**Кейс « Интерьер и планировка кухни - столовой».**

**О кейсе**

Ознакомить с профессией дизайнер интерьера.

Итогом будет создание кухни - соловой в программе Sweet Home 3D.

**Категория кейса**

Вводный.

**Примерный возраст обучающихся** -10 -11 лет

**Место в структуре программы:**

Автономный.

**Количество академических часов, на которые рассчитан кейс:**

2 часа.

**Учебно-тематическое планирование:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Блок 1.** | |
| **Предполагаемая продолжительность** | **Цель блока** |
| 5 мин. | Проверка готовности к уроку, готовность оборудования к работе. |
| Что делаем:  Повторяем правила техники безопасности при работе с персональными компьютерами, включаем ПК. | |
| **Блок 2.** | |
| **Предполагаемая продолжительность** | **Цель блока** |
| 20 мин. | Введение в тему кейса.  -посмотреть презентацию «Современная кухня»  - познакомить с интерфейсом программы Sweet Home 3D |
| Что делаем:  Смотрим презентацию «Современная кухня», какие есть типы кухонь, оборудование и меблировка. Обсуждаем, что понравилось, что не понравилось. Какая кухня или отдельные предметы мебели понравились и хотели бы их использовать.  Запускаем программу Sweet Home 3D. Через интерактивную доску пошагово вместе с учителем создаем комнату (кухню), стены. | |
| **Блок 3.** | |
| **Предполагаемая продолжительность** | **Цель блока** |
| 40 мин. | Выполнение дизайн проекта «Интерьер кухни – столовой», практическая часть. |
| Что делаем:  Дети наполняют комнату (кухню) оборудованием и мебелью. Приложение №1 Инструкция для обучающихся. Осуществление учебных действий по учебному плану. Помогаю, оказываю помощь при затруднении. | |
| **Блок 4.** | |
| **Предполагаемая продолжительность** | **Цель блока** |
| 20 мин. | Представление (демонстрация конечного результата) кухни – столовой. |
| Что делаем:  Выводим на интерактивную доску изображение кухни. Обучающийся представляет свою кухню перед классом. | |
| **Блок 5.** | |
| **Предполагаемая продолжительность** | **Цель блока** |
| 5 мин. | Анализ типичных ошибок, раскрытие их причин, общая оценка урока. |
| Что делаем:  На этом этапе обсуждаем, достигнута ли цель урока, получились ли кухни, что было сложным. | |

**Предполагаемые результаты обучающихся:**

**Артефакты:** Создают кухню – столовую в программе SweetHome 3D.Получают индивидуальное фото своей кухни.

**Softskills:**

Развитие креативного и критического мышления.

Индивидуальная работа.

Умение представить и отстоять свою точку зрения.

**Hardskills:**

1. Расширение навыков работы в SweetHome3D
2. Умение грамотно подбирать цветовую гамму
3. Приобретение навыков композиции

***Дополнительно (вариативная часть)***

**Руководство наставника**

**Текст – легенда кейса**

На базе отдыха построили три новых коттеджа. База отдыха находится на берегу озера. Основными туристами (отдыхающими) являются люди, которые приехали на рыбалку или покататься по озеру. В три коттеджа нужно спроектировать кухни – столовые, так чтобы они были удобными, современными. Давайте представим, что нам пришел заказ на оформление интерьера кухни в коттедже.

Сегодня выполним практическую работу по проектированию с помощью программы SweetHome 3D. С помощью её можно расставить в помещении с заданными размерами мебель, выбрать цвет и размеры, посмотреть, как будет выглядеть будущая кухня с разных сторон. Кроме того, эта программа позволяет создать похожее на фотографию изображение готового проекта кухни. Используя данную программу, можно создавать интерьер жилого дома или отдельных комнат. В программе имеется каталог предметов мебели и других деталей интерьера.

**Материалы в помощь:**

- http://www.sweethome3d.com/ru/

Инструкция:

