

# **Merkitykselliset käsitteet**

**Ideapankki opettajalle yhteisöllisen  
käsitteöprojektin suunnitteluun,  
toteuttamiseen ja arviointiin**

Jelekäinen Emmi, Kousa Hanna &  
Rantavaara Mia

# Sisältö

Esittely

Tavoitteiden asettelu ja arviointi

Suunnittelun apuvälineet

- Apukysymyksiä suunnitteluun
- Suunnitteluharjoituksia

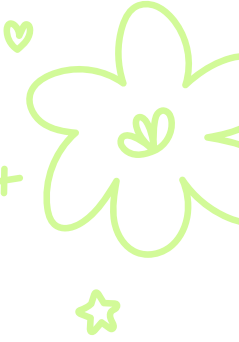
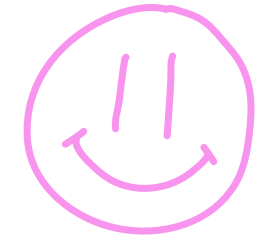
Esimerkit merkityksellisistä käsityöprojekteista

- Hypistelykangas – kangaslabyrintti
- Uudet essut kotitalousluokkaan

Yhteistyötahoja ja valmiita projekteja

Liitteet: itsearviointilomakkeet

# Esittely



**Tämän ideapankin tarkoituksena on tarjota ideoita ja kannustaa opettajia toteuttamaan opetuksessaan kokonaisuuksia keskittyen yhteisöllisyyteen, merkityksellisyyteen, mielekkyyteen ja hyvän mielen tekoihin.**

Ideapankki tarjoaa erityisesti apuvälineitä projektin suunnitteluun ja ideointiin. Opettaja voi hyödyntää esimerkkejä ja poimia omaan kokonaisuuteen sopivimmat ideat ja muokata niitä rakentaen haluamansa kokonaisuuden. Materiaalin tarkoitus ei ole tarjota valmiita kokonaisuuksia vaan toimia tukena suunnittelussa.

Oppimiskokonaisuuksia voidaan toteuttaa yhteistyössä jonkin paikallisen tahon kanssa. Opettaja voi etukäteen selvittää yhteistyötahojen kiinnostusta osallistua projektiin ja heidän mahdollisia tarpeitaan. Projektin toteuttamisessa voidaan myös miettiä tilaustuotteen mahdollisuuksia ja mahdollisia korvauksia projektin toteuttavalle ryhmälle esim. luokkaretkirahastoon.

Projekti voi olla myös oman koulun sisäisesti toteutettava projekti, esimerkiksi toiselle luokalle tehtävä tuote tai koko koulun viihtyisyyttä lisäävä projekti. Toisaalta projekti voidaan toteuttaa myös esimerkiksi ilmastoteon muodossa, jolloin projektilla ei ole varsinaista vastaanottajaa.

## **Yhteistyötahoja voivat olla esimerkiksi:**

- Kunnan toimijat, kuten kirjastot, kuntatalot, nuorisotilat, sairaalat, laitokset ja muut koulut
- Voittoa tavoittelemattomat yhdistykset
- Paikalliset asukkaat suorasti tai epäsuorasti (esim. hyvän mielen lahjat ohikulkijoille tai kylän/kaupungin viihtyisyyttä lisäävä projekti)
- Paikalliset media-toimijat ja sanomalehdet
- Paikalliset taiteilijat ja pienyritykset
- Vapaaehtoisyhdistykset



**Huom!** Muista selvittää haluaako yhteistyötaho osallistua projektin toteuttamiseen jotenkin vai toteutetaanko se esimerkiksi lahjana, joka toimitetaan toimijalle sen valmistuttua.

Muista myös käydä avointa keskustelua yhteistyötahon tarpeista ja toiveista ennen projektin aloittamista.

