

KÄSITYÖN JAKSOSUUNNITELMA

Katja Kohvakka & Laura Rajala

Jyväskylän yliopisto
Kasvatustieteiden tiedekunta
Opettajankoulutuslaitos
POM2STN+TS
Kevät 2016

Pelataan yhdessä -projekti

Suunnittelimme käsityön jakson 6. luokan oppilaille. Jakson pituus on 12 h eli kuusi kaksoistuntia. Kyseessä on peliprojekti, jossa oppilaat itse ideoivat, suunnittelevat ja toteuttavat monimateriaalisen koko luokan yhteiseen käyttöön tarkoitetun pelin. Pelejä on tarkoitus hyödyntää jatkossakin sen jälkeen kun 6. luokan oppilaat ovat siirtyneet alakoulusta yläkouluun. Näin ollen pelit eivät tulisi oppilaiden omaan käyttöön vapaa-ajalla vaan ne pysyisivät koululla yhteisenä ajanvietteenä niin tekijöilleen kuin myöhemmin myös muillekin oppilaille.

Jakson aikana oppilaat toteuttavat pienissä ryhmissä (n. 3-4 oppilasta) aihepiirityöskentelynä koko luokan käyttöön tarkoitettu yhteisen sisäpelin. Sisäpeli voi tarkoittaa tässä yhteydessä esimerkiksi lautapeliä. Työssä oppilaiden tulee yhdistää sekä kovia että pehmeitä materiaaleja perustellusti ja käyttötarkoitukseen sopivalla tavalla. Oppilaita ohjataan hyödyntämään kierrätysmateriaaleja työssään soveltuvin osin. Tärkeää on yhteisesti luokan kanssa punnita jo suunnitteluvaiheessa, mitkä materiaalit ovat käyttökelpoisia ja tarkoituksenmukaisia.

Inspiraatiota ja innoitusta töidensä ideointiin oppilaat etsivät omasta elämänpiiristään. Voisiko esimerkiksi jokin videopeli tai televisiosarja toimia innoittajana? Pelin ei tulisi olla kopio mistään valmiista pelistä (esim. ei tehdä toisintoa Afrikan tähdestä), mutta siinä voivat tuki yhdistyä monien tuttujen pelien elementit. Oppilaita ohjataan keksimään ja ideoimaan moniaistisia ja elämyksellisiä pelejä. Toisin sanoen peleihin ja niiden sääntöihin voi yhdistää monien koulun oppiaineiden piirteitä kuten esimerkiksi liikunnan, musiikin, äidinkielen, matematiikan jne.

Työn eteneminen

Pelataan yhdessä –projekti on suunniteltu toteutettavaksi syyslukukauden 2. jaksossa. Peli ei ole tarkoitettu ainoastaan yhteiseksi hyväksi, vaan oppilailta tulee olla mahdollisuus testata ja hyödyntää oman ryhmän ja muiden valmistamia valmiita tuotteita. Kun projekti toteutetaan syksyllä oppilaat ehtivät pelata omia pelejään lukukauden lopun lisäksi myös keväällä.

Ohjeistuksena oppilaille annetaan siis ideoita, suunnitella ja toteuttaa luokan yhteiseen käyttöön sopiva, monimateriaalinen sisäpeli. Projekti on pienryhmätyö, jossa keskeistä on oppilaiden välinen tasainen työnjako, luova ideointi ja toimiva suunnitelma, perustellut materiaalivalinnat, toteutus sekä ryhmän oma ajankäytön seuraaminen. Projekti muodostaa 12 oppitunnin kokonaisuuden, josta ensimmäiset neljä tuntia käytetään ohjeistukseen, ideointiin ja suunnitteluun sekä jälkimmäiset kahdeksan tuntia tuotoksen eli pelin huolelliseen toteuttamiseen. Ennen projektin alkua opettaja voi antaa tehtäväksi pohtia, mikä tekee pelistä mukavan tai mitä oppilas haluaisi sisällyttää ehdottomasti valmistamaansa peliin.

