

## **Liite 1. Muutokset Helsingin kuvataidelukion opetussuunnitelmaan 2021**

Helsingin kuvataidelukion opetussuunnitelmaan 2021 lisätään lukiokohtainen valinnainen oppiaine multimedia (MM) ja oppiaineelle kuusi 2 opintopisteen opintojaksoa.

### **Multimedia (MM)**

#### **Oppiaine ja tehtävä**

Multimedia on osa visuaalista kulttuurikasvatusta, jossa keskitymme tutkimaan digitalisoitumisen vaikutusta kuvallisten viestintään. Oppiaineen keskeisenä päämääränä on, että opiskelija ymmärtää teknologian ja muun visuaalisen kulttuurin yhteyden omassa elämässään. Opetuksessa tarkastelemme digitaalisessa visuaalisessa kulttuurissa ilmeneviä esteettisiä, ekologisia ja eettisiä arvoja. Opetuksella tuemme laaja-alaisen yleissivistyksen rakentumista sekä aktiiviseen toimijuuteen kasvamista. Opiskelijoille tarjotaan monipuolisia mahdollisuuksia tulevaisuuden jatko-opinto-, työelämä- ja kansainvälisyysvalmiuksien kehittämiseen. Opinnot antavat edellytyksiä luovan ja kriittisen ajattelun kehittämiseksi ja teknologisten taitojen vahvistamiselle.

Opetuksessa syvennämme opiskelijan visuaalisen kulttuurin monilukutaitoa ja kielitietoisuutta. Digitaalisiin työkaluihin tutustuminen laajentaa muun kuvallisen viestinnän näkökulmia. Opiskelija perehtyy erilaisiin digitaalisiin työkaluihin. Opinnoissa tarkastellaan interaktiivisten sovellusten merkitystä yksilölle, yhteisölle ja yhteiskunnalle.

Opetuksessa tarjotaan edellytykset digitaalisten työkalujen ja ympäristöjen monipuoliselle käytölle. Opiskelijaa kannustetaan välineiden ja ilmaisun keinojen kokeilemiseen sekä niiden luovaan soveltamiseen. Uudet teknologiat, mediaympäristöt ja interaktiivisten sovellusten muodot ovat sekä tutkittavia ilmiöitä että kuvailmaisun välineitä. Opiskelijat perehtyvät ajankohtaisiin digitaalisen ja teknologisen visuaalisen kulttuurin ilmiöihin ja toimintatapoihin. Opetuksessa hyödynnämme monipuolisesti korkeakoulujen tarjoamia aiheeseen liittyviä kursseja.

#### **Tavoitteet**

Tavoitteena on, että opiskelija

- ymmärtää digitaalisen ja teknologisen visuaalisen kulttuurin merkityksen omassa elämässään, yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa
- tulkitsee, millaisia esteettisiä, ekologisia ja eettisiä arvoja digitaaliseen ja teknologiseen visuaaliseen kulttuuriin kytkeytyy
- ymmärtää luovan ajattelun merkityksen omalle oppimiselle ja hyvinvoinnille.
- ottaa kantaa digitaalisen visuaalisen kulttuurin tuotteissa ilmeneviin arvoihin
- osaa soveltaa digitaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä, osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- kehittää kriittistä ajatteluaan ympäristön havainnoinnissa ja omassa toiminnassa

- hyödyntää mielikuvia kuvallisessa ajattelussa, luomisprosessissa ja vaihtoehtoisten toimintatapojen kuvittelussa
- osaa käyttää tutkivaa lähestymistapaa suunnittelussa, työskentelyssä ja ilmaisussaan
- ottaa toiminnassaan huomioon kulttuurisen moninaisuuden ja kestäväen elämäntavan näkökulmia.
- osaa asettaa tavoitteita digitaaliselle taiteelle ominaiselle tutkivalle, pitkäkestoiselle ja ilmiökeskeiselle työskentelylle ja oppimiselle
- syventää visuaalisen kulttuurin monilukutaitoa digitaalisissa tuotoksissaan ja tulkinnassa
- kehittää medialukutaitoa visuaalisen kulttuurin tuottamisessa ja tulkinnassa
- syventää kuvailmaisun taitoja tutustumalla erilaisiin digitaalisessa viestinnässä käytettäviin työkaluihin ja ohjelmistoihin