# Miksi toteuttaa tällainen projekti?

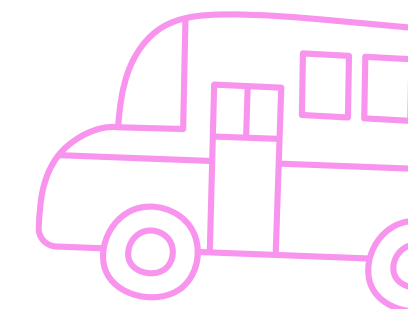
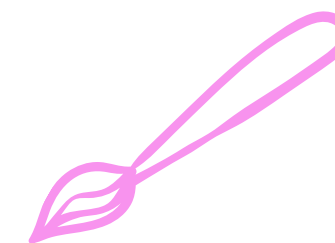
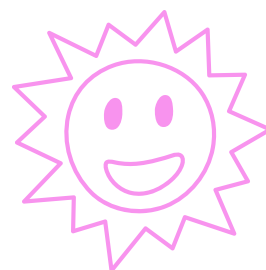
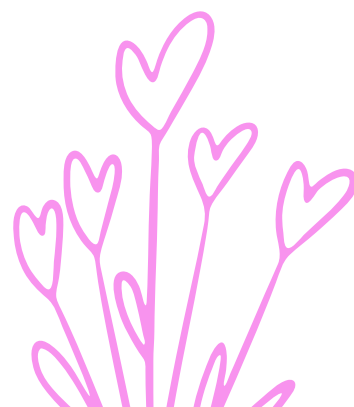
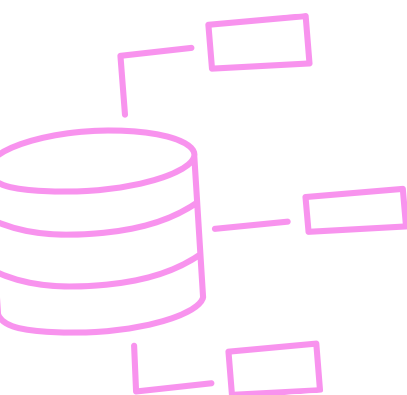
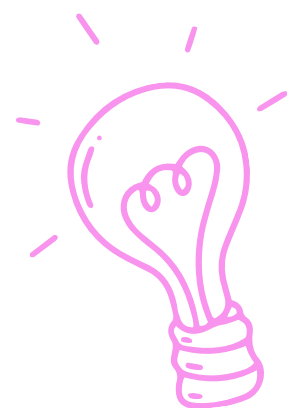
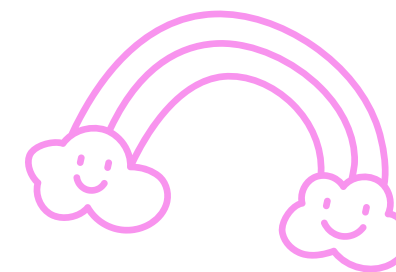
**Merkityksellisyyden tunne**

**Toimijuuden  
kokemus**

**Mahdollisuus vaikuttaa**

**Mahdollisuus tehdä hyvää**

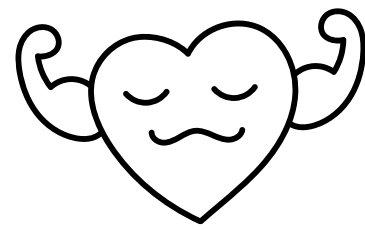
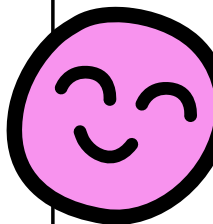
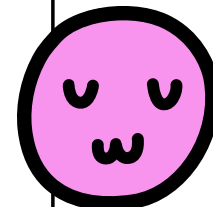
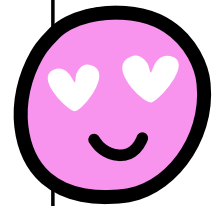
**Yhteisöllisyyden tunne**



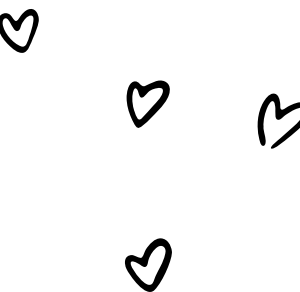
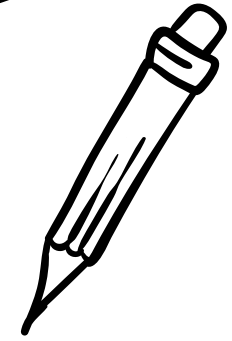
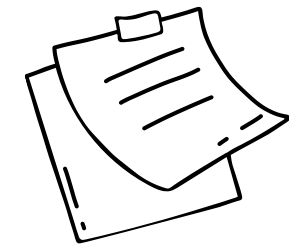
# Tavoitteiden asettelu projektille

Projektin vastaanottaja, kenelle työ tai tehtävä tehdään määrää pitkälti mitä tavoitteita tehtävälle asetetaan. Tavoitteiden asettelu kannattaa tehdä oppilaiden kanssa yhdessä, selkeyttäen tehtävänantoa ja kehittämällä kriittistä ajattelua. Isompi projektitehtävä voidaan myös jakaa osiin, jakaen työtä pienryhmien kesken. Tämä kuitenkin vaatii ryhmän sisäistä koordinaatiota ja kommunikointia, jotta jokainen pienryhmä osallistuu yhtä lailla projektin toteutukseen.

Oppilas voi myös kirjata ylös itse itselleen asettamat tavoitteet ja peilata näitä itsearviointiosiossa.



