

Lautapeli-projekti

Oppimistavoitteet

Luokalla on meneillään teema yhteishengen sekä hyvinvoinnin parantamisesta ja päätimme toteuttaa sitä myös käsitöissä. Toteutettavaksi työksi valitsimme lautapelit 3-4-luokkalaisille oppilaille. Yhdessä pelattaessa vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot kehittyvät, jotka ovatkin yhteydessä positiivisesti hyvinvointiin. Pyrimme yhdistelemään teknisen- ja tekstiilityön erilaisia materiaaleja kokonaisen käsityöprosessin muodossa. Prosessi toteutetaan parin kanssa. Pidämme teemaamme tärkeänä, koska vuorovaikutus- ja sosiaalisia taitoja tarvitaan jokapäiväisessä elämässä. Samalla oppilaat saavat kokemuksia erilaisista materiaaleista sekä teknisen- että tekstiilityön puolelta. Heillä on mahdollisuus luovaan työskentelyyn sekä kokemukseen autonomiasta. Lisäksi pelit ovat oppilaiden arkipäivää ja ne koskettavat heitä konkreettisesti.

OPS:ssa ajattelulla ja oppimaan oppimisella sekä tieto- ja viestintäteknologia-osaamisella on suuri rooli laaja-alaisissa tavoitteissa. Pyrimme käyttämään oppimiseen tähtäävää vuorovaikutusta monipuolisesti ja vahvistamaan yhdessä työskentelyn taitoja. Pareittain tapahtuvan työskentelyn myötä oppilaat oppivat vuorovaikutustaitoja sekä työskentelemään erilaisten ihmisten kanssa. Ajattelun taitoja harjoitellaan ongelmia ratkaistaessa sekä edistäen mielikuvitusta ja kekseliäisyyttä koko käsityöprosessin ajan. Haluamme rohkaista oppilaita luoviin ja kekseliäisiin ratkaisuihin. Tieto- ja viestintäteknologiaa hyödyntämällä oppilaat harjoittelevat tekstin tuottamista sekä käsittelyä eri välineillä ja oppivat myös kuvan, äänen ja videon tekemistä. Lisäksi he oppivat tiedon etsimistä, arviointia ja monilukutaitoa yhdessä toisten kanssa. (OPS 2016)

Käsityön tavoitteista lähdemme liikkeelle oppilaan ohjaamisesta kokonaiseen käsityöprosessin hallintaan ja hahmottamaan kokonainen käsityö-prosessi sekä sen dokumentointi. Opastamme oppilasta suunnittelemaan ja valmistamaan yhdessä käsityötuote luottaen omiin esteettisiin ja teknisiin ratkaisuihin. Ohjaamme oppilasta käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa käsityön suunnittelussa, valmistamisessa ja käsityöprosessin dokumentoinnissa. Lisäksi oppilas oppii arvioimaan ja tarkastelemaan vuorovaikutteisesti omaa ja muiden käsityön prosessia. (Ops 2016)

Opetusjärjestelyt ja -tavat

Projektimme kestää noin yhden kuukauden ja työ etenee kokonaisen käsityöprosessin vaiheiden mukaisesti ideoinnista suunnitteluun, suunnittelusta valmistusvaiheeseen ja siitä arviointi sekä reflektointivaiheeseen (Mutanen 2012, 9). Toimintamahdollisuuksia käsítőissä tukevat tilan avoimuus, monipuolisuus ja virikkeellisyys. Kun työskentely-ympäristö on viihtyisä, oppilaan on mukavampi työskennellä ja luovuuskin pääsee valloilleen (Paajanen ja Rastas.2010.s.36). Pyrimme luomaan avoimia tiloja, joissa myös vammautuneilla henkilöillä on helppo liikkua sekä lisäämään viihtyvyyttä väreillä ja erilaisilla mahdollisuuksilla tuolien tilalle; esimerkiksi jumppapalloilla.