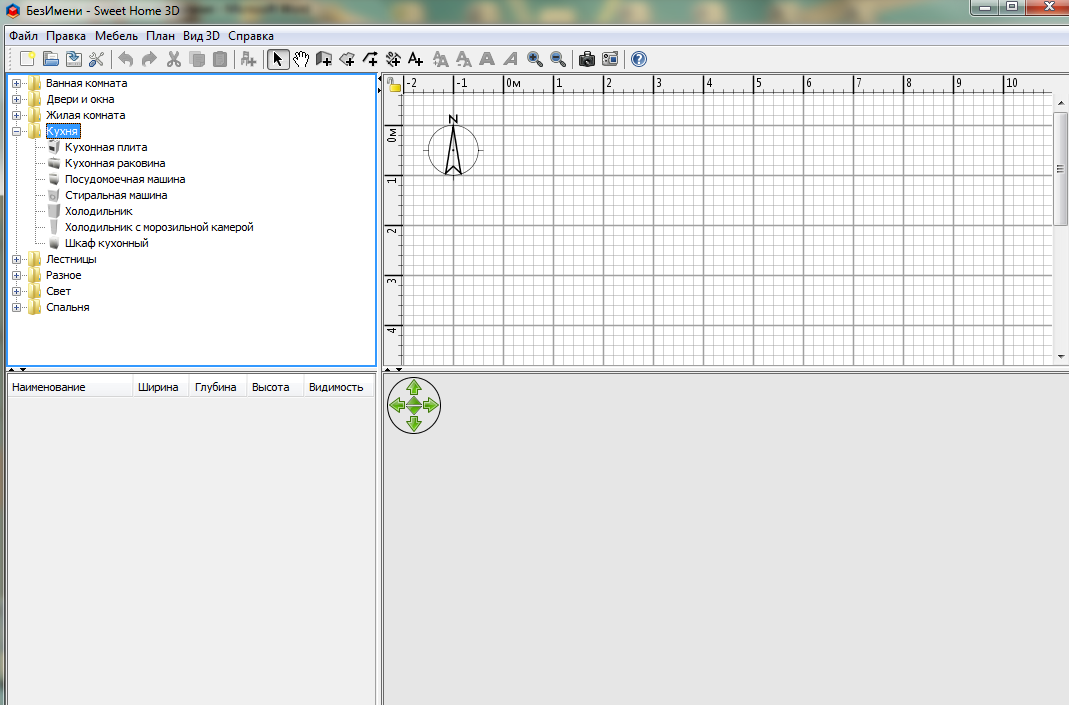
Рассмотрим интерфейс программы. Рабочее окно программы делится на 4 части.

**Первая часть** – библиотеки, которая содержит каталог образцов мебели, расположенных по категориям.

**Вторая часть** – список объектов, то есть список образцов мебели, используемых в проекте.

**Третья область** – окно проекции. Оно предназначено для разработки плана помещения и расстановки мебели. Окно проекции представляет собой план помещения**.**

**Последняя** часть – окно трёхмерного вида. В нём будет отображаться интерьер в виде трёхмерного изображения, то есть конечный результат работы.



**Начальный этап работы** – прорисовка стен комнаты.

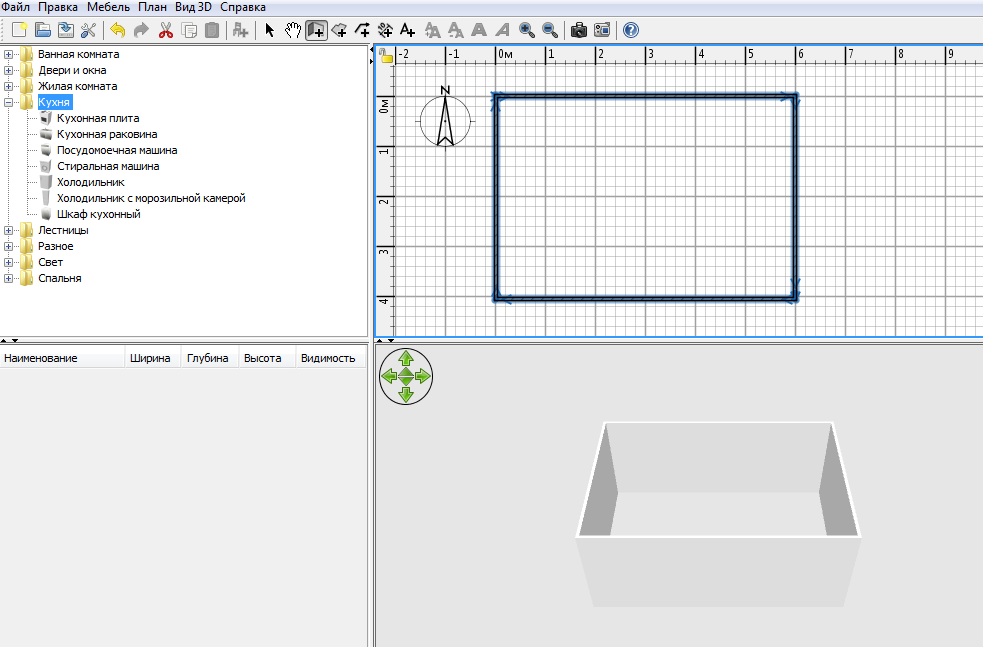
Для того, чтобы нарисовать план комнаты, необходимо знать её реальные размеры: периметр комнаты, высоту стен, на каком расстоянии расположены окна и двери и их размеры. Для прорисовки периметра комнаты на плане нужно выбрать инструмент «**Создать комнату»**. Чтобы нарисовать периметр комнаты, нужно щелкнуть в ее предполагаемых углах в окне проекции. Далее необходимо нарисовать стены. Для начала настраиваются параметры стен.

**Текущий инструктаж** заключается в обходе рабочих мест и контроле за работой учеников. При этом учитель проверяет правильность выполняемых приемов, указывает на недостатки, дает дополнительные пояснения, осуществляет показ и т.д. Учитель оказывает помощь, корректирует действия обучающихся. Обратить внимание на инструкционные карты.

**Учитель:-** В **команде меню Файл / «Настройки»** на экране появляется диалоговое окно. Используя предложенные настройки, можно изменить штриховку новых стен, задать толщину стен (по умолчанию задана толщина 7,5 см), задать высоту стен. Для рисования стен используется инструмент **«Создать стены».** В окне проекции стены обозначаются штриховкой, а в окне трёхмерного вида прорисована трёхмерная модель прямоугольного помещения со стенами.