1 viikko: Ensimmäisten kaksoistuntien merkittävimpänä tavoitteena on, että oppilaat ja oppilasryhmät ideoivat luovia ratkaisuja peleihinsä. Opettaja valmistaa ideoinnin ja suunnittelun tueksi inspirivoivan esityksen erilaisista peleistä ja pelien elementeistä. Esityksen tavoitteena on herättää oppilaiden kiinnostus projektiin sekä auttaa ideoinnissa ja suunnittelussa alkuun. Tämän jälkeen oppilaat pohtivat opettajan esittämien kysymysten avulla peleille tyypillisiä ominaisuuksia. Ideointi tapahtuu ensimmäisen kaksoistuntien aikana ensin yksin ja myöhemmin ryhmissä. Kukin oppilas ideoi muutamia omia peliehdotelmia tai muita ratkaisuja, joista ryhmät alkavat jalostaa yhteistä peliä opettajan asettamien rajausten avulla. Ideat piirretään tai kirjoitetaan paperille. Ideoinnissa taiteellinen piirtäminen ei ole tärkeintä, vaan tavoitteena on ulkoistaa oppilaiden ajatuksia (Kokko, Viilo, Matinlauri & Tokola 2014, 91). Opettaja ohjeistaa ryhmiä valitsemaan

kultakin jäseneltä jonkin elementin yhteisesti ideoituun peliin. Pelien pitää sisältää sekä kovia että pehmeitä materiaaleja ja jotta peleistä ei tulisi valtavia, niiden on mahdolltava luokassa olevalle hyllylle.

2. viikko: Toisen kaksoistunnin tavoitteena on, että oppilasryhmät suunnittelevat ideoistaan toteutettavissa olevia pelejä. Suunnitteluvaiheessa oppilasryhmä valmistaa pelistä tarkan prototyypin sekä pohtii, mitä vaiheita työssä on, suunnittelevat tasaisen työnjaon ja mitä materiaaleja siihen tarvitaan. Opettaja varmistaa, että ryhmät tietävät, mitä prototyyppi tarkoittaa. Lisäksi hän ohjaa työskentelyä kullekin ryhmälle osoitetuilla tarkentavilla ja ohjaavilla kysymyksillä. Oppilaille annetaan mahdollisuus tutustua käytettävissä oleviin materiaaleihin, mikä voi auttaa suunnittelussa (Kokko, Viilo, Matinlauri & Tokola 2014, 87). Huolellista suunnittelua varten on mahdollista lainata aikaa toteutuksen puolelta, mutta ryhmän on itse pidettävä huolta, että aikaa jää myös tuotteen valmiiksi saattamiselle.

3-5 viikot: Kolmannella kaksoistunnilla oppilaat saavat jatkaa prototyyppinsä loppuun. Valmis suunnitelma esitetään opettajalle, joka varmistaa, että ryhmä tunnistaa materiaalitarpeen, on tehnyt työnjaon ja tietää seuraavat työvaiheet. Esiteltynään suunnitelman opettajalle, ryhmä pääsee pelin toteuttamisvaiheeseen, johon on varattu noin seitsemän oppituntia. Toteuttamisvaiheessa oppilaat hyödyntävät aikaisemmin oppimiaan tekniikoita, vertaisoppivat, haastavat itseään tekniikoiden suhteen sekä saavat tarvittaessa opettajalta neuvoja. Myös käsityöluokan opetusmateriaalit ja Internet ovat käytössä. Opettaja seuraa oppilaiden suunnittelua ja ohjaa oppilaiden ajatuksia toteutuksen suuntaan. Toteuttamisvaiheessa opettaja toimii apuna, vaikka tavoitteena on mahdollisimman itsenäinen työskentely.

6. viikko: Viimeisten oppituntien aikana ryhmillä on mahdollisuus viimeistellä pelinsä. Nopeimmat ryhmät keskittyvät enemmän yksityiskohtiin, kun taas rauhallisemmin edenneet opettaja ohjaa keskittymään pelin peruselementteihin. Pelin valmistuttua kukin ryhmä testaa peliään muutaman kierroksen verran, minkä jälkeen pienten muutosten tekeminen on vielä mahdollista. Lopuksi oppilasryhmät tekevät itsearviointin (LIITE 1), jonka pohjalta opettaja antaa kirjallisen ja suullisen palautteen projektista. Valmiit työt esitellään ennen joulua luokan yhteisissä pikkujouluissa, joissa oppilaat pelaavat pelejä oman luokan kesken tai yhdessä kummioppilaiden kanssa. Pikkujoulujen yhteydessä oppilaat saavat äänestää parhaimman pelin, jonka tekijät saavat pienen palkinnon.

