

**Valinnaisaineet 4.lk (tummennetut uutta tekstiä)**

**Musiikin tähtihetkiä (musiikki), 1 vvt**

Vuosiluokat joilla esintyy 4. lk Laajuus 1 vvt

**Sisällöt**

Laulaminen, soittaminen, sanataide, musiikkiliikunta, kuvataide, käsityö, ilmaisu ja vuorovaikutus.

**Opetuksen tavoitteet**

**Valinnaisaineen tavoitteena on rohkaista oppilasta monipuoliseen musiikilliseen ilmaisuun laulamalla ja erilaisia soittimia soittamalla.**

**Muotoiluoppiminen**

**Valinnaiskursilla käytetään muotoiluoppimisen menetelmiä sisältöjen suunnittelussa ja oppimisprosessin tarkastelussa. Kurssilla jaetaan ideoita ja ajatuksia, kokeillaan erilaisia harjoituksia ja työskentelytapoja sekä kehitellään niitä yhdessä eteenpäin.**

**Arviointi**

**Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittelevat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty/hylätty -merkinnällä.**

korvattava teksti:

*Opetuksen tavoitteet*

*Valinnaisaineen tavoitteena on rohkaista oppilasta ilmaisemaan itseään monipuolisesti musiikkia ja muita taidemuotoja yhdistäen. Oppilasta kannustetaan kokonaisvaltaiseen musiikin, kuvien, tarinoiden ja tunnetilojen ilmaisuun yhdessä muiden kanssa.*

*Muotoiluoppiminen*

*Valinnaiskursilla käytetään muotoiluoppimisen menetelmiä sisältöjen suunnittelussa ja oppimisprosessin tarkastelussa. Kurssilla jaetaan ideoita ja ajatuksia, kokeillaan erilaisia harjoituksia ja työskentelytapoja sekä kehitellään niitä yhdessä eteenpäin.*

*Arviointi*

*Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittelevat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty-merkinnällä.*

**Maker, 1 vvt** Vuosiluokat joilla esiintyy 4. lk 5. lk 6. lk Laajuus 1 vvt

**Sisällöt**

**Oppilas tutustuu erilaisiin Maker spacessa käytettäviin työtapoihin, sovelluksiin sekä työkaluihin. Kurssi koostuu erilaisista soveltavista haasteista, joissa harjoitellaan edellä mainittuja asioita. Haasteita voi ratkaista yksin tai yhdessä muiden kanssa käyttäen oikeita suunnitteluohjelmia, virtuaalisia ympäristöjä sekä konkreetteja Maker space välineitä.**

**Opetuksen tavoitteet**

**Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.**

Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.

## Muotoiluoppiminen

Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan luovaa ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu

- 1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe
- 2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe
- 3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe
- 4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.

Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.

## Arviointi

Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty/hylätty -merkinnällä.

korvattava teksti:

### Sisällöt

*Maker-kurssissa oppilas valitsee itseä kiinnostavia haasteita, joita hän ratkaisee. Kurssin aikana sanoitetaan ajatteluprosessia ja keskustellaan ongelmanratkaisustrategioista. Kurssiin voidaan yhdistää myös Maker-kurssin ulkopuolisia ajattelustrategioiden opetuksen menetelmiä.*

### Opetuksen tavoitteet

*Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.*

*Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.*

### Muotoiluoppiminen

*Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan luovaa ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu*

- 1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe*
- 2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe*
- 3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe*
- 4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.*

*Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.*

### Arviointi

*Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty-merkinnällä.*

## **OPETUSSUUNNITELMASTA POISTUVA KURSSI:** (sisällöt päällekkäisiä Maker-kurssin kanssa)

### **Keksijäkurssi, 1 vvt**

Vuosiluokat joilla esiintyy 4. lk Laajuus 1 vvt

### Sisällöt

Kurssilla perehdytään muun muassa erilaisiin ajattelun strategioihin, kokeillaan muotoiluprosessin työkaluja ja ongelmanratkaisutaitoja sekä tehdään opintokäyntejä ja kutsutaan asiantuntijavieraita.

Kurssin sisältö suunnitellaan tarkemmin yhdessä oppilaiden kanssa.

