


Unser Aufenthaltsraum

Steckbrief

	<p>Lernbereich Musische Fächer</p> <p>Fachbereich Gestaltung</p> <p>Grobziel (ICT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler sind fähig, sich mit dem Computer kreativ auszudrücken. <p>Grobziel (Fachbereich Gestaltung)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lebensraum gestalten: Sie gestalten ihren Lebensraum und geben so ihrer Persönlichkeit Ausdruck, indem sie eigene Möglichkeiten kreativen Handelns erproben. - Auf verschiedene Lebensräume gestalterisch Einfluss nehmen
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Nadia Brülisauer, Severin Edlmann</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Internetkenntnis, Standardbrowser</p>
<p>Software</p>	<p>Keine</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>2 Lektionen</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Gestalten des neuen Aufenthaltsraumes der Schüler</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Die S werden in die Funktionen durch eine Demonstration eingeführt. So lernen sie die verschiedenen Features kennen. Die Schüler folgen genau den Schritten der Lehrperson.</p> <p>Umsetzung Vorgaben nennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grösse des Raumes, Form des Raumes - Zur Verfügung stehendes Material (Tische, Sofas, ...) → Gegebenenfalls im Werken hergestellte Möbel <p>Die Schüler arbeiten paarweise. Dabei muss jede Gruppe einen Vorschlag herausarbeiten.</p> <p>Reflexion Die Gruppen präsentieren ihren Vorschlag. Gemeinsam entscheiden wir, welcher Plan umgesetzt wird.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<p>Messband um Raum auszumessen, Möbel</p>
<p>Bemerkungen</p>	<p>Als fächerübergreifendes Projekt realisierbar: Werken, Gestaltung</p>

Unser Aufenthaltsraum

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	Vorstellung des Webtools. Erster Überblick über die Möglichkeiten den Schülern zeigen	Beamer, Computer, Internet
	K	Mit ganzer Klasse ein einfaches Zimmer einrichten mit Standartelementen. Jeder Schüler arbeitet an seinem PC genau mit. Schritt für Schritt!	Beamer, Computer, Internet
	K	Klasse in zweier Gruppen einteilen lassen. Die weiteren Schritte werden in Partnerarbeit absolviert. Die Schüler können selbst ihre Partner suchen.	
	PA	Die Schüler arbeiten nun in Partnerarbeit selbstständig mit dem Programm. Es werden erste Modelle erstellt. Diese Modelle haben noch keine Vorgaben! Hierbei handelt es sich um reine Wunschräume! Dies dient als zweite Vertiefungsübung um mit dem Programm klar zu kommen.	Computer, Internet
	PA	Hausaufgaben auf nächste Woche: Die Schüler klären bei ihren Werklehrern ab, welche Möglichkeiten bestehen Möbel, Sitzgelegenheiten, usw. herzustellen. Desweiteren sollten die Schüler beim Hauswart abklären, was man für den Zukünftigen Aufenthaltsraum der Schüler aus dem Schulinventar verwenden darf.	
2	K	Auf der Wandtafel werden alle Möglichkeiten zusammengetragen, welche die Schüler als Hausaufgaben zusammen getragen haben.	Wandtafel
	PA	Die Schüler erstellen selbstständig mit dem Programm ihren zukünftigen Aufenthaltsraum. Ziel ist es ein fertiges Model 5 Minuten vor Ende der Lektion abgeben zu können!	Computer, Internet
	K	Abstimmung: Es wird abgestimmt, welches der erstellten Modelle verwendet wird. Das beste Model wird im anstehenden Semester realisiert. Dazu müssen Werklehrer, Handarbeitslehrer und der Schulabwart informiert werden, damit die benötigten Materialien bereitgestellt werden können, resp. die Werkstunden auf das Projekt ausgelegt werden können. Reflexion: Diskutieren der Vor- und Nachteile dieser Umsetzung. An der WT werden die Rückmeldungen (+/-) festgehalten (z.B. Für was könnte dieses Instrument sonst noch gebraucht werden? Stichwort Schülerreise)	WT

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Unser Aufenthaltsraum

Auftrag

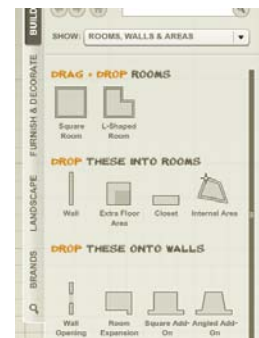
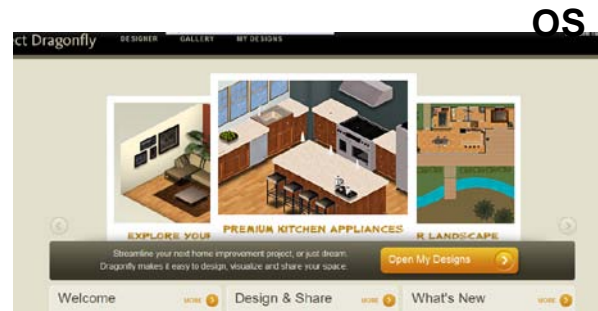
Designe einen Plan für den neuen Aufenthaltsraum der Schüler

Methode

Auf der Auswahl findest du jegliche Raumbausteine, Einrichtungsgegenstände und Dekorationen. Konstruiere den Grundriss mit Türen und Fenstern und fülle das Zimmer nach Belieben mit Möbeln, Dekorationen, etc. (je nach dem, welche Gegenstände die LP vorgibt). So entsteht dein individueller Vorschlag für die Raumaufteilung des neuen Schüler-Aufenthaltsraum.

Anleitung

1. Öffne die Seite <http://dragonfly.autodesk.com/> und wähle die orange Taste „Get started now“.
2. Stelle ganz zu Beginn links unten die Masseinheit „ft“ auf „m“ um!
3. Konstruiere als erstes den Raum, den du zur Verfügung hast. Die Längenmasse misst ihr entweder zusammen, oder die LP gibt sie bekannt. Achte darauf, dass die räumliche Form genau stimmt! Wähle die Grundform aus und ziehe sie bei gedrückter Maustaste in den Plan. Rechts gehen nun verschiedene Optionen auf, mit denen du die exakte Form des Raumes anpassen kannst. Achte, dass die Masse genau stimmen.
4. Wechsle von „Build“ auf „Furnish & Decorate“. Fangen mit „Doors and Windows“ an, damit du weißt, welche Orte von der aufgehenden Türe bereits besetzt sind und wo sich die Fenster genau befinden.
5. Dekoriere nun den Raum nach deinem Geschmack! (Möbel, Pflanzen, Accessoires, ...) Lass deiner Kreativität freien Lauf!
6. Speichere dein Design entweder, indem du dich registrierst und dem Projekt einen Namen gibst. Wenn du dir sicher bist, dass du nicht mehr daran weiterarbeiten möchtest, mache einen „PrintScreen“ und speichere das Bild in einer Word-Datei ab.



Erweiterte Möglichkeiten

Erweiterte Nutzen dieses Programms sind, dass du nicht nur ein einzelnes Zimmer, sondern ein ganzes Haus konstruieren und dekorieren kannst. Links oben (+) neben dem „1st Floor“ findest du den Befehl, die du dein Haus um mehrere Stockwerke erweitern kannst.