Integrointi muihin oppiaineisiin

Pelataan yhdessä –projektissa painottuvat oppilaiden oma luova ideointi ja suunnittelu, minkä vuoksi tuotoksia ei rajoiteta oppiainesisältöjen mukaan. Lähtökohtaisesti oppilaat siis etsivät innostusta ja inspiraatiota omasta elämästään tehden mahdollisimman hyödyllisen ja suurta iloa tuottavan pelin. Kuitenkin jos opettaja soveltaa hieman jaksosuunnitelmaa, hänellä on mahdollisuus integroida käsityöprojekti muiden oppiaineiden kuten maantiedon, liikunnan, matematiikan, ympäristöopin, äidinkielen tai muiden kielten sisältöihin. Tuolloin opettajan on huomioitava valitsemansa oppiaineen valtakunnallisen ja paikallisen opetussuunnitelman tavoitteet, niin jakson sisällöissä kuin arvioinnissa. Näin Pelataan yhdessä -projektista ei tule toisen oppiaineen osalta pelkkää puuhastelua vaan opetussuunnitelmaan perustuvaa tavoitteellista ja perusteltua toimintaa.

Jakson tavoitteet

Jakson tavoitteiden pohjana toimivat opetussuunnitelmassa kirjatut käsityö -oppiaineen tavoitteet sekä laaja-alaiset oppimisen tavoitteet. Opetussuunnitelman tekstissä oppiaineen tehtäväksi nostetaan oppilaiden ohjaaminen kokonaisen käsityöprosessin hallintaan. Kokonainen käsityöprosessi sisältää työskentelyn eri vaiheet aina ideoinnista ja suunnittelusta lähtien valmiiseen tuotteeseen ja arviointiin. Lisäksi tekstissä korostetaan, että käsityö on monimateriaalinen oppiaine, jossa oppilaat monipuolisesti pääsevät kokeilemaan ja työstämään eri materiaaleja. Opetuksessa otetaan huomioon lasten omat ideat ja kiinnostuksen kohteet sekä korostetaan yhteisöllistä toimintaa. Laaja-alaisia teemoja käsitellään oppiainerajat ylittävästi. (POPS14, 270.).

Vuosiluokkien 3-6 tavoitteiksi nostetaan oppilaiden kokonaisen käsityöprosessin hallinnan tukeminen. Oppilaat tutustuvat eri käsityön menetelmiin ja käsitteisiin sekä soveltavat niitä. Oppilaita ohjataan miettimään materiaalien, työvälineiden sekä työtapojen valintaa suhteessa työhön. Työskentelyn ohessa oppilaita ohjataan miettimään ihmisten tuotanto- ja kulutustapoja kriittisesti muun muassa kestävän kehityksen näkökulmasta. (POPS14, 270.).

Tällä jaksolla keskeisiä oppimisen tavoitteina on kehittää oppilaiden kokonaisen käsityöprosessin hallintaa sekä eri materiaalien ja työskentelytapojen käyttöä ja yhdistämistä. Jakson kasvatustavoitteena on kehittää oppilaiden ryhmätyöskentelytaitoja. Lisäksi jaksolla sivutaan kestävän kehityksen näkökulmia sekä yhteisöllisyyttä (yhteinen hyvä). Seuraavassa avataan näitä tavoitteita tarkemmin.

Kokonainen käsityöprosessi - monimateriaalisen tuotteen valmistus:

Jaksolla on tarkoitus syventää oppilaiden kokonaisen käsityöprosessin hallintaa sekä harjoitella ja syventää eri käsityön menetelmien ja materiaalien työstämisen taitoja. Kokonaiseen käsityöprosessiin kuuluvat vaiheet: ideointi, suunnittelu, toteutus, ja arviointi (Pöllänen, S. 2015). Käsityöoppiaineen keskeisiin sisältöalueisiin kuuluvat nämä vaiheet. Sisältöalueisiin kuuluvat edellä mainittujen lisäksi myös kokeilu ja soveltaminen (POPS2014, 271). Tässä työssä kokeilua ja soveltamista on mahdollisuus harjoitella prototyyppejä rakentaessa. Tällöin voidaan testata ideaa ja soveltaa saatuja tietoja varsinaiseen tuotteeseen.

