Жамбыл облысы Сарысу ауданы

Үшбас негізгі мектебінің

информатика пәнінің мұғалімі

Галиева Зарина Фаритовна

**Үшбас негізгі мектебі**

(білім беру ұйымының атауы)

Қысқа мерзімді (сабақ) жоспары

**3D -редактор құралдары**

(сабақтың тақырыбы)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Қысқа мерзімді жоспары** | | | | |
| **Бөлім** | 3D баспа | | | |
| **Педагогтың аты-жөні** | Галиева Зарина Фаритовна | | | |
| **Күні** |  | | | |
| **Сынып 6** | Қатысушылар саны |  | Қатыспағандар саны |  |
| **Сабақтың тақырыбы:** | 3D -редактор құралдары | | | |
| **Оқу бағдарламасына сәйкес оқыту мақсаттары** | 6.3.1.3 3D-редакторының графикалық примитивтерді құруға арналған құралдарын пайдалану | | | |
| **Сабақтың мақсаты:** | **Барлық оқушылар:** | | | |
| 3D -редактор құралдарының сипаттамасын біледі. | | | |
| **Көптеген оқушылар:** | | | |
| 3D-редакторының құралдарын қолданады. | | | |
| **Кейбір оқушылар:** | | | |
| Paint графикалық редакторы мен SketchUp программасындағы құралдардың қызметіндегі ұқсастықтар мен айырмашылықтарын анықтайды  Құндылықтар: Талап ұлттық тәрбие құндылығы, Сыни және креативті ойлау | | | |

**Сабақтың барысы:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақтың кезені/ уақыт** | **Педагогтың әрекеті** | **Оқушының әрекеті** | **Бағалау** | **Ресурстар** |
| **Сабақтың басы** | 1.Оқушылармен амандасу.  2. Шаттық шеңбері: оқушылар бір-біріне жақсы тілектер айтып, сабаққа көңілді қатысады  3.Сабақтың тақырыбы мен мақсаттарымен таныстыру.  4.Өткен сабақты пысықтау.  «Жұптасып – ойлан- бөліс» әдісі.    ҚБ: смайлик /1балл/ | 1.Мұғаліммен амандасады.  2.Сабақтың тақырыбын дәптерге жазады.  3.Сабақтың мақсаттарымен танысады. | Смайлик  /1балл/ |  |
| **Сабақтың ортасы** | Жаңа тақырып.  Көрсетелім.SketchUp программасында пайдаланылатын негізгі құралдармен танысамыз.  Жұптық жұмыс. 1-тапсырма. 1-кесте  Дұрыс жауапты таңдаңыз және жазыңыз.  Дескриптор:  -құрал саймандарды қызметімен сәйкестендіреді.  ҚБ: смайлик /4 балл/  Топтық жұмыс. 2-тапсырма. «Баспалдақ» моделін құрастыр.  Оқулық § 2.2, 49 бет «Тапсырма»  Дескриптор:  - SketchUp редаторды іске қосады;  -прямоуголник, линия, тяни/толкай, заливка құралдаржы пайдалану арқылы «Баспалдақ» моделін құрастыра алады.  ҚБ: смайлик /1 балл/  Жеке жұмыс. 3-тапсырма.  - Paint графикалық редакторы мен SketchUp программасындағы құралдардың қызметіндегі ұқсастықтар мен 3 айырмашылықты анықта.  Дескриптор:  - Paint графикалық редакторы мен SketchUp программасындағы құралдардың қызметіндегі ұқсастықтар мен 3 айырмашылықты анықтайды.  ҚБ: смайлик /3балл/ | SketchUp программасында пайдаланылатын негізгі құралдармен танысады  Өзара талқылап карточкаға жауаптарын жазады  SketchUр программасында көлемді фигураларды жасайды  «Баспалдақ» моделін құрастырады  Сұраққа жауап береді | Смайлик  /4балл/  Смайлик  /1балл/  Смайлик /3аблл/ | Интербелсенді тақта /компьютер  <https://www.youtube.com/watch?v=QDcTtABNxBY>  Карточка  Оқулық |
| **Сабақтың соңы** | 1.Оқушыларға өзін-өзі бағалауды ұйымдастырады.  2.Кері байланыс: *«+; - ; қызықты*» әдісі.  /стикер/ Оқушылар бір жағында(+)белгісі бар, осы тақырып бойынша түсінгенін жазады, келесі бетінде (-) белгісі, осы тақырып бойынша не түсініксіз болғанын жазады, және осы сабақта ұнаған тапсырма, әдістерді жазады | Өзін-өзі бағалау.  стикерге  бір жағында(+) белгісі бар, осы тақырып бойынша түсінгенін жазады, келесі бетінде (-) белгісі, осы тақырып бойынша не түсініксіз болғанын жазады, және осы сабақта ұнаған тапсырма, әдістерді жазады |  | Стикерлер  Карточка |
| **Үй тапсырмасы** | § 2.2, 49-бет «Бағалау» тапсырмасы |  |  |  |