**- Не забывайте в процессе работы постоянно сохранять ваш проект**, используя кнопку «Сохранить» план на панели инструментов.

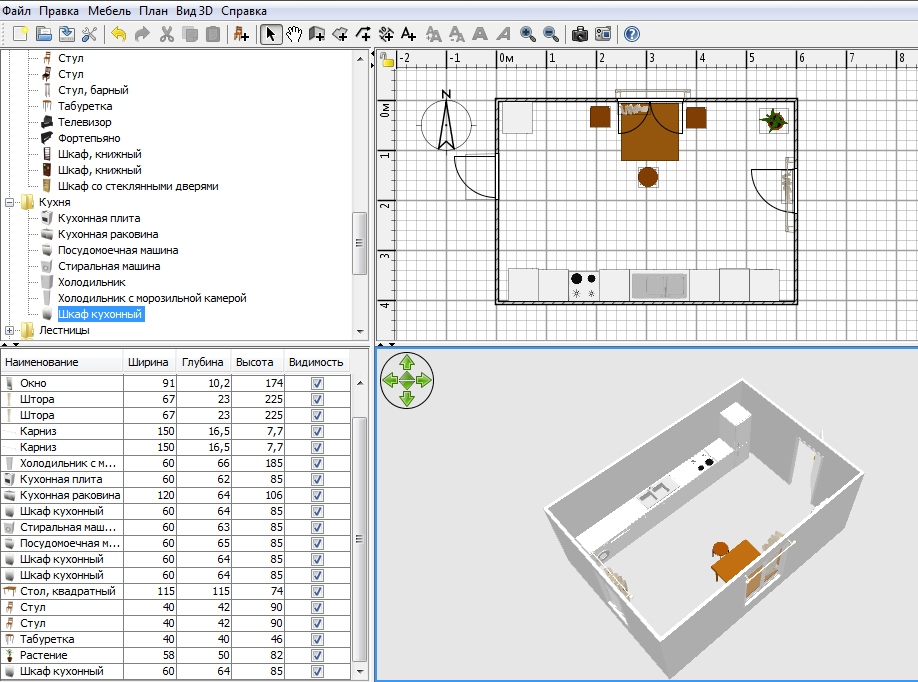
Учащиеся выполняют создание плана комнаты и прорисовку стен.



**Учитель:** Теперь добавим двери и окна в созданную вами комнату. Сначала установим дверь. Для этого, во-первых, необходимо выбрать инструмент «Выбор объектов» на плане. Во-вторых, в окне «библиотек» открыть библиотеку «Двери и окна», в которой содержится несколько образцов различных дверей и окон. Нажав и удерживая клавишу мыши на выбранной модели, можно перетащить дверь на нужную стену. Прежде чем отпустить клавишу, необходимо обратить внимание на размерные линии, использующиеся для установки двери в соответствии с планом комнаты.

Настройка параметров двери – следующий шаг. После установки двери в стену, в окне списка объектов появляется строка Дверь открытая. В этой строке указаны размеры объекта (в данном случае – двери), которые можно изменить, дважды щёлкнув мышью на строке «Дверь» и в появившемся окне изменить размеры. Аналогичным образом добавляются и изменяют свои размеры окна.

**Учитель**: Следующим этапом нашей работы является окраска стен, пола и потолка. Для того чтобы произвести окраску стен и пола, необходимо дважды щёлкнуть мышью внутри комнаты на плане в окне проекции. В результате должно появиться диалоговое окно«Изменить комнату». В появившемся диалоговом окне необходимо задать параметры.



**Учитель:** Наконец, в подготовленную комнату мы можем добавить мебель и предметы интерьера. Сначала необходимо открыть библиотеку «Жилая комната». Затем нужно найти модель выбранного предмета мебели и перетащить её на план комнаты в окне проекции, и далее, не отпуская левую клавишу мыши, переместить его в нужную часть комнаты. Мебель не всегда может быть расположена в комнате под нужным углом, поэтому предметы мебели можно поворачивать, а также отражать зеркально, для чего существуют специальные инструменты.

Теперь вам необходимо выполнить визуализацию трёхмерного вида, то есть, как интерьер кухни будет выглядеть в реальной жизни. Для этого в меню Вид 3D выполните команду **«Создать фото».** В открывшемся диалоговом окне задайте размеры создаваемого изображения в пикселях. Созданную картинку сохраните в виде графического файла на диске компьютера.

Обучающиеся выполняют визуализацию трёхмерного вида помещения и сохранение графического файла.

- -Что вы узнали нового, чему научились на этом уроке?

-Какие затруднения возникли у вас в ходе работы с программой SweetHomе?

**Обратить внимание:**

-Рекомендуется следить, чтобы все участники были вовлечены в процесс работы.

- Следите за масштабом выбранной мебели.

**Для наставника:**

Подготовить демонстративный материал (слайд – презентация «Современная кухня», как наглядное пособие, какие могут быть кухни.

**Руководство для обучающегося**

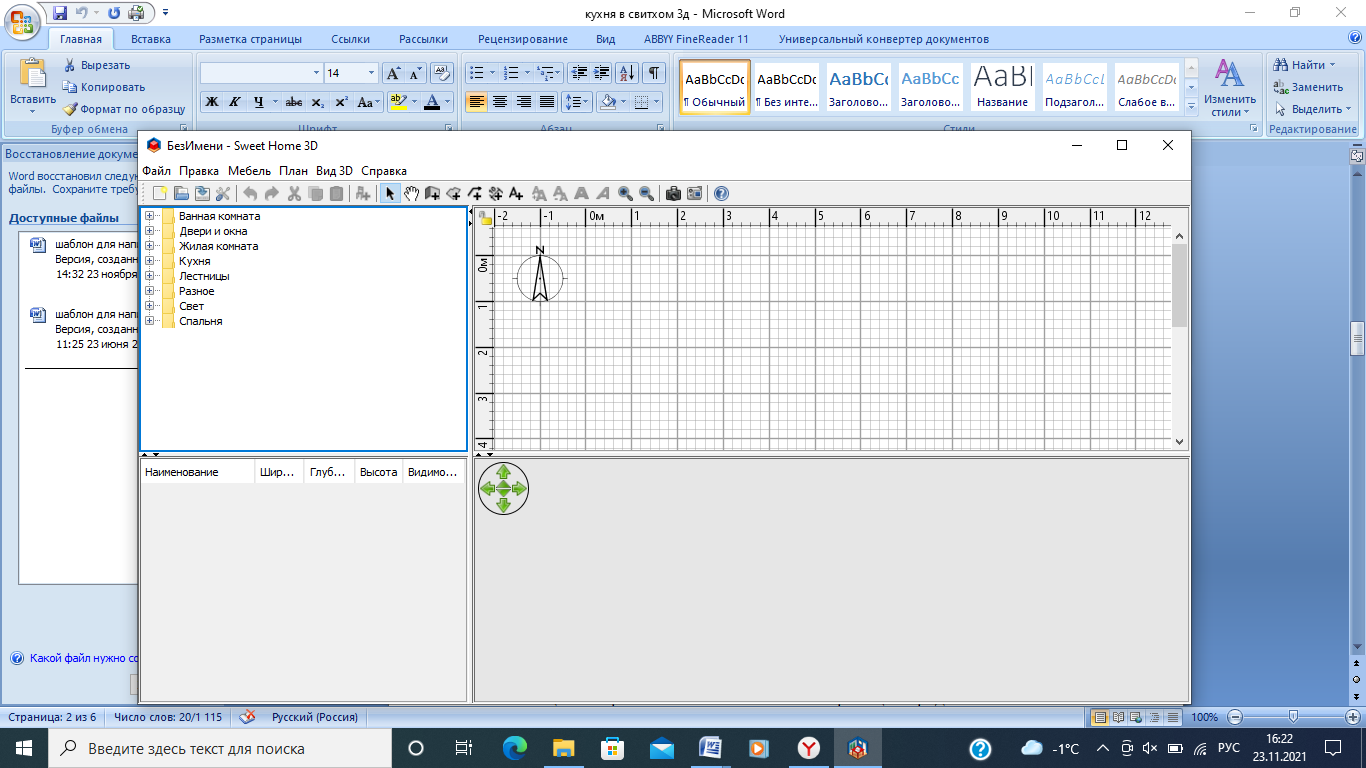
**Текст-легенда кейса**

На базе отдыха построили три новых коттеджа. База отдыха находится на берегу озера. Основными туристами (отдыхающими) являются люди, которые приехали на рыбалку или покататься по озеру. В три коттеджа нужно спроектировать кухни – столовые, так чтобы они были удобными, современными. Давайте представим, что нам пришел заказ на оформление интерьера кухни в коттедже.

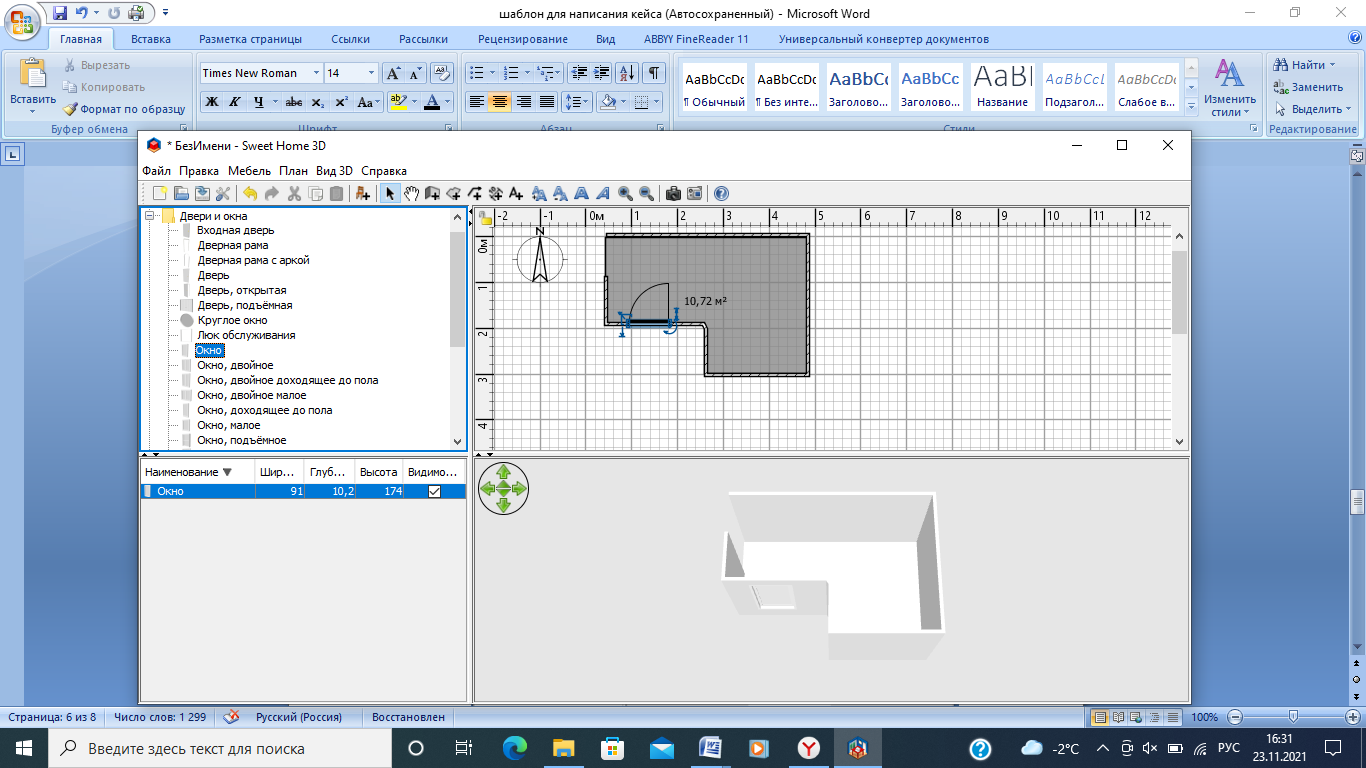
Сегодня выполним практическую работу по проектированию с помощью программы SweetHome 3D. С помощью её можно расставить в помещении с заданными размерами мебель, выбрать цвет и размеры, посмотреть, как будет выглядеть будущая кухня с разных сторон. Кроме того, эта программа позволяет создать похожее на фотографию изображение готового проекта кухни. Используя данную программу, можно создавать интерьер жилого дома или отдельных комнат. В программе имеется каталог предметов мебели и других деталей интерьера.

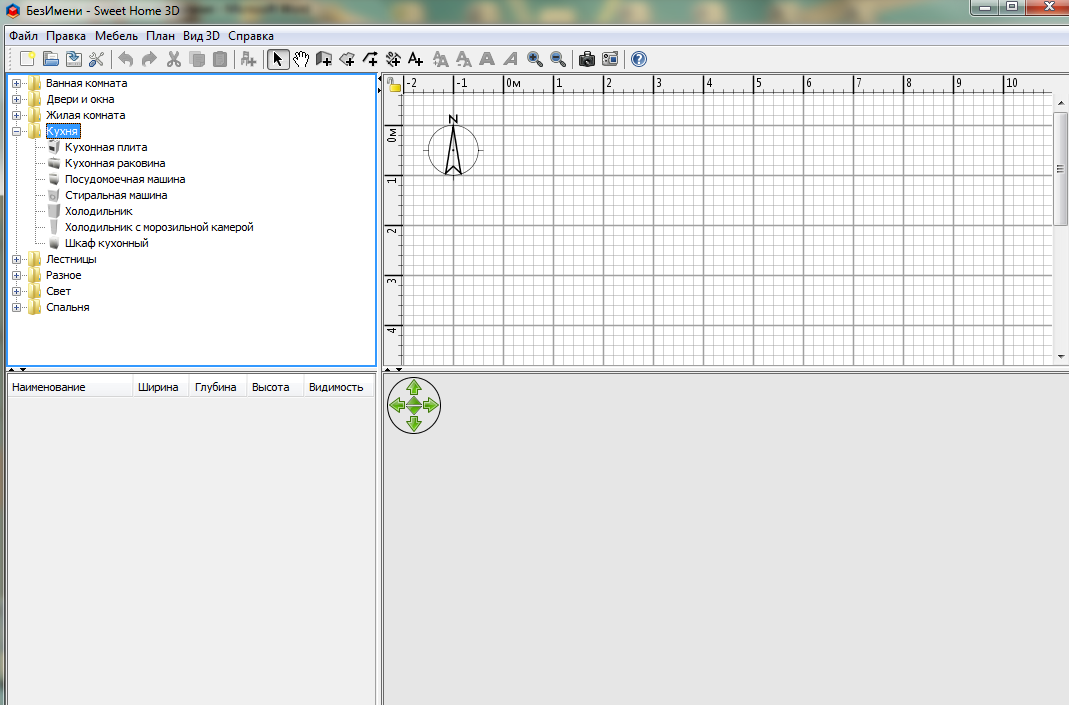
ИНСТРУКЦИЯ:

Рабочее окно программы делится на 4 части.

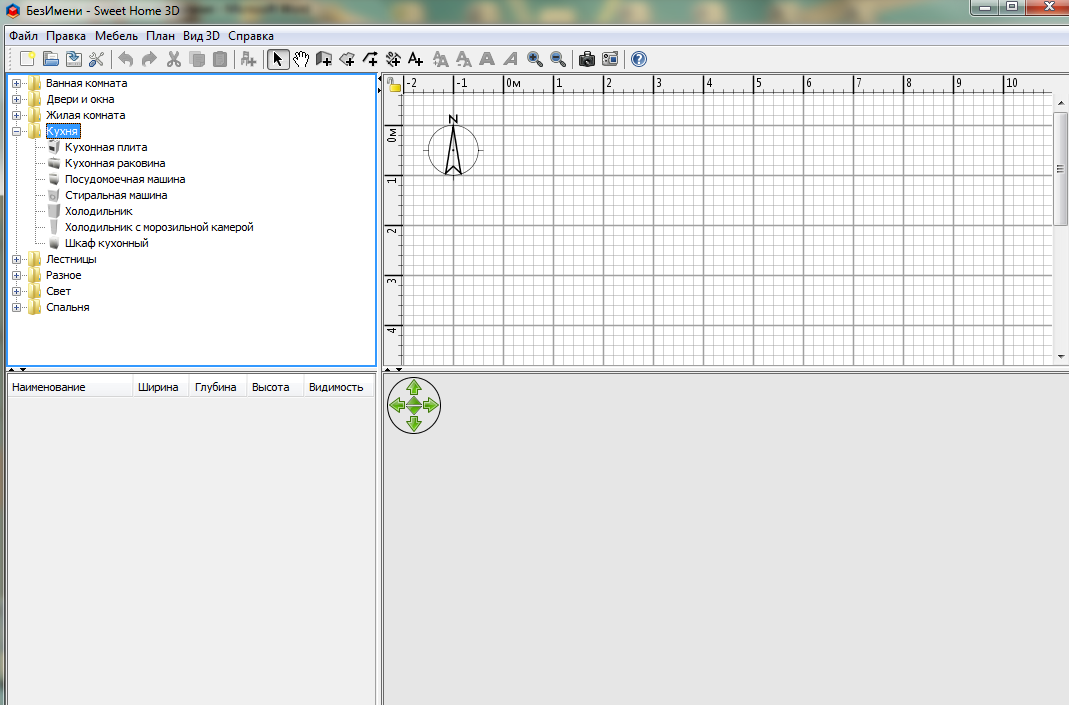
**Первая часть** – библиотеки, которая содержит каталог образцов мебели, расположенных по категориям. 

**Вторая часть** – список объектов, то есть список образцов мебели, используемых в проекте.



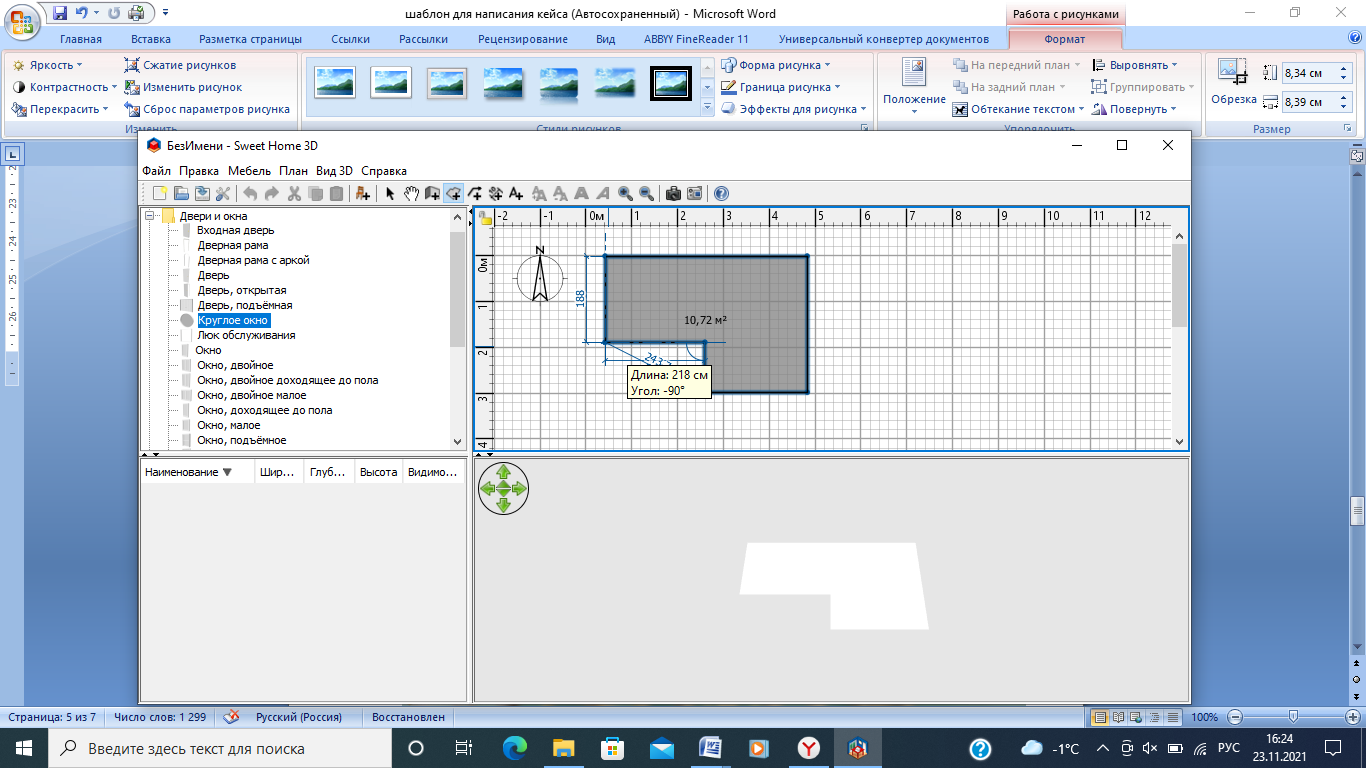
**Третья область** – окно проекции. Оно предназначено для разработки плана помещения и расстановки мебели. Окно проекции представляет собой план помещения**. **

