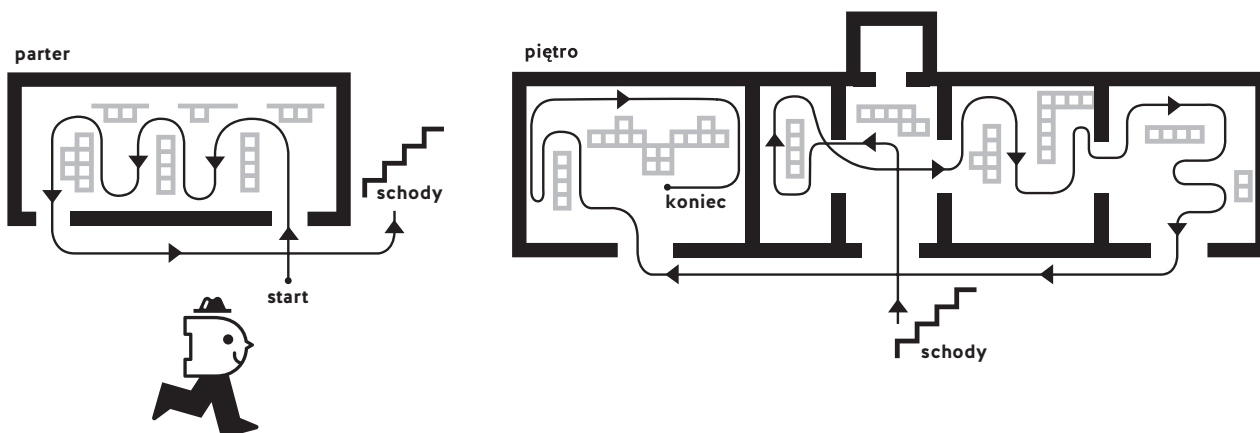


Karta 1



Witajcie na wystawie *Elementarz polskiego dizajnu!* Oto mapa naszej wystawy.
Czy zauważyliście, że ludzik z logo wystawy narysował na podłodze strzałki? Podążajcie nimi, a zobaczycie mnóstwo ciekawych rzeczy (oczywiście możecie obrać też inną trasę).

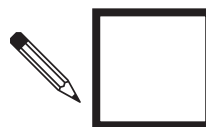


Zad. 1.

Zastanówcie się, w jakim porządku zostały ułożone obiekty, a w jakim ilustratorzy.
Sprawdźcie albo policzcie:



ile obiektów pokazujemy
na wystawie,



ilu artystów przygotowało ilustracje
na naszą wystawę.

Zad. 2.

Znajdźcie fotel z ilustracji Emilii Dziubak. Nazywa się RM 58, a zaprojektował go Roman Modzelewski, projektant i rzeźbiarz. Fotel ma obłe kształty. Nam przypomina czerwoną rzeźbę na nóżkach. A wam? Domyślcie się, dlaczego fotel nazywa się **RM 58**?



Przypomnijcie sobie, na ilu siedziskach dziś siedzieliście (w domu, w autobusie, w kawiarni...)

Zad. 3.

