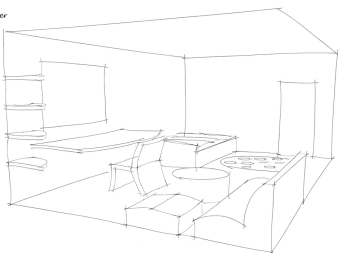


## Traumzimmer und SketchUp

Mein Traumzimmer



### Material

- + Kartonschachteln, Papier
- + Textilien
- + Kleinmaterial wie Korkzapfen, Zahnstocher, Trinkhalme, Klebeband, Styroporresten, Recyclingmaterial

## Bauen und Wohnen

## Aufgabenstellung

Stelle dir dein Traumzimmer vor! Wie wäre es perfekt eingerichtet? Gestalte mit einer Kartonschachtel und sonstigem Material, welches du zur Verfügung hast, ein Modell dieses Traumzimmers. Entwirf, zeichne und plane zuerst auf Papier deine Vision. Erprobe verschiedene Materialien auf deren Eignung und Wirkung. Versuche die Ergebnisse dann im Modell umzusetzen. Vielleicht lassen sich die Eltern mit einem tollen Modell auch für eine Neugestaltung des Zimmers überzeugen.

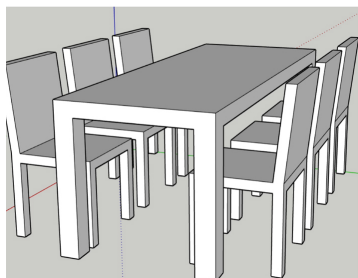
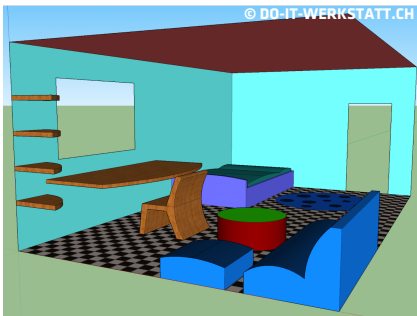
### Kompetenzstufe

- + Vorstellungen und Visionen entwickeln können und diese im Modellbau mit geeigneten Materialien planen und umsetzen können.
- + Ausgehend von der eigenen Raumsituation persönliche Bedürfnisse im Wohnbereich analog und digital umsetzen können.
- + Wirkungen von Materialien und Oberflächen beurteilen und gezielt in der Gestaltung umsetzen können.

### Tüftelidee \*\*\*

- + Falls du das Programm Sketchup schon kennst: Zeichne mit Sketchup ein Modell dieses Traumzimmers.
- + Wenn du das Programm nicht kennst: Versuche mit Hilfe des Begleitvideos dein Traumzimmer zu variieren, indem du mit Formen und Farben, Materialien und Oberflächen spielst.

## Traumzimmer und SketchUp



### Bildlegende

- + Das Zeichenprogramm SketchUp ist geeignet für Schülerinnen und Schüler. Das Programm ermöglicht, Vorstellungen zu konkretisieren und Pläne von Projekten zu erstellen.

## Bauen und Wohnen

## Hinweise

- + Mit einer Internetrecherche resp. Bildersuche lassen sich inspirierende Beispiele und Bilder finden. Gerade in der Zeit von Fernunterricht wird das eigene Zimmer ein wichtiger Ort.
- + Die Schülerinnen und Schüler sollen ausgehend von Materialien, eigenen Bedürfnissen und ihren Recherchen ihre Vorstellungen beschreiben und durch Analysen, Experimente und/oder Modellen klären.
- + Erst nach diesem Prozess ist es sinnvoll, mit der definitiven und individuellen Umsetzung zu beginnen.
- + Im Sinne von fächerverbindendem Unterricht können Grundlagen des Zeichenprogramms SketchUp in den Fächern «Medien und Informatik» oder «Bildnerisches Gestalten» erarbeitet werden.

### Hinweise zur Tüftelidee

- + Sketchup ist ein frei verfügbares Zeichenprogramm mit Mentorfunktion: Das heisst alle Zeichenwerkzeuge sind mit dieser Funktion verständlich erklärt.