## **Osaamisen arviointi**

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Lukiokohtaiset erityistehtävän valinnaiset opinnot**

- MM01 Animointitekniikat multimediaohjelmassa (2 op)
- MM02 Multimediaohjelmointi (2 op)
- MM03 2D-pelin koodaus pelieditorilla (2 op)
- MM04 Websivujen suunnittelu (2 op)
- MM05 3D-mallinnus, -animaatio ja -pelikoodaus (2 op)
- MUO6 Multimedian projektikurssi (2 op)

## **MM01 Animointitekniikat multimediaohjelmassa (2 op)**

### **Paikallinen lisäys tavoitteille**

Opiskelija

- tutustuu multimedian osatekijöihin, kuten kuva, ääni ja animaatio
- käyttää erilaisia multimediaohjelman, teknologioita ja lähestymistapoja itsenäisesti sekä ryhmän jäsenenä
- soveltaa visuaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä sekä osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- ymmärtää digitaalisten kuvakulttuurien merkityksiä omassa elämässään, yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa

### **Keskeiset sisällöt**

- erilaisiin multimediasovelluksen käyttöliittymään ja perustoimintoihin tutustuminen
- erilaisiin multimediasovelluksen piirtämistekniikoihin tutustuminen
- sovelluksen animaatiotekniikoiden harjoittelu

- opiskelijoiden omien ideoiden käyttäminen tutkivan, pitkäkestoisen ja ilmiökeskeisen työskentelyn lähtökohtana

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Laaja-alainen osaaminen**

### **3. Monitieteellinen ja luova osaaminen**

Tällä kurssilla kannustamme opiskelijaa tulevaisuuden kannalta kestäviin ja luoviin ratkaisuihin digitaalisessa ja teknologiaa hyödyntävässä viestinnässä.

### **Osaamisen arviointi**

Arvioimme opintojaksoa sekä formatiivisesti että summatiivisesti.

Formatiivisella arvioinnilla tuemme ja ohjaamme oppimista. Opintojakson aikainen, turvallisessa ilmapiirissä annettu kannustava arviointi ja palaute tukevat opiskelijan myönteistä kehitystä. Tuemme arvioinnilla opiskelijan luovaa osaamista ja kokonaisvaltaista kasvamista.

Summatiivisella arvioinnilla teemme näkyväksi osaamiselle ja oppimiselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoiden itse- ja vertaisarviointi lisää arvioinnin monipuolisuutta ja tukee opintojakson tavoitteiden toteutumista. Arvioinnissa otamme huomioon myös yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Työskentely- ja oppimisprosessit ovat keskeisiä arvioinnissa.

## **MM02 Multimediaohjelmointi (2 op)**

### **Paikallinen lisäys tavoitteille**

#### **Opiskelija**

- tutustuu multimediaohjelmointiin
- käyttää erilaisia ohjelmointiteknologioita itsenäisesti sekä ryhmän jäsenenä
- soveltaa visuaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä sekä osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- ymmärtää digitaalisten kuvakulttuurien merkityksiä omassa elämässään, yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa

### **Paikallinen lisäys keskeisille sisällöille**

- ohjelmoinnin perusteisiin tutustuminen
- erilaisiin interaktion luomisen tekniikoihin tutustuminen
- interaktiivisen sovelluksen toteuttaminen

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Laaja-alainen osaaminen**

### **1. Hyvinvointiosaaminen:**

Vahvistamme opiskelijoiden kykyä hahmottaa teknologian vaikutusta omaan identiteettiin.

### **2. Vuorovaikutusosaaminen**

Tällä opintojaksolla tutustumme teknologian kasvavaan merkitykseen nykyviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa. Opiskelija tutustuu vuorovaikutteisten sovellusten toteuttamiseen. Opiskelijan vuorovaikutustaidot kehittyvät tiimityöskentelyssä, jota monien kuvaviestien, mm. elokuvien ja pelien tekeminen vaatii.

### **3. Monitieteellinen ja luova osaaminen**

Tällä kurssilla kannustamme opiskelijaa luoviin ratkaisuihin digitaalisten tuotteiden suunnittelussa ja muotoilussa.

