mənbəyi nə ola bilər?



2. Uzunluq haqqında informasiya hansı şəkildə verilib?



3. Səs informasiyasını hansı əşyalardan ala bilərsiniz?



4. Hansı şəkildə informasiya işarə ilə təqdim edilib?



5. Qırmızıdır, bitkidir, bostanda bitir.  
Bu informasiyanın mənbəyi nədir?



6. Bunlardan hansı informasiya vasitəsi deyil?



4

KOMPÜTER



LAYIHƏ

# KOMPÜTERLƏ TANIŞLIQ



16

KOMPÜTER NƏDİR



- Şəkillərdə hansı elektrik qurğularını görürsünüz?
- Onlar hansı işləri görür?

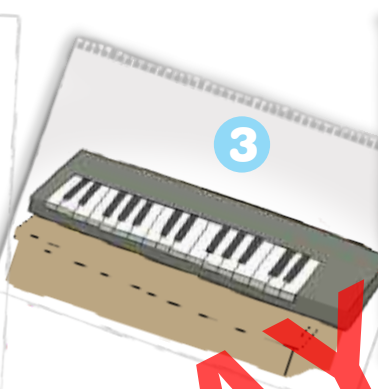


**Kompüter** informasiya ilə işləyən qurğudur.



**Fəaliyyət**

Şəkildəki əşyalar kompüterin hansı hissələrinə oxşayır?



**LAYIHƏ**

Kompüter sənə bu işlərdə lazım ola bilər:

Şəkil çəkmək



Yazı yazmaq



Cizgi filminə baxmaq



Oyun oynamaq



Musiqi dinləmək



Məktublaşmaq



## Tapşırıq

1 Şəkildəki əşyalardan kompüter olanları göstər.



2 Radio və maqnitofonun kompüterlə oxşar əlaməti nədir?



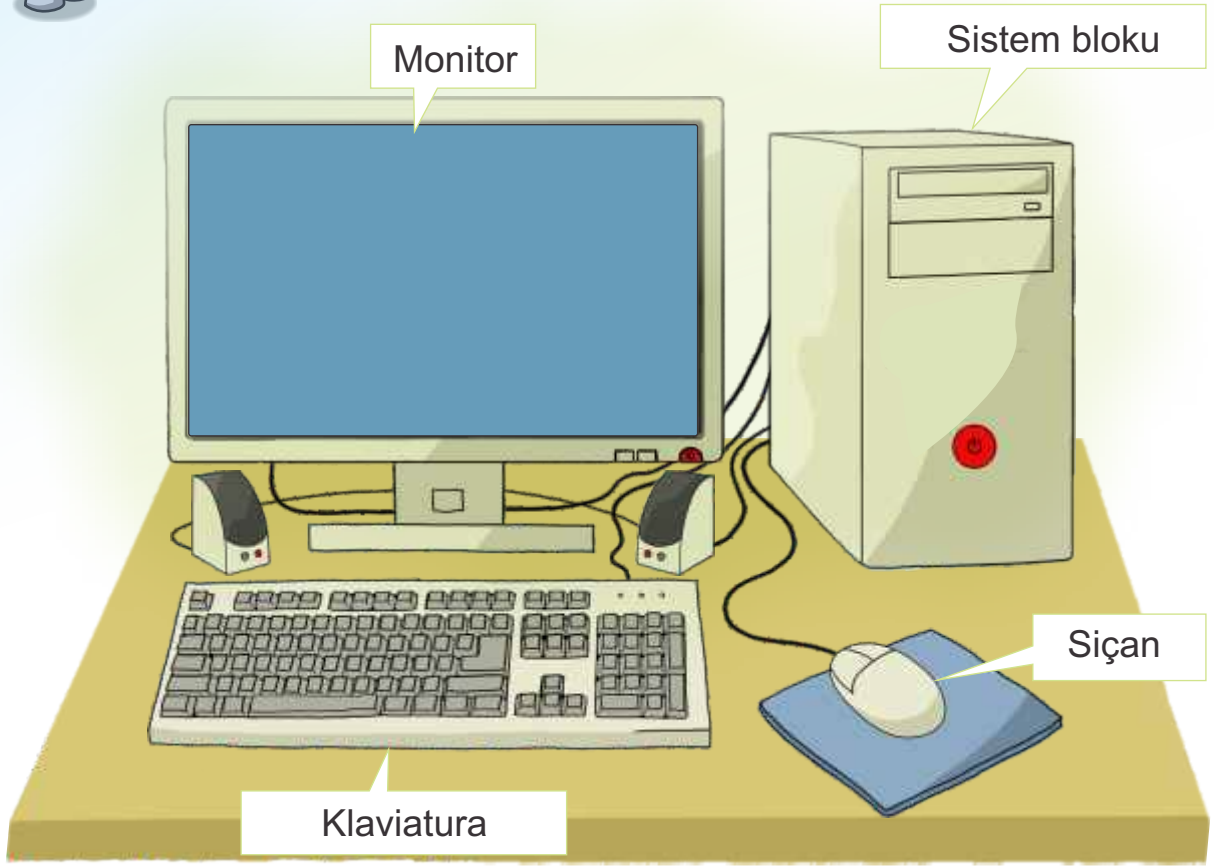
LAYIHƏ





17

## KOMPÜTERİN ƏSAS HISSƏLƏRİ



- Evinizdə kompüter varmı? O, şəkildəki kompüterə bənzəyirmi?
- Şəkildə kompüterin neçə hissəsi var?
- Burada kompüterin hissələri necə birləşib?



**Monitor** mətnləri və şəkilləri ekranda əks etdirir.



**Klaviatura** mətnləri kompüterə daxil etmək üçündür.



**Siçan** vasitəsilə kompüterə komandalar verilir.



**Sistem blokunda** müxtəlif qurğular var. Kompüterin **yaddaşı** və **prosessoru** burada yerləşir.

**LAYIHƏ**



## Fəaliyyət

Verilmiş şəkillərdə kompüterin hansı hissələri çatışmır?



1



2



3



4



Sol düymə

Sağ düymə

Siçanın üstünə  
barmaqları belə qoymaq  
lazımdır.



## Tapşırıq

Çərçivəyə alınmış qurğularla sağdakı əşyaların hansı oxşar əlaməti var?