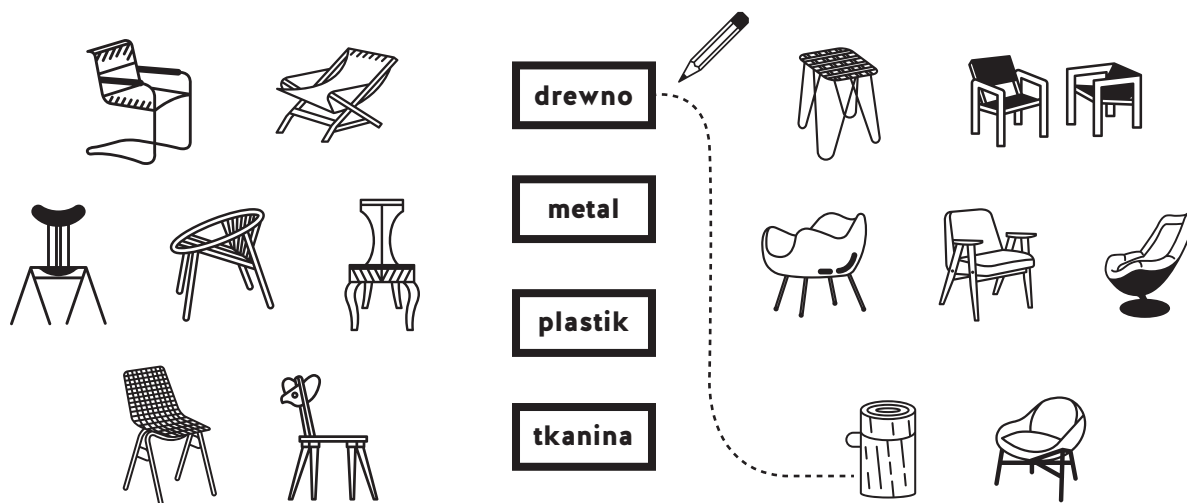
Policzcie wszystkie siedziska na wystawie:



ile jest krzesel, foteli, stołków, leżaków, szezlongów.

Zad. 4.

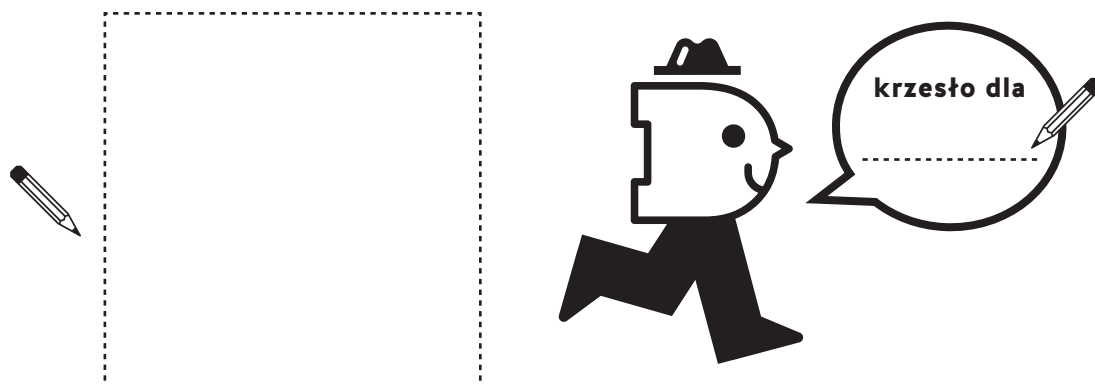
Kiedy się projektuje krzesło, trzeba zdecydować, z jakiego ma być materiału. Jeszcze raz przyjrzyjcie się wszystkim siedziskom i połączcie je z materiałami, z jakich je wykonano. Zwróćcie uwagę, że niektóre meble są zrobione z kilku materiałów.



drewno
metal
plastik
tkanina

Zad. 5.

Jakie krzesła wam się podobają? Zaprojektujcie swoje ulubione krzesło. Z jakich będzie materiałów? Jaki będzie miało kształt? Czy będzie służyło dorosłym, dzieciom, a może kosmitom albo słoniom, tylko czy słonie lubią siadać na krzesłach? W jakim miejscu stanie?



