

Digitala museiresurser i slöjdundervisningen

Att göra fysiska besök till museer kan vara både kostsamt och tidskrävande. Ett alternativ är att göra digitala museibesök. För att detta arbetssätt ska vara meningsfullt bör det på något vis kopplas till den övriga undervisningen i. I detta dokument hittar du exempel på digitala museiresurser och förslag på lektionsupplägg som kan tillämpas i läroämnet slöjd.



Skären, ett museum på nätet

Hemsidan skarenmuseum.fi är ett museum på nätet där du kan ta del av den österbottniska skärgårdskulturen i början av 1900-talet

Som besökare får du följa med den fiktiva familjen Sjöberg då de är ute på säljakt, skaffar virke för båtbygge med mera.

På hemsidan finns det redan utarbetat pedagogiskt material för lärare



<https://skarenmuseum.fi/>



Lektionsupplägg - *gamla verktyg för båtbygge*

Låt eleverna bekanta sig med sidan som handlar om båtbygge. Eleverna antecknar alla verktyg de ser i 360°- miljön och bland arkivbilderna.

Eleverna får sedan gå omkring i skolans slöjdsal och se om de kan hitta motsvarande verktyg eller något som kan användas för samma ändamål.

Diskutera:

- Likheter och skillnader mellan de gamla och moderna verktygen.
- Vore det möjligt att bygga en båt med de verktyg som finns i slöjdsalen?
- Hur byggs båtar idag?



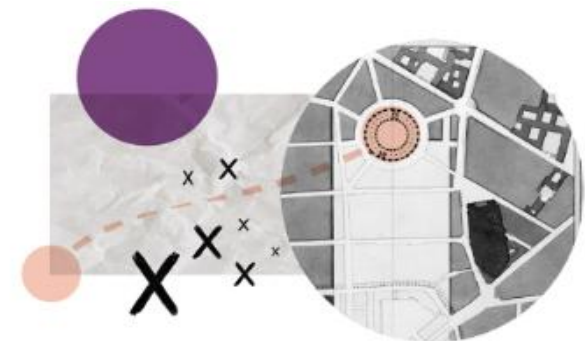
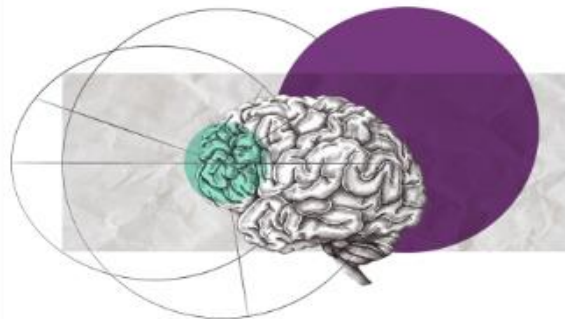
Finna.fi

På Finna kan du söka efter arkivmaterial som museum och bibliotek digitaliserat. Det finns bland annat fotografier, bilder av föremål och videor tillgängligt.

I "Finna klassrum" finns färdiga materialpaket med uppgiftsidéer på hur arkivmaterial kan användas i undervisningen i olika läroämnen.



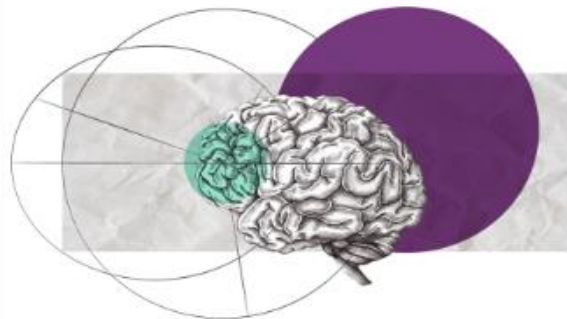
<https://finna.fi/>



Lektionsupplägg - *inspiration i planeringsfasen av hylla*

I inledningen av ett nytt slöjdprojekt där eleverna ska tillverka en hylla används Finnas databas för att söka inspiration och idéer. Eleverna avgränsar sökningen till "bilder" och "föremål" och skriver sökordet "hylly" eller "naulakko", i sökfältet. De sökresultat som tilltalar eleven sparas och infogas i produktplaneringsdokumentet. Eleverna markerar det i bilden som inspirerar dem och gör anteckningar.

Exempel:



Fler digitala museiresurser som kan användas i undervisning.

Digimuseo.fi

På digimuseo.fi finns virtuella utställningar från många olika museer. Du kan röra dig i 360°-miljöer och klicka på föremål för att få mer information om dem.



<https://digimuseo.fi/sv/>

Digitalt Museum

Databas med arkivmaterial från svenska och norska museer. Du kan söka bland fotografier, videor, litteratur med mera.



<https://digitaltmuseum.se/>