

## KP 15 Biotop Beskidy - model 3D

### Instrukcja

#### 1. Opracowanie pomysłu i rozdzielenie zadań w grupie:

Po konsultacji z nauczycielem wybierzcie odpowiedni biotop Beskidów. Opracujcie koncepcję biotopu. Zastanówcie się, co taki biotop powinien mieć – jakie podłoże, jak wygląda krajobraz wokół, jakie są typowe dla niego gatunki zwierząt, rośliny, drzewa. Dobrze jest przygotować sobie szkic modelu 3D. Rozdzielcie zadania w grupie – kto robi zwierzęta, kto rośliny, drzewa, podłoże, elementy krajobrazu oraz ustalcie, z jakiego materiału będą poszczególne elementy biotopu.

2. Przygotujcie sobie pomoce do stworzenia modelu 3D biotopu Beskidów: masa samoutwardzalna, materiały naturalne – kamienie, mech, gałązki, kora; nożyczki, nożyk z łamanym ostrzem, farby, pędzle, kubek z czystą wodą, pianka o wymiarach 3x5 cm, tektura, przedmiot do wrycia różnych kształtów, części ciała (np. cienki drewniany patyczek z ostrą końcówką), lakier przezroczysty (nie jest konieczny).

3. Tworzenie zwierzęcia/rośliny: Oderwij ilość masy wystarczającą na zrobienie zwierzęcia lub rośliny. Masę zagnieć w rękach i zacznij kształtować przedmiot. Gotowe zwierzę lub roślinę połóż na karton. Ostrą końcówką patyczka wryj w przedmiocie drobne elementy, np. dołeczki na oczy, kreskę na wargi, rysy przedstawiające pióra, żyłki na liściach itp.

4. Wybierz odpowiednie kolory do pomalowania modelu. Pomaluj go przy użyciu pędzla lub pianki, delikatnie rozprowadzając farbę po powierzchni. Kiedy farby zaschną, możesz zwierzę lub roślinę pomalować lub popsikać bezbarwnym lakierem, a następnie pozostaw do całkowitego wyschnięcia.



Rysunek nr 1



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY