

5

Loger confortablement des étudiants

Aménagement d'une chambre



mardi 2 mars 2021

Thématique	Attendus de fin de cycle	N°	Compétences	Socle	Parcours
2 Les objets techniques, les services et les changements induits dans la société.	2.2 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés.	2.2.2	Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.	2	A

Dom.	Items	Compétences travaillées
2	Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	S'approprier des outils et des méthodes
2	Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	Mobiliser des outils numériques

PREREQUIS :	• Dimensions des chambres élèves - DM -
DUREE :	• 1 heure 30 environ
SUPPORTS :	
DOCUMENTS :	• /
AUDIO-VISUELS :	• Vidéo démonstration
AUTRES :	• Sweet Home 3D
BIBLIOGRAPHIE :	• /
LIENS :	• /

BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

Type	Intitulé / Description	Ilot/Ind/Classe	Comp.	Durée
Présentation	Présentation de la séance. Visualiser la vidéo de présentation	Classe		10 mn
Activités	1. Découvrir l'interface du logiciel Sweet Home 3D Démarrer le logiciel et découvrir l'interface.	Ilot	2.2.2	5 mn
	2. Créer et aménager un logement En suivant le tutoriel, créer et aménager un logement simple.	Ilot	2.2.2	30 mn
	3. Créer et aménager votre chambre. En possession des relevés effectués dans sa chambre - DM—, aménager et améliorer son intérieur.	Ilot	2.2.2	45 mn

Aménagement d'une chambre

Présentation de l'activité

L' aménagement intérieur d'une habitation est désormais à la portée de tous grâce à des logiciels simples d'utilisation.

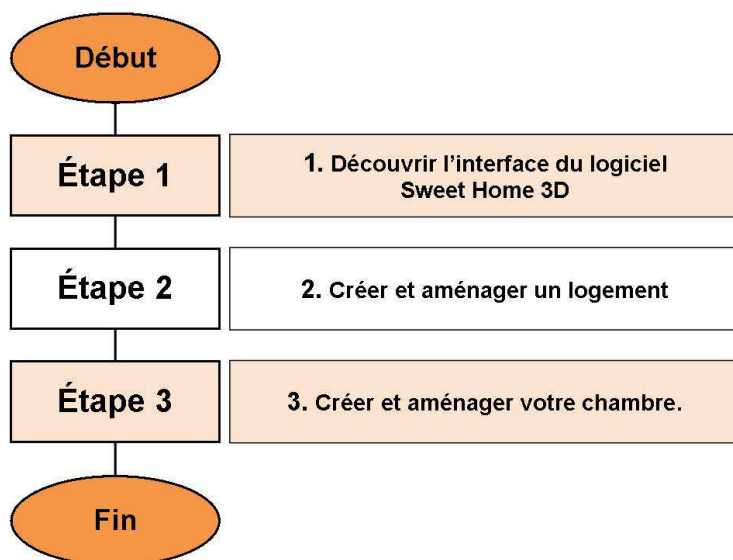
Il faut cependant avoir au préalable réalisé des relevés de dimensions et analysé les différents éléments - portes, fenêtres, éléments de mobilier ... - qui composent l'habitation.

Après avoir découvert le fonction du logiciel **Sweet Home 3D**, vous allez, à partir des caractéristiques de votre chambre, réaliser l'aménagement de cette pièce.



Déroulement de l'activité

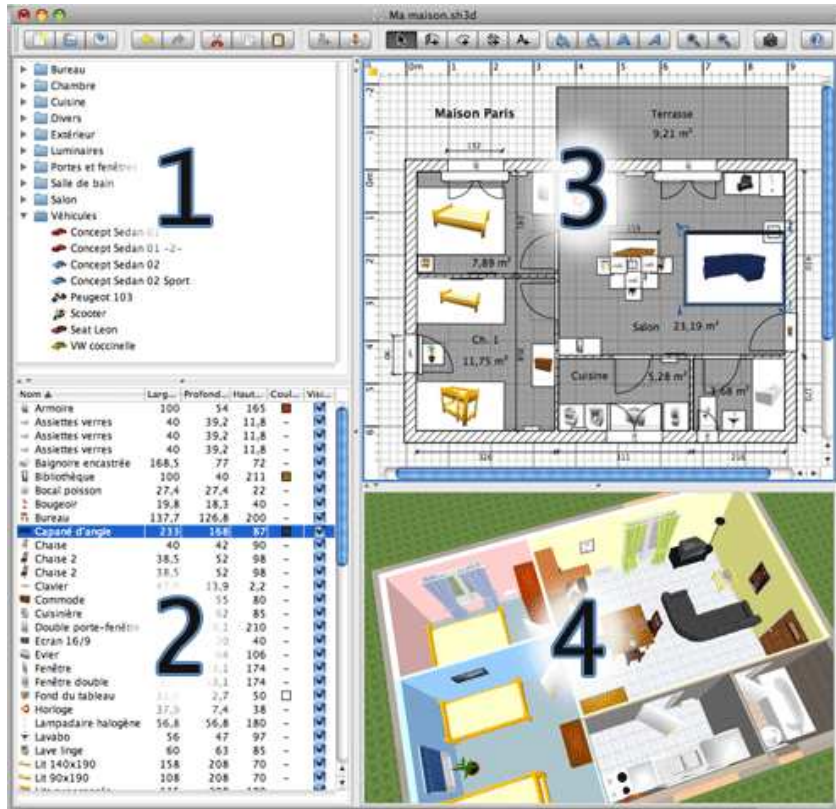
L'activité comporte plusieurs étapes à réaliser dans l'ordre chronologique.



1. Découvrir l'interface du logiciel Sweet Home 3D.

1.1 A partir du bureau, lancer le logiciel Sweet Home 3D

Sweet Home 3D permet de créer et d'éditer l'aménagement intérieur d'un logement. Il comporte 4 zones.



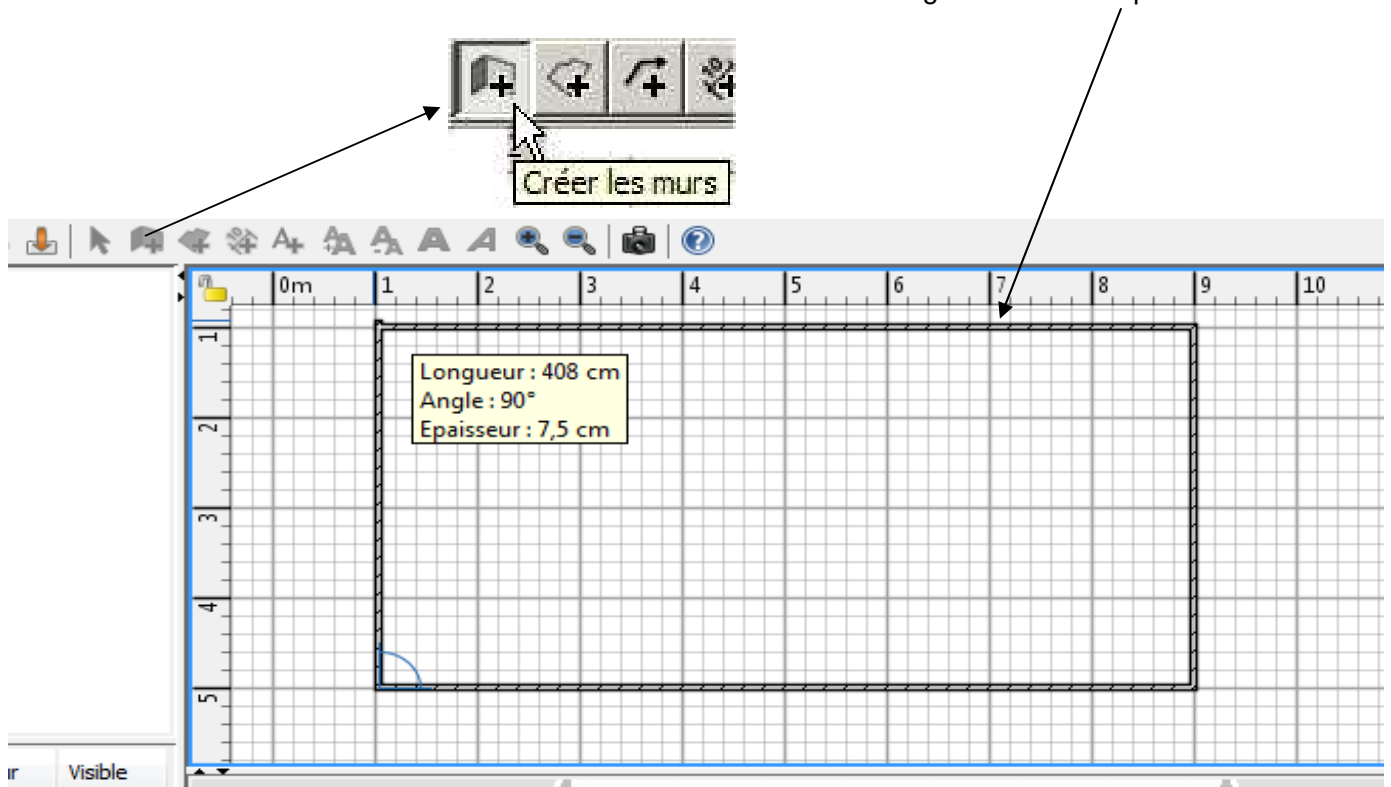
Légende

- 1. Catalogue des meubles :** Ce catalogue est organisé par catégories et contient tous les meubles et les objets que vous pouvez ajouter à l'aménagement de votre logement.
- 2. La liste des meuble du logement :** Cette liste contient tous les meubles de votre logement y compris les portes et les fenêtres.
- 3. Le plan du logement :** Ce panneau affiche votre logement vue de haut.
- 4. La vue 3D du logement :** Ce panneau affiche votre logement en 3D.

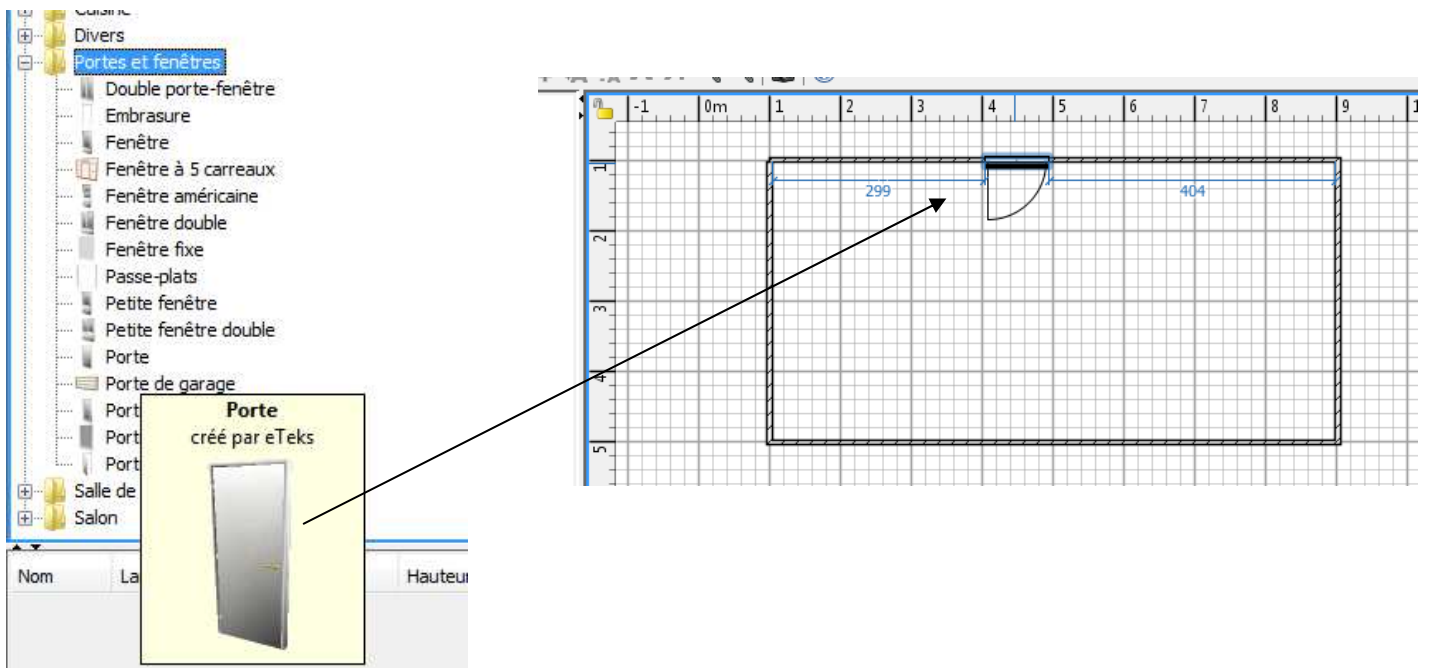
1.2 Noter dans votre cahier le nom des 4 zones du logiciel Sweet Home 3D

2. Créer et aménager un logement.

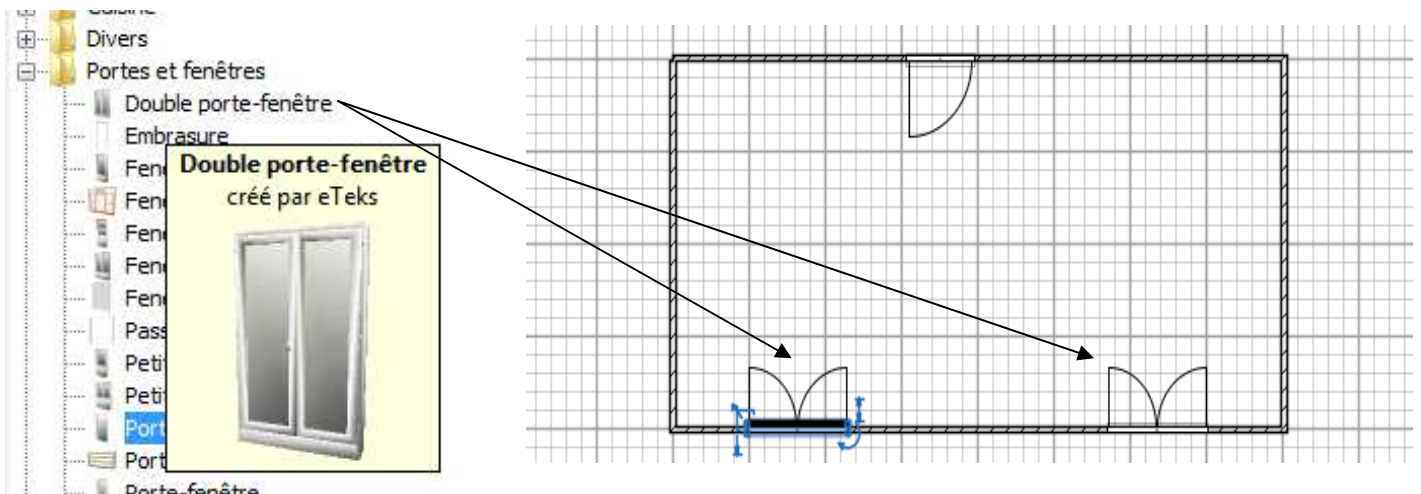
2.1 Sélectionner l'outil **Créer les murs** et tracer un rectangle de 8 mètres par 4 mètres



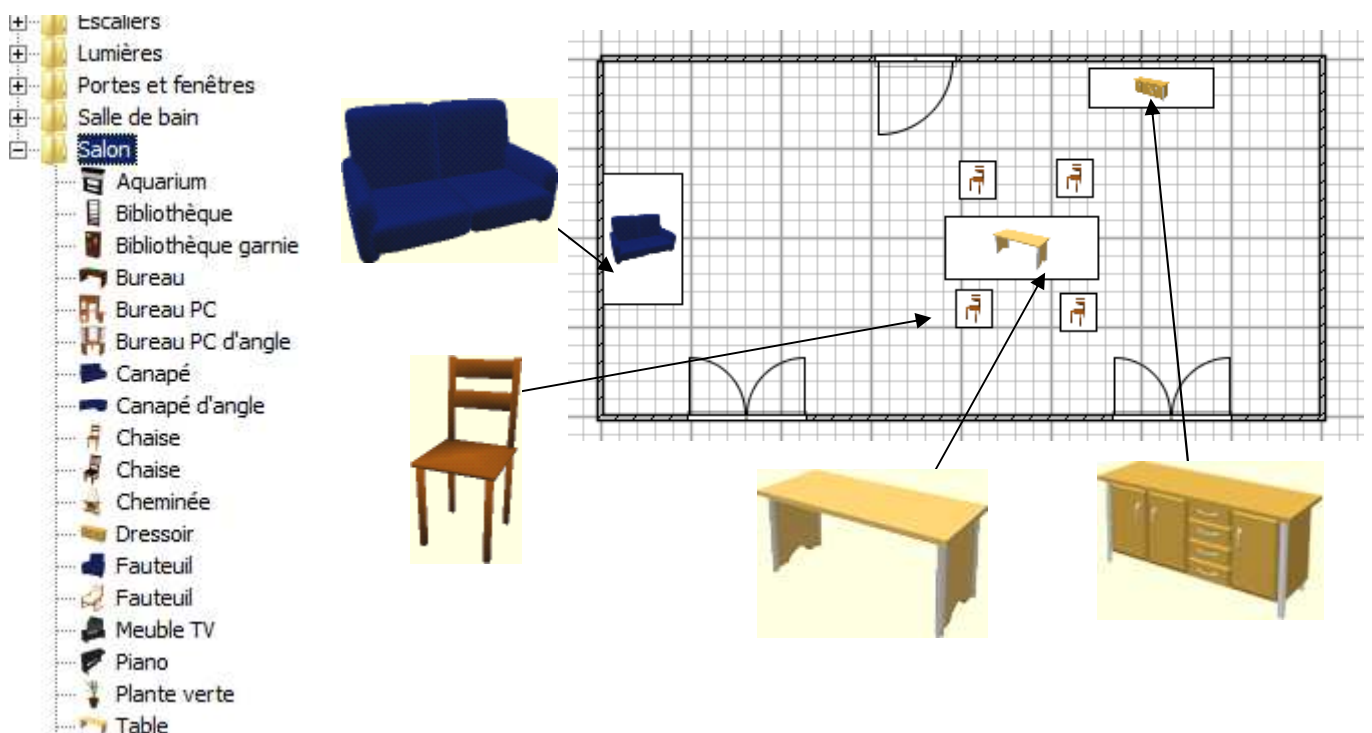
2.2 Ajouter une **porte** en la faisant glisser sur le plan



2.3 Ajouter deux **double porte-fenêtres** en les faisant glisser sur le plan.



2.4 Depuis le menu **Salon**, ajouter un **dressoir**, un **canapé**, une **table** et 4 **chaises**.



2.5 Cet aménagement est terminé. Vous pouvez visualiser votre logement dans la vue 3D.

Appeler le professeur pour valider votre travail.

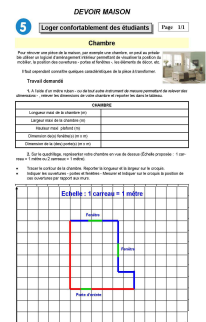


3. Créer et aménager votre chambre.

En possession des dimensions de votre chambre :

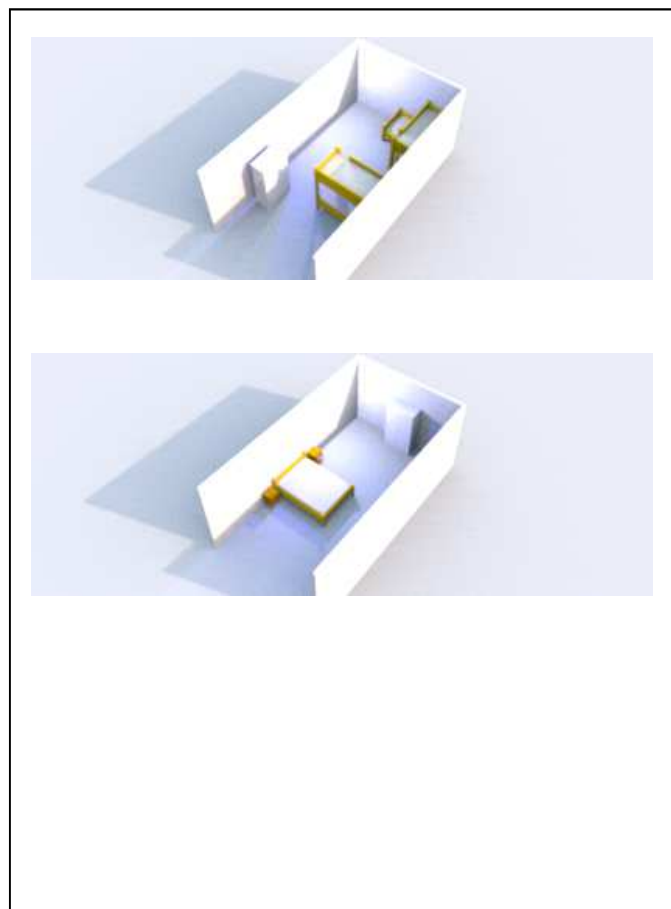
3.1 Réaliser l'aménagement de cette chambre à l'aide du logiciel **Sweet Home 3D**. Sauvegarder régulièrement votre travail et faire constater le résultat final au professeur dès que vous avez terminé.

3.2 Créer une photo (clic droit dans la vue 3D) puis sauvegarder la dans votre dossier de travail.



3.3 Importer la photo dans un document Word ou Libre office. Importer également la ou les photos de vos camarades de travail. Enregistrer le document et lancer une impression après avoir demandé l'autorisation au professeur.

3.4 Coller l'aménagement correspondant à votre chambre dans le cahier.



Loger confortablement des étudiants

Aménagement d'une chambre

1.2 Les 4 zones du logiciel Sweet Home 3D

- *à compléter*
- *à compléter*
- *à compléter*
- *à compléter*

3. Ma chambre