Tarkoituksena työskentelyssä ei ole se, että jokainen oppilas toteuttaa sen työn vaiheen, jonka osaa parhaiten. Oppilaita kannustetaan keskittymään niihin menetelmiin ja työvaiheisiin, jotka ovat heille vieraampia.

Työn suunnittelussa on tärkeää, että oppilaat miettivät tarkkaan, miten eri materiaalit saadaan tarkoituksenmukaisesti yhdistettyä toisiinsa. Lisäksi materiaalivalinta ylipäättään tulee miettiä tarkkaan tuotekohtaisesti, jotta se parhaiten palvelisi käyttötarkoitusta. Käsityöprosessissa painotetaan ideoinnin ja suunnittelun osuutta keskeisenä vaiheena. Kun suunnitelmat ovat selkeät ja selvillä, on työskentelyä miellyttävä lähteä jatkamaan toteutusvaiheeseen.

Ryhmätyöskentelytaidot:

Oppilaat työskentelevät ryhmissä koko jakson ajan. Jaksolla on keskeistä se, että jokainen ryhmäläinen on osallisena työskentelyyn ja työtehtävät jaetaan tasapuolisesti. Tavoitteena kuitenkin on, että jokainen oppilas osallistuu kaikkiin työskentelyn vaiheisiin (yhteinen työn eri vaiheiden suunnittelu). Vertaisoppimisen näkökulmasta oppilaita ohjataan tukemaan ja opastamaan toisiaan eri työvaiheissa.

Seuraava taulukon avulla voidaan tarkastella, miten jakson tavoitteet yhdistyvät ja sisältyvät käsityö-oppiaineen tavoitteisiin sekä laaja-alaisiin oppimisen tavoitteisiin.

Tavoite	Ryhmätyöskentely	Monimateriaalinen käsityö
Oppiaineen tavoitteet	T3, T7	T1-T7
Laaja-alaiset tavoitteet	L1, L2, L3, L6	L1, L2, L3, L5

Jakson tavoitteiden kytkeytyminen opetussuunnitelmaan (POPS14, 20, 270)

Muita jakson aikana käsiteltäviä teemoja

Jakson tavoitteiden lisäksi kokonaisuuteen sisältyvät kestävän kehityksen näkökulmat sekä yhteinen hyvä. Kummatkin teemat näkyvät jakson aikana oppilaiden työskentelyssä, mutta ne eivät ole itsessään jakson päätavoitteina. Seuraavassa avataan hieman tarkemmin näitä kahta edellä mainittua teemaa.

Kestävä kehitys ja kestävä käsityö:

Töiden suunnittelussa oppilaita ohjataan miettimään kierrätysmateriaalien tai ylipäättään ympäristöystävällisten materiaalien käytön mahdollisuutta. Materiaalien valinnassa tulee perustella, miksi mikäkin materiaali on valittu. Kaikkiin käyttötarkoituksiin kierrätysmateriaalit eivät välttämättä sovi. Oppilaiden kestävän kehityksen mukaista ajattelua pyritään syventämään työn etenemisen eri vaiheissa. (POPS14, 24.).

Yhteinen hyvä:

Oppilaat ottavat työskentelyssään huomioon sen, että heidän suunnittelemansa pelit tulevat jatkossa olemaan myös muiden oppilaiden käytössä. Oppilaat saavat jakson aikana kokemuksen siitä, että he ovat tehneet jotakin ilahduttavaa ja hyödyllistä muille. Toimiminen muiden hyväksi auttaa tasapainoiseksi kansalaiseksi kasvamisessa. Lisäksi oppilaita haastetaan pohtimaan yhteisen edun mukaisen toiminnan tärkeyttä. (POPS14, 20, 24.).