# Arviointi

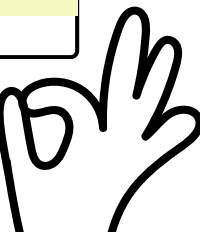


Opettajan tehtäviin kuuluu projektityön aikana formatiivisen arvioinnin lisäksi mieltä, kuinka projektityö vaikuttaa summatiiviseen arviointiin. Oppilaille tarkoitettua itsearviointia ja ryhmäarviointia voidaan tehdä pitkin projektityön valmistusta tai esimerkiksi työn kriittisten vaiheiden aikaan, jotta työn laatu ja tavoitteet täyttyvät. Liitteinä tulevia itsearviointi- ja palautelomakkeita voidaan käyttää suoraan tai muokattuna.

Koska kyseessä on yhteisöllinen projekti, myös yhteisöllisyyden hyödyntäminen arvioinnissa on kannustettavaa. Projektin lopuksi voidaan esimerkiksi arvioida yhdessä, kuinka päästiin tavoitteisiin ja kuinka työskentely onnistui.

- Itsearviointi
- Vertaisarviointi
- Opettajan palaute
- Arviointikeskustelut
- Ryhmäarviointi

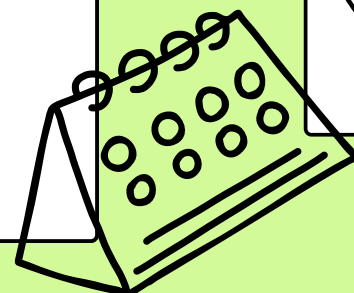
- Minuuttipaperit
- Videot
- Käsitekartat
- Salainen agentti
- Kehu-tuoli
- Itsearviointikirje
- Aarrekarttametelmä
- Galleriakävely





# Tavoitteiden asettaminen

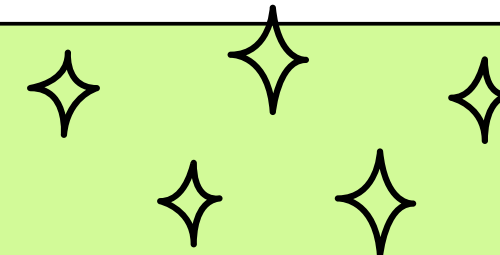
- 1 Kenelle?
- 2 Aikataulu?
- 3 Tavoite omalle tuotteelle: mikä on tärkeää työssä?
- 4 Tavoite omalle työskentelylle, mitä numeroa tavoittelet välillä 4-10?



# Valmiin työn itsearviointi



- 1 Sopiiko valmis työ tarkoitetulle henkilölle? Perustele miksi.
- 2 Pysyinkö aikataulussa? Jos en, miksi?
- 3 Olenko tyytyväinen valmiiseen työhön? Onnistuitko saavuttamaan halutun lopputuloksen? Miksi?
- 4 Minkä numeron annat itsellesi koko projektista välillä 4-10?



# Apukysymyksiä suunnitteluun

## Aiheen valinta

- Arjesta, uutisartikkelista, ikäryhmälle tyypillisistä askarruttavista teemoista. Huom. OPSin sisällöt +yhteensopivuus yt. tahon kanssa.

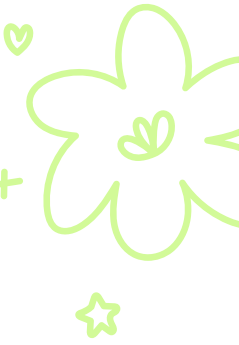
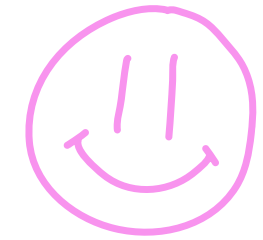
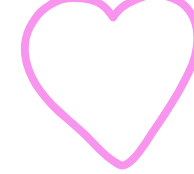
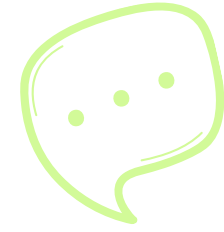
Minkälaisia tarpeita koululla/yt taholla on?

Käytettävät pedagogiset työkalut?

Oppiainerajoja ylittävää opetusta?

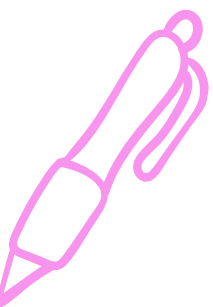
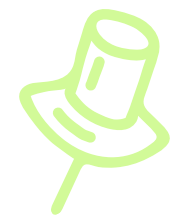
Opetuskokonaisuuden pituus ja lähtökohdat

- Varattu opetuskertojen määrä?
- Oppilaiden lähtökohta aiheeseen liittyen? Kertauksen tarve?
- Vierailevan puhujan etsiminen/ opintoretki?



