

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Дене тәрбиесінде 3 D технологиясын білім беру жүйесінде қолдану

ЖАРИЯЛАНДЫ
16.05.2024СІЛТЕМЕ
https://bilimger.kz/153098/

ЖШС «Каспий өңірі «Болашақ» колледж

(білім беру ұйымының атауы)

-

«Келісемін»Арнайы пәндік-циклдік комиссия төрағасы
Таджибалиева Г.К.
2024 ж. «__» _____**«Бекітемін»**Басшының оқу- әдістемелік жұмыстар жөніндегі
орынбасары
Улыкманова Ж.К.
2024 ж. «__» _____**ИНТЕРБЕЛСЕНДІ
САБАҚ****Тақырыбы:** «Дене тәрбиесінде 3 D технологиясын білім беру жүйесінде қолдану»

-

-

-

-

Оқытушылар: Усенова Б.С. Майрамбаев Н.А. Рзаханов Д.М.**Пәні:** Дене тәрбиесі мен информатика

Ақтау 2024 ж

Сабақ жоспары

Модуль /пән атауы: Дене тәрбиесі, Информатика

Дайындаған педагог: Усенова Багила Сәуірбайқызы, Майрамбаев Нұржан Асқарбайұлы, Рзаханов Даурен Мырзабекұлы

20__жылғы «__» _____

1. Жалпы мәліметтер:

Курс, топ: _____

Сабақ түрі: практикалық кіріктірілген сабақ

2. Мақсаты, міндеттері:

— Тақырып бойынша әртүрлі компьютерлік бағдарламаларды қолдана отырып, онлайн кезінде өтетін әр түрлі платформалар мен танысу.

3. Оқу сабақтары барысында білім алушылар игеретін кәсіби біліктердің тізбесі

— Студенттер 3Д технологиясын меңгеру арқылы сабақ процесінде қолдану.

4. Сабақты жабдықтау:

4.1 Оқу-әдістемелік құрал-жабдықтар, анықтамалық әдебиеттер

Интерактивті тақта оқулықтар, дидактикалық материалдар, анықтамалықтар т.б

4.2 Техникалық құралдар, материалдар

Компьютермен жұмыс, презентация.

5. Сабақтың барысы:

Ұйымдастыру кезеңі

1. Сәлемдесу.
2. «Көңілді смайликтер» әдісі арқылы студенттер бір-бірлеріне жағымды психологиялық ахуал орнату.
3. Топты түгендеу.
4. Топқа бөлу доп пен ойналатын ойын түрлері арқылы бөлу (**net** онлайн сервисі арқылы) 3 топқа бөлінеді.
 - I топ Футбол
 - II топ Волейбол

2.3.III топ Баскетбол

5. Бағалау, әр тапсырмаға жауап берген студенттерге деңгейіне қарай асық және доп белгілері таратылып,соңында санау әдісі арқылы бағалау.
6. Үй тапсырмасын тексеру: **Білім беру жүйесінде платформаларды тиімді қолдану.**
7. Жаңа сабақ. Дене тәрбиесінде 3Д технологиясын білім беру жүйесінде қолдану.

Үй тапсырмасы (13 минут)

Білім беру платформалары туралы мәліметтер беріледі сол мәліметтер бойынша

(Google forms, арқылы сілтеме жіберіледі сол бойынша үй тапсырмасына жауап беріледі.

Google Forms-қашықтықтан оқытудың тиімді әдістерінің бірі қазіргі таңда әлемде болып жатқан індеттің таралуына байланысты қашықтықтан оқыту маңыздылығы арта түсті. Қашықтықтан оқыту дегеніміз — мұғалім мен оқушы арасында қандай да қашықтықта интернет ресурстарының сүйемелдеуімен өтілетін оқытудың формасы, яғни интернет желілерінің көмегімен белгілі бір арақашықтықта оқыту.

Қашықтықтан оқытуда біздің сабақтарымыздың сапалы өту, өтпеуін оқушылардың кері байланыс жасауы арқылы біле аламыз.

Практикалық жұмыс ретінде Google forms тест құру .

1. Сұрақ Қашықтықтан білім беру жүйесін таңдаңыз?

College.edu.kz жауабы

2. Білім беру платформаларына қай платформа жатқызылмайды?

Google.form

3. Қай платформа білім беретін пәндерге арналған?