## Opetuksen tavoitteet

Kurssilla oppilas astuu keksijän saappaisiin: havainnoi, haastattelee, selvittää, kehittää. Tavoitteena on kokeilla erilaisia ajattelun ja keksimisen strategioita. Oppilas harjoittelee idean kehittelyä yksin tai ryhmässä, prosessin dokumentointia sekä idean jatkotyöstöä.

## Muotoiluoppiminen

Kurssilla perehdytään muun muassa erilaisiin ajattelun strategioihin, kokeillaan muotoiluprosessin työkaluja ja ongelmanratkaisutaitoja sekä tehdään opintokäyntejä ja kutsutaan asiantuntijavieraita.

Kurssin sisältö suunnitellaan tarkemmin yhdessä oppilaiden kanssa.

## Arviointi

Oppilas pitää kurssin aikana oppimispäiväkirjaa. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksytyy-merkinnällä.

## Valinnaisaineet 5.lk (tummennetut uutta tekstiä)

### Valokuvaus, 1 vvt

Vuosiluokat joilla esintyy 5. lk Laajuus 1 vvt

#### Sisällöt

**Kurssilla harjoitellaan järjestelmäkameran käyttöä, valon hallintaa ja erilaisten kohteiden kuvausta. Lisäksi tutustutaan valokuvauksen historiaan ja digitaaliseen kuvankäsittelyyn.**

#### Tavoitteet

Valokuvauksen valinnaisaineessa perehdytään valokuvaukseen harjoittelemalla kuvaustekniikkaa ja luovaa kuvanrakentamista. Kurssilla tutustutaan valokuvauksen teoriaan ja järjestelmäkameran käyttöön. Kuvausta harjoitellaan erilaisten tehtävien avulla. Lisäksi valokuvaa tarkastellaan kulttuurisena ilmiönä. Kurssin tavoitteena on kehittää oppilaan omaa kuvallista ilmaisua, joka koostuu sekä kameran käytön sekä luovan kuvailmaisun opettelusta.

#### Muotoiluoppiminen

Valokuvausta harjoitellaan ongelmalähtöisesti erilaisten tehtävien kautta. Kurssilla tarkastellaan omaa lähiympäristöä valokuvallisen ilmaisun avulla. Kuvan rakentamiseen perehdytään muotoiluprosessia käyttäen.

#### Arviointi

Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittelevat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksytyy/hylätty -merkinnällä.

korvattava teksti:

#### Sisällöt

*Kurssin sisältöihin kuuluu erilaisten kuvien katsomista yhdessä esim. oppilaiden omat kuvat, valokuvataiteeseen liittyvät esimerkit sekä kuvajournalistiset kuvat. Kurssilla tehdään runsaasti kuvausharjoituksia ja kuvankäsittelytehtäviä sekä oppilaiden yhteistä ideointia.*

#### Opetuksen tavoitteet

*Valokuvauksen valinnaisaineessa perehdytään valokuvauksen perusteisiin kännykkäkuvauksen ja erilaisten digikameroiden kautta. Kurssilla harjoitellaan hyvien valokuvien ottamista mm. kuvan valotuksen, valkotasapainosäätöjen, kuvan sommittelun ja rajauksen kautta. Lisäksi oppilasta ohjataan käsittelemään kuvia eri sovellusten avulla. Valokuvauksen valinnaisaineessa käsitellään myös valokuvauksen historiaa sekä suomalaisia valokuvaajia. Valokuvaustehtävät suunnitellaan yhdessä oppilaiden kanssa hyödyntäen Arabianrannan luontoa ja muotoilu ympäristöä. Erilaisten kuvausharjoitusten tavoitteena on kehittää oppilaan kykyä havaita mielenkiintoisia kuvauskohteita sekä kannustaa oman kuvailmaisun kehittämiseen.*

*Muotoiluoppiminen*

*Valokuvauksen valinnaiskursilla käytetään muotoilun työkaluja mm. sisältöjen suunnittelussa ja prosessin tarkastelussa. Jokainen kokoaa kurssilla tekemistä harjoituksista portfolion.*

*Arviointi*

*Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittelevat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty-merkinnällä.*

## **Maker, 1vvt**

Vuosiluokat, joilla esiintyy 4.lk 5.lk 6.lk Laajuus 1vvt

### **Sisällöt**

**Oppilas tutustuu erilaisiin Maker spacessa käytettäviin työtapoihin, sovelluksiin sekä työkaluihin. Kurssi koostuu erilaisista soveltavista haasteista, joissa harjoitellaan edellä mainittuja asioita. Haasteita voi ratkaista yksin tai yhdessä muiden kanssa käyttäen oikeita suunnitteluohjelmia, virtuaalisia ympäristöjä sekä konkreetteja Maker space välineitä.**

### **Opetuksen tavoitteet**

**Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.**

**Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.**

### **Muotoiluoppiminen**

**Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan luovaa ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu**

- 1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe**
- 2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe**
- 3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe**
- 4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.**

**Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.**

### **Arviointi**

**Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty/hylätty -merkinnällä.**

korvattava teksti:

### **Sisällöt**

*Maker-kurssissa oppilas valitsee itseä kiinnostavia haasteita, joita hän ratkaisee. Kurssin aikana sanoitetaan ajatteluprosessia ja keskustellaan ongelmanratkaisustrategioista. Kurssiin voidaan yhdistää myös Maker-kurssin ulkopuolisia ajattelustrategioiden opetuksen menetelmiä.*

### *Opetuksen tavoitteet*

*Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.*

*Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.*

### *Muotoiluoppiminen*

*Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan*

luovaa ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu  
1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe  
2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe  
3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe  
4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.  
Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.

Arviointi

Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty-merkinnällä.

## Valinnaisaineet 6.lk (tummennetut uutta tekstiä)

### Taidegrafiikka, 1vvt

Vuosiluokat, joilla esiintyy 6.lk Laajuus 1vvt

#### Sisällöt

Valinnaisaineessa oppilas suunnittelee ja toteuttaa yksin ja ryhmässä töitä.

#### Tavoitteet

Kurssilla oppilas tutustuu taidegrafiikan menetelmiin. Oppilas harjoittelee yhdessä valittuja grafiikan menetelmiä esim. monotypiaa ja erilaisia kaiverrusmenetelmiä. Erilaisten harjoitusten tavoitteena on kehittää oppilaan luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä, kannustaa oppilasta leikkimään muodoilla ja väreillä sekä ohjata huomaamaan omassa lähiympäristössä ja kulttuurissa olevaa kuvakulttuuria.

#### Laaja-alaisen oppimisen kuvaus

##### Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)

Taidegrafiikan kurssilla oppilasta kannustetaan työskentelemään tutkivalla otteella. Erilaiset taidegrafiikan tekniikat ohjaavat kokeellisuuteen, luovaan ajatteluun ja oivaltamisen iloon. Kurssilla oppilaalla on mahdollisuus syventää kuvallisen ajattelun osaamistaan itsenäisesti toteutettavien projektien äärellä, mutta myös yhdessä muiden kanssa.

##### Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)

Kurssilla harjoitellaan omien teosten esillepanoa ja sitä kautta myös omien näkemysten ilmaisemista. Oppilailta ohjataan arvostamaan vuorovaikutukseen kuvallisen tekemisen eri vaiheissa ja valmiiden teosten äärellä.

##### Monilukutaito (L4)

Kurssilla tarkastellaan erilaisia taideteoksia ja kuvallisia symbolijärjestelmiä. Niiden äärellä harjoitellaan kuvan tulkintaa ja arviointia sekä pohditaan eettisiä ja esteettisiä kysymyksiä.

vanha teksti:

### Grafiikka ja kuosisuunnittelu

#### Tavoitteet

Kurssilla oppilas tutustuu grafiikan ja kuosisuunnittelun painamis- ja pintakuviointimenetelmiin. Oppilas harjoittelee yhdessä valittuja grafiikan menetelmiä esim. monotypiaa ja erilaisia kaiverrusmenetelmiä, sekä kankaanpainannassa käytettyjä tekniikoita esim. leimasintekniikkaa sekä seulojen ja kaavojen käyttöä. Erilaisten harjoitusten tavoitteena on kehittää oppilaan luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä, kannustaa oppilasta leikkimään muodoilla ja väreillä sekä ohjata huomaamaan omassa lähiympäristössä ja kulttuurissa olevaa kuosi- ja kuvakulttuuria.

#### Sisällöt

*Valinnaisaineessa oppilas tekee harjoitusmalleja sekä suunnittelee ja toteuttaa yksin ja ryhmässä isompia töitä. Kurssiin kuuluu vierailukäynti, jolla syvennetään kurssin tavoitteita.*

## **Maker 1vvt**

Vuosiluokat joilla esiintyy 4.lk 5.lk 6.lk Laajuus 1vvt

### **Sisällöt**

Oppilas tutustuu erilaisiin Maker spacessa käytettäviin työtapoihin, sovelluksiin sekä työkaluihin. Kurssi koostuu erilaisista soveltavista haasteista, joissa harjoitellaan edellä mainittuja asioita. Haasteita voi ratkaista yksin tai yhdessä muiden kanssa käyttäen oikeita suunnitteluohjelmia, virtuaalisia ympäristöjä sekä konkreetteja Maker space välineitä.

### **Opetuksen tavoitteet**

Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.

Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.

### **Muotoiluoppiminen**

Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu

- 1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe
- 2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe
- 3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe
- 4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.

Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.

### **Arviointi**

Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksytyy/hylätty -merkinnällä.

korvattava teksti:

#### *Sisällöt*

*Maker-kurssissa oppilas valitsee itseä kiinnostavia haasteita, joita hän ratkaisee. Kurssin aikana sanoitetaan ajatteluprosessia ja keskustellaan ongelmanratkaisustrategioista. Kurssiin voidaan yhdistää myös Maker-kurssin ulkopuolisia ajattelustrategioiden opetuksen menetelmiä.*

#### *Opetuksen tavoitteet*

*Maker-kurssilla oppilas työskentelee STEAM-aiheisten haasteiden parissa. Esimerkkejä haasteista ovat: 3D-tulostaminen, ohjelmointi sekä erilaiset muotoiluun sekä innovatiiviseen kokeilemiseen liittyvät haasteet. Oppilas voi valita digitaalisesta oppimisympäristöstä haluamansa haasteen ja aloittaa sen suorittamisen joko digitaalisesti tai fyysisesti, riippuen tehtävänannosta. Työskentelyä voi tehdä yksin tai pienryhmissä.*

*Haasteiden ratkaisut dokumentoidaan digitaaliseen portfolioon. Eri haasteiden aiheita voi myös yhdistää omien projektien muodossa. Kurssilla hyödynnetään muotoiluoppimisen menetelmiä.*

#### *Muotoiluoppiminen*

*Keskiössä on muotoiluoppiminen. Muotoiluoppimista ja muotoiluprosessia käytetään oppilaiden kokonaisvaltaisen kasvun tukemisen ja käsityöprosessin ohjaamisen välineenä. Oppimistehtävissä harjoitellaan luovaa ongelmanratkaisua käsityön ja muotoilun keinoin. Kurssilla muotoiluprosessiin kuuluu*

- 1) havainnointia ja ideointia sisältävä tiedonhankinnan ja suunnittelun vaihe*
- 2) kokeiluiden ja idean testaamisen vaihe*
- 3) ideoiden edelleen kehittämisen ja tarvittaessa uudelleen suunnittelun vaihe*
- 4) tuotteen tai teoksen toteutuksen ja työskentelyprosessin arvioinnin ja analysoinnin vaihe.*

*Muotoiluprosessin pituus ja osa-alueiden järjestys voi vaihdella oppimistehtävästä ja oppilaasta riippuen.*

## Arviointi

*Arviointi on monipuolista ja se nivotaan kiinteäksi osaksi oppimisprosessia. Oppilaat arvioivat omaa työskentelyään sekä harjoittavat vertaisarviointia. Yhden vuosiviikkotunnin oppimäärä arvioidaan lukuvuositodistuksessa sanallisesti hyväksyty-merkinnällä.*

**Lisäksi kaikkien valinnaisaineiden arviointiteksteissä kohta ”arvioidaan sanallisesti hyväksyty – merkinnällä” on korvattu muodolla ”arvioidaan sanallisesti hyväksyty-/hylätty -merkinnällä”**