

POM2STS/ POM2STN

Käsityön jaksosuunnitelmatehtävä

Katja Riivari & Eveliina Rantala

Jaksomme aiheena on oman pelin suunnittelu ja valmistaminen. Jakso on suunnattu 4. luokkalaisille oppilaille. Työskentelyn reunaehtona on kovien ja pehmeiden materiaalien sekä teknisen ja tekstiilityön työtapojen yhdistäminen. Kyseessä on monimateriaalinen tarvelähtöinen käsityöprojekti, jossa on käytössä puumateriaalit sekä tekstiilityöluokan pehmeät materiaalit. Rajaus on tarkoituksella laaja, koska se antaa oppilaalle suunnittelun ja ideoinnin vapauden. Oppilasta ohjataan valitsemaan työtavat oman taitotasonsa mukaan sillä tavoin, että hän voi soveltaa aiemmin opittuja tietojansa ja taitojansa työskentelyyn ja kykenee niiden varassa valmistamaan suunnittelemansa pelin. Projekti on merkittävästi oppilaslähtöinen. Projektin lähtökohtana ovat oppilaan oma elinympäristö ja kiinnostuksen kohteet sekä oppilaan oppimat taidot ja tiedot, joita vahvistetaan ja sovelletaan tässä projektissa käytäntöön. Tämä projekti kannustaa oppilaita itseohjautuvuuteen tukien oppilaan ongelmanratkaisu- ja suunnittelutaitoja. Jokainen oppilas suunnittelee jakson aluksi pelin tehden kuvallisen ja kirjallisen suunnitelman pelin valmistamiseen käytettävistä työtavoista, materiaaleista ja työskentelyprosessin aikataulusta. Opettaja keskustelee kunkin oppilaan kanssa suunnitelmasta yhdessä ja tarvittaessa ohjaa suunnitteluprosessia esimerkiksi kysymyksin varmistaakseen suunnitelman toteuttamiskelpoisuuden ja realistisuuden.

Opettaja etsii oppilaiden suunnitelmien pohjalta seuraaviksi tunneiksi materiaalipaketin, josta löytyy eri tekniikoille ja työtavoille kirjalliset ja kuvalliset ohjeet. Opettaja voi tarvittaessa luoda niin sanottuja työskentelypisteitä luokkaan siten, että jos useamman oppilaan työskentelysuunnitelmaan kuuluu esimerkiksi huovuttaminen, niin opettaja tekee luokkaan huovutuspuoleen, josta löytyy huovutukseen tarvittavat materiaalit ja työohjeita. Tällä periaatteella opettaja vie muutkin työohjeet työskentelypisteiden luo, jolloin esimerkiksi ompelukoneiden läheisyyteen viedään ompelukone-

työskentelyyn liittyviä työskentelyohjeita, kankaan painantapisteelle kankaanpainantaohjeita ja niin edelleen. Opettaja ohjeistaa tekniikoita tarpeen mukaan työpistekohtaisesti, jolloin ohjeistus tavoittaa kaikki ne oppilaat, jotka kyseistä käsityötekniikkaa käyttävät. Tarvittaessa oppilaiden on mahdollista hyödyntää myös kirjoja ja Internetiä tiedon etsimiseen. Oppilaita kannustetaan kysymään mahdollisuuksien mukaan toisiltaan neuvoa.

Jakson teeman, eli oman pelin suunnittelun ja valmistamisen, alustaminen aloitetaan jo edeltävällä käsityön tunnilla. Oppilaat saavat silloin kotitehtäväksi etsiä kotoa erilaisia pelejä ja kirjoittaa niiden nimiä ja peli-ideoita ylös paperille. Lisäksi oppilaat voivat pohtia, mitä pelejä he ovat pelanneet esimerkiksi kaverin luona ja kirjata myös nämä muistiin. Seuraavalla käsityön tunnilla pelin ideointi aloitetaan niin, että oppilaat keskustelevat löytämistään peleistä pienissä ryhmissä. Tämän jälkeen jokainen pienryhmä kertoo vuorotellen koko luokalle esimerkiksi kolme erilaista peliä ja opettaja kirjaa ne taululle käsitekartan muotoon. Käsitekartan avulla opettaja yhdessä oppilaiden kanssa jäsentää pelejä eri ryhmiin pelien luonteen mukaan. Ryhmiksi voi muodostua esimerkiksi tietovisat, etsintäpelit, logiikkapelit, korttipelit sanaselityspelit, liikunnalliset pelit ja niin edelleen. Luokittelun avulla oppilaille muistuu mieleen tuttuja pelejä sekä hahmottuu erilaisten pelien määrä ja luonne, jolloin he saavat aineksia oman pelin suunnitteluun. Oman pelin suunnittelu ja valmistaminen on usein jo itsessään oppilaita motivoivaa ja innostavaa toimintaa.