Luokka on yhdessä päättänyt kehittää yhteishenkeä ja oppilaat pohtivat opettajan avustuksella kuinka lautapelit voisivat parantaa luokan yhteishenkeä. Opettaja esittää oppilaille apukysymyksiä joita ovat muun muassa: “Tykkäätkö pelata lautapelejä? Miksi?”, “Miten lautapelit edistävät yhteishenkeä ja hyvinvointia?” sekä “Voiko lautapeliä pelaamisella olla myös negatiivisia vaikutuksia? Miksi?”. Ensin keskustellaan pareittain ja myöhemmin käydään yhdessä läpi pohdintoja. Keskustelun myötä luokan yhteishengen ja hyvinvoinnin edistämispäätös toimii oppilaiden motivointina oppimisprosessin ideointivaiheessa. Opettaja motivoi oppilaita lisää esittelemällä erilaisia lautapelejä, joita on valmistettu teknisessä- ja tekstiilityössä. Ideointivaiheen lopussa opettaja ilmoittaa parivalintansa oppilaille. Opettaja on valinnut parit, jotta oppilaat oppivat toimimaan yhteistyössä kaikkien luokan oppilaiden kanssa. Parit on pyritty valitsemaan taitotasojen perusteella niin, että käsítőissä hieman lahjakkaampi ja heikompi oppilas työskentelisivät yhdessä. Tällöin oppilaat oppivat työskentelemään eritasoisten luokkatovereiden kanssa.

Ideointivaiheesta siirrytään suunnitteluvaiheeseen, jossa opettaja esittelee materiaalivaihtoehtoja työntekoon. Työssä käytetään hyödyksi oppilaiden aikaisemmin käsítőissä oppimia tekniikoita ja erilaisten materiaalien käsittelytaitoja. Materiaalivaihtoehtoina toimii esimerkiksi puu, kangas, huopa sekä erilaiset langat. Apuna oppilailla on opettajan laatimat esimerkki mallityöt erilaisista tekniikoista, joita oppilaat voivat hyödyntää työssään. Rajauksena projektissa on myös se, että työssä tulee olla sekä pehmeitä että kovia materiaaleja.

Materiaalivaihtoehtojen esittelyn jälkeen oppilaat saavat yhdessä parinsa kanssa alkaa suunnitella verbaalisesti ja visuaalisesti omaa lautapeliään. Oppilaat voivat etsiä ideoita ja tietoa myös netistä eri vaiheissa projektia. Tässä vaiheessa opettajalla on iso rooli kannustaa oppilaita luoviin ratkaisuihin ja opastaa tiedon etsimisessä.

Kun suunnitelmat ovat valmiit, alkavat oppilaat valmistaa lautapeliä parin kanssa. Täytyy muistaa, että prosessin vaiheet ovat liukuvia eli esimerkiksi valmistusvaiheessa oppilaat saattavat huomata

ettei jokin mitta tai materiaali toimikaan, jolloin pitää palata suunnitteluvaiheeseen ja muokata suunnitelmaa. Samalla oppilaat kehittävät ongelmanratkaisu- ja ajattelun taitoja. Kun oppilaat saavat itse suunnitella työnsä, pystyvät he helpommin toimimaan ja työskentelemään oman taitotasonsa mukaan. Valmistamisvaiheen alussa opettaja käy läpi myös turvallisuusasioita, jotta jokainen oppilas osaa toimia vastuullisesti. Laitteiden lomassa on hyvä olla kuvalliset ohjeet kuinka laitetta käytetään, jotta riskit saadaan mahdollisimman minimiin. Opettajan on myös hyvä osata antaa pientä ensiapua tarvittaessa (Paajanen ja Rastas 2010, 37).

Arviointi ja reflektointivaiheessa opettaja ja oppilaat arvioivat sekä refleктоivat töitä koko prosessin ajan. Lisäksi reflektointia projektissa tapahtuu, kun oppilaat pitävät työstään blogia luokan omalla nettisivulla. Blogiin parit kirjoittavat projektin vaiheista ja tuntemuksistaan sekä lisäävät kuvia ja videoita työstä. Blogin kirjoittamiseen käytetään aikaa joka tunnin lopussa noin 15 minuuttia. Ideana blogin kirjoituksessa on harjoittaa tieto- ja viestintäteknologian käyttötaitoja, tekstin kirjoittamistaitoja sekä vanhemmat saavat mahdollisuuden tutustua lastensa töihin ja niiden etenemiseen. Arviointia tapahtuu itsearviointina, vertaisarviointina ja opettajan arviointina.