krzesło dla

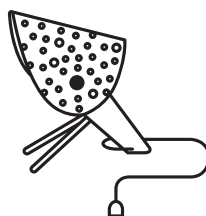
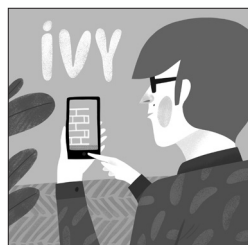
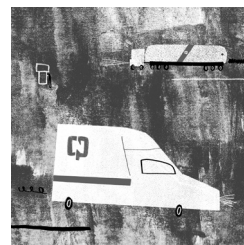
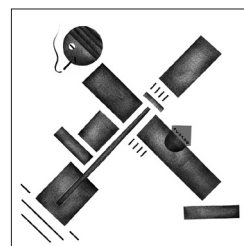
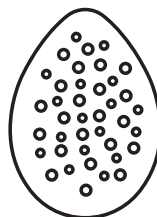
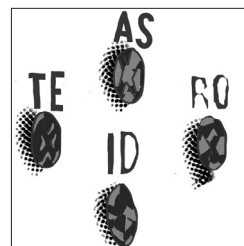
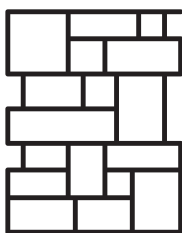
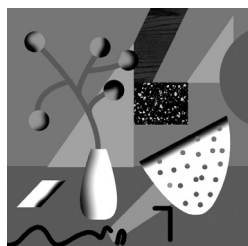
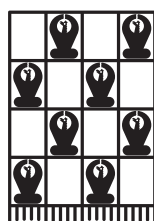
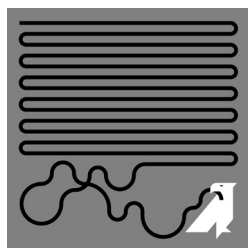
Karta 2



Na naszej wystawie jest 100 ilustracji narysowanych przez 25 ilustratorów. Każdy z nich na swój sposób opowiada obrazem pewną historię. Dlatego ilustracje są tak różne. Ilustratorzy nie zawsze pokazują przedmiot dokładnie tak, jak wygląda, czasami zapraszają nas do zabawy w zgadywanie. Wtedy trzeba się dłużej zastanowić, co przedstawia ilustracja.










Zad. 1.

Spróbujcie przyporządkować ikonki przedmiotów do ilustracji, na których te przedmioty pokazano. Koniecznie sprawdźcie na wystawie, czy dobrze wszystko połączyliście.



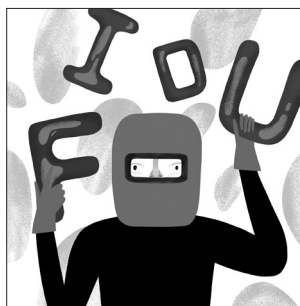
Zad. 2.

Wśród 100 pokazanych na wystawie obiektów znajdziecie dużo projektów graficznych. Musicie wiedzieć, że logo, banknoty, reklamy czy litery są zaprojektowane tak samo jak krzesła czy lampy. Na pewno sami zauważyliście, że kroje pisma różnią się między sobą. Wyszukajcie różne elementy związane z projektowaniem graficznym: przynajmniej po jednym przykładzie, wpiszcie daty, kiedy zostały zaprojektowane.

krój pisma	opakowanie	plakat	logo	książka
 A b c				
okładka płyty	banknot	mural	znak drogowy	
				
1959				

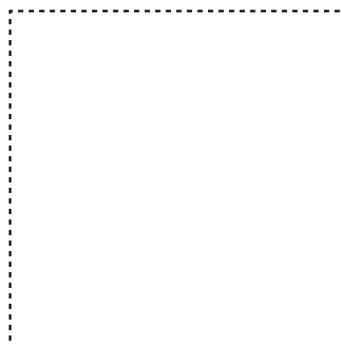
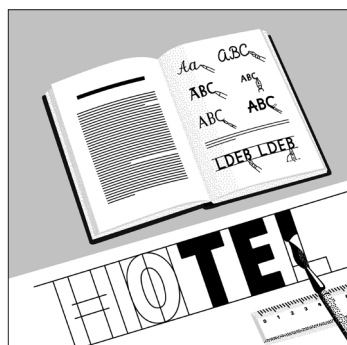
Zad. 3.

Znajdźcie na wystawie font zaprojektowany przez Mariana Misiaka i Oskara Ziętę. Na czym polega jej nietypowość? Dowiedzcie się, czym jest technologia Fidu.



Zad. 4.

