

## LOOVKRJUTAMINE 2.03.20

### Haapsalu

**Ülesanne 1:** kirjuta välja nii palju sõnu, mis pähe tuleb, mille alguses või lõpus on järgmised sõnad: "-aeg", "aja-", "-öö-", "-päev(a)-", "-kell(a)-", "hommiku-" ja "õhtu-".

eejärel kirjuta üles, mida AEG ise teeb (jookseb, lendab, parandab haavad, ...) ja mida AJAGA saab teha (aega saab head soovida, teenida, raisata, mööda saata, ...) See on päris magus harjutuse idanemise koht: mõtle, kas külastaja saab ajaga ekspositsioonis neid asju mingil kujul teha.

**NÄIDE:** Mina näiteks avastasin, et aega saab mööta ja meie mängujuhisesse tuleb ülesanne, kus laps saab end vanema abiga õmblustöökojas möödulindiga ära mööta, lahutada oma pikkuse sünnihetkel ja siis ära jagada eluaastate vahel allesjäänud pikkuse. Tulemuseks saab ta teada kui palju ta keskmiselt iga aastaga pikemaks kasvanud on :).

**Ülesanne 2:** Kirjuta välja kõik sõnad, mis seostuvad sinu jaoks järgmiste valdkondadega:

sotsiaalmeedia (profiil, pöial(rahvakultuuris seostub nt Pöial-Liisi), salasõna (netis parool, Ali Baba muinasjutus samuti sissepääsuks), ...), kujundus ja kujundusprogrammid (profiil, lõika, ühenda, võlukepp, ...), arvuti ja telefoni töölaud (prügikast, märkmepaber, riba, menüü, taust, ...),

käsklused jm sõnalised elemendid, mida digimaailmas kohtad (menüü, kaust, tööriist, otsi, ...)

Siis saad leida kokkupuutepunkte digi- ja rahvakultuuris ning oma ekspositsiooniga.

**NÄIDE:** kui telefon maha kukub ja ekraan mõraneb, öeldaks selle kohta, et ekraan on ämblik. Sellest inspireerituna on loomisel ülesanne seoses ämbliku tähendusega vanarahva tarkustes või näiteks väljalõigatava mosaiigi näol (kokku tuleb foto/maal ekspost).

Manusest leiate ka koolituse "**slaidid**", kuhu tegin täiendusi nii, et ka neil, kes ei saanud osaleda, oleks selge, mida tegime, ning saaks ise läbi teha.

Inspiratsioon!

Kadri Toomsalu

õppedisainer

Lastemuuseum Miiamilla

601 7057

L. Koidula 21c

[linnamuuseum.ee/miiamilla](http://linnamuuseum.ee/miiamilla)