

Luovat alat ja kulttuuri – ennakkotehtävät 3.–6. luokkalaisille

Miten ideasta syntyy peli, elokuva, mainos, artikkeli, tapahtuma tai rakennus?

Luovat alat ja kulttuuri näkyvät lasten ja nuorten arjessa joka päivä. He pelaavat pelejä, katsovat videoita, osallistuvat tapahtumiin, seuraavat uutisia ja liikkuvat rakennetuissa ympäristöissä. Harvemmin pysähdytään miettimään, miten nämä kaikki syntyvät.

Maaailman suurimman virtuaalisen yritysvierailun ennakkotehtävät auttavat oppilaita pohtimaan:

- Millaisia taitoja luovilla aloilla tarvitaan?
- Miten ideasta syntyy valmis kokonaisuus?
- Millainen rooli minulla voisi olla yhteisessä projektissa?

Tehtävät voi toteuttaa ennen vierailupäivää tai sen jälkeen. Opettaja voi valita käyttöönsä yhden tai useamman tehtävän. Kokonaisuus on suunniteltu joustavasti käytettäväksi osana esimerkiksi yhteiskuntaoppia, äidinkieltä, kuvataidetta tai ilmiöoppimista. Kokonaisuus tukee työelämä- ja yrittäjyyskasvatusta sekä vahvistaa oppilaiden ajattelua, vuorovaikutustaitoja ja kykyä tunnistaa erilaisia taitoja ja osaamista.

Tehtävät ovat osa Maaailman suurinta virtuaalista yritysvierailua, jossa oppilaat pääsevät tutustumaan eri toimialoihin ja ammatteihin yritysten omien videoiden kautta. Kokonaisuuden järjestää Työn Taitajat -ohjelma, jonka tavoitteena on tuoda työelämä tutuksi eri ikäryhmille pedagogisesti mielekkäällä tavalla.

Kokonaisuus sisältää kolme erilaista tehtävää:

- Yksilötehtävä: Minä osana luovaa projektia
- Ryhmätehtävä: Kuka tekee tämän mahdolliseksi?
- Ryhmätehtävä: Ideasta elämykseksi

Vinkit tehtävien toteutukseen

- Tehtävät voi tehdä yksin, pareittain tai pienryhmissä.
- Kaikkia tehtäviä ei tarvitse tehdä, opettaja voi valita opetustilanteeseen sopivimmat.
- Tehtävät sopivat hyvin osaksi yhteiskuntaoppia, äidinkieltä, kuvataidetta tai ilmiöoppimista.
- Yksinkertaisimmillaan tehtävät voidaan toteuttaa suullisena keskusteluna ja luonnoksina.
- Laajemmassa toteutuksessa oppilaat voivat esitellä tuotoksiaan muulle ryhmälle tai koko luokalle.

Tehtävä 1: Minä osana luovaa projektia

- **Arvioitu kesto:** 15–20 minuuttia.
- **Työskentelytapa:** Yksilö- ja parityöskentely.
- **Tarvikkeet:** Tulostettu työskentelypohja ja kirjoitusvälineet.
- **Valmistelut:** Tulosta jokaiselle oppilaalle työskentelypohja.

Tehtävän tavoite

Oppilas tunnistaa omia vahvuuksiaan ja kiinnostuksen kohteitaan. Oppilaat huomaavat, että projekteissa ja työelämässä tarvitaan erilaisia taitoja ja vahvuuksia, ja että jokaisella voi olla tärkeä rooli projektissa.

Tehtävän kuvaus

Tehtävässä oppilaat pysähtyvät pohtimaan omia vahvuuksiaan ja sitä, millaisissa tehtävissä he viihtyvät. Oppilaat ensiksi työskentelevät yksin ja rastittavat työskentelypohjasta itseään kuvaavia taitoja ja toimintatapoja sekä vastaavat muutamaa avoimeen kysymykseen. Yksilötyöskentelyn jälkeen oppilaat keskusteleval pareittain vastauksistaan. Lopuksi luokan kanssa nostetaan esiin yksi tai kaksi yhteistä havaintoa.