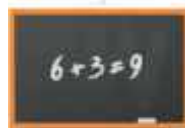
1



2



3



LAYIHƏ



18

## KOMPÜTERLƏ NECƏ DAVRANMALI

Kompüter sinfində davranış qaydaları ilə tanış ol!

Yaş əllərlə kompüterdə işləmə!



Elektrik naqillərinə  
və avadanlığına  
toxunma!



Müəllimin  
icazəsi  
olmadan  
kompüter  
qoşma!



Sinfə artıq əşya  
gətirmə!



Kompüterin üstünə  
heç bir əşya qoyma!

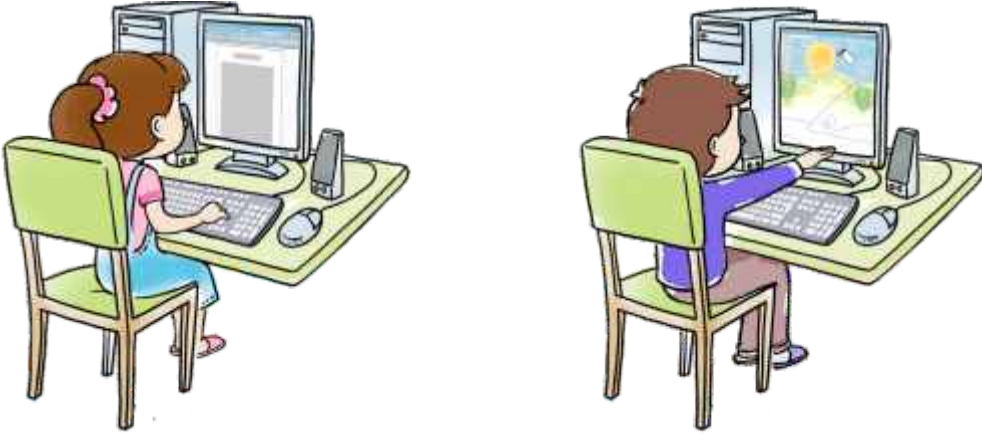


Monitorun ekranına  
barmaqlarınla toxunma!



Kompüter qarşısında oturmaq qaydaları ilə tanış ol!

### Düzgün oturuş



Düzgün oturuş qaydasına əməl etməmək sağlamlığınıza ziyanlıdır.



### Tapşırıq

Davranış qaydaları necə pozulub? Onları söylə.



**LAYIHƏ**

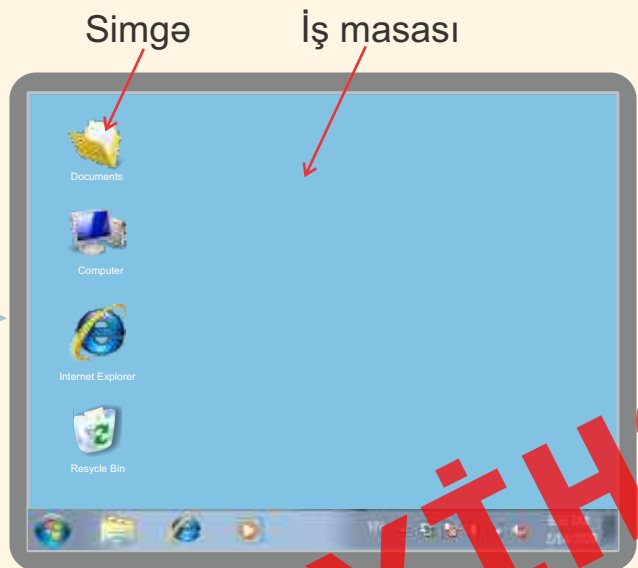




- Evinizdə hansı elektrik cihazları var və onlar necə işə salınır?



Kompüterini işə salmaq üçün sistem blokunda olan  POWER düyməsini basmaq lazımdır. Kompüter işə düşdükdən sonra monitorun ekranında **iş masası** açılır.







İş masasında kiçik şəkillər olur. Onlar **simgə** adlanır. Siçanı hərəkət etdirdikcə ekranda balaca ox işarəsi yerini dəyişir. Ona **siçanın göstəricisi** deyilir.

