|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Раздел 2 | 3D-печать | |
| Ф.И.О. учителя | Тлеуберген Жанерке Орынбеккызы | |
| Дата: 02.12.2022 | Количество присутствующих: | Количество отсутствующих: |
| Класс 6 «Б» |  |  |
| Тема урока | Инструменты 3D-редактора | |
| Цели обучения в соответствии  с учебной программой | 6.3.1.3 использовать инструменты 3D-редактора для создания графических примитивов | |
| Цели урока | использовать инструменты 3D-редактора для создания графических примитивов | |

Ход урока

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Этап урока/ Время | Действия педагога | Деятельность ученика | Оценивание | Ресурсы |
| Начало урока  0-6 мин | Приветствие. Создание благоприятной атмосферы в классе.  **Разминка. «если это ответ, то каков вопрос?»**  **1.Что такое Sketch Up?**  **2.Для чего он нужен?**  **3.Где его применяют?**  **Определение:**  **1.Программа для моделирования простых трехмерных объектов: зданий, мебели, интерьера.**  **2.** **Для моделирования жилых домов, мебели, интерьера**  **3.** **Для 3Д дизайна** | Дети проверяют рабочие места.  Приветствуют друг друга  Дети при помощи видео фрагмента , отвечают на вопрос | Улыбки друг другу в знак приветствия  Молодцы ребята!  Вы справились с заданием! | Презентация №1 (Видео фрагмент)  <https://padlet.com/janerket28/4l18b9ubrn1ws5yn> |
| Середина урока  4-40 мин | Делание на группы:   1. Группа -Paint 2. Группа -Sketch Up 3. Группа – Инструмент   **Повторение пройденного материала**  Переходят по ссылке. Выполняют интерактивное задание на сайте  learningapps.org    **2.** Рабочая область программы Sketch Up make  1. Строка заголовка  2. Строка меню  3.Панель инструментов  4.Область моделирования  5.Окно конструктора  6.Строка состояния  Викторина. ИСТИНА ИЛИ ЛОЖЬ.  Условие викторины:  Элементы пролетают на скорости. Посмотрите, на сколько вы можете ответить правильно до истечения времени.    **Раскрыть тему урока:**  Цель упражнений разминки- пробудить интерес учащихся к теме урока  Упражнение 1. Рисунки: Что происходит?  Показ учащимся рисунки. Они должны рассказать о происходящем на этом рисунке и объяснить причину.    Упражнение 2. Убери лишнее  Показать ученикам сборник рисунков (связанных с темой урока). Они должны определить какое слово или рисунок не связаны с остальными.      Запись темы и цели урока.  Раскрыть тему урока:  При помощи набора инструментов программы **Sketch Up Make** можно создавать объемные объекты.  Давайте познакомимся с инструментами редактора, которые помогут нам проектировать модели, для того, чтобы научиться создавать трехмерные модели объектов в **Sketch Up Make.**  Инструменты **Sketch Up Make в зависимости от их назначения бывают следующих видов.**    Показ видео фрагмента.  Практическая работа. Повторение правила ТБ и правильная рабочая поза.    **Используя учебный материал на стр.(52-53). Построение лестницы**    Закрепление урока:  Платформа Plikers    Рефлексия. «Ступенька лесенки знаний» | Учащиеся определяют роли в группе  Ученики выполняют задание  Ученики дают определение информации  Учащиеся под руководством учителя формулируют тему и цели урока  Дают определения новым терминам  Повторяют ТБ перед работой за ПК  Учащиесяя анализируют, как связаны инструменты программы  Учащиеся выполняют физические упражнения для глаз.  **Дескриптор:**  1.Запустил программу  2.Выбрал шаблон «Простой шаблон, метры»  3.Начертил прямоугольник  4.Разделил на ровные части прямоугольник  5.Используя инструмент «Вдавить/вытянуть» построил лестницу  6.Использовал инструмент «Заливка» |  | ClassDojo  <https://padlet.com/janerket28/4l18b9ubrn1ws5yn>  <https://learningapps.org/display?v=pqf0ard9a01>  <https://wordwall.net/ru/resource/38927780>  <https://wordwall.net/ru/resource/38927780>  <https://padlet.com/janerket28/4l18b9ubrn1ws5yn>  <https://padlet.com/janerket28/4l18b9ubrn1ws5yn>  <https://padlet.com/janerket28/4l18b9ubrn1ws5yn> |
| Конец урока  41-45 мин |  | Дети отвечают на вопросы.  Оценивают свою работу. |  |  |