**Последняя** часть – окно трёхмерного вида. В нём будет отображаться интерьер в виде трёхмерного изображения, то есть конечный результат работы.



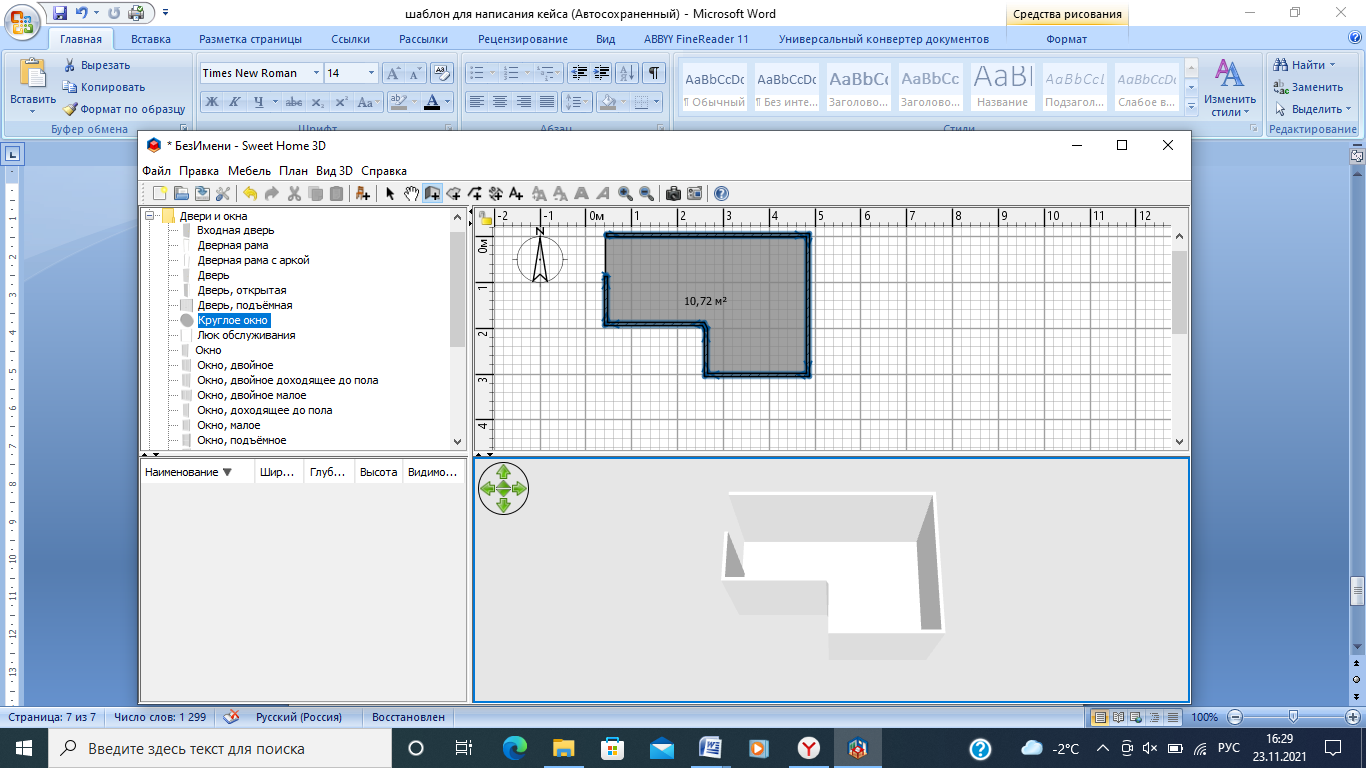
**Начальный этап работы** – прорисовка стен комнаты.

