**SCENARIUSZ 3**

**Temat: Budowanie budki dla sikorki z klocków w 3D.**

Poniższy scenariusz zajęć został przewidziany dla uczniów klasy I i jest zaprojektowany na 1 jednostkę lekcyjną.

Scenariusz zakresem tematycznym obejmuje: edukację techniczną, edukację polonistyczną i edukację informatyczną. Jest powiązany z wcześniejszą lekcją na temat życia i zwyczajów ptaków mieszkających w Polsce.

Przed przystąpieniem do zajęć należy pobrać aplikację ze strony <http://www.blockcad.net/>:



**Cel:** Poznasz różne budki dla ptaków i wykonasz domek dla sikorki korzystając z programu BlocKAD.

1. **Część wstępna lekcji (5 minut)**
2. Podanie celu lekcji: poznasz różne budki dla ptaków i wykonasz domek dla sikorki korzystając z programu BlocKAD.
3. Przypomnienie wiadomości z poprzedniej lekcji na temat życia i zwyczajów sikorki.
4. **Część właściwa lekcji :**
5. Wyświetlenie na tablicy interaktywnej informacji włącznie z poleceniem:

Przeczytaj poniższą informację i zaznacz na żółto wiadomość, która będzie odpowiedzią na pytanie pod tekstem:

Budki lęgowe dla ptaków powinny być wieszane w miejscach nie narażonych na światło słoneczne do godzin popołudniowych. Najlepsze są miejsca ustronne, mało uczęszczane przez ludzi, choć to zależy od gatunku ptaków. Otwór wlotowy powinien być skierowany w kierunku wschodnim, choć nie jest to bezwzględne; kierunki zachodnie i ocienione południowe, czy też północne także są mile przez ptaki widziane.

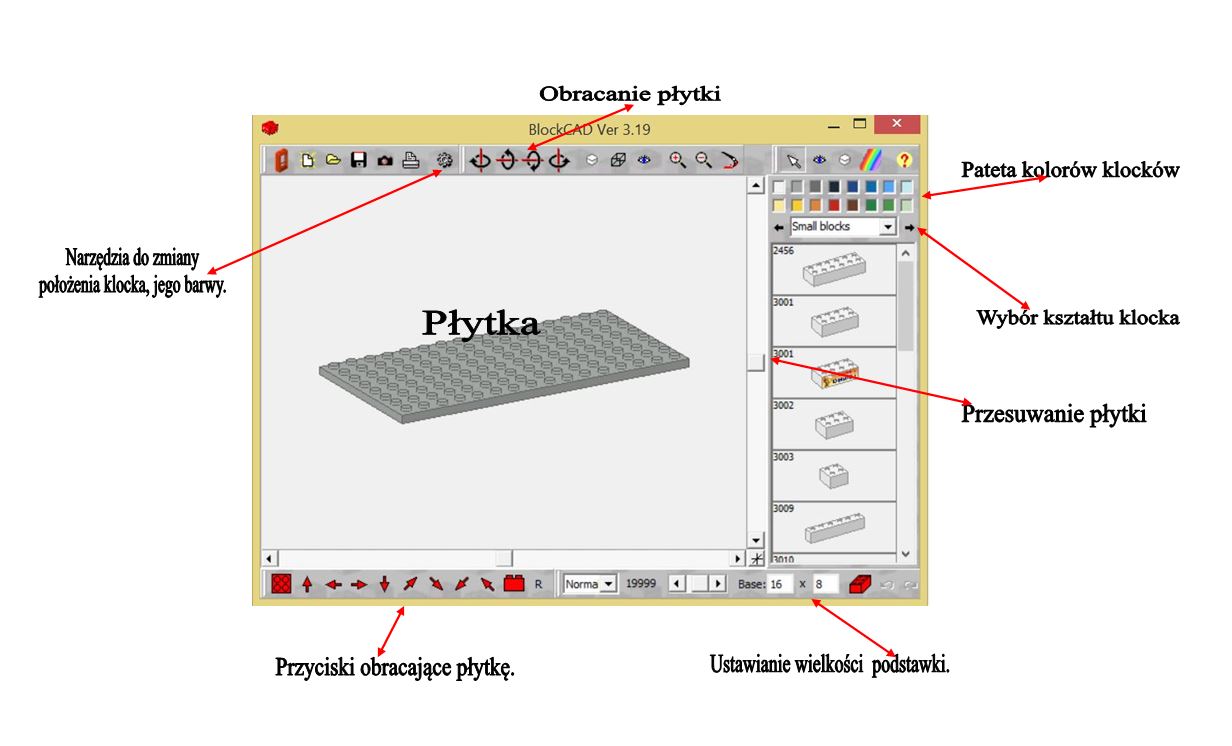
- W jakim miejscu wieszamy budki dla sikorek?