Na wystawie pokazujemy książkę *Technika literactwa*, z której można się dowiedzieć, jak ręcznie wykreślać litery. W czasach, gdy nie było komputerów, ta wiedza bardzo przydawała się do projektowania. Spróbujcie stworzyć własny krój pisma. Możecie zacząć od swoich inicjałów. Udało się? To może zaprojektujecie też własne logo, czyli swój znak?



Po wypełnieniu kart pracy zgłoś się do Punktu Obsługi Klienta na parterze muzeum.
W nagrodę za aktywne zwiedzanie wystawy otrzymasz pakiet muzealnych publikacji dla dzieci.

Karta 3



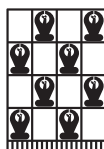
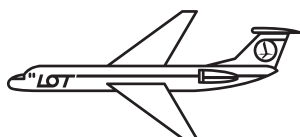
Zastanawialiście się może, co to właściwie znaczy dizajn? Wiecie już, że krzesła i litery są zaprojektowane. Ale czy do zwykłego piekarnika, okularów, maszynki do mielenia mięsa, butów albo butelki na płyn do mycia naczyń też odniesiemy słowo „dizajn”? Zdecydowanie tak, dizajn to projektowanie dowolnych rzeczy. Mogą to być wielkie i skomplikowane urządzenia jak lokomotywa albo małe i proste przedmioty jak ołówek. Pomyślcie, co jeszcze mogłyby się znaleźć na naszej wystawie.

Zad. 1.

Ciekawi jesteśmy, czy zauważyliście, że sporo rzeczy na wystawie ma zwierzęce kształty. Projektanci chyba lubią zwierzęta, a na pewno lubią inspirować się nimi, czyli nawiązywać do świata zwierząt. Czasami tylko nazwą lub kształtem, a czasami jednym i drugim. Odszukajcie „zwierzęce” obiekty na wystawie i wpiszcie nazwę zwierzęcia, którym inspirowali się projektanci.



żaba



Zad. 2.

Jeśli przyszlście na wystawę z dziadkami albo z rodzicami, zapytajcie ich, czy są tu rzeczy, które wasi bliscy dobrze znają, bo mieli je albo nadal mają w swoich domach. A może wy coś takiego znaleźliście?

Zad. 3.

Wykreście poziomo zapisane nazwy zaprojektowanych rzeczy. Litery z pustych pól, czytane od lewej do prawej, utworzą hasło*.

K	O	M	P	U	T	E	R	L	O	G	O
D	P	I	E	K	A	R	N	I	K	I	Z
O	K	U	L	A	R	Y	A	U	R	N	A
J	Z	E	G	A	R	N	R	E	G	A	Ł
J	E	W	E	N	T	Y	L	A	T	O	R
B	U	T	Y	S	L	A	M	P	K	A	T
M	E	B	L	O	Ś	C	I	A	N	K	A
W	C	Z	E	K	O	L	A	D	A	S	Z
W	A	Z	O	N	Ę	F	O	T	E	L	D
S	Z	Y	B	O	W	I	E	C	G	R	A
S	U	S	Z	A	R	K	A	N	E	O	N
Z	I	P	R	Z	Y	C	Z	E	P	A	E

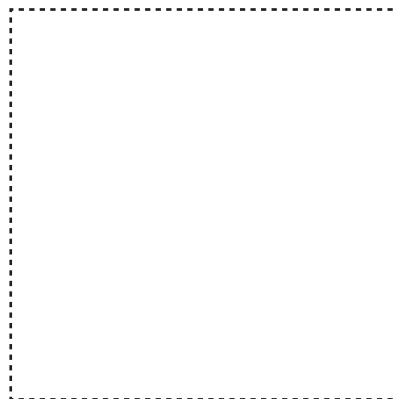
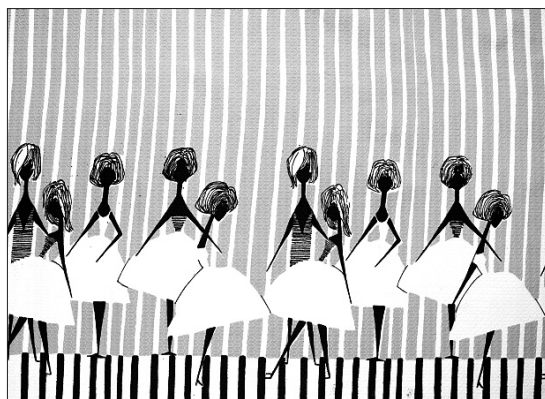
hasło:



Zad. 4.

Odnajdźcie tkaninę „Panny” zaprojektowaną przez Annę Wyszogrodzką. Powstała jako materiał na spódnice. Czy widzicie, co przedstawia?

Zaprojektujcie swój własny wzór na tkaninę. Wymyślcie, do czego będzie ona wykorzystywana. Czy będzie ozdabiać ściany jak tkanina „Orły”, czy będzie można z niej uszyć koszulkę taką jak ta z napisem „Dziadostwo”, czy też będzie to tkanina, którą da się obić fotel albo szeszlong? A może posłuży do czegoś całkiem innego? Jest tak wiele różnych zastosowań tkanin!



Karta 4



MUZEUM
REGIONALNE
W STAŁOWEJ WOLI

Nieprzypadkowo nasza wystawa zaczyna się od zabawek. W ciągu 100 lat zabawki się zmieniły, ale czy tak bardzo? Nadal bawimy się klockami, chętnie oglądamy bajki z projektora, gramy w ringo, jeździmy na rowerze, słuchamy muzyki.

Zad. 1.

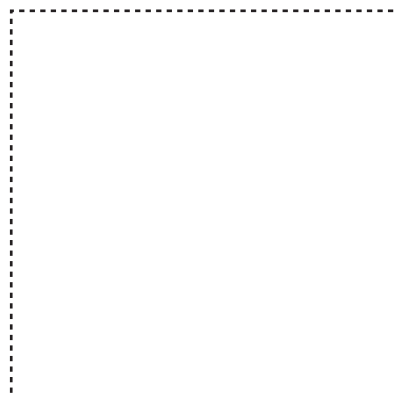
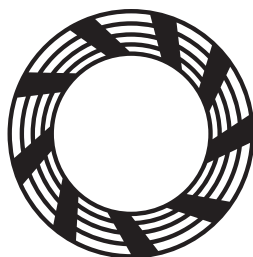
Odnajdźcie na wystawie rzeczy zaprojektowane specjalnie dla dzieci.

Kropką oznaczcie te które są zrobione z drewna, krzyżykiem te które zrobione są z papieru.



Zad. 2.

Zauważyliście ringo, gumowe kółko do rzucania? Nie wszyscy wiedzą, że wymyślił je Polak. Ringo jest świetną grą, w którą mogą grać i dzieci, i dorośli, wystarczy dobrze rzucać i dobrze łapać. Zanim zaczniecie grać w ringo profesjonalnie, warto nauczyć się dobrze łapać. Możecie zaprojektować swoją własną grę, wykorzystując ringo.



Zad. 3.

