

<b>Undervisningsforløb</b>	<b>Stoledesign- funktion og udtryk</b>
<b>Beskrivelse</b>	<p>Hvilke stoletyper findes der og hvorfor er der så mange forskellige? Hvad er egentlig en god stol? Stolen er det møbel, der kommer tættest på menneskekroppen. Den har fx ben, ryg, armlæn og måske endda ører. Men stolen kan mere end blot opfylde en siddefunktion, og den har ofte et mere personligt udtryk end andre møbeltyper. Stole kan se magtfulde ud med et dominant udtryk, eller de kan se ydmyge ud og have et mere hverdagsagtigt udtryk. De kan være store og tunge eller spinkle og lette. Men de kan også være flippede og fantasifulde som fx 1960'ernes hænge- og slængestole. I undervisningsforløbet undersøger vi forskellen på de mange stole, vi afprøver stole og beskriver deres udtryk. Med afsæt i stolene i museets samlinger lærer eleverne gennem dialog og praktiske øvelser om stolens udvikling og stilmæssige udtryk.</p> <p>I Designværkstedet arbejder eleverne ud fra udtryksmæssige kriterier med at udvikle, skitsere og modellere deres eget stoledesign.</p>
<b>Målgruppe</b>	Udskoling
<b>Læringsmål for forløbet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viden om faktorer, der har påvirket stolens udvikling (tanker/ideer, teknik, materialer)</li> <li>• Analysere og vurdere stole ud fra en kontekst</li> <li>• Bruge museets samling som inspiration</li> <li>• Bruge skitser til idégenerering</li> <li>• Afprøve egne ideer ved hjælp af modeller</li> </ul>
<b>Undervisningen understøtter flg. områder inden for Fælles Mål:</b>	
<b>Håndværk og design (valgfag)</b>	<p>Kompetenceområde: Design</p> <p>Videns- og færdighedsområder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idéudvikling</li> <li>• Eksperiment og analyse</li> </ul>
<b>Innovation og entreprenørskab</b>	<p>Kreativitet</p> <p>Omverdensforståelse</p>
<b>Elevens alsidige udvikling</b>	Mulighed for at lære på forskellige måder