## **Osaamisen arviointi**

Arvioimme opintojaksoa sekä formatiivisesti että summatiivisesti.

Formatiivisella arvioinnilla tuemme ja ohjaamme oppimista. Opintojakson aikainen, turvallisessa ilmapiirissä annettu kannustava arviointi ja palaute tukevat opiskelijan myönteistä kehitystä. Tuemme arvioinnilla opiskelijan hyvinvointia ja kokonaisvaltaista kasvamista. Vahvistamme myös vuorovaikutustaitoja ja luovaa osaamista.

Summatiivisella arvioinnilla teemme näkyväksi osaamiselle ja oppimiselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoiden itse- ja vertaisarviointi lisää arvioinnin monipuolisuutta ja tukee opintojakson tavoitteiden toteutumista. Arvioinnissa otamme huomioon myös yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Työskentely- ja oppimisprosessit ovat keskeisiä arvioinnissa.

## **MM03 2D-pelin koodaus pelieditorilla (2 op)**

### **Paikallinen lisäys tavoitteille**

- tutustuu pelieditorin ominaisuuksiin
- tutustuu peliohjelmointiin
- soveltaa visuaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä sekä osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- ymmärtää digitaalisten pelien ja pelimäisten sovellusten merkityksiä omassa elämässään, yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa

### **Paikallinen lisäys keskeisille sisällöille**

- pelieditorien työkalut, kuten primitiivit, mallintamien ja komponentit

- 2D-peliohjelmointi
- interaktiivisen sovelluksen toteuttaminen pelieditorilla

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Laaja-alainen osaaminen**

### **2. Vuorovaikutusosaaminen**

Tällä opintojaksolla tutustumme teknologian kasvavaan merkitykseen nykyviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa. Opiskelija tutustuu vuorovaikutteisten sovellusten toteuttamiseen. Opiskelijan vuorovaikutustaidot kehittyvät tiimityöskentelyssä, jota monien kuvaviestien, mm. elokuvien ja pelien tekeminen vaatii.

### **3. Monitieteellinen ja luova osaaminen**

Tällä opintojaksolla kannustamme opiskelijaa luoviin ratkaisuihin digitaalisten tuotteiden suunnittelussa ja muotoilussa.

### **4. Yhteiskunnallinen osaaminen**

Tällä opintojaksolla tarjoamme opiskelijalle välineitä digitaalisen kulttuurin vaikutusten ymmärtämiseen.

## **Osaamisen arviointi**

Arvioimme opintojaksoa sekä formatiivisesti että summatiivisesti.

Formatiivisella arvioinnilla tuemme ja ohjaamme oppimista. Vahvistamme myös vuorovaikutustaitoja ja luovaa osaamista sekä yhteiskunnallista osaamista.

Summatiivisella arvioinnilla teemme näkyväksi osaamiselle ja oppimiselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoiden itse- ja vertaisarviointi lisää arvioinnin monipuolisuutta ja tukee opintojakson tavoitteiden toteutumista. Arvioinnissa otamme huomioon myös yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Työskentely- ja oppimisprosessit ovat keskeisiä arvioinnissa.

## **MM04 Websivujen suunnittelu (2 op)**

### **Paikallinen lisäys tavoitteille**

#### **Opiskelija**

- tutustuu websivujen suunnitteluun
- tutustuu erilaisiin mukautuvien sivujen tekniikoihin
- soveltaa visuaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä sekä osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- ymmärtää verkkosivujen ulkoasujen ja viestien merkityksiä yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa

## **Paikallinen lisäys keskeisille sisällöille**

- verkkosivujen luontiin tarkoitettuun editoriin tutustuminen
- verkkosivujen luomiseen liittyvät teknologiat kuten HTML5, CSS ja JavaScript
- graafisen suunnittelun mahdollisuudet verkkosivutekniikoilla

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Laaja-alainen osaaminen**

### **2. Vuorovaikutusosaaminen**

Tällä opintojaksolla tutustumme teknologian kasvavaan merkitykseen nykyviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa. Opiskelija tutustuu vuorovaikutteisten sovellusten toteuttamiseen. Opiskelijan vuorovaikutustaidot kehittyvät tiimityöskentelyssä, jota monien kuvaviestien, mm. elokuvien ja pelien tekeminen vaatii.

