

# UPCYCLING OSAAJA verkkototeutus

## POHJUSTUS

Olen toteuttanut UPCYCLING OSAAJA kokonaisuutta vuoden 2022 syksystä lähtien. Nyt lähitoteutus kuitenkin loppuu ja siirryn vetämään toteutusta 13. toukokuuta 2024 lähtien kokonaan verkko-oppimisympäristössä. Syksyn 2023 aikana tuotin upcycling osaaaja kokonaisuuteen sen teoria osiosta SEPPO-pelin, sillä halusin ohjata kaikki käytettävissä olevat tunnit niin sanottuun pajatyöskentelyyn, josta tätä ennen ¼ kului teorian läpikäyntiin. Tämä on toiminut koko lukukauden vallan mainiosti, ja opiskelijat ovat olleet järjestelyyn kovin tyytyväisiä.

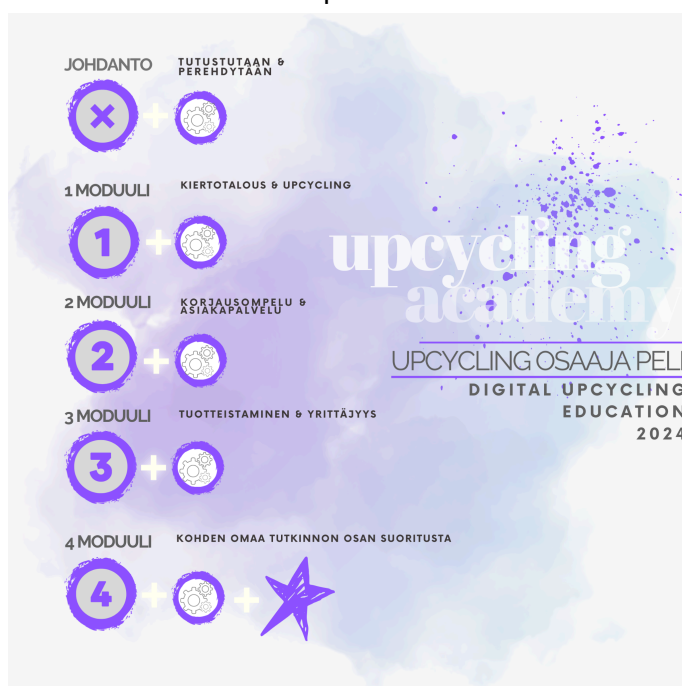
Verkkototeutuksen lisäksi ohjaan opiskelijoita etänä henkilökohtaisen valmennussessioiden kautta ja seuraan näiden osaamisen kehittymistä SEPPO-pelialustalle tehdyn struktuurin kautta. Peli sisältää aina jokaisessa osiossa TEORIAosuuden sekä ns. PAJA osuuden. Kumpikin osio sisältää sekä ohjeistusta, että varsinaiset konkretisoivat tehtävät.

LINKKI SEPPO-PELI ALUSTALLE:

<https://create.seppo.io/login>

PÄÄSET SISÄÄN KOODILLA: B46G7D

Tässä Pelilaudan mockup kuva:



Tässä koulutuksen moduulien rakenne:

UPCOSAAJA  
VERKKOTOTEUTUKSEN MODUULIT

	Moduuli	TEORIA