Simgə.....▶

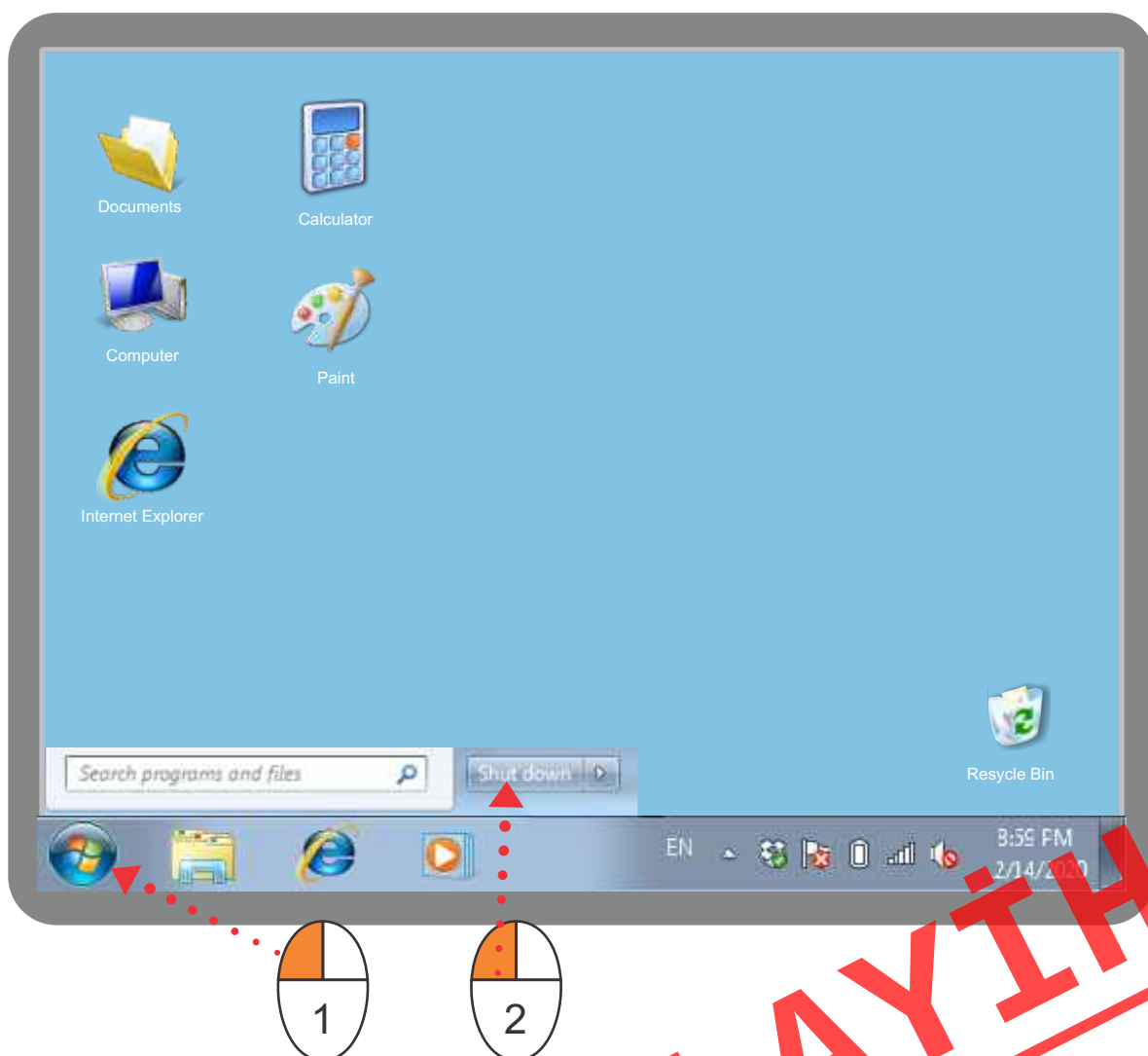


◀.....Siçanın göstəricisi



**Fəaliyyət**

- Kompüter i işə saldıqdan sonra siçanı hərəkət etdir və monitorda onun göstəricisini izlə.
- Şəkildə göstərilən ardıcılıqla kompüter i söndür.



**LAYIHƏ**

# KOMPÜTERİN İMKANLARI



20

## KOMPÜTERDƏ ŞƏKİL ÇƏKİRƏM



- Uşaqların hərəkətlərindəki oxşar və fərqli əlamətləri söylə.



Fəaliyyət

İş masasında görünən simgələrə diqqətlə bax.  **Paint** simgəsini tap. Göstəricini onun üzərinə gətirib siçanın sol düyməsini iki dəfə ardıcıl çıqqılat və proqramı başlat. Proqram pəncərəsini qapatmaq üçün pəncərənin sağ yuxarı küncündəki  düyməsindən istifadə et.



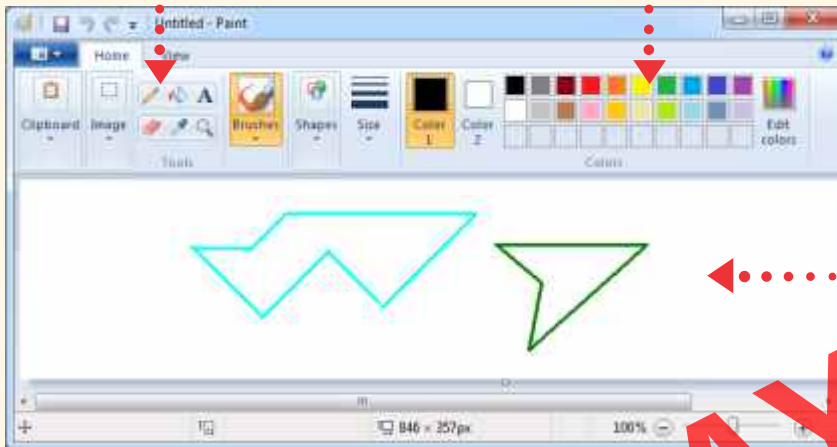
Kompüterdə şəkil çəkmək üçün **qrafik redaktorlardan** istifadə olunur.

• **Alətlər qutusunda**

• şəkil çəkmək üçün alət seçilir.

• **Palitrada**

• rənglər seçilir.

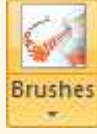


• Şəkil  
iş sahəsində  
çəkilir.

LAYIHƏ



Karandaş aləti ilə nazik xətt çəkilir.



Fırça aləti daha qalın xətt çəkir.



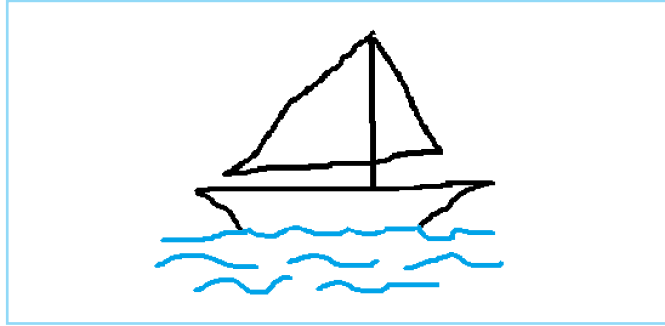
Pozanla çəkdiqlərini silə bilərsən.

Karandaş alətindən istifadə etmək üçün siçanın göstəricisi iş sahəsinə yerləşdirilir. Sol düyməni basılı saxlayaraq siçan hərəkət etdirilir.



Fəaliyyət

Fırça alətindən istifadə edərək verilmiş şəkli çək.



Tapşırıq

1 Paint proqramının simgəsi hansıdır?

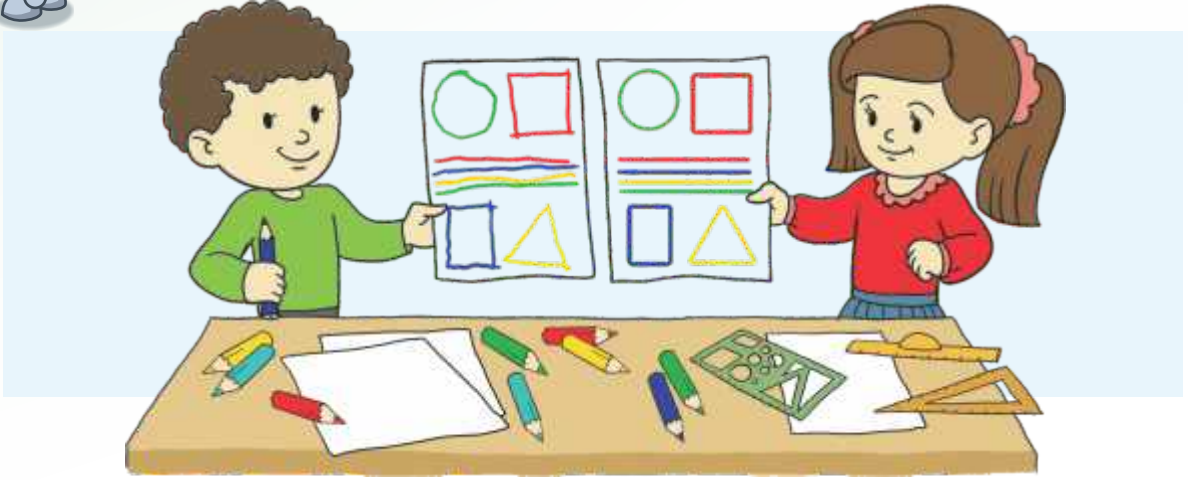


.....