Arviointi

Arvioinnissa ei arvostella pelkkää lopputyötä, vaan kokonaista käsityöprosessia. Oppilaiden ennakkotaidot antavat pohjan kehityksen vertailuun lähtökohdista prosessin loppupuolelle. Ideointi- ja suunnitteluvaiheessa opettaja arvioi oppilaiden aktiivisuutta, motivaatiota, luovuutta sekä kekseliäisyyttä. Tietoa hankittaessa opettaja seuraa oppilaiden lähdekriittisyyttä; millaista ja mistä he hankkivat tietoa? Luokkaa seuraamalla opettaja näkee oppilaiden keskustelun ja työskentelyn laadun, jonka myötä hän pääsee paremmin sisälle oppilaiden ymmärrykseen kokonaisesta käsityöprosessista. Oppilaiden keskustellessa ja työskennellessä opettaja saa tietoa yksilöiden taitotasoista sekä yhdessä työskentelyn taidoista. Lopussa opettaja näkee oppilaiden kehityksen dokumentoinnin muodossa.

Arvioinnissa on tärkeää huomioida myös oppilaiden aktiivisuus ja innostuneisuus koko käsityöprosessiin. Oppilaiden työstäessä blogia oppilaat kirjoittavat pareittain tuntemuksia työskentelystä, arvioivat oppimistaan ja koko käsityöprosessia. Oppilailla on myös mahdollisuus videon tekemiseen. Opettaja arvioi oppilaiden tekstin tuottamisen ja käsittelyn taitoja sekä tieto- ja viestintäteknologian käyttämisen osaamista. Lisäksi opettaja arvioi ovatko oppilaat onnistuneet yhdistelemään luovasti ja monipuolisesti teknisen- ja tekstiilin materiaaleja.

Lopuksi parit arvioivat toistensa työskentelyä opettajan kysymysten avulla, jolloin opitaan vertaispalautteen antamista ja saamista. Vaikka opettaja ei välttämättä huomaisi oppilaiden kehitystä/oppimista, voivat oppilaat itse huomata oman kehityksen ja oppimisensa. Lisäksi oppilaiden oma kokemus opetuskokonaisuuden mielekkyydestä on opettajalle tärkeää tietoa arvioinnin kannalta eikä opettaja välttämättä huomaa projektin aikana kaikkea. Oppilaiden autonomian ja mielekkyyden kokemukset ovat tärkeitä, koska ne vaikuttavat oppilaan motivaatioon ja työskentelyyn tulevaisuuden kannalta.

Arviointi tehdään, jotta saadaan selville ovatko projektille asetetut tavoitteet toteutuneet, onko prosessi toiminut ja kannattaako samankaltaista prosessia sekä työskentelyä hyödyntää jatkossakin. Arvioinnin avulla opettaja saa myös palautetta omasta toiminnastaan. Arviointi kehittää oppilaiden itsereflektointitaitoja ja arviointikykyä. Lisäksi opettajan on helppo suunnitella ja toteuttaa opetusta jatkossa.

Yhteenveto

Kokonaisuutemme on suunniteltu kokonaisen käsityöprosessin mukaisesti, jossa korostamme oppilaslähtöisyyttä. Työskentelymuoto mahdollistaa oppilaiden aktiivisen osallistumisen, kekseliäisyyden ja kokemuksen autonomiasta. Lisäksi oppilaat saavat kokemuksen teknisen- ja tekstiilityön materiaalien yhdistämisestä. Pyrimme kehittämään muun muassa luovuutta sekä ongelmanratkaisu-, vuorovaikutus- ja TVT-taitoja. Projektimme on tärkeä, koska pyrimme edistämään sillä luokan hyvinvointia ja yhteishenkeä pelien avulla. Projekti motivoi hyvin erilaisia oppilaita ja eriyttämisen mahdollisuudet ovat hyvät.

Lautapeli- projekti etenee pareittain kokonaisen käsityöprosessin vaiheiden mukaan ja sen aikana oppilaat työstävät myös blogia luokan nettisivuille. Blogin kirjoittamisen myötä projektissa integroituu myös äidinkieli. Arviointi tapahtuu monipuolisesti itse-, vertaisarvioinnin ja opettajan arvioinnin kautta.

JAKSOSUUNNITELMA

<i>Jakson aihe / teema / kokonaisuus:</i>			
Luokan hyvinvoinnin ja yhteishengen parantaminen, lautapeli- projekti			
<i>Jakson päämäärä, oppimis- ja kasvatustavoitteet + arviointi:</i>			
<ul style="list-style-type: none">• Tekstiili- ja teknisen työn materiaalien luova sekä monipuolinen yhdistäminen kokonaisen käsityöprosessin muodossa. (Ovatko oppilaat onnistuneet yhdistelemään luovasti ja monipuolisesti sekä tekstiili- ja teknisen työn materiaaleja?)• Oppimiseen tähtäävät vuorovaikutustaidot sekä erilaisten oppijoiden kanssa työskenteleminen. (Ovatko oppilaat aktiivisia ja motivoituneita? Miten parin kanssa työskentely sujuu?)• Tieto- ja viestintäteknologiaosaamisen ja monilukutaidon kehittäminen. (Lähdekriittisyys, tekstin tuottamisen ja käsittelyn taidot, TVT- osaaminen)• Itsereflektointitaitojen ja arviointikyvyn kehittäminen (Onko itsereflektointi monipuolista?)• Arvioidaan koko prosessia ja palautetta annetaan jatkuvasti suullisesti oppilaiden toiminnan sekä työskentelyn pohjalta.• Lopussa itsearviointi ja vertaisarviointi.			
<i>Lyhyt kooste jakson eriyttämissuunnitelmasta:</i>			
Monipuolisuus ja autonomia projektissa motivoivat hyvin eritasoisia oppilaita sekä parivalinta edesauttaa eriyttämistä (eritasoiset oppilaat pareina).			
Pvm / klo	<i>Oppimisprosessin eteneminen, sisällön jäsentyminen, eriyttäminen:</i> Kokonainen käsityöprosessi:	<i>Työtavat, ym. opetusjärjestelyt ja -menetelmät (mm. eriyttäminen):</i>	<i>Tarvikkeet, materiaalit, tilat, ym. ja niihin liittyvät eriyttämisratkaisut:</i> - kangas, puu, erilaiset

1h	<p>Ideointi:</p> <p>keskustelua miten parantaa luokan yhteishenkeä/hyvinvointia → lautapeli</p> <p>erilaisten tekstiilissä/teknisessä valmistettujen lautapeli-ideoiden esittelyä</p> <p>parien valinta</p> <p>Suunnittelu:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kokonainen käsityöprosessi - parityö 	<p>langat, huopa</p> <ul style="list-style-type: none"> - teknisen- ja tekstiilityön erilaiset koneet/laitteet - käsityöluokat
2h	<p>materiaalivaihtoehtojen esittely ja mallityöt erilaisista tekniikoista</p> <p>verbaalinen ja visuaalinen suunnittelu parin kanssa</p> <p>netistä tiedon/ideoiden etsintä</p> <p>Valmistus:</p> <p>työturvallisuuden läpikäynti</p> <p>työn valmistaminen</p> <p>Arviointi ja reflektointi:</p>		
5h	<p>itse- ja vertaisarviointi sekä opettajan arviointi</p> <p>koko prosessin ajan</p> <p>-Koko projektin ajan blogin</p>		

POM2STN+TS

Paula Pesola & Riina Järnberg

	kirjoittaminen		
--	----------------	--	--