Для того, чтобы нарисовать план комнаты, необходимо знать её реальные размеры: периметр комнаты, высоту стен, на каком расстоянии расположены окна и двери и их размеры. Для прорисовки периметра комнаты на плане нужно выбрать инструмент «**Создать комнату»**. Чтобы нарисовать периметр комнаты, нужно щелкнуть в ее предполагаемых углах в окне проекции. Далее необходимо нарисовать стены. Для начала настраиваются параметры стен.



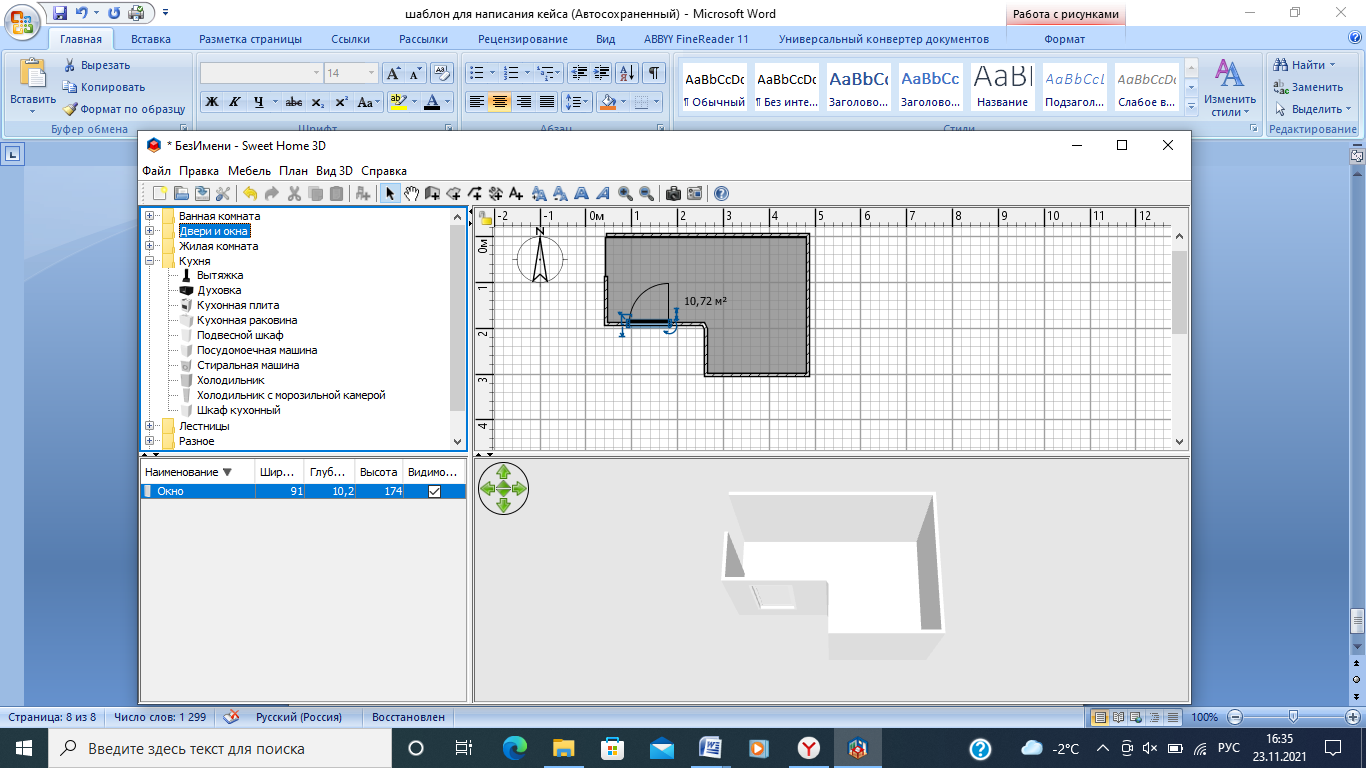
**Текущий инструктаж** заключается в обходе рабочих мест и контроле за работой учеников. При этом учитель проверяет правильность выполняемых приемов, указывает на недостатки, дает дополнительные пояснения, осуществляет показ и т.д. Учитель оказывает помощь, корректирует действия обучающихся. Обратить внимание на инструкционные карты.

**Учитель:-** В **команде меню Файл / «Настройки»** на экране появляется диалоговое окно. Используя предложенные настройки, можно изменить штриховку новых стен, задать толщину стен (по умолчанию задана толщина 7,5 см), задать высоту стен. Для рисования стен используется инструмент **«Создать стены».** В окне проекции стены обозначаются штриховкой, а в окне трёхмерного вида прорисована трёхмерная модель прямоугольного помещения со стенами. 



После установки стен, делаем окна, двери (из библиотеки).

**- Не забывайте в процессе работы постоянно сохранять ваш проект**, используя кнопку «Сохранить» план на панели инструментов.



Создаем кухню – столовую. В библиотеке находим кухню, нажимаем на **+**, выбираем из предлагаемого списка мебель.

**Жизненный цикл:**

Учащиеся после создания комнаты с учителем, выбирают оборудование, мебель из библиотеки, располагают его по своему усмотрению (желанию). По необходимости меняют масштаб. Решают цветовое соотношение стен, пола, мебели.