Eriyttäminen

Opetuksen eriyttämisellä pystytään ottamaan huomioon oppilaiden erilaiset tarpeet ja sillä voidaan vaikuttaa suoraan oppilaiden oppimismotivaatioon. Kaikessa opetuksessa tulisi olla lähtökohtana luoda lapsille mahdollisuudet onnistumiseen ja positiivisten kokemusten saamiseen. (Kattilakoski, R. & Tarvainen, S. 2011, 3.)

Eriyttämistä voidaan yleisesti tehdä vaihtelemalla opetettavan asian laajuutta, syvyyttä ja etenemisnopeutta (Kattilakoski, R. & Tarvainen, S. 2011, 3). Tällä jaksolla keskeiset oppimisen tavoitteet antavat laajan liikkumavaran niin opettajalle kuin oppilaillekin valita kiinnostavia työskentelyn tapoja ja menetelmiä. Näin ollen oppilaiden on mahdollista valikoida heidän töihinsä sopivia tapoja. Opettajan tulee seurata työskentelyn edetessä, onnistuvatko oppilaat suunnitelmassaan. Tarvittaessa opettaja voi ohjata oppilaita löytämään vaihtoehtoisia työskentelymenetelmiä, mikäli ensimmäiseksi valittu on liian haastava tai vaativa suhteessa oppilaiden taitotasoon tai käytettävissä olevaan aikaan. Tärkeää on kannustaa oppilaita tunnistamaan omia kehittymisen kohtiaan ja toisaalta myös vahvuuksiaan, jotta oppilaat oppisivat tunnistamaan juuri heille parhaiten sopivat tavat oppia (POPS2014, 272).

Jaksolla ryhmissä työskentely antaa mahdollisuuden vertaisoppimiseen ja -tukeen. Oppilaita kannustetaan pyytämään neuvoja muilta ja myös antamaan apua ja tukea muille. Turvallinen ryhmä ja hyväksyvä toimintakulttuuri luokassa edesauttavat oppilaiden yhdessä työskentelyä. Työskentelyryhmiä muodostettaessa opettajan tulee ottaa huomioon oppilaiden erilaiset persoonat. Kaikkien kanssa tulee toki pystyä toimimaan, mutta onko oppilaille kuitenkaan edullista toimia epäsovivassa ryhmässä tällaisessa projektissa, joka vaatii paljon yhteistyötä.

Jakson tavoitteiden mukaan työssä on keskeistä syventää kokonaisen käsityöprojektin hallintaa. Näin ollen tavoitteena on se, että jokainen ryhmä saisi työnsä valmiiksi. Etenemisnopeutta ei juuri voida työskentelyssä eriyttää, sillä työskentelyyn on varattu tietty tuntimäärä, jonka puitteissa töiden tulisi olla valmiita. Kuitenkin jo suunnitteluvaiheessa tämä tulee ottaa huomioon. Opettaja ohjaa oppilaita arvioimaan ajankäyttöään ja tarvittaessa muuttamaan työskentelyä, jotta tuotteet saataisiin valmiiksi. Eriyttäminen tapahtuu keskeisesti siis työskentelytapojen ja -menetelmien valinnalla.

Arviointi

Pelataan yhdessä -projektia arvioidaan jakson tavoitteiden mukaisesti. Arvioinnin kohteena on pelin eri valmistusvaiheiden ajan ryhmätyöskentely sekä itse monimateriaalinen käsityö. Koska projekti on ryhmätyö, arvioinnissa suurimman painoarvon saa ryhmän tekemä ryhmäarviointi. Sitä varten tehdyssä arviointilomakkeessa (LIITE 1) ryhmät pohtivat pelin ideointiin, suunnitteluun ja toteutukseen liittyviä vahvuuksia ja kehittämiskohtia antaen projektilleen lopuksi numeerisen arvion.

Arviointilomakkeen kolmannessa kysymyksessä oppilasryhmä arvioi ryhmätyöskentelyään eli miten ryhmätyöskentely sujui ja mitä kukin ryhmän jäsen teki edistääkseen käsityöprojektia. Kirjallisen arvioinnin lisäksi opettaja tarkkailee ryhmien työskentelyä ja tekee omia havaintojaan siitä. Tasainen työnjako vaikuttaa projektin lopulliseen arvioon joko nousevasti tai laskevasti. Opettaja voi myös omaa harkintaa käyttäen antaa jollekin ryhmän jäsenistä toisia matalamman tai korkeamman arvosanan, mikäli työnjako ei ole ollut tasapuolinen.

Opettaja tarkistaa ryhmäarvioinnin perusteluineen ja antaa lyhyen kirjallisen palautteen. Arviointilomaketta palauttaessaan hän vielä taustoittaa antamaansa palautetta suullisesti. Jakson kokonaisarvosana on ryhmäkohtainen ja pohjautuu käsityön valtakunnallisen opetussuunnitelman tavoitteisiin. Esimerkiksi valtakunnallisen opetussuunnitelman käsityön tavoitteiden (T3-T5) arvioinnin osalta arvosanan kahdeksan saava oppilas osaa valmistaa suunnitelmaan perustuvan tuotteen, jossa on huomioitu toimivuus, materiaaliset ja tekniset valinnan sekä eettisyys (POPS, 305-306).

Kestävän kehityksen näkökulmia sekä yhteisöllisyyttä (yhteinen hyvä) ei ole asetettu päätavoitteiksi jaksolla. Kummatkin teemat kuitenkin ovat läsnä työskentelyn eri vaiheissa. Näin ollen ajatellaan, että näitä kahta ei voida kuitenkaan jättää huomiotta oppilaiden itsearvioinnissa. Kestävän kehityksen näkökulmien hyödyntämistä sekä yhteisen hyvän toteutumista oppilaat arvioivat itse havainnoimalla peleissä käytettyjä materiaaleja ja työtapoja sekä peleistä saatua iloa. Oppilaat voivat pohtia esimerkiksi seuraavia kysymyksiä: Kestävätkö pelit? Olivatko materiaalearatkaisut toimivia? Onko peli turvallinen? Onko peliä mukava pelata? Löytyykö pelistä jotain epäkohtia?

Yhtenä opetussuunnitelman mukaisena tavoitteena (T7) on oppia arvostamaan ja tarkastelemaan oman työn lisäksi muiden töitä (POPS14, 306). Tavoitteissa mainittua projektin yhteistä hyvää arvioidaan vuorovaikutteisesti koko luokan kesken. Pikkujouluissa pelatessaan oppilaat arvioivat toistensa pelejä, antavat niistä sekä lyhyttä suullista ja äänestävät luokkansa kesken mielestään parhaimman pelin. Äänestyksen ohessa harjoitellaan palautteen antamista ja vastaanottamista.

Lähteet

Kattilakoski, R. & Tarvainen, S. 2011. Opas eriyttämiseen. Keski-Suomen seudullinen Tehostetun ja erityisen tuen verkostohanke.

http://soppi.jyu.fi/Members/eaalto/Opas_eriyttamiseen.pdf

Kokko, S., Viilo, M., Matinlauri, M. & Tokola, A. 2014 Kokonainen käsityö ja suunnittelun ohjaaminen peruskoulussa - käsityön opettajaopiskelijoiden kokemuksia

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2014. Opetushallitus.

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

Pöllänen, S. 2015. Kokonainen käsityöprosessi perusopetuksessa.

http://www.edu.fi/perusopetus/kasityo/ops2016_tukimateriaalit/kasityoprosessi_perusopetuksessa

PELIPROJEKTIN ITSEARVIOINTI

1. Ottaisitteko itsenne töihin suunnittelijaksi pelitehtaalte? Antakaa vastauksellenne *vähintään 3 perustelua*.
2. Entä pelien rakentajaksi? Antakaa vastauksellenne *vähintään 3 perustelua*.
3. Pelitehtaalte on erilaisia tehtäviä hoitavia työntekijöitä. Millaisen nimikkeen antaisitte kullekin ryhmänne jäsenelle vastamaan hänen antamaansa työpanosta tai roolia peliä rakentaessa? Perustelkaa nimityksenne.
(esimerkiksi Pekka -tehtaanjohtaja, Paula -pääsuunnittelija, Petrus -rakentaja, Tuomo -lomailija, Tiina -tsemppaaja)
4. Hankkisitteko ryhmänne pelin itsellenne, jos voisitte? Perustelkaa vastauksenne.

5. Minkä kokonaisarvosanan antaisitte pelillenne? Perustelkaa.

Opettajan kommentit: