



Ontwerp je eigen slaapkamer





Ontwerp je eigen slaapkamer



Je slaapkamer is een vertrouwde plek. Je bent er vaak en het moet er naar je zin zijn. Soms ben je toe aan verandering. Dan wil je het interieur van jouw kamer aanpassen. Een nieuw bureau of een andere plek voor je bed. Je kunt speciale computerprogramma's gebruiken om 2D en 3D ontwerpen te maken van je nieuwe kamer. Het is ook belangrijk om rekening te houden met het beschikbare budget.

Jij gaat een eigen slaapkamer maken.

Je werkt in **alleen** aan de opdracht. Je hebt **twintig** uren de tijd.



Waar moet de opdracht aan voldoen?

De opdracht moet voldoen aan eisen. De eisen zijn:

- je meet alle maten op van jouw oude kamer;
- de ideeën voor je nieuwe kamer verwerk je in een schets en plattegrond;
- je maakt een 2D ontwerp en 3D ontwerp met een computerprogramma;
- je maakt een maquette van je nieuwe kamer;
- je houdt bij de inrichting rekening met het budget van € 700,00;
- de plattegrond van je slaapkamer is op A3 formaat en heeft de juiste maten (schaal 1:20).
(In het computerprogramma voor je 2D ontwerp en 3D ontwerp gebruik je ook deze maten.)



Moeilijke woorden

In deze opdracht zitten moeilijke woorden. Weet jij bijvoorbeeld wat 'Budget' betekent?



Maak de opdracht 'Moeilijke woorden - Woordenlijst (1)'.



Wat ga je doen?

Lees de werkkaarten globaal door. Schrijf onder elk plaatje de hoofdgedachte van de kaart.



Maak de opdracht 'Wat ga je doen? (2)'.





Werkkaart 1: Oriënteren



Informatie verzamelen

Je gaat informatie verzamelen over de indeling en inrichting van slaapkamers. Daarvoor doe je een onderzoekje.

Let op: voor het zoeken heb je vijftien minuten. Het bezoeken van vijf mensen (1a) valt buiten die tijd.

- Bezoek een slaapkamer van een bekende.
- Maak foto's van deze slaapkamer. Let bijvoorbeeld op: Waar staat het bed? Is er een bureau? Wat hangt er aan de muur? Hoe groot is de kamer?
- Vergelijk jouw slaapkamer met die van de kamer die je bezocht hebt.

Overeenkomsten	Verschillen

- Heeft dit onderzoek jou op ideeën gebracht?
Ik heb de volgende ideeën opgedaan:





e. Een huis of eigen kamer hebben is belangrijk voor mensen.

- Schrijf drie redenen op waarom jouw eigen kamer belangrijk voor je is.

- Veel mensen zijn bezig met hun interieur. Er zijn ook televisieprogramma's over de inrichting en indeling van huizen. Noem drie televisieprogramma's.

f. Jouw kamer is waarschijnlijk vol met techniek. Bedenk welke dingen je doet op jouw kamer, waarvoor techniek nodig is. Schrijf de drie belangrijkste dingen op.

g. Voor technische apparaten heb je vaak elektriciteit nodig. Hoeveel stopcontacten zijn er in jouw kamer? En heb je daar genoeg aan?

h. Kijk ook op ikea.com/nl > slaapkamer.
Welke ideeën krijg je hierdoor voor het ontwerpen van jouw kamer?

Ik heb de volgende ideeën gekregen:





Brainstormen

Je gaat brainstormen over jouw nieuwe kamer.

In de brainstorm mag je alle fantasie gebruiken die je hebt. Je hoeft nog niet na te denken of het ook kan.



Maak de opdracht 'Brainstormen – De cirkel (3)'.



Keuzes maken

Na de brainstorm ga je kijken wat haalbaar is. Je kiest uit alles wat opgeschreven is. Denk daarbij steeds aan jouw nieuwe kamer en de ruimte die je hebt. Ga iedere keer na of de keuzes daarin passen.

- a. Lees goed door wat je hebt opgeschreven. Onderstreep de belangrijkste onderdelen. Schrijf hieronder voor jezelf de belangrijkste aandachtspunten op.

Aandachtspunten ontwerp

- a. Bedenk een originele naam voor je nieuwe project.

Naam kamer: _____





Werkkaart 2: Ontwerpen



Een eerste ontwerp maken

Schets je eigen slaapkamer. Op de tekening laat je zien:

- welke vorm je slaapkamer krijgt;
- hoe groot de slaapkamer wordt.



Maak de opdracht 'Schetsen – Potlood en papier (6a)'.

- a. Van jouw schets ga je een nauwkeurige plattegrond maken. Daarvoor meet je eerst alle spullen in je kamer op. Schrijf in de tabel de maten op in centimeters. Voor de plattegrond deel je die maten door 20.

Spullen	Echte maten in centimeters		Maten op schaal (delen door 20) in centimeters	
	<i>lengte</i>	<i>lengte</i>	<i>lengte</i>	<i>lengte</i>

- b. Teken nu de plattegrond op ruitjespapier. Je krijgt dit papier van de docent. Schrijf ook de schaal op die je in deze plattegrond gebruikt.
- c. Maak een schets van je slaapkamer, zoals je hem wilt veranderen. Let daarbij vooral op de indeling.





De werktekening maken

De werktekening maak je met het programma [Floorplanner](#). Dit programma is gratis te downloaden. Met floorplanner kun je eenvoudig en snel een slaapkamer ontwerpen.



Materialen en gereedschappen bepalen

Je gaat vaststellen wat je nodig hebt voor het ontwerpen van je eigen kamer.

Let op: voor het inrichten van jouw kamer mag je maximaal € 700,00 gebruiken.



Maak de opdracht 'Materialen en gereedschappen (8)'.





Werkkaart 4: Presenteren



Presenteren

In een tentoonstelling laat je foto's, schetsen en plattegrond van jouw nieuwe kamer zien. Laat ook het huis zien waarin je woont.



Maak de opdracht 'Presenteren - Tentoonstelling (10)'.



Terugblikken

Na de opdracht kijk je terug op het proces. Door het terugblikken beseft je wat je geleerd hebt.



Maak de opdracht 'Terugblik – Alleen gewerkt (11)'.





Evaluatieformulier. Wat vindt de docent?

a. Scoreformulier

Beoordelingscriteria	Score	Max
Uit het ontwerp blijkt wat ik wil maken.		10
De schetsen zijn duidelijk en laten zien wat ik wil.		10
De tentoonstelling geeft het product goed weer.		20
<i>De slaapkamer is gemaakt volgens de eisen:</i>		
<ul style="list-style-type: none">Het budget is niet overschreden		10
<ul style="list-style-type: none">Er is een 2D en 3D ontwerp gemaakt van de slaapkamer met een computerprogramma.		30
<ul style="list-style-type: none">De maquette is netjes		20
Totaal		100

b. Opmerkingen