2 Çəkilmiş şəkli belə dəyişmək üçün hansı alətlərdən istifadə etmək olar?



LAYIHƏ

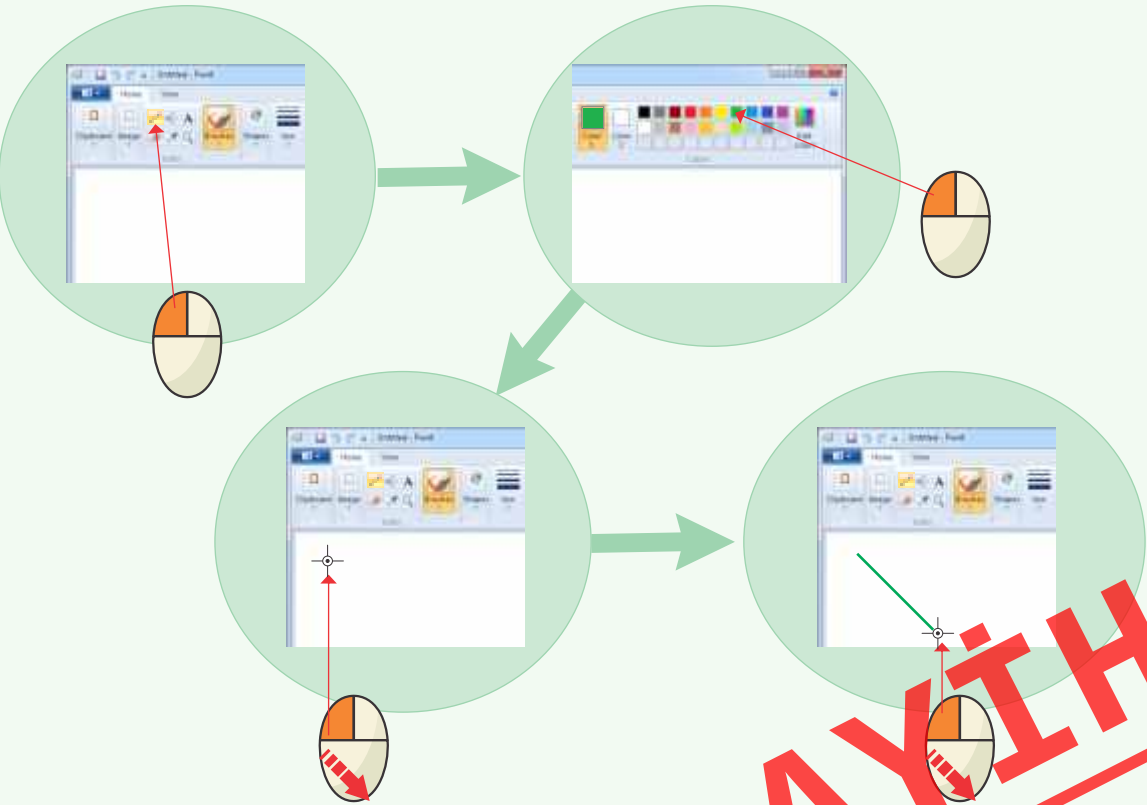


- Uşaqlar hansı fiqurları çəkiblər?
- Hansı uşağın çəkdiyi şəkil daha səliqəli alınıb? Nə üçün?

### Nümunə



Yaşıl rəngli düz xətt parçasını çəkmək üçün aşağıdakı ardıcılığı yerinə yetirmək lazımdır.



**LAYIHƏ**



- 1 Paint proqramını başlat.  alətini seç. Palitradan istifadə etməklə müxtəlif rəngli xətlər çək.
- 2  Düzbucaqlı və  Oval alətlərindən istifadə edərək iş sahəsində müxtəlif rəngli fiqurlar çək.



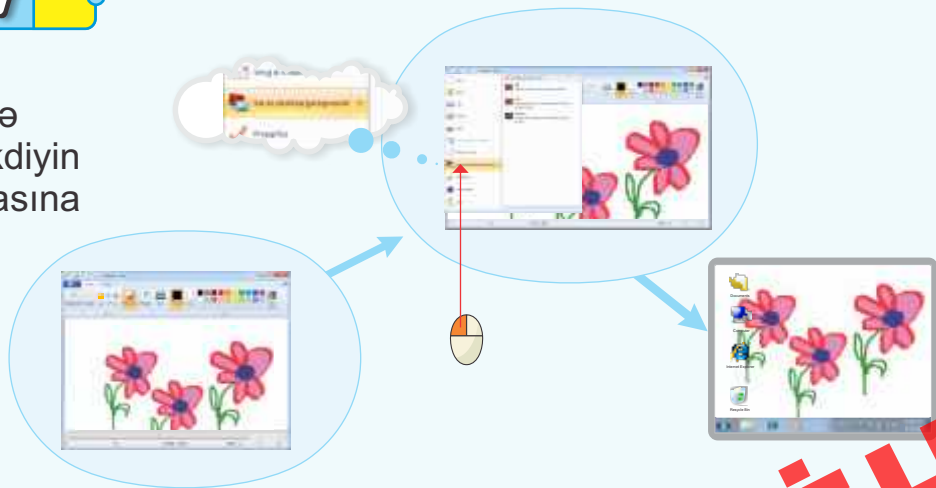
Aşağıdakı ardıcılığa əməl edərək şəkli kompüterdə saxlamaq olar.