### **4. Yhteiskunnallinen osaaminen**

Tällä kurssilla tarjoamme opiskelijalle välineitä digitaalisen kulttuurin vaikutusten ymmärtämiseen.

## **Osaamisen arviointi**

Arvioimme opintojaksoa sekä formatiivisesti että summatiivisesti.

Formatiivisella arvioinnilla tuemme ja ohjaamme oppimista. Vahvistamme myös vuorovaikutustaitoja ja luovaa osaamista sekä yhteiskunnallista osaamista.

Summatiivisella arvioinnilla teemme näkyväksi osaamiselle ja oppimiselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoiden itse- ja vertaisarviointi lisää arvioinnin monipuolisuutta ja tukee opintojakson tavoitteiden toteutumista. Arvioinnissa otamme huomioon myös yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Työskentely- ja oppimisprosessit ovat keskeisiä arvioinnissa.

## **MM05 3D-mallinnus, -animaatio ja -pelikoodaus (2 op)**

### **Paikallinen lisäys tavoitteille**

- tutustuu 3D-mallinnukseen
- tutustuu erilaisiin 3D-pelieditorin ominaisuuksiin
- harjoittelee 3D-peliohjelmointia
- soveltaa visuaalisen viestinnän ja teknologian keinoja näkemysten esittämisessä sekä osallistumisessa ja vaikuttamisessa
- ymmärtää digitaalisten pelien merkityksiä ja eettisiä arvoasetelmia yhteiskunnassa ja globaalissa maailmassa

## **Paikallinen lisäys keskeisille sisällöille**

- 3D-mallintamisen perusteet ja käsitteet
- 3D-pelieditorin käyttöliittymä ja toiminnot
- 3D-peliohjelmointi ja 3D-sovelluksen toteuttaminen

Oppiaineessa noudatetaan erityisen tehtävän mukaisen kuvataideopetuksen laaja-alaisen osaamisen osa-alueita sekä arviointia.

## **Laaja-alainen osaaminen**

### **2. Vuorovaikutusosaaminen**

Tällä opintojaksolla tutustumme teknologian kasvavaan merkitykseen nykyviestinnässä ja -vuorovaikutuksessa. Opiskelija tutustuu vuorovaikutteisten sovellusten toteuttamiseen. Opiskelijan vuorovaikutustaidot kehittyvät tiimityöskentelyssä, jota monien kuvaviestien, mm. elokuvien ja pelien tekeminen vaatii.

### **4. Yhteiskunnallinen osaaminen**

Tällä opintojaksolla tarjoamme opiskelijalle välineitä digitaalisen kulttuurin vaikutusten ymmärtämiseen.

### **5. Eettinen ja ympäristöosaaminen**

Opintojaksolla tutustumme erilaisten kuvallisten teknologiaa hyödyntävien tuotteiden välittämiin arvoihin ja etiikkaan. Tuemme opiskelijaa eettisiin valintoihin teknologiatuotteiden kuluttajana.

### **6. Globaali ja kulttuuriosaaminen**

Tällä opintojaksolla tutustumme pelien ja 3D-sovellusten merkitykseen kulttuurisessa jatkumossa muiden taiteiden joukossa.

## **Osaamisen arviointi**

Arvioimme opintojaksoa sekä formatiivisesti että summatiivisesti.

Formatiivisella arvioinnilla tuemme ja ohjaamme oppimista. Vahvistamme opiskelijan yhteiskunnallista, eettistä ja ympäristöosaamista sekä kulttuuriosaamista.

Summatiivisella arvioinnilla teemme näkyväksi osaamiselle ja oppimiselle asetettujen tavoitteiden saavuttamista. Opiskelijoiden itse- ja vertaisarviointi lisää arvioinnin monipuolisuutta ja tukee opintojakson tavoitteiden toteutumista. Arvioinnissa otamme huomioon myös yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Työskentely- ja oppimisprosessit ovat keskeisiä arvioinnissa.

## **MUO6 Multimedian projektikurssi (2 op)**