Jakson tavoitteet luokitellaan tietoihin ja taitoihin, suunnittelun taitoihin, työskentelyn taitoihin ja kasvamisen taitoihin käsityön nelikenttämallin mukaisesti. Nelikentän tavoitteet perustuvat Perusopetuksen opetussuunnitelmaan 2004. Opettajan on nelikentän tavoitteiden ja sisältöjen jäsenyyksen avulla mahdollista hahmottaa suunnittelussaan sisältökokonaisuuksia, joissa toteutuu laaja-alainen tuotesuunnittelu ja valmistusprosessi. Keskeisenä tavoitteena on kokonaisen käsityöprosessin toteutuminen. Tällöin oppilasideoi tuotteen, suunnittelee sen tekniset ja esteettiset ominaisuudet, valmistaa tuotteen ja lopuksi arvioi sen. (Huovila, Hintsala & Säilä, 9;17.) Kokonaisen käsityö-

prosessin hahmottaminen ja hallitseminen kuuluu myös tulevan opetussuunnitelman käsityön tavoitteisiin (Pops2014, 270).

Käsityön opetuksen tavoitteena on kehittää käsityön tietoja ja taitoja oppimalla ja soveltamalla käsitteitä, sanastoa ja symboleja. Tavoitteena on myös oppia tuntemaan monia erilaisia materiaaleja ja työstämään niitä tarkoituksenmukaisesti. (Pops2014, 270.) Oman pelin valmistamisessa on tavoitteena soveltaa ja kerrata aikaisemmin opittuja käsityön tekniikoita ja materiaaleja sekä puuaineksen että pehmeiden materiaalien osalta. Perusopetuksen opetussuunnitelman (2014, 270) mukaan käsityön tavoitteena 3.-6. luokilla on ohjata oppilasta suunnittelemaan ja valmistamaan yksin tai yhdessä käsityötuote tai -teos luottaen omiin teknisiin ja esteettisiin ratkaisuihin. Jaksomme tavoitteena on, että oppilas hahmottaa pelin tarkoituksenmukaisuuden ja tarkalla suunnittelulla pyrkii saamaan pelistä johdonmukaisen kokonaisuuden, jota on tosiasiallisesti mahdollista ja mielekäs pelata. Lisäksi tavoitteena on ongelmanratkaisutaitojen ja luovuuden kehittäminen pelin sääntöjen, juonellisuuden, toimivuuden ja johdonmukaisuuden ideoinnissa.

Työskentelytaitojen osalta keskeistä on kokonaisen käsityöprosessin hallinta. Käsityöoppiaineen tavoitteena on kannustaa oppilasta toimimaan itsenäisesti, pitkäjänteisesti ja vastuuntuntoisesti. (Pops2014). Oppilaan itsenäisellä ajatustyöllä on tässä projektissa keskeinen rooli. Hän pohtii aktiivisesti, miten pystyy siirtämään ideansa käytäntöön ja mitkä asiat hänen tulee siinä huomioida. Epäkohtien huomaaminen ja uudelleen pohtiminen on kehittävää ja pitkäjänteiseen työskentelyyn ohjaavaa. Kasvatuksellisista tavoitteista keskeisiä projektissamme ovat ilon kokeminen työn tekemisestä, ja sen kautta oman minäpystyvyyden kasvattaminen sekä kaverin auttaminen ja toisten töiden arvostaminen.

Peliprojekti toteutetaan neljännen luokan viimeisessä jaksossa loppukeväällä ja siihen varataan aikaa yhteensä kuusi kaksoistuntia. Ensimmäisellä kaksoistunnilla oppilaat muistelevat pienryh-

