

БӨЛІМ: АШЫҚ САБАҚТАР

Үш өлшемді модельдер

ЖАРИЯЛАНДЫ
10.01.2020

СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/66400/>

САБАҚ ЖОСПАРЫ

<p>Ұзақ мерзімді жоспар бөлімі: Объектілер және оқиғаларды модельдеу Күні: 12.04.2019</p>	<p>Мектеп: Дарьян МГИ Мұғалім: Ақбулатова Г.Б. Макаров ЖОБМ информатика пәні мұғалімі Сынып: 7 «а» II топ Қатысқандар саны: 13 Қатыспағандар саны: 0</p>	
Сабақ тақырыбы	Үш өлшемді модельдер	
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтеме)	7.3.1.1- нысандар мен оқиғалардың 3D моделін құру	
Сабақ мақсаттары	<p>Барлық оқушылар: Оқушылар үшөлшемді модельдеу білімін көрсетеді, 3D моделін құру үшін бағдарламаларды біледі. 2D және 3D модельдеу ортасын ажыратып қолданады. Қарапайым құралдарымен қолданады.</p> <p>Оқушылардың басым бөлігі: Үшөлшемді модельдеу түсінігін біледі, талдайды, білімін өзгертілген жағдайда қолданады, 3D Sketch Up бағдарламасында нақты берілген нысанның қарапайым фигурасының нобайын жасайды.</p> <p>Кейбір оқушылар: 3D Sketch Up бағдарламасының құралдарын пайдаланып, нақты берілген нысан мен оқиғаның түстерін, фигурасын өзгерту моделін құрады.</p>	
Бағалау критерийлері	§ Нақты нысандардың үш өлшемді моделін құрады	
Тілдік мақсаттар	<p>Пәндік лексика мен терминология: 3D, dimension - мөлшерлеу мен өлшеу, вид - түр, кеңейту- расширение, панель инструментов- саймандар тақтасы.</p> <p>Сұхбатқа/хатқа арналған пайдалы сөздер: ü Бағдарлама шаблондардан тұрады (архитектуралық, жай, горизонталь...) ü Бағдарлама терезесі ... құрылғысын білесіздер (таңдау, камера, өзгерту)</p>	
Құндылықтарға баулу	«Мәңгілік ел» ұлттық идеясы	
Пәнаралық байланыстар	Геометрия, физика	
Алдыңғы білім	SketchUp бағдарламасында үшөлшемді пішіндер тұрғыза алады.	
Сабақ барысы		
Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері	Ресурстар
3 минут	<p>Психологиялық ахуал. Оқушылар шеңбер құрып тұрады. Ақ параққа бір-біріне деген тілектерін жазады. Парақты бүктеп, парақтың бойымен шарикті жүргізеді. Шарикті неғұрлым құлатпай жүргізсе, сабақта соғұрлым бір-біріне қолдау білдіреді.</p> <p>Нәтижесінде: -Қолайлы жұмыс ортасы қалыптастырылады. -Бүгінгі сабақтың тақырыбы ашылады (Өйткені, оқушылар сабағымыз фигураларға байланысты екенің түсінеді).</p>	Қима қағаздар
4 минут	<p>Қызығушылықты ояту кезеңі. Үй тапсырмасын тексеру. 1. SketchUp бағдарламасының құралдарының қызметтері. Жіп арқылы құралдардың аттары мен қызметтерін сәйкестендіреді.</p> <p>Бақылау сұрақтары. 1. 3D модельдеу мен 2D модельдеудің айырмашылығы 2. «Модель», «Объект» сөздерін қалай түсінесіздер? 3. 3D модельдеу нені білдіреді? 4. Қандай жағдайда 3D модельдеу қолданылады? 5. 3D модельдеуге арналған қандай программалар бар? 6. SketchUp бағдарламасының қандай мүмкіндіктерін білесіздер? Әр сұраққа дұрыс жауап берген кезде, суреттің бір бөлігі ашылып отырады.</p> <p>ҚБ: дұрыс жауап берген оқушыға «жұлдыз» беріледі.</p>	Жіп
5 минут		Слайд-презентация

<p>Сабақтың ортасы</p> <p>15-20 минут</p> <p>1 минут</p>	<p>Практикалық жұмыс</p> <p>Тапсырма. SketchUp бағдарламасында «Зымыранның» моделін құру. Бейнероликте көрсетілген.</p> <table border="1" data-bbox="323 331 1019 633"> <thead> <tr> <th>Дескриптор</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3D модельдеуге арналған бағдарламаны ашады</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Шеңбер құралын таңдайды</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Шеңбердің көшірмесін жасайды</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Шеңберлерді жоғары көтереді</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Сызықтар құралымен үшбұрыш салады</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Конус салады</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Фигураларды пайдаланып, тіреулерін салады</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Барлығы</td> <td>14</td> </tr> </tbody> </table> <p>5-9 ұпай - «3» 9-11 ұпай - «4» 12-14 ұпай - «5»</p> <p>Серімі сәті Мақсаты: оқушылардың келесі тапсырманы орындауға деген ынталарын ашу. Қол саусақтарына арналған жаттығулар</p> <ul style="list-style-type: none"> · Алақанды укалау. · Қолды қысу · Білезіктен айналдыру <p>Көзге арналған жаттығулар.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Көзді бірнеше рет жыпылықтату. · Көзіңмен ақырын оң жаққа, жоғары, солға, төмен қарай 	Дескриптор		3D модельдеуге арналған бағдарламаны ашады	1	Шеңбер құралын таңдайды	1	Шеңбердің көшірмесін жасайды	2	Шеңберлерді жоғары көтереді	1	Сызықтар құралымен үшбұрыш салады	2	Конус салады	3	Фигураларды пайдаланып, тіреулерін салады	4	Барлығы	14	<p>Қалыптастырушы бағалау</p> <p>Жаттығуды орындарында отырып орындау.</p>	
Дескриптор																					
3D модельдеуге арналған бағдарламаны ашады	1																				
Шеңбер құралын таңдайды	1																				
Шеңбердің көшірмесін жасайды	2																				
Шеңберлерді жоғары көтереді	1																				
Сызықтар құралымен үшбұрыш салады	2																				
Конус салады	3																				
Фигураларды пайдаланып, тіреулерін салады	4																				
Барлығы	14																				
<p>Сабақтың соңы</p> <p>5 минут</p>	<p>2-4 минут айналым жаса</p> <p>Бекіту кезеңі</p> <p>Кері байланыс. «Зымыран жолаушылары» Зымыранның макеті берілген. Зымыранның алатын орынын анықтау. «Шарықтадым» «Жетілдім» «Талпындым»</p> <p>«Еркін микрофон» әдісі арқылы Мақсаты: Үшөлшемді модельдеу түсінігін білгенің саралайды. Оқушылардың қарым-қатынас жасай білу, өз ойын еркін жеткізе білу қабілеттерін қалыптастыру. Үйге тапсырма: 1. Үш өлшемді модельдер тақырыбын қайталау 2. Үшөлшемді графикаға арналған бағдарламаларды зерттеу</p>	<p>Зымыран макеті</p> <p>Еркін микрофон</p>																			

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

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