? Çəkdiyən şəkli kompüterin iş masasında görmək istəyirsənmi?

## Tapşırıq

Ardıcılığa əməl etməklə Paint-də çəkdiyən şəkli iş masasına çıxart.



TuxPaint proqramında həndəsi fiqurlar çək.

**LAYIHƏ**



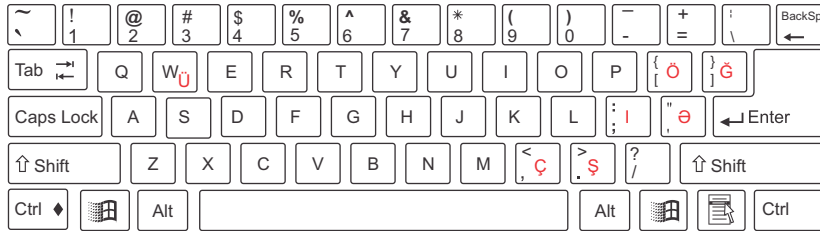


- Oğlan yazını harada və nə ilə yazır?
- Qız yazını harada yazır?
- Hansı yazı daha yaxşı oxunur?



## Fəaliyyət

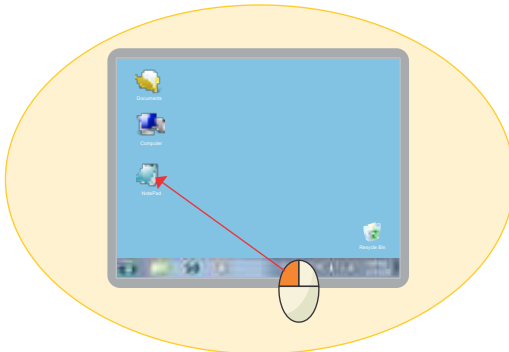
- 1 AZƏRBAYCAN, KÜR ÇAYI sözlərindəki hərflərin yerini klaviaturada tap.



- 2 İş masasında görünən simgələrə diqqətlə bax.  **NotePad** simgəsini tap.

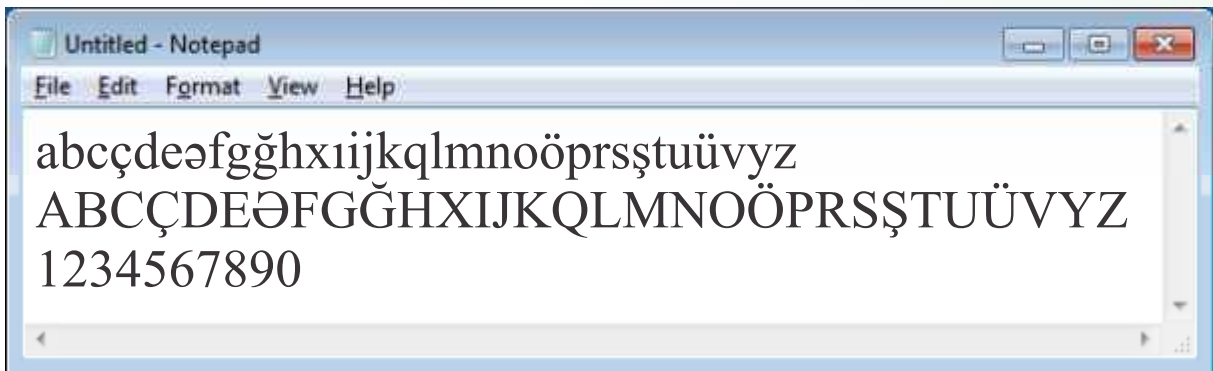
Siçanın göstəricisini onun üzərinə gətirib sol düyməsini iki dəfə ardıcıl çıqqılat və proqramı başlat.

NotePad (nout-pəd) proqramı **mətn redaktorudur**.

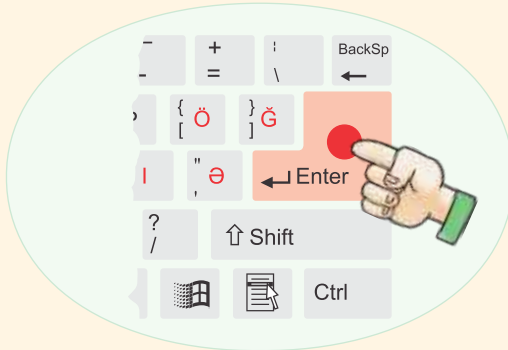


3

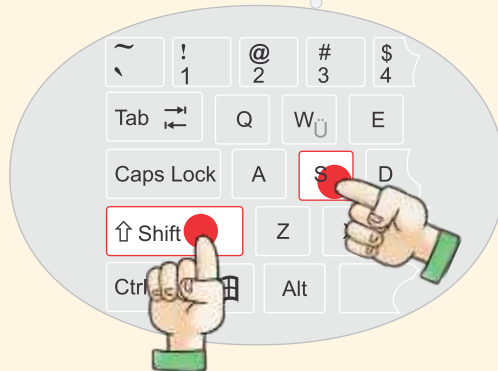
Aşağıdakı ardıcılıqla hərf və rəqəmləri yaz.



**Yeni sətər**  
keçmək üçün  
ENTER klavişi  
basılır.



Hərfi böyük yazmaq üçün  
↑ Shift və **hərf**  
klavişi **birgə** basılır.



## Tapşırıq

1

Aşağıdakı söz birləşmələrini kompüterdə yaz.

Mənim məktəbim  
İnformatika kabineti  
Proqram pəncərəsi

**LAYIHƏ**

📌

Söz və hərflər arasında boşluq buraxmaq üçün klaviş

Cümlənin sonunda nöqtə qoymaq üçün klaviş

.....

! Nida işarəsini qoymaq üçün ↑ Shift və ! klavişləri birgə basılır.

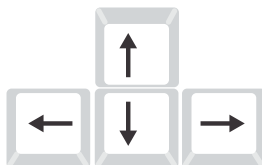
? Sual işarəsini qoymaq üçün ↑ Shift və & ? klavişləri birgə basılır.

ANA |

Bu cizgi kursor adlanır.