missä erilaisia mieleen tulevia pelejä, jonka jälkeen opettaja kokoaa ja jäsentää ne eri peliluokkiin taululle ajatuskarttamuotoon. Tehtävän tarkoituksena on antaa aineksia oppilaiden omalle mielikuvitukselle ja ideoinnille. Tämän jälkeen oppilaat ideoivat omaa pelin tehden siitä kuvallisen ja kirjallisen suunnitelman paperille, josta selviää pelin idea ja säännöt, ulkonäkö, mitat, materiaalit, pelin valmistamisessa käytettävät työskentelytekniikat ja muut huomioitavat asiat. Projekti on tarvelähtöinen, sillä oppilaita kannustetaan ideoimaan ja valmistamaan sellainen peli, jota he haluaisivat itsekin pelata. Oppilaat voivat suunnitella täysin oman pelin, mutta peli-idean ei välttämättä tarvitse olla kokonaan tai ollenkaan oppilaan itse keksimä, vaan se voi yhtäläillä mukaila jonkin sellaisen pelin ideaa, jonka oppilas haluaisi itselleen. Oleellisinta on se, että oppilas suunnittelee työskentelyprosessin, materiaalit ja työvaiheet itse. Oppilaille kerrotaan, että valmiita pelejä on myöhemmin tarkoitus pelata luokan kesken. Seuraavilla neljällä kaksoistunneilla oppilaat työstävät omaa peliään suunnitelmiansa mukaan. Mikäli tekstiilityön ja teknisentyön opettajat voivat tehdä yhteistyötä, niin oppilaat voivat edetä työssään siten, mikä heidän työnsä on luontevinta. Jos jaksoa opettaa vain yksi opettaja, niin toinen ja kolmas kaksoistunti työskennellään teknisen työn luokassa ja neljäs ja viides kaksoistunti tekstiilityön luokassa. Viimeinen kaksoistunti on varattu töiden viimeistelyyn, peliohjeiden kirjoittamiseen ja itsearviointiin. Jakson loputtua ja pelien valmistuttua, voidaan yksi kaksoistunti käyttää pelien pelaamiseen, jolloin oppilaat pääsevät näkemään toisten tekemiä ratkaisuja ja kokeilemaan niitä käytännössä. Peleistä keskustellaan ja jokaisesta nostetaan esiin toimivia ratkaisuja, jolloin toteutuu myös vertaisarviointi.

Projekti integroituu äidinkielen oppiaineeseen peliohjeen kirjoittamisen myötä. Pelin valmistumisen myötä oppilaat kirjoittavat peliohjeen joko oppitunnilla tai kotiläksynä riippuen siitä, missä vaiheessa heidän työnsä on. Peliohje kirjoitetaan puhtaaksi äidinkielen tunnilla, jolloin tarkistetaan oikeinkirjoitus ja muotoseikat (esimerkiksi kappalejaot) ennen peliohjeen tulostamista. Projekti integroituu myös matematiikan sisältöalueisiin. Oppilaat kehittävät työskentelyn eri vaiheissa ongelmanratkaisutaitojaan sekä esimerkiksi mittaamisen taitoja. Suunnittelussa on tärkeää miettiä,

miten oma idea pelistä saadaan käytännössä toteutettua niin, että peliä voi oikeasti pelata suunnitelman mukaisella tavalla. Oppilaat harjoittelevat mittasuhteiden hahmottamista ja mittaamista, koska he alusta asti suunnittelevat pelinsä itse, eikä valmiita kaavoja ole tarjolla. Integroitua tapahtuu projektissa myös sen mukaan, minkälaisia pelejä oppilaat suunnittelevat. Oppilaat voivat ideoida esimerkiksi matemaattisia, matemaattisloogisia, kielellisiä, liikunnallisia, ympäristö- ja luonnontieto -aiheisia tai tietovisatyyppejä pelejä. Pelien valmistuttua käytetään yksi kaksoistunti valmiiden pelien pelaamiseen, jolloin oppilaat pääsevät kokeilemaan ja pelaamaan toistensa valmistamia pelejä. Tämä oppitunti voi toimia keinona luokan ryhmähengen vahvistamiseen, joten opettajan kannattaa pohtia peliryhmien muodostamista etukäteen luokan ryhmähengestä tekemien havaintojensa pohjalta. Ryhmät voidaan esimerkiksi arpoa, antaa oppilaiden luoda itse ryhmät, pelata pöytäryhmittäin tai opettaja voi päättää ryhmät jo etukäteen luokan edistääkseen luokan ryhmäytymistä ja oppilaiden tutustumista myös vähän vieraampiin luokkakavereihin.