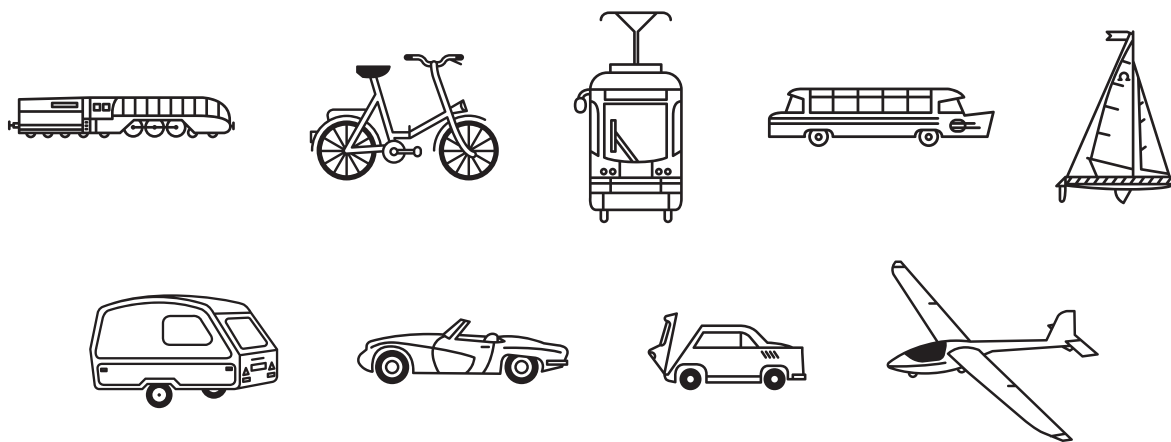
Jesteśmy bardzo ciekawi, które z ilustracji najbardziej wam się podobają. Napiszcie nazwisko ilustratora, którego rysunki są waszym zdaniem najfajniejsze. Wpiszcie tę informację do zeszytu wystawy.

Czy macie w domu książki z rysunkami któregoś z ilustratorów, którego prace pokazano na wystawie?

Zad. 4.

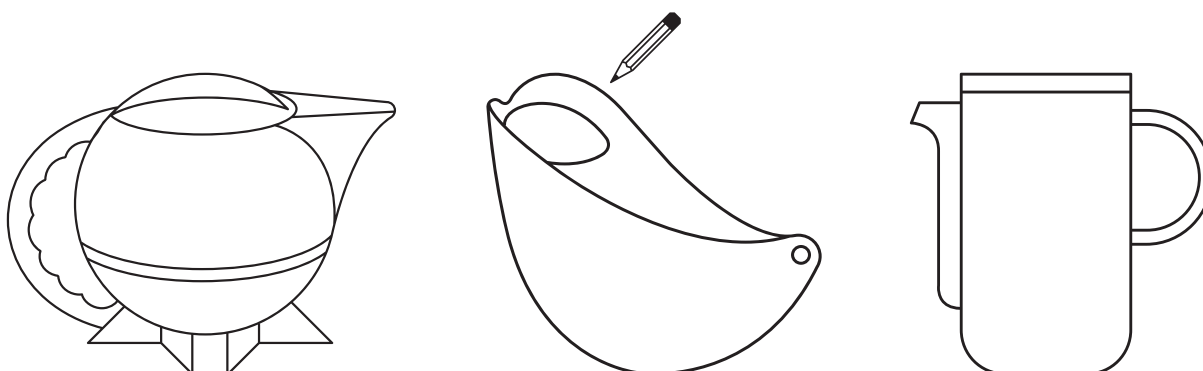
Podobno tylko chłopaki lubią się bawić samochodami, ale to chyba nie jest prawda, bo i niektóre dziewczyny wprost uwielbiają wszelkie pojazdy. Płeć nie ma tu znaczenia! A więc, dziewczyny, chłopaki, teraz na wystawie szukamy wszystkiego, co jeździ, lata, pływa, ogólnie rzecz biorąc, się porusza.

Projektantom pojazdów zazwyczaj zależy na tym, żeby ich urządzenia poruszały się jak najszybciej. Projektant lokomotywy PM36 wyposażył ją w specjalną aerodynamiczną obudowę, dzięki której była superszybka. Podobnie Syrena Sport i autobus SFW-1 miały specjalne kształty. Przyjrzyjcie się, jakie to kształty, i zastanówcie się, co można by zmienić w pojazdach z wystawy, żeby poruszały się szybciej, naprawdę szaleńczo szybko. Wymyślcie i dorysujcie im dodatkowe elementy, które to umożliwią.



Zad. 5.

Odnajdźcie na wystawie trzy porcelanowe serwisy do kawy. Sprawdźcie, jakie mają nazwy i kto je zaprojektował. Połączcie nazwę serwisu z projektantem. Zaprojektujcie nowe dekoracje dzbanków.



Tomaszewski

Cecula

Wendorf