## Tapşırıq

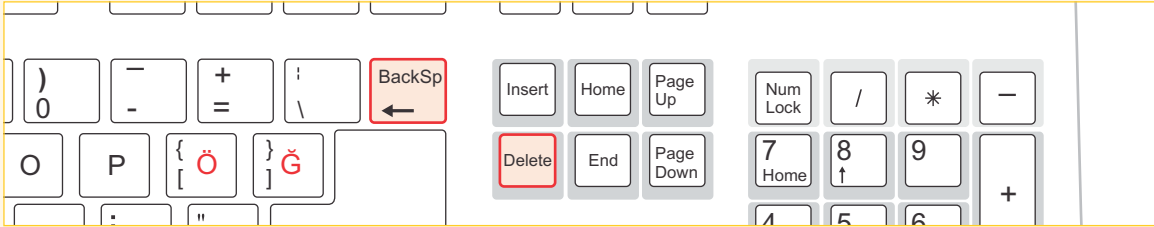
- 2 Mətn redaktorunda nəsə yaz və kursoru klavişlərin köməyi ilə sağa, sola, aşağı və yuxarı hərəkət etdir.



Elektron vəsaitin “Trenajor” bölməsində verilmiş tapşırıqları yerinə yetir.

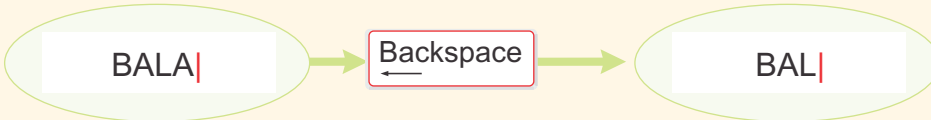


- Uşaqların hərəkətlərində hansı oxşar və fərqli cəhətlər var?
- Kağızda yazarkən səhvləri düzəltmək üçün nə edirsən?

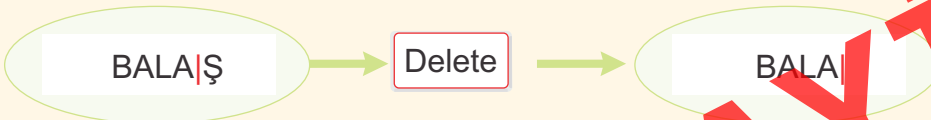


Mətndə simvolu silmək üçün **Backspace** və ya **Delete** klavişindən istifadə olunur.

**Backspace** (bəkspeys) klavişini basdıqda kursordan soldakı simvol silinir.



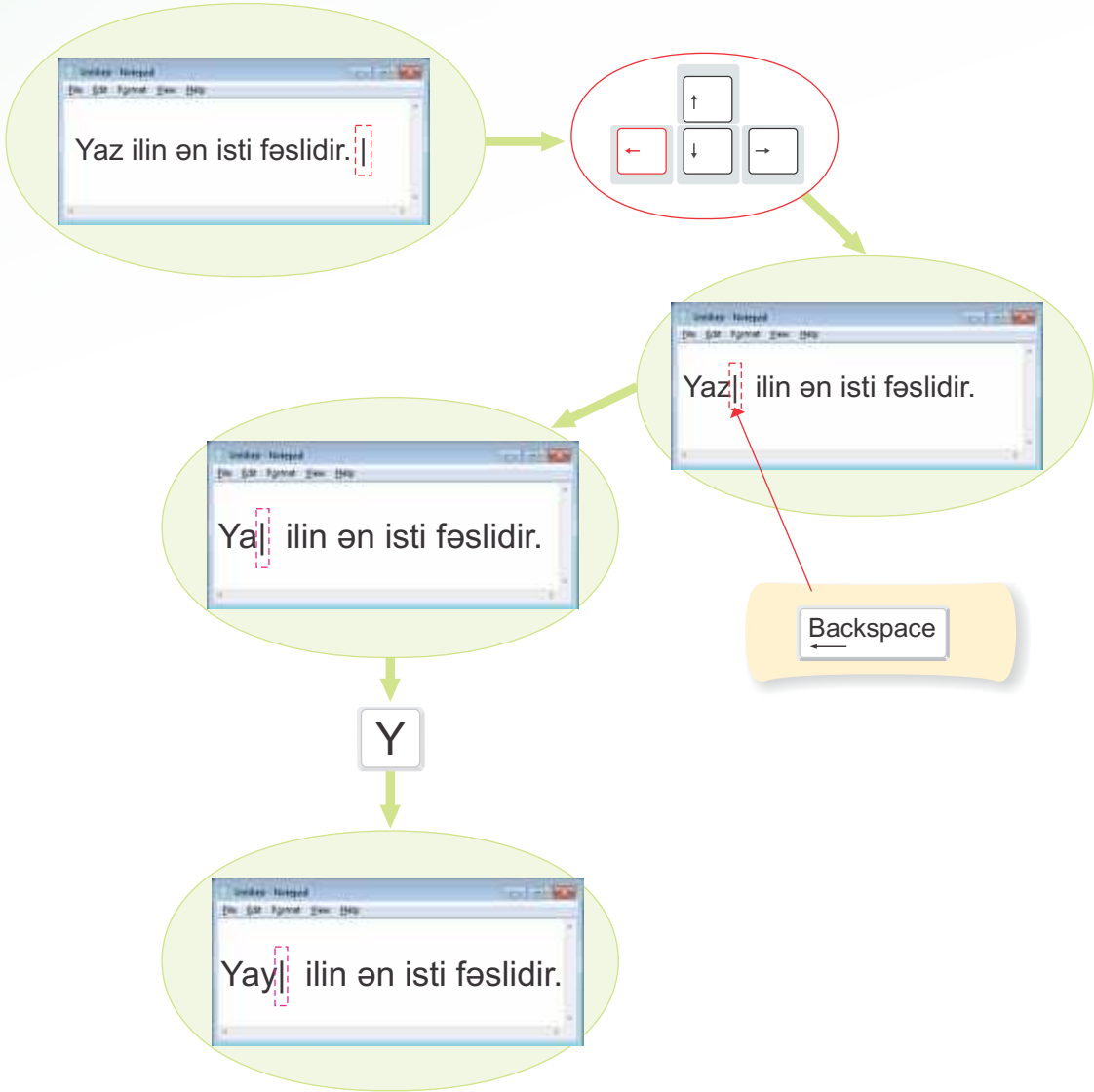
**Delete** (dilit) klavişini basdıqda kursordan sağdakı simvol silinir.



**LAYIHƏ**



**Yaz ilin ən isti fəslidir.** Bu fikirdəki yanlışlığı tap. Şekildəki ardıcılığı yerinə yetir və onu doğru fikrə çevir.



Kompüterdə özün haqqında aşağıdakı mövzulara uyğun məlumat yaz.