Opettajan käsikirjoitus

Aloita kysymällä oppilailta:

”Ajatelkaa viimeksi näkemäanne elokuvaa, pelaamaanne peliä tai käymässänne tapahtumassa. Luuletteko, että yksi ihminen teki sen kaiken yksin? Ketä kaikkia sellaiseen projektiin tarvitaan?”

Ota muutama ajatus oppilailta ennen jatkamista kohti tehtävääntoa.

”Jokaisessa projektissa tarvitaan erilaisia tekijöitä. Tässä harjoituksessa mietimme, millaisia tekijöitä me itse olemme.”

1. Kerro oppilaille, että jokainen saa oman työskentelypohjan, jonka avulla pääsee tunnistamaan omia taitoja ja vahvuuksia. Ensiksi työskennellään yksin ja myöhemmin parin kanssa.
2. Ohjeista oppilaat seuraavaksi työskentelemään pareittain. Kerro, että molemmat saavat kertoa omasta paperistaan maksimissaan kaksi (2) minuuttia, ja sen jälkeen on vaihto.
3. Parikeskustelujen lopuksi pyydä muutamaa vapaaehtoista kertomaan omasta paperistaan koko ryhmälle.

Pohdinta- ja keskustelukysymykset lopuksi

- Huomasitteko, että meillä on erilaisia vahvuuksia?
- Voiko projekti onnistua, jos kaikki haluaisivat tehdä samaa asiaa?
- Miksi erilaiset taidot ovat tärkeitä?

Tehtävä toimii luontevana johdantona luovaan ryhmätyöskentelyyn. Oppilaat voivat hyödyntää tunnistamiaan vahvuuksia seuraavassa tehtävässä.

Työskentelypohja: Minä luovassa projektissa

Nimi: _____

Millaisista tehtävistä tykkäät? Rastita ne kohdat, jotka tuntuvat sinusta mukavilta.

- ☐ Keksin uusia ideoita.
- ☐ Piirrän, suunnittelen tai rakennan.
- ☐ Kerron tarinoita.
- ☐ Esiinnyn muiden edessä.
- ☐ Ratkon pulmia ja mietin, miten asiat toimivat.
- ☐ Kuuntelen muiden ajatuksia.
- ☐ Huomaan pieniä yksityiskohtia.
- ☐ Järjestän asioita ja pidän huolta, että kaikki sujuu.
- ☐ Teen töitä yhdessä muiden kanssa.
- ☐ Opettelen rohkeasti uusia asioita.

Missä asioissa olet hyvä? Mitkä ovat mielestäsi vahvuuksiasi? Kirjoita kolme asiaa.

1. _____

2. _____

3. _____

Mitä haluaisit oppia seuraavaksi?

Millaisessa tilanteessa opin parhaiten?

- ☐ Kun saan kokeilla itse.
- ☐ Kun saan keskustella muiden kanssa.
- ☐ Kun saan suunnitella rauhassa.
- ☐ Kun saan esiintyä.
- ☐ Kun joku näyttää ensin mallia.
- ☐ Jollakin muulla tavalla: _____

Minä voisin projektissa olla se, joka

_____.

Tehtävä 2: Kuka tekee tämän mahdolliseksi?

- **Arvioitu kesto:** 25–30 minuuttia.
- **Työskentelytapa:** Pienryhmätyöskentely (3–4 oppilasta) ja yhteinen esittely.
- **Tarvikkeet:** Paperia ja kirjoitusvälineet.
- **Valmistelut:** Jaa oppilaat 3–4 hengen ryhmiin. Voit halutessasi kirjoittaa vaihtoehdot taululle.

Tehtävän tavoite

Oppilaat ymmärtävät, että luova lopputulos syntyy monen eri osaajan yhteistyönä. Oppilaat tunnistavat erilaisia rooleja ja taitoja, joita tarvitaan esimerkiksi pelin, elokuvan, tapahtuman tai rakennuksen suunnittelussa ja toteuttamisessa. Tehtävä auttaa oppilaita näkemään, että luovat alat eivät ole yhden ihmisen työtä. Jokainen projekti vaatii ideointia, suunnittelua, toteutusta ja viestintää.