## Suunnitteluharjoitukset

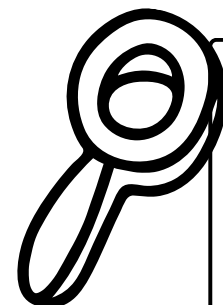
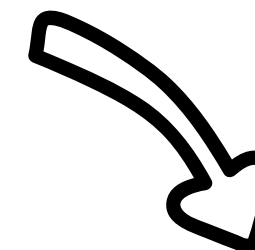
Ideapankissa esiteltyjä suunnitteluharjoituksia voidaan käyttää siltänsä, tai niitä voidaan muokata tehtävän ja oppilasmateriaan mukaan. Muista huomioida eriyttäminen. Osa mainituista suunnittelu- ja ideointi työkaluista ovat helpompia toteuttaa ilman valmisteluja, osa vaatii jossain määrin aiheen/teeman valintaa ennen niiden käyttämistä. Lista on jaoteltu käytettävyyden mukaan taulukossa seuraavalla sivulla. Varmista, että oppilailla on käytettävissä kyniä ja paperia, sillä jotkin työkalut vaativat älylaitteen käyttöä. Ideoinnissa voidaan käyttää myös netistä löytyvän kuvamateriaalin sijaan esim. aikakauslehtiä ja/tai mahdollisia työssä käytettäviä materiaaleja.



# Suunnitteluharjoitukset




Voit halutessasi lisätä suosimiasi työkaluja laatikoihin helpottaaksesi suunnittelua jatkossa!



## Aiheenvalinnan avuksi

- Satunnaisen sanan generaattori
- Mind map
- Aivoriihi
- Moodboard
- 

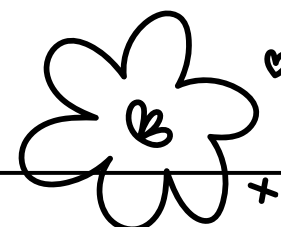
- 
- Kyniä
  - Paperia
  - Älylaite

Muista kartoittaa oppilaiden taitotaso ja ymmärrys valittavaan aiheeseen liittyen. Varaudu kertaamaan aihetta ennen työskentelyn aloittamista haluamallasi/ tarvittavalla tavalla



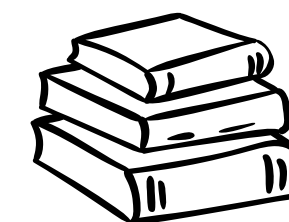
## Vaatii aiheenvalinnan, ei esivalmisteluja

- Storyboard
- Käänteisajattelu ja äärimmäisten skenaarioiden keksiminen
- Kuusi ajatteluhattua
- Nelikenttä
- 



## Vaatii aiheenvalinnan ja esivalmisteluja

- SWITCH-metodi
- SCAMPER- tekniikka
- Roolipelit
- 



# Kuusi ajatteluhattua

- Valkoinen objektiivisuuden hattu
- Punainen tunteiden ja intuition hattu
- Musta riskien ja heikkouksien hattu
- Keltainen etujen hattu
- Vihreä uusien hullujen ideoiden hattu
- Sininen edistyksen ja suunnitelmallisuuden hattu

Oppilaat jaetaan ryhmiin ja jokainen ryhmän jäsen pukee päälleen kuvitteellisen hatun ja omaksuu sen mukaisen roolin. Eri roolien näkökulmien on tarkoituksena tuottaa uusia ideoita. Vaihtoehtoisesti kaikki ryhmäläiset voivat pukea saman värisen hatun ja lähteä ideoimaan samasta lähtökohdasta.



# SWITCH-metodi

**S:** Status quo / Tilannekatsaus

**W:** What if / Mitä jos

**I:** Idea

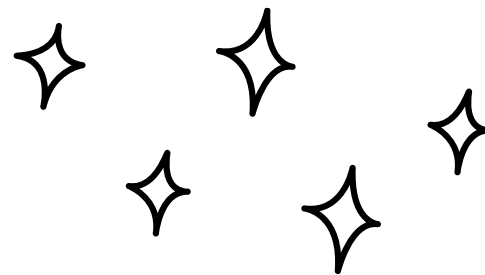
**T:** Test / Testaus

**C:** Critical thinking /kriittinen ajattelu

**H:** Hold / Karsinta ja valinnat

Switch-metodilla oppilaat pääsevät iteraation kautta tarkastelemaan valittua aihetta ja valmistettavaa tuotetta, sekä ideoimaan ratkaisuja monivaiheisesti. Menetelmää voidaan käyttää useammassa työn vaiheessa uudelleen. Mitä useammin menetelmää käytetään, sitä selkeämmäksi työskentely ja tehtävän käsityön ongelmakohdat muuttuvat.