1. Czytanie i sprawdzanie poprawności wykonania ćwiczenia.
2. Podanie adresu strony internetowej: <http://www.bmpankowscy.pl/index.php?go=budki_legowe> . Polecenie przeglądnięcia kilku budek dla ptaków ze szczególnym uwzględnieniem budki sikorki.

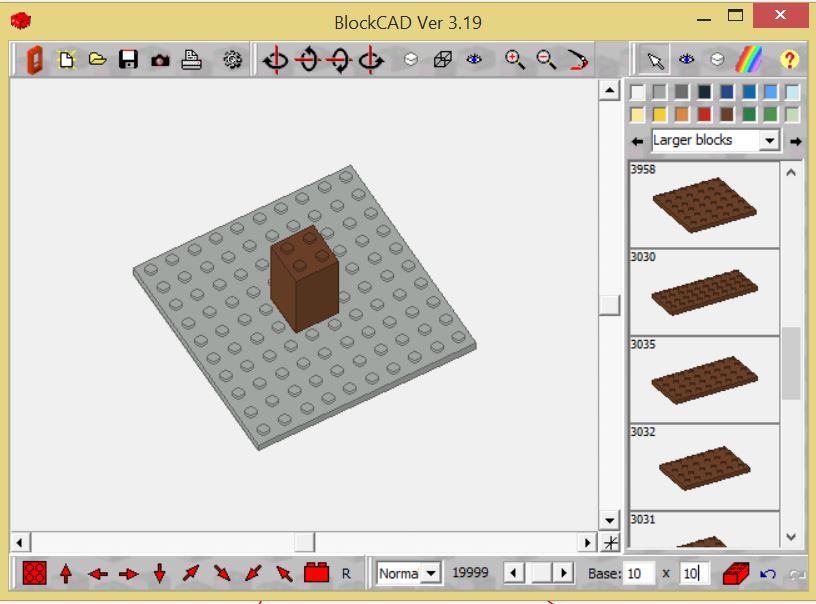


1. Przystąpienie do wykonania pracy przy komputerze zgodnie z następującymi po sobie czynnościami:

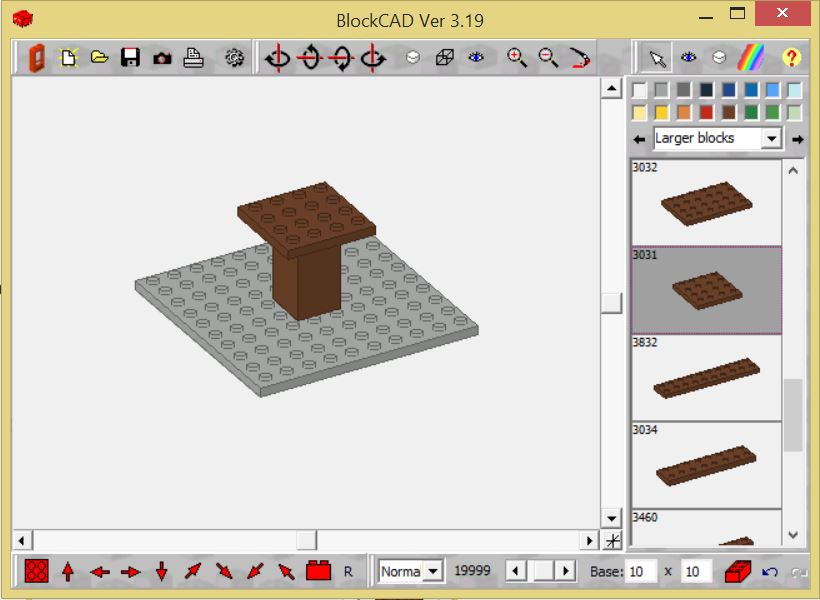
* odszukaj na pulpicie ikonki   i włącz program,
* zapoznaj się z  oknem i instrukcją poszczególnych narzędzi:



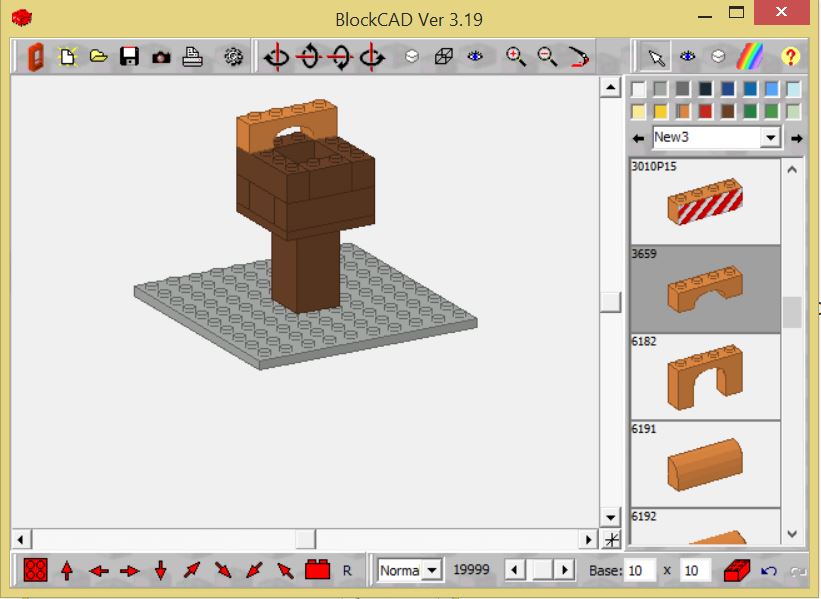
* ustaw wielkość podstawki 10 X 10 ( po wybraniu wartości wielkości płytki naciśnij na klawiaturze Enter ), zmień kolor klocków na brązowe, wybierz z larger blocks klocek, który będzie podstawą budki dla sikorki,
* przenieś go na płytkę i naciśnij lewy przycisk na myszce,



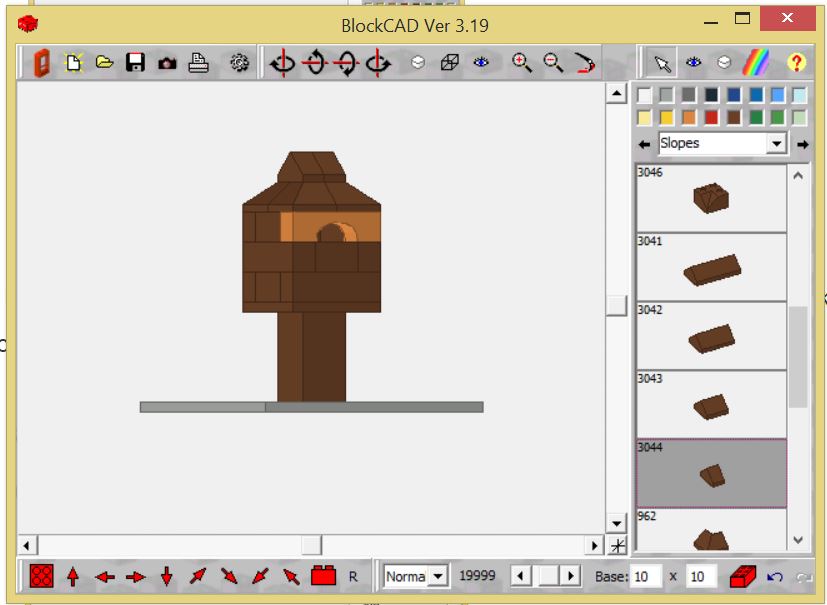
* następnie wybierz klocek, który będzie podstawą dla budki, układając klocki korzystaj z przycisków, które pokazują pracę z różnych stron - obracanie płytki,



* teraz będziesz budował(ała) ściany budki. Korzystaj z różnych klocków. Pamiętaj, że budka musi mieć wejście do środka. Znajdź taki, aby sikorka mogła wejść do środka,



* na koniec odszukaj klocki, które będą daszkiem.



1. Jeżeli chciał(a)byś poznać jeszcze kilka sztuczek zabawy z klockami zajrzyj na stronę:  <https://youtu.be/8P4ZmZVAqao?t=20s>