Tehtävän kuvaus

Tehtävässä oppilaat valitsevat yhden luovaan alaan liittyvän tuotoksen, esimerkiksi pelin, tapahtuman, elokuvan, rakennuksen, mainoksen tai uutisen. Ryhmän tehtävänä on pohtia, mitä kaikkea lopputuloksessa näkyy ja ketä ihmisiä tarvitaan sen toteuttamiseen.

Oppilaat kirjaavat ylös vähintään viisi (5) eri roolia/ammattia ja pohtivat, millaisia taitoja näissä rooleissa tarvitaan. Lopuksi ryhmät esittelevät havaintojaan koko luokalle.

Opettajan käsikirjoitus

Aloita pohjustamalla tehtävää oppilaille: *Kun pelaamme peliä, katsomme elokuvaa, käymme tapahtumassa tai olemme rakennuksessa sisällä, näemme lopputuloksen. Ne eivät kuitenkaan synny itsestään, vaan siihen tarvitaan ihmisiä, jotka tekevät ja osaavat erilaisia juttuja. Teidän tehtävänänne on seuraavaksi ryhmissä miettiä, miten erilaiset luovat projektit syntyvät.*

Esittele tai jaa ryhmille vaihtoehdot, joihin he voivat tutustua:

- Video- tai lautapeli
- Tapahtuma
- Elokuva tai TV-ohjelma
- Rakennus tai tila
- Mainos (televisiossa näkyvä, kadunvarressa näkyvä tai postilaatikkoon tuleva)
- Uutinen

Ohjeista ryhmät pohtimaan ja keskustelemaan ryhmässä:

- Mitä kaikkea valmiissa lopputuloksessa näkyy?
- Ketä ihmisiä/ammattajeja tarvitaan tekemään tuotos?
- Mitä taitoja he tarvitsevat?
- Kirjatkaa ylös vähintään viisi eri roolia/ammattia.

Työskentelyn aikana voit kiertää ryhmissä ja kysyä esimerkiksi:

- Jos kyse on pelistä, elokuvasta tai mainoksesta, kuka päättää miltä se näyttää?
- Kuka pitää huolta siitä, että projekti valmistuu ajoissa?
- Kuka kertoo tästä muille ja saa ihmiset kiinnostumaan?
- Kuka varmistaa, että kaikki toimii oikeasti?

Esimerkkejä rooleista ja ammateista eri luovan alan projekteissa

Voit käyttää alla olevaa roolilistaa tukena, jos ryhmä tarvitsee apua ideoinnissa.

VIDEO- TAI LAUTAPELI

- Pelisuunnittelija
- Ohjelmoija
- Graafinen suunnittelija
- Pelihahmojen suunnittelija
- Käsikirjoittaja
- Äänisuunnittelija
- Säveltäjä
- Testaaja
- Tuottaja
- Markkinoija
- Projektipäällikkö

- Äänittäjä
- Tuottaja
- Erikoistehosteiden suunnittelija

RAKENNUS TAI TILA

- Arkkitehti
- Sisustussuunnittelija
- Rakennusinsinööri
- Maisema-arkkitehti
- Rakentaja
- Sähköasentaja
- LVI-asentaja
- Työnjohtaja
- Projektipäällikkö

TAPAHTUMA

- Tapahtumatuottaja
- Ohjelmasuunnittelija
- Esiintyjä
- Juontaja
- Ääni- ja valoteknikko
- Lava- tai tilasuunnittelija
- Turvallisuusvastaava
- Markkinoija
- Lipunmyyjä
- Somevastaava

MAINOS

- Mainossuunnittelija
- Graafinen suunnittelija
- Copywriter eli tekstisuunnittelija
- Valokuvaaja
- Videokuvaaja
- Someasiantuntija
- Markkinointipäällikkö
- Asiakkuuspäällikkö

ELOKUVA TAI TV-OHJELMA

- Ohjaaja
- Käsikirjoittaja
- Näyttelijä
- Kuvaaja
- Leikkaaja
- Lavastaja
- Pukusuunnittelija
- Maskeeraaja

UUTINEN

- Toimittaja
- Valokuvaaja
- Videokuvaaja
- Uutispäällikkö
- Editori
- Graafikko
- Some- ja verkkotoimittaja

Pohdinta- ja keskustelukysymykset lopuksi

- Yllättikö jokin rooli?
- Löytyikö rooli, joka voisi sopia sinulle?
- Voiko tällainen projekti onnistua ilman yhteistyötä?
- Tarvitaanko kaikissa projekteissa samoja taitoja?