Tilannekatsauksella työn edistystä voidaan tarkkailla, mitä jos-ajattelulla kehitetään ja jatkojalostetaan ideoita, testausvaiheessa keksittyjä ideoita testataan ja niiden vaikutuksia arvioidaan kriittisesti. Lopuksi tehdään tarvittavat muutokset ja karsinnat. Switch -metodin sykliä voidaan käyttää peräkkäin useamman kerran, jotta ideaa saadaan hiottua tai sitä voidaan käyttää työn alussa, keskivaiheilla ja lopussa arvioimaan kuinka työ etenee ja onnistuu.



# SCAMPER-tekniikka

**S:** Substitute / korvaa

**C:** Combine / yhdistele

**A:** Adapt / sopeuta

**M:** Modify (magnify/minify) / muuntele (suurentele/pienentele)

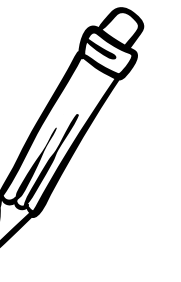
**P:** Put to another use / Uudelleenkäytä

**E:** Eliminate / Karsi

**R:** Reverse / Käännä pääläelleen

Scamper-tekniikka toimii samalla tavalla kuten Switch-metodi. Sen vahvuudet löytyvät kehitettäessä olemassa olevaa tuotetta tai palvelua.

Scamper -tekniikka toimii parhaiten tilanteessa, jossa on jo valmiiksi annettu jokin aihe tai tuote. Scamper-tekniikalla oppilaat pääsevät tuotteen tai palvelun funktionaalisuuden ytimeen. Tätä funtiota kriittisesti tarkastelemalla, eri osalueita ja vaatimuksia korvaamalla, yhdistelemällä, sopeuttamalla ja muuntelemalla fuktioita voidaan sijoittaa uudelleen tai karsia kokonaan pois. Toimivuutta voidaan testata kääntämällä kehitetyt ideat pääläelleen tai lähestyä tehtävää takaperin. Tavoitteena on tarkka ja kriittinen lähestymistapa tuotesuunnitteluun ja palveluiden kehittämiseen.



# Lahja vanhainkotiin: hypistelykangas kangaslabyrintti



Ideana on ommella käsissä hypisteltäviä kangaslabyrinttejä vanhainkotiin vanhuksille. Kangaspalaan ommellaan labyrinttimäinen reitti, missä kuljetetaan kankaan sisälle ommeltua marmorikuulaa labyrintin toisesta päästä toiseen päähän.

Muistisairaat vanhukset tarvitsevat yksinkertaista ja rauhoittavaa ajanvietettä. Kankaan hypistely auttaa esimerkiksi muistisairasta vanhusta pysymään rauhallisena ja antaa samalla käsille tekemistä. Kaunista kangaslabyrinttia on mukava myös pitää käsissä.

Materiaalina voidaan käyttää kotoa löytyviä vanhoja (hyväkuntoisia) tyynyliinoja ja lakanoita tai koulusta löytyvää kangasta. Tässä on hyvä mahdollisuus hyödyntää myös vanhoista projekteista jääneitä tilkkupaloja.

- 1 Tarvikkeet:**  
Omavalintaista kangasta 2 kappaletta 20 cm x 20 cm (ei joustava kangas)  
Marmorikuula tai muu pieni kuula  
Kangasliitu  
Suunnittelu moniste: labyrintin piirtäminen  
**Taitotaso vaatimus:**  
ompelukoneen peruskäyttö

- 2 linkki kangaslabyrintti ohjeeseen:**  
[kangaslabyrintti](#)

- 3 Tavoitteet:**  
Tässä käsityöprojektissa oppilaat pääsevät toteuttamaan omannäköisen käsityön. Sen tavoitteena on vahvistaa oppilaiden kiinnostusta käsin tekemiseen sekä innostaa keksivään ja kokeilevaan käsityöhön. Oppilas hahmottaa ja hallitsee kangaslabyrintin tehtyään kokonaisen käsityöprosessin ja harjoittelee samalla sen dokumentointia. Projekti kannustaa oppilasta toimimaan pitkäjännitteisesti ja vastuuntuntoisesti, sillä lopputulos on tarkoitettu antaa eteenpäin hyväntekeväisyytenä. (Opetushallitus, 2014, 270.)  
Opetussuunnitelman tavoitteita, mitkä toteutuvat projektissa (vuosiluokat 3–6):  
T1, T2, T7

## opettajalle: apuvälineitä suunnitteluun ja arviointiin

Kangaslabyrinttiprojektissa oppilaat voivat lähteä suunnittelussa liikkeelle esimerkiksi hyödyntäen switch-metodia. Kankaiden valinta ja labyrintin suunnittelu on syytä miettiä huolella, jotta lopputuloksesta tulee kestävä ja visuaalisesti miellyttävä.