Projektin tukee erityisesti Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden 2014 laaja-alaisia tavoitteita Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5), Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), Monilukutaito (L4) ja Työelämätaidot ja yrittäjäyys (L6). Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) toteutuu projektissa erityisesti oppilaan itsenäisen suunnittelun, luovuuden käyttämisen ja ongelmanratkaisun myötä. Laaja-alainen tavoitteen L1 mukaisesti oppilaita rohkaistaan luottamaan itseensä ja näkemyksiinsä ja olemaan samalla avoimia uusille ratkaisuille. Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5) toteutuu esimerkiksi pelin ohjeiden luonnostelemisen ja puhtaaksi kirjoittamisen myötä. Monilukutaito (L4) voi toteutua tässä projektissa hyvinkin monin tavoin, kuten esimerkiksi peleissä mahdollisesti hyödynnettävien tietojen, kuvitusten ja symbolien myötä. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa 2014 todetaan seuraavaa: ” Monilukutaito merkitsee taitoa hankkia, yhdistää, muokata, tuottaa, esittää ja arvioida tietoa eri muodoissa, eri ympäristöissä ja tilanteissa sekä erilaisten välineiden avulla.” Projektimme tukee laaja-alaisen osaamisen tavoitetta Työelämätaidot ja yrittäjäyys (L6), jonka mukaan koulutyössä opitaan projektityöskentelyä ja harjaan-

nutaan työskentelemään toimien itsenäisesti, järjestelmällisesti ja pitkäjänteisesti. Lisäksi todetaan seuraavaa: ”Toiminnallisissa opiskelutilanteissa oppilaat voivat oppia suunnittelemaan työprosesseja, asettamaan hypoteeseja, kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja ja tekemään johtopäätöksiä. He harjoittelevat työhön tarvittavan ajan arviointia ja muita työn edellytyksiä sekä uusia ratkaisujen löytämistä olosuhteiden muuttuessa.” Lisäksi puhutaan muun muassa oppilaiden kannustamisesta sisukkuuteen työn loppuunsaattamisessa sekä työn ja sen tulosten arvostamiseen. Työn tulosten arvostaminen varmistetaan projektissamme luokan kanssa vietettävien pelituntien myötä, kun oppilaat pääsevät pelaamaan itse tekemiään pelejä luokkakavereidensa kanssa.

Opettaja arvioi oppilaiden oppimisprosessia läpi koko projektin havainnoimalla oppilaiden työskentelemistä. Opettaja kirjaa tuntien jälkeen havaintojaan oppilaiden työskentelyn sujuvuudesta, havaitsemistaan oppilaiden vahvuuksista sekä oppilaan työskentelyssä ilmenneistä haasteista ja tavoista kohdata näitä haasteita. Tällä tavoin opettajan on mahdollista tehdä oppilaista erittäin hyödyllisiä havaintoja, jotka auttavat häntä tukemaan oppilaiden oppimista niin käsityön tunneilla kuin muussakin opiskelussa. Opettaja tekee ja kirjaa havaintoja hyvin monenlaisista asioista – oppilaiden kokonaisvaltaisesta oppimisesta ja kehityksestä (sisältäen kognitiivisen, sosiaalisen, emotionaalisen ja motorisen kehityksen). Erityisesti opettaja keskittyy havainnoimaan arvioinnin nelikentän mukaisesti oppilaiden tietoja ja taitoja, suunnittelun taitoja, työskentelyn taitoja ja kasvamisen taitoja. Erityisenä arvioinnin kohteena on oppilaiden itseohjautuvuus, itsenäinen työskentely sekä kyky soveltaa aiemmin oppimiaan taitoja. Tämä projekti antaa hyvin monenlaista tietoa oppilaiden oppimisesta ja kehityksestä. Lisäksi opettaja selvittää jokaisen kaksoistunnin jälkeen itselleen sen, että missä työskentelyvaiheessa kukin oppilas on, voidakseen suunnitella seuraavan käsityön kaksoistunnin opetusjärjestelyt (esimerkiksi työpisteet, ohjeistukset ja työohjeet) mahdollisimman toimiviksi. Projektin viimeisellä oppitunnilla oppilaat tekevät itsearvioinnin täyttämällä itsearviointilomakkeen. Projektin keskeisenä tavoitteena on kokonaisen käsityöprosessin toteutuminen, joten oppilas arvioi koko työskentelyprosessin sisältäen tuotteen ideoinnin, suunnittelun ja valmistami-

sen. Itsearvioinnissa oppilas pohtii, missä hän mielestään onnistui työskentelyprosessin aikana. Lisäksi oppilas pohtii, että mikä pelin valmistusprosessissa tuntui haastavalta ja miksi, sekä oppiko hän jotakin uutta.

