

Realzimmer

Steckbrief

	<p>Lernbereich Umgang mit webbasierten Tools, kreatives Arbeiten (Lernbereich ICT)</p> <p>Fachbereich Gestalten, Mathematik</p> <p>Grobziel (ICT) ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen</p> <p>Grobziel (Fachbereich Gestalten) Auf verschiedene Lebensräume gestalterischen Einfluss nehmen. Lebensraum gestalten, indem sie eigene Möglichkeiten kreativen Handelns erproben. Mit Grössen die Umwelt erfassen</p>
Autor / Autorenteam	Elias Hohl, Sultan Malik
ICT-Voraussetzungen	Internetkenntnis, Standardbrowser
Software	keine!
Zeitbedarf	2 Lektionen
Zielsetzung	Gestalten des eigenen Zimmers der Schüler
Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Einführung Die SuS 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: - Grösse/Form des eigenen Zimmers wählen - Zur Verfügung stehendes Material (Tische, Sofas, ...) einfügen</p> <p>Die Schüler arbeiten alleine, da so jeder individuell das eigene Traumzimmer – Traumhaus erstellen kann.</p> <p>Reflexion Jeder SuS sieht ein, dass es vorteilhaft ist mit diesem Programm zu arbeiten, da man einerseits sehr viel Zeit spart, andererseits ist das Ganze visuell aufgrund der 3D- Funktion sehr hilfreich.</p>
Zusatzmaterial	keines
Bemerkungen	Jeder Schüler braucht einen eigenen PC während des Informatikunterrichts. Die Skizze für das eigene Zimmer sollte im Vorfeld als HA erstellt werden.

Realzimmer

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
0	EA	Hausaufgabe auf die nächste Lektion: Macht von eurem Zimmer eine Skizze (schriftlich) und bringt diese mit. Auf dieser Skizze sollte der ungefähre Umriss des Zimmers, Inhalte wie Möbel & Pflanzen enthalten sein. Messt die Zimmerumrisse genau ab.	Papier, Massstab
1	EA	Gemeinsame Einführung mit der ganzen Klasse, da das Programm auch auf Englisch ist. Die LP zeigt folgende Vorgänge vor, die die SuS kurz nachmachen sollten. Fenster einfügen Wände einzeichnen Innen-Aussenansicht wechseln Pflanzen einbringen Gartenfläche ansetzen 2D/3D anzeigen Snapshot einrichten	PC, BEA, Internet
2	PA EA	Verarbeitet die Daten eurer Zimmer nun mit dem Autodesk Homestyler und zeichnet alles massstabsgetreu. Speichern der Bilder der SuS. Lösen der Aufgaben zum eigenen Zimmer.	PC, BEA, Internet Papier, TR

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

Realzimmer

Auftrag

Zeichne dein Zimmer online mit dem AutodeskStyler und löse die Aufgaben im Anschluss. Was gefällt dir nicht an deinem Zimmer? Was würdest du anderst machen? Kannst du so gut lernen?

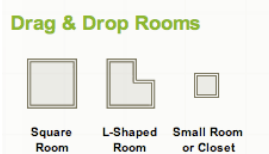
Methode

Du zeichnest dein Zimmer mit Hilfe des AutodeskStylers auf der Webseite:

<http://www.homestyler.com/designer>

Anleitung

1. Öffne die Webseite: <http://www.homestyler.com/designer>
2. Schliesse das POP-Up Fenster
3. Wähle bei "Drag & Drop Rooms" deine passende Zimmerform aus und ziehe sie mit der Maus auf den Raster.



4. Stelle die Masseinheit beim Raster von "ft" in "m" um. Wenn du wissen willst wie lange die Wände sind, klicke auf das Symbol rechts davon.



5. Um auf eine 3D-Ansicht zu wechseln, klicke auf das folgende Symbol:

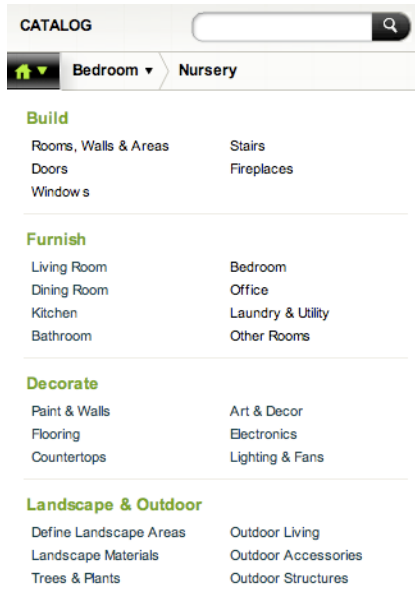


Beachte, dass du gewisse Elemente nur in der 2D-Ansicht bearbeiten kannst. Zum Beispiel kannst du die Längen deines Zimmers nicht in der 3D-Ansicht ändern.

6. Um weitere Details hinzuzufügen, klicke auf das folgende Symbol:



7. Hier findest du eine Gesamtübersicht von allen Materialien / Gegenständen die du verwenden kannst.



8. Wenn du dein Zimmer fertig gestaltet hast, stelle auf die 3D-Ansicht um und mache einen Snapshot von deiner Arbeit. Klicke dazu auf "Snapshots" und wähle "Basic Snapshot". Zentriere nun dein Zimmer in die Mitte des Bildes und bestätige das Foto mit dem grünen Button.

Erweiterte Möglichkeiten

Wenn du willst, kannst du dich kostenlos anmelden und aus deinem Zimmer eine 360°-Darstellung machen lassen. Dies kannst du unter der Rubrik "Snapshots" , "360-Panorama" finden.

Aufgaben

1. Berechne das Volumen von deinem Zimmer.
2. Nimm an, dass du während dem Schlafen etwa 280 Liter pro Stunde zum Atmen brauchst. Reicht dann die Luft in deinem Zimmer aus oder solltest du das Fenster öffnen?

Anmerkung: Die Fenster und Türen in einem Wohnhaus sind nie ganz luftdicht, so dass du das Fenster auch geschlossen lassen könntest und nicht erstickst.

3. Du lässt deine Wände mit deiner Lieblingsfarbe neu streichen. Der Maler trägt dick auf und streicht nun die Wand. Wie viele Liter Farbe muss er vorher einkaufen?