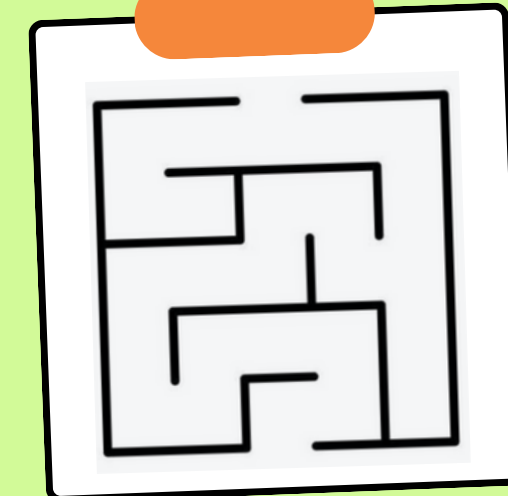
Projektin kohderyhmää voi soveltaa myös eri ikäisille. Keskittymisvaikeuksinen lapsi tai stressaantunut aikuinen voi nauttia yhtälailla hypisteltävästä kangaslabyrintista! Muista huomioida suunnitteluvaiheessa hypistelukan turvalisuus, jos labyrintti annetaan lapselle.

Täältä löytyy yksinkertaisia labyrinttikuvioita tulostettavaksi.

Oppilas voi kirjoittaa omaan työskentelyynsä tavoitteet hyödyntäen tämän ideapankin liitteenä löytyvää tavoite/itsearviointi paperia. Paperi pidetään tallessa ja työn päätteeksi itsearviointia voi peilata asettamiinsa tavoitteisiin. Valmiita töitä ihaillessa oppilaat voivat harjoittaa vertaisarviointia ja antaa kehuja toisen oppilaan labyrintista.

labyrintin  
piirtäminen  
itse tuo uutta  
haastetta  
työhön

tässä työssä  
oppilaat  
voisivat kokeilla  
myös  
vertaisarviointia



# Lahja kotitalousluokkaan: uudet essut ja patalaput oppilaille käyttöön

## Tarvikkeet:

vohvelikangas, farkkukangas tai muu omavalintainen kangasmateriaali (ei joustava)

kaavapaperi

suunnittelumoniste: essun ja patalappujen visuaalinen suunnittelu

## Taitotasot:

kaavojen piirtäminen

ompelukoneen hallinta

## ohjeita eri taitotasoisiin essuihin / patalappuihin ja -kintaisiin

[aasialainen esiliina](#) [vallila-essu](#) [tilkkupatakinnas](#) [farkkupatalappu](#)

[perus esiliina](#) [farkkuessu](#) [sydän patalappu](#)

## Tavoitteet:

Tässä käsityöprojektissa oppilaat pääsevät toteuttamaan omannäköisen käsityön. Sen tavoitteena on vahvistaa oppilaiden kiinnostusta käsin tekemiseen sekä innostaa tekstiilien huoltoon ja kestävään elämäntapaan. Oppilas hahmottaa ja hallitsee esiliinan ja patalapun tehtyään kokonaisen käsityöprosessin ja harjoittelee samalla sen dokumentointia. Projekti kannustaa oppilasta toimimaan pitkäjännitteisesti ja vastuuntuntoisesti, sillä lopputulos on tarkoitettu käyttöä kestäväksi. (Opetushallitus, 2014, 270.)

Opetussuunnitelman tavoitteita, mitkä toteutuvat projektissa (vuosiluokat 3–6):

T1, T2, T8

Työn tarkoituksena on uusia oman koulun mahdollisesti vuosia vanhat kotitalousluokan esiliinat ja patakintaat. Essut ovat kovassa käytössä kotitalousluokassa, eikä niitä välttämättä ole uusittu pitkään aikaan. Mikäli essut ja patalaput ovat vielä suurimmaksi osaksi käyttökunnossa, voi ideaa soveltaa esimerkiksi vain huoltamalla essut. Tällöin oppilaat voivat harjoitella esimerkiksi paikkojen tekemistä ja vaatteiden korjausta ja huoltoa yleisesti.

Materiaalina vohvelikangas on edullinen valinta essuihin. Jos kuitenkin haluaa haastetta, voi kangasmateriaalin toteuttaa esimerkiksi erilaisista tilkkupaloista. Tällöin voi myös hyödyntää pieniä käyttämättömiä kankaanpaloja koululta.







## Opettajalle: apuvälineet suunnitteluun ja arviointiin

Essujen ja patalappujen suunnitteluvaiheeseen sopisi ideapankissa esitelty SCAMPER tekniikka. Ulkonäköä voi kehittää olemassa olevien materiaalien pohjalta ja pohtia, mikä on käytännöllistä. Vanhoista essuista voi esimerkiksi hyödyntää ehjän taskun.


