

# Dibujo Geométrico II Basico

## Inhalte:

### 1) GAM

- Figuren und Körper in GAM
- Transformieren: Verschieben, Kopieren, Drehen, Verschrauben
- Bohren und Fasen
- Kennenlernen der Booleschen Operationen und Anwendung auf verschiedene Körper
- Export der Bilder und Erstellen von Worddokumenten der verschiedenen Aufgaben

### 2) Google Sketchup

- Einführung in die Grundfunktionen des Programms (Verschieben, Ziehen, Drehen...)
- Kreativarbeiten (Haus, Zimmer)
- Konstruktion nach Vorlage (berühmtes Gebäude o.ä.)

## Ziele:

- Kennenlernen des dreidimensionalen Koordinatensystem (Grundlagen Vektoren)
- Verbessern der Raumvorstellung (auch mit verschiedenen Spielen...)
- Kennenlernen der verschiedenen Ansichten (Grundriss, Aufriss, Kreuzriss...)
- Kreativität (Traumhaus...)
- Exakt und ordentlich arbeiten

## Bemerkung:

Durch die begrenzte Stundenanzahl (2 Stunden ein Semester lang) ist es schwer, bei der Erarbeitung der Möglichkeiten, die die beiden Programme bieten, sehr in die Tiefe zu gehen.

Aber auch mit den erlernten Grundkenntnissen schaffen es die Schüler, mit viel Kreativität überraschende Ergebnisse zu liefern. Man bemerkt auch sehr gut, dass diese Generation bereits mit dem Computer groß geworden ist und keine Angst zeigt, Neues auszuprobieren.