Tehtävä 3: Ideasta luovaksi tuotokseksi

- **Arvioitu kesto:** 30–35 minuuttia
- **Työskentelytapa:** Pienryhmätyöskentely (3–4 oppilasta) ja yhteinen esittely
- **Tarvikkeet:** Paperia ja kirjoitusvälineet. Halutessa piirustusvälineet.
- **Valmistelut:** Jaa oppilaat 3–4 hengen ryhmiin. Kirjoita kysymykset näkyville taululle.

Tehtävän tavoite

Oppilaat harjoittelevat ideointia, kohderyhmän huomioimista ja yhteistä suunnittelua. Oppilaat ymmärtävät, että luova idea tarvitsee selkeän tarkoituksen ja suunnitelman ennen toteutusta. Tehtävässä painottuu yhteistyö, idean selkeys ja kohderyhmän ymmärtäminen. Oppilaat harjoittelevat myös perustelemaan omia valintojaan.

Tehtävän kuvaus

Tehtävässä oppilaat suunnittelevat oman luovan idean. Idea voi liittyä esimerkiksi peliin, tapahtumaan, elokuvaan, mainokseen tai tilaan. Ryhmä valitsee yhden vaihtoehdon ja suunnittelee siitä selkeän kokonaisuuden vastaamalla annettuihin kysymyksiin. Lopuksi ryhmä esittelee ideansa muulle luokalle lyhyesti.

Opettajan käsikirjoitus

Aloita pohjustamalla tehtävää oppilaille: *Kaikki pelit, elokuvat, tapahtumat ja rakennukset ovat joskus olleet vain idea jonkun päässä. Nyt pääsette keksimään oman ideanne. Pelkkä idea ei kuitenkaan riitä. Ideasta täytyy tehdä suunnitelma.*

Pohjustuksen jälkeen anna oppilaiden muodostaa ryhmät tai ohjeista menemään valmiisiin ryhmiin. Kerro oppilaille, että seuraavaksi he voivat valita (tai anna ryhmille valmiit aiheet) luovan projektin, joka heidän täytyy suunnitella:

- Uusi lasten tapahtuma
- Uusi lauta- tai videopeli
- Uusi lasten elokuva
- Mainos koulun uudelle kerholle
- Uusi tila koulun pihalle
- Uutisartikkeli, joka kertoo koulusta

Ohjeista ryhmät tekemään suunnittelua vastaamalla kysymyksiin:

- Mikä on idean nimi?
- Kenelle se on tarkoitettu?
- Mitä siellä/siinä tapahtuu?
- Miksi joku haluaisi osallistua tai käyttää sitä?
- Ketä kaikkia tarvitaan idean toteuttamiseen?

Kerro ryhmille, että tuotosta voi täydentää piirtämällä. Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.

Työskentelyn aikana voit kiertää ryhmissä ja kysyä esimerkiksi:

- Onko teillä selkeä kohderyhmä eli kenelle teette tätä?
- Mikä tekee tästä ideasta erilaisen? Mikä tässä ideassa on kaikkein tärkeintä?

Esittelyvaihe

Kerro ryhmille, että jokaisella ryhmällä on yksi minuutti aikaa esitellä ideansa. Kuvitelkaa, että haluatte saada muut innostumaan ideasta.

Pohdinta- ja keskustelukysymykset loppuksi

- Mikä teki jostakin ideasta erityisen selkeän?
- Oliko kaikilla ideoilla selkeä kohderyhmä?
- Oliko helpompaa keksiä idea vai suunnitella se valmiiksi?
- Miten ryhmä jakoi tehtäviä keskenään?