Adım, soyadım

Hansı sinifdə oxuyuram

Doğum yerim və yaşı

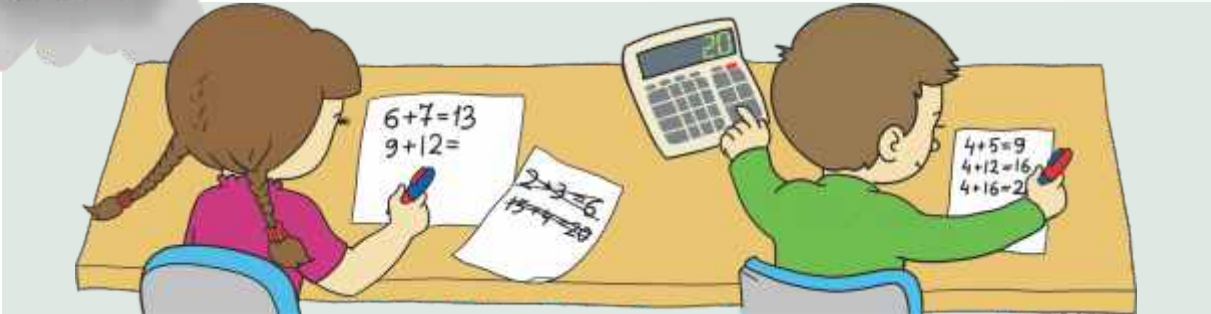
Ailə üzvlərim

**LAYIHƏ**





$$9+12=?$$

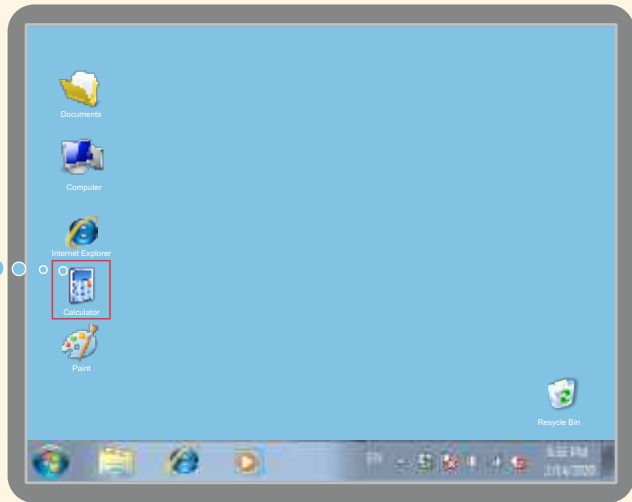


- Uşaqlar nə edirlər?
- Nə üçün oğlan qızdan daha çox misal həll edib?



Kompüterin **Calculator (kalkulyator) proqramı** adi kalkulyatorun bənzəridir. Bu proqramda sadə hesablamaları aparmaq olar.

Calculator  
proqramının  
simgəsi



Kalkulyatorda hesablama qaydası yazma qaydası kimidir:

1-ci ədəd

Əməl

2-ci ədəd

Bərabərdir

3-cü ədəd

5

+

3

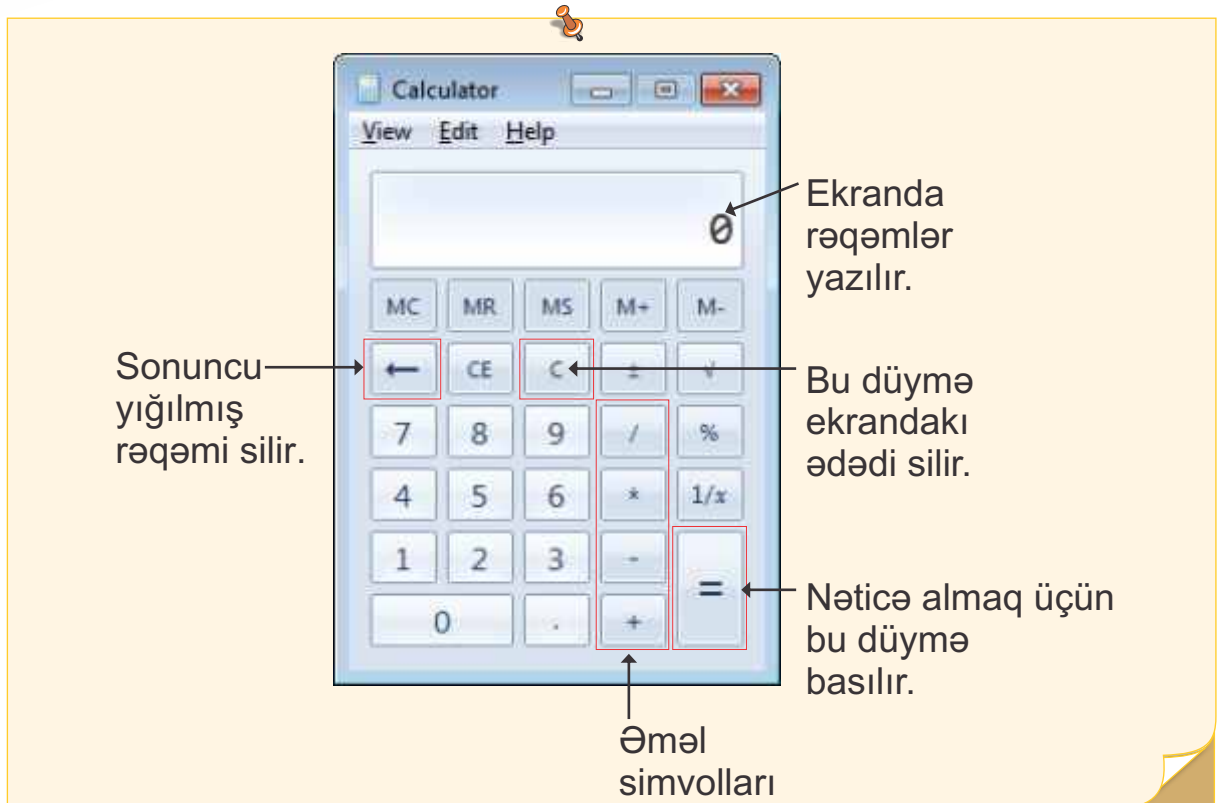
=

8



**Calculator** proqramı vasitəsilə **8** və **6** ədədlərini topla:

- 1 **Calculator** proqramını başlat.
- 2 **8** düyməsini çıqqılat.
- 3 **+** düyməsini çıqqılat.
- 4 **6** düyməsini çıqqılat.
- 5 **=** düyməsini çıqqılat.
- 6 Nəticəni yoxla.



Misalları proqram vasitəsilə hesabla.

$$17 + 3 =$$

$$19 - 7 =$$

$$5 + 12 =$$

$$17 - 6 =$$

## ÖZÜMÜZÜ YOXLAYAQ

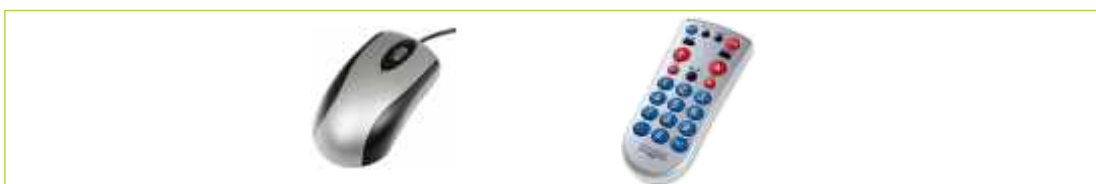
1. Bunlardan hansı kompüterin hissəsidir.



2. Bunlardan hansı monitordur?



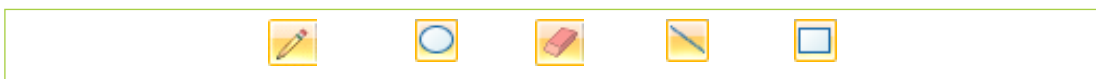
3. Bu əşyaların oxşar əlaməti nədir?



4. Bu işarələri kompüter otağında görmək olar.  
Onları necə başa düşürsən?



5. Qrafik redaktorda düz xətt çəkmək üçün hansı alətdən istifadə etmək olar?



6. Hərfi böyük yazmaq üçün hansı klavişi onunla birgə basmaq lazımdır?



## TERMİNLƏR

**İnformasiya** – xəbər, məlumat, bilik. İnsan informasiyanı duyğu üzvləri vasitəsilə alır.

**İnformasiya mənbəyi** – informasiyanın alındığı yer. Hər bir əşya, yaxud hadisə informasiya mənbəyi ola bilər.

**İnformasiya vasitəsi** – informasiyanı ötürmək üçün vasitə. Telefon, televizor, radio, qəzet, kitab və s. informasiya vasitələridir.

**İş masası** – monitorun ekranında görüntü. Kompüter işə hazır olduqda ekranda iş masası açılır.

**Kalkulyator** – hesablamalar aparmaq üçün qurğu. Kompüterdə adi kalkulyatora bənzəyən xüsusi proqram – Calculator proqramı olur.

**Klaviatura** – kompüterin əsas qurğularından biri. Mətnlər kompüterə klaviatura vasitəsilə daxil edilir.

**Kompüter** – informasiya ilə işləyən elektron qurğu.

**Kursor** – mətn redaktorunda daxil ediləcək simvolun yerini göstərən şaquli cizgi.

**Qrafik redaktor** – kompüterdə şəkil çəkmək üçün proqram. Çoxlu qrafik redaktor var ki, onlardan biri də Paint proqramıdır.

**Mətn redaktoru** – kompüterdə mətnlərlə işləmək üçün proqram. NotePad sadə mətn redaktorudur.

**Monitor** – kompüterin əsas qurğularından biri. Mətnlər və şəkillər monitorun ekranında əks olunur.

**Siçan** – kompüterin əsas qurğularından biri. Siçan vasitəsilə kompüterə müxtəlif komandalar verilir.

**Siçanın göstəricisi** – siçanın hərəkətini monitorun ekranında əks etdirən kiçik ox işarəsi. Göstərici başqa şəkillərə, məsələn, əl şəklinə də düşə bilər.

**Simgə** – iş masasında olan kiçik şəkil. Kompüterin hər bir qurğusunun, hər bir proqramın öz simgəsi olur.

**Sistem bloku** – kompüterin əsas qurğularından biri. Müxtəlif qurğular, o cümlədən yaddaş və prosessor sistem blokunda yerləşir.

## BURAXILIŞ MƏLUMATI

### İNFORMATİKA

*Ümumtəhsil məktəblərinin 1-ci sinfi üçün  
İnformatika fənni üzrə*

### DƏRSLİK

#### Tərtibçi heyət:

Müəlliflər

**Ramin Əli Nazim oğlu Mahmudzadə**  
**İsmayıl Calal oğlu Sadıqov**  
**Naidə Rizvan qızı İsayeva**

Redaktor

**Kəmalə Cəfərli**

Bədii redaktor

**Taleh Məlikov**

Texniki redaktor

**Zeynal İsayev**

Dizayner

**Taleh Məlikov**

Rəssamlar

**Məzahir Hüseynov, Elmir Məmmədov**

Korrektor

**Aqşin Məsimov**

© Azərbaycan Respublikası Təhsil Nazirliyi (qarif nömrəsi: 2016-354)

Müəlliflik hüquqları qorunur. Xüsusi icazə olmadan bu nəşri və yaxud onun hər hansı hissəsini yenidən çap etdirmək, surətini çıxarmaq, elektron informasiya vasitələri ilə yaymaq qanuna ziddir.

Hesab-nəşriyyat həcmi: 7,8. Fiziki həcmi: 9 çap vərəqi.

Formatı: 57×82<sup>1</sup>/<sub>8</sub>. Səhifə sayı: 72.

Şriftin adı və ölçüsü: Arial qarnituru 16 pt. Ofset kağızı. Ofset çapı.

Sifariş \_\_. Tiraj 159776. Pulsuz. Bakı – 2020.

**Əlyazmanın yığma verildiyi və çapa imzalandığı tarix: 28.04.2020**

Nəşriyyat:

**“Bakı” nəşriyyatı** (Bakı, H.Seyidbəyli küç., 30)

Çap məhsulunu istehsal edən:

**Çaşıoğlu Elm-İstehsalat MMC** (Bakı, M.Müşfiq küç. 2A)

**LAYİHƏ**



Pulsuz

**LAYIHƏ**