Itsearviointina voi kokeilla minuuttipaperi itsearviointia tai itsearviointikirjettä. Itsearviointikirjeen muotona voisi toimia ajatusleikki kirjeen kirjoittamisesta tulevalle oppilaalle, joka käyttää kyseistä essua ja patakintaita. Oppilas voi kertoa kirjeessä, miksi juuri nämä tuotteet ovat hyviä ja mitä ominaisuuksia niistä löytyy.



projektia voi muokata myös essujen huoltoprojektiksi uusien tekemisen sijaan



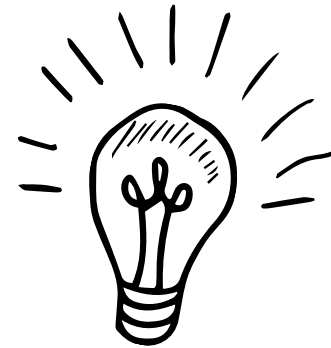
Muista, että essujen, patalappujen ja -kintaiden vaikeustasoa voi aina muokata luokka-asteeseen sopivaksi!



tähän projektiin voi yhdistää kangaspaikkojen opetteluun



# Ilmastoteko: Ötökkähotellit- yhteistyö kaupungin kanssa



Ötökkähotellit ovat oiva tapa tukea paikallista ekologiaa ja houkutella hyönteisiä pesiytymään ja hoitamaan lähialueen kasviston terveyttä.

Hyönteishotelli on helppo tehdä puutöiden hukkapaloista, jolloin uutta materiaalia säästyy muihin töihin. Täytemateriaalien keruumatka lähimetsään luo hauskaa vaihtelevuutta tehtävälle.

Hotellin ulkomuodon muunnelmilla on helppo luoda työhön vaihtelevuutta ja harjoitella esimerkiksi eri puuliitoksien tekemistä.



OPS tavoitteet: T1, T2, T4

**Tavoitteet:** Tehtävän on tarkoitus saattaa näkyväksi käytännön kautta hyönteisten merkitys paikallisen ekologian tasapainossa ja hyvinvoinnissa. Merkityksellisyyden tunnetta voidaan lisätä ympäristökysymysten lisäksi myös tekemällä hotellit paikallisen viljelypalstan iloksi.

## Materiaalit & tarvikkeet:

- Lautoja/vaneria hotellin ulkoreunoihin ja lokeroihin
- Liimaa liitoksiin
- Maalia ja lakkaa koristeluun ja viimeistelyyn

## Tarvittavat työkalut:

- Käsisaha, akkuporakone, vasara, hiomakone

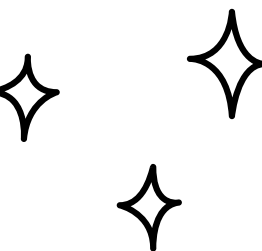
## Täytemateriaaleiksi:

- tikkuja, keppejä, onttoja rimoja, käpyjä, korsia, puulastuja, havuja jne.

**Taitotaso:** käsikäyttöiset työkalut, sekä hiomakone (hyvä johdanto työkalujen ja -laitteiden käyttöön)

Ylen artikkeli hotellin mahdollisista vierailijoista:

[Hotelli Pörriäinen](#)






## Opettajalle: apuvälineet suunnitteluun ja arviointiin


Hyönteishotellin ideointia voidaan lähteä kehittämään käänteisesti esimerkiksi opintovierailun avulla. Vierailu voidaan tehdä esimerkiksi museoon tai paikalliselle hunajafarmille.

Hotellin ulkomuodon suunnittelussa voidaan käyttää geometrisia muotoja (esim. Tinkercad havainnollistamaan), sekä olemassa olevia kuvia hyönteishotellien muodoista ja täytemateriaaleista. Kun tietoa on kerätty, voi oppilaat tehdä yksin ajatuskartan ja/tai yhdessä aivoriihen avulla jakaa ideoitaan. Oppilaat voivat myös tässä vaiheessa asettaa tavoitteita työlleen.

Työ kannattaa toteuttaa syksyn/talven aikana ja viedä ulos alkukevästä. Hyönteishotellin toimivuutta voidaan arvioida yhdessä oppilaiden kanssa tutkimalla onko hotellissa asukkaita kevään mittaan. Ja tavoitteista riippuen reflektoida tavoitteiden toteutumista.

