

## Envol 8, Unité 11: Räume, Möbel und Ortsangaben benennen

### Steckbrief

	<p><b>Lernbereich</b> Lernen/Üben, Kreatives Arbeiten</p> <p><b>Fachbereich</b> Sprachen (Französisch)</p> <p><b>Grobziel (ICT)</b> ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen</p> <p><b>Grobziel (Fachbereich Französisch)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf Impulse reagieren</li> <li>• Wortschatz erweitern</li> </ul>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>David Rufer, Michael Pfiffner, Remo Stark</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Umgang mit dem Browser</p>
<p>Software</p>	<p>Standard-Browser (Internet Explorer, Firefox, Safari, ...)</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>2 Lektionen</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler richten anhand eines vorgegebenen (französischen) Textes einen Teil einer Wohnung ein.</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p><b>Einführung</b> Die S. werden in die Funktionsweise und Tools der Homepage <a href="http://www.floorplanner.com">www.floorplanner.com</a> eingeführt.</p> <p><b>Umsetzung</b> In PA richten die S anhand eines raumbeschreibenden französischen Textes einen Teil einer digitalen Wohnung ein. Als HA verfasst jeder S einen beschreibenden französischen Text indem er von „floorplanner“ vorgegebene Räume nach eigenen Wünschen einrichtet. In PA lesen sich die S ihre Texte gegenseitig vor. Der Zuhörende versucht die Wohnung aufgrund der Beschreibungen auf „floorplanner“ direkt einzurichten.</p> <p><b>Reflexion</b> Die S vergleichen ihre jeweilige digitale Lösung mit der Textvorlage des Partners und besprechen allfällige Unterschiede. Die jeweiligen Verfasser des Textes untersuchen ihr Werk auf Ungenauigkeiten und zu verbessernde Formulierungen.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Französischer Text als Grundlage für das Einrichten der Räumlichkeiten</li> <li>• Schriftliche Anleitung zur Bedienung von „floorplanner“</li> </ul>

Bemerkungen	Wortschatz der Unité 11 im Lehrmittel Envol 8 (Vokabular: A la maison und Indicateurs de lieux) muss vor dem Beginn dieser Unterrichtssequenz vorhanden sein.
-------------	---

## Envol 8, Unité 11: Räume, Möbel und Ortsangaben benennen

### Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	<b>Einstieg:</b> LP stellt den Schülern die Idee von „floorplanner“ vor und führt die S+S in die grundlegenden Funktionsweisen des webbasierten Tools ein.	Beamer, IE
	PA	<b>Aufgabe:</b> S+S erhalten jeweils zu zweit einen französischen Text, welcher einen Raum beschreibt. Sie versuchen nun, die Wohnung anhand des Textes einzurichten. Als Hilfe dient ihnen die Anleitung, welche unten aufgelistet ist. Allenfalls könnte auch ein Wörterbuch verwendet werden.	PCs, IE, Text (description d'un appartement), Anleitung
	EA	<b>Hausaufgabe:</b> Als Hausaufgabe für die nächste Lektion, sollen die S+S selber einen raumbeschreibenden Text verfassen. Dabei wird der oben angegebene Wortschatz vorausgesetzt und angewandt.	
2	PA	<b>Aufgabe:</b> Die S+S lesen sich die raumbeschreibenden Texte (Hausaufgabe) gegenseitig vor. Die zuhörenden S+S versuchen das gehörte jeweils direkt auf „floorplanner“ einzurichten.	selbstgeschriebene Texte, PCs, IE, Anleitung
	PA	<b>Reflexion:</b> Die S+S vergleichen ihre eingerichtete digitale Version des Raumes mit der Raumbeschreibung des Partners. Zusammen werden Ungenauigkeiten, Unterschiede und zu verbessernde Formulierungen besprochen.	selbstgeschriebene Texte, PCs, IE, Anleitung
	PA	Nach einer halben Lektion wird gewechselt und das ganze nochmals durchgespielt.	selbstgeschriebene Texte, PCs, IE, Anleitung

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

## Envol 8, Unité 11: Räume, Möbel und Ortsangaben benennen

OS

### Auftrag

Richte mit dem Programm „floorplanner“ eine Wohnung so ein, wie es in dem Text beschrieben ist.