Lähteet

Huovila, R., Hintsa, T. & Säilä, J. 2010. Kirja käsityöstä. WSOYpro.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2014. Luettavissa osoitteessa:

http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Liite 1.

JAKSOSUUNNITELMA 4.Ik

Jakson aihe / teema / kokonaisuus: Oman pelin suunnittelu ja toteutus soveltamalla aiemmin opittuja tietoja ja taitoja, pehmeät ja kovat materiaalit

Jakson päämäärä, oppimis- ja kasvatustavoitteet + arviointi:

- tietotavoitteet: soveltaa aiemmin opittuja käsityön tekniikoita ja materiaalien käyttöä
- suunnittelun tavoitteet: harjoitella suunnittelemaan koko työskentelyprosessi, työn käyttötarkoitukseen soveltuvat tekniikat ja materiaalit, mitat
- työskentelyn tavoitteet: aktiivinen ja pitkäjänteinen, itsenäinen työskentely
- kasvatukselliset tavoitteet: kaverin auttaminen, toisten työn kunnioittaminen, vastuu oman työn toteuttamisesta (pitkäjänteisyys)

Arviointi:

- opettaja arvioi koko työskentelyprosessia
- oppilas itse arvioi omaa työskentelyprosessiaan suullisesti sekä kirjallisesti (lomake)
- vertaisarviointi: toisten pelien kokeileminen ja pelaaminen

Lyhyt kooste jakson eriyttämissuunnitelmasta:

- jokainen oppilas suunnittelee pelin omien tietojensa ja taitojensa pohjalta
- nopeimmille lisätöitä

<p>Pvm / klo 1. tunti (90 min)</p> <p>Tunnit 2. 3. 4 & 5 (kaikki 90 min)</p> <p>6. tunti (90 min)</p> <p>7.tunti</p>	<p>Oppimisprosessin eteneminen, sisällön jäsentäminen, eriyttäminen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • motivointi, ideointi ja suunnittelu <p>- pienryhmissä keskustellen listataan kotoa löytyneitä (tai muita mieleen tulevia) pelejä ja opettaja kirjoittaa ja luokittelee pelejä ajatuskarttaan taululle</p> <p>- opettaja kertoo oppilaille, että jakson tarkoituksena on valmistaa (jokainen itsenäisesti) oma peli ja yhdessä pohtien ja opettajan ohjaamana käydään läpi tavoitteet jaksolle</p> <p>- opettaja kertoo reunaehdot työlle (materiaalit, koko) ja kertoo oppilailta kysellen lyhyesti mitä tekniikoita on aikaisemmin harjoiteltu</p> <p>- oppilaat suunnittelevat oman pelinsä ja piirtävät siitä kuvan paperille, josta selviää mitat, materiaalit, tekniikat, mahdolliset kuvioinnit ja värit ja lukumäärät ja tutustuminen käytössä oleviin materiaaleihin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oman pelin työstäminen <ul style="list-style-type: none"> • itsearviointi ja vertaisarviointi <p>- viimeistellään omat pelit</p> <p>- itsearviointilomake</p> <p>- suullinen arviointi ja palaute</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oppilaat saavat pelata toisten tekemiä pelejä 	<p>Työtavat, ym. opetusjärjestelyt ja -menetelmät (mm. eriyttäminen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - ryhmätyöskentely - kyselevä opetus - esittävä opetus - itsenäinen työskentely 	<p>Tarvikkeet, materiaalit, tilat, ym. ja niihin liittyvät eriyttämisratkaisut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - puumateriaalit sekä perus tekstiilityön materiaalit (kankaat, langat, huovutusvilla) - kynät, paperit, mittausvälineet
--	---	--	---

Liite 2.

Itsearviointi

Nimi: _____

Miltä oman pelin ideoiminen tuntui?

Millaista oli suunnitella oman pelin työskentelyvaiheet ja materiaalit itse? Miten suunnittelu sujui?

Minkälaisia työvaiheita pelisi valmistamiseen kuului ja miten työskentelysi eri työvaiheissa sujui?

Missä asioissa koet onnistuneesi pelintekoprojektissa? Mikä pelin tekoprojektissasi onnistui mielestäsi erityisen hyvin?

Mikä pelin valmistusprosessissa tuntui haastavalta? Miksi?

Opitko jotakin uutta pelin tekoprojektin aikana? Mitä?