Bilimlend.kz

4. Жергілікті жерден ойлап табылған платформа?

College.edu.kz

5. Қашықтан оқыту дегеніміз не?
6. Қашықтан оқыту – білім алушы мен педагог қызметкерінің жанама (алыстан) немесе толық емес жанама өзара іс-қимылы кезінде ақпараттық-коммуникациялық технологияларды және телекоммуникациялық құралдарды қолдана отырып жүзеге асырылатын оқыту.

Жаңа сабақ (20 минут)

1. Дене тәрбиесінде қашықтықтан оқытуды ұйымдастырудың үш түрлі формасы бар: онлайн (синхрондық), оффлайн (асинхрондық) және кең таралған үшінші түрі вебинар. Онлайн режимдегі оқыту – интернет ресурстарының көмегімен ағымдағы уақытта белгілі бір қашықтықта мұғалім экранын көру арқылы оқытуды ұйымдастыру формасы. Оффлайн режимдегі оқыту — интернет ресурстарының көмегімен (электрондық пошта) оқыту мен білімалушының арасындағы ақпарат алмасуды қамтасыз етуге мүмкіндік беретін оқытудың формасы. Білім беру процесін жақсарту үшін мектептерде AR қосымшаларын құру. Қазіргі білім беру жүйесінің алдында тұрған қиындықтар қарастырылады және оқыту процесін жақсарту үшін AR технологиялары түріндегі инновациялық тәсіл ұсынылады. Мақалада интерактивтілік, визуализация, оқу стиліне бейімделу және зейінді сақтауды жақсарту сияқты AR пайдаланудың артықшылықтары көрсетілген. Жоба оқу процесінің тиімділігін арттыру үшін оның әлеуетін көрсету мақсатында AR қолданбасын әзірлеу мен сынауды қамтитын практикалық зерттеу болып табылады. Зерттеу нәтижелері AR технологияларын білім беруде пайдалану перспективаларын көрсете отырып, оқушылардың қызығушылығына, қатысуына және жалпы оқу үлгеріміне AR оң әсерін көрсетеді. Көрнекілік оқу тиімділігінде шешуші рөл атқарады және осы аспектіде AR технологиясы жаңа көкжиектерді ашады. Ақпаратты визуалды элементтер түрінде көрсету күрделі ұғымдарды жақсырақ түсінуге және оқушылардың кең ауқымы үшін оқуды қолжетімді етуге көмектеседі. Мысалы, биологияны зерттеу кезінде студенттер жасушалардың немесе мүшелердің үш

өлшемді үлгілерін қарастыра алады, бұл оларды қабылдау мен есте сақтауды айтарлықтай жеңілдетеді.

- 2. Практикалық тапсырма: Миға шабуыл әдісі арқылы логикалық сұрақ. Жұмбақ жасыру практикалық түрде көрсету 3 Д шынайылық технологиясы арқылы жауабын анықтау.**

Допты алып қолға,
Дәл түсірген торға.

Найза лақтырып алысқа,
Түсетіндер сайысқа.

Мұз айдында тайғанақ,
Жарысқандар сырғанап.

Өңкей сығай екі топта,
Таласып жүр бір допқа.

Екі мықты «мен» дескен,
Бір — бірімен белдескен

7. Сабақты бекіту:

8. Компьютерлік вирустар дегеніміз не?

2.Компьютерлік вирустар қай жылы шыққан?

3. Компьютерде вирус бар жоғын қайдан білеміз?

4.Вирус табылған программаны не деп атаймыз?

5.Вирустар түрлерін атаңыз?

6.Вирусты емдейтін бағдарламаны не деп атаймыз?

7. Вирусты емдейтін бағдарлама түрлерін ата?

8. Вирустарға жауап беретін бағдарлама не деп аталады?

9. 8. Кері байланыс:

Смайликтерді көрсету арқылы,смайликтер арқылы кері байланыс жасау.

9. Үй тапсырма:

Дене тәрбиесінде онлайн жүйесінде әдіс-тәсілдерін қолдану .

Бағалау (2 минут)

| <i>Студент аты</i> | <i>Үй тапсырмасын сұрау</i> | <i>Практикалық жұмыс.</i> | <i>Бекіту тапсырмасы</i> | <i>Оқытушының қорытынды бағасы</i> |
|--------------------|-----------------------------|---------------------------|--------------------------|------------------------------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

-

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.