### Methode

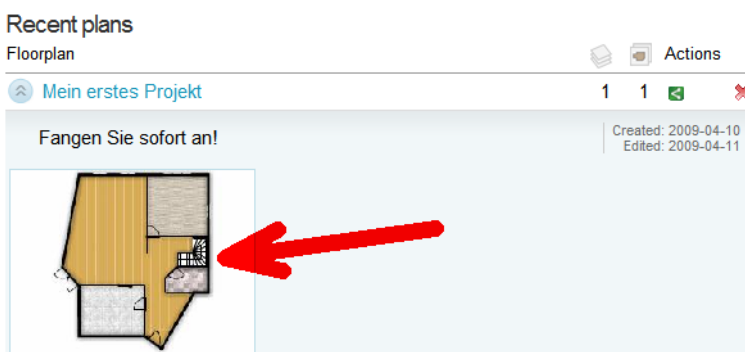
Mithilfe von „floorplanner“ wird eine Wohnung eingerichtet.

### Anleitung

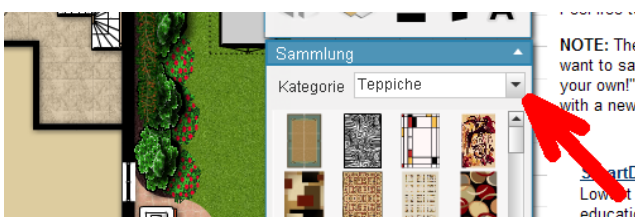
1. Öffne den Internetbrowser (Internet Explorer, Safari, Firefox, ...) und gib folgende Internetadresse ein: [www.floorplanner.com](http://www.floorplanner.com)
2. Klicke in der Menüleiste am oberen rechten Rand der Seite auf **Login**. Gib folgende Email-Adresse und folgendes Passwort ein:  
Email-Adresse: phsg2@trash-mail.com Passwort: 1234



3. Klicke nun auf die Abbildung der leeren Wohnung, damit du mit dem Einrichten derselbigen beginnen kannst.



4. Die verschiedenen Gegenstände, die du benötigst um die Wohnung einzurichten, sind verschiedenen Kategorien zugeordnet. Um diese zu wechseln klicke auf den Pfeil neben dem jeweiligen Kategoriebegriff. Tipp: Nehme per Klick das Häkchen im Kästchen **3D only** weg. Dadurch kannst du mehr Gegenstände auswählen.



5. Wenn du einen passenden Gegenstand gefunden hast, klicke mit der linken Maustaste auf diesen Gegenstand und ziehe ihn mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle in der Wohnung.



6. Falls du Gegenstände vergrössern, verkleinern, verschieben oder drehen willst, dann klicke mit der linken Maustaste auf den jeweiligen Gegenstand. An den viereckigen Eckpunkten kannst du die Grösse des Gegenstandes mit der gedrückten linken Maustaste verändern. Mit den seitlichen Pfeilen kannst du die Objekte drehen und wenn du sie in der Mitte anklickst kannst du sie, ebenfalls mit gedrückter linker Maustaste, verschieben.



7. Wenn du Gegenstände löschen willst, dann klicke zuerst mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und danach abermals mit dieser Taste auf das Abfalleimersymbol in der kleinen Menüleiste.



8. Vergleiche deine Wohnung auf „floorplanner“ mit derjenigen die im Text beschrieben ist. Wie genau ist deine Umsetzung? Um eine Lösungsmöglichkeit ansehen zu können musst du ein neues Internetfenster öffnen und erneut auf die Homepage [www.floorplanner.com](http://www.floorplanner.com) gehen. Logge dich diesmal unter der Email-Adresse **phsg@trash-mail.com** ein. Das Passwort ist auch hier **1234**. Nachdem Vergleich kannst du das Programm schliessen. Speichern ist leider nicht möglich.