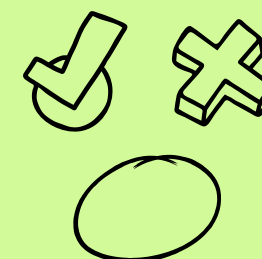


Hotelleja voidaan valmistaa myös esim maitotölkkeihin, jolloin taitotaso helpottuu

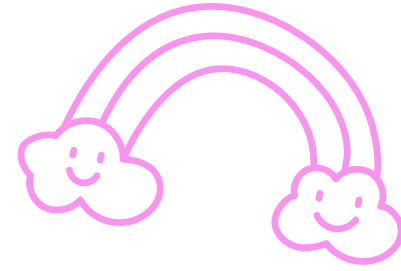


Yhteistyössä

- matematiikan/ biologian aineiden kanssa
- Paikalliset toimijat



# Linkit yhteistyötahoihin:



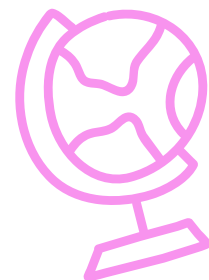
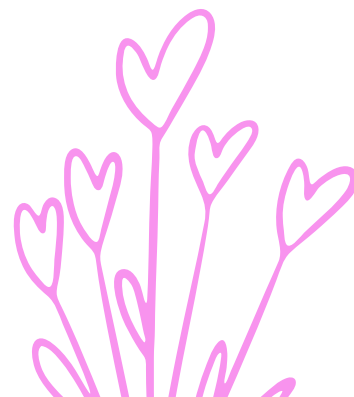
Mustekalat : turvalonkerot keskosille



Sytomyssyt: pipoja syöpähoidossa oleville

Narureppuohje – Vauvakassiyhdistys Vaaka ry.

Punainen risti: villavaatteita kylmiin maihin tai Suomen asunnottomille



# Muita projekti-ideoita:



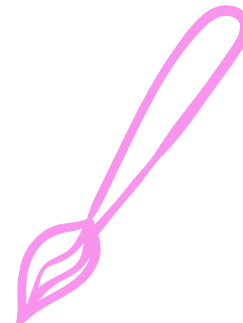
Kasvulaatikot yhteisölliseen puutarhaan



Kaverituoleja koulun pihalle tai puistoon

ajatuksia herättävä taideteos oppilaille tärkeästä, ajankohtaisesta aiheesta

Käsityö-teemainen lehtinen paikallisen sanomalehden väliin



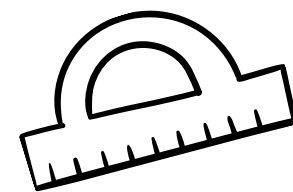
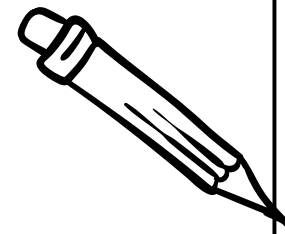
# Minuuttipaperi - itsearviointi

Minuuttipaperilla on tarkoitus tehdä väliarviointia pitkin projektia (esim. joka toinen kerta tai muutaman kerran projektin aikana).

Minuuttipaperi annetaan täytettäväksi oppitunnin lopussa ja siihen käytetään aikaa sen nimen mukaisesti minuutti tai pari.

Taulukossa on ehdotuksia kysymyksiksi, mutta niitä voi muokata oman tarpeen mukaan.

Lomakkeet on tarkoitus kerätä tunnin lopussa ja opettaja voi hyödyntää vastauksia seuraavan tunnin suunnittelussa.



**Mitä uutta opin?**

**Mikä oli tärkein asia, jonka opin oppitunnin aikana?**

**Mikä oli vaikeaa?**

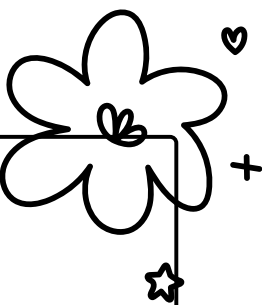
**Mikä asia jäi epäselväksi?**

**Missä onnistuin?**

**Mikä sujui parhaiten?**

**Mitä tekisin toisin?**

**Mistä jatkan ensi kerralla?**




# Itsearviointikirje

Onnistuin...

Haastavaa oli...

Kannustan sinua...



Itsearviointikirje voidaan kirjoittaa esim. projektin lopuksi ja ottaa esille, kun palataan taas käsitöiden pariin. Sopii hyvin erityisesti silloin, kun käsitöihin tulee pidempi tauko (esim. kesäloma).

## Ryhmän yhteinen arviointikeskustelu



1. Kuinka meidän ryhmä onnistui projektissa? Missä onnistuimme?
2. Mikä oli vaikeaa?
3. Pääsimmekö yhteisiin tavoitteisiin? Oliko lopputulos onnistunut?
4. Mitä tekisimme toisin, jos aloittaisimme projektin alusta?
5. Mille projektin tekeminen tuntui? Millaisia tunteita heräsi projektin aikana?
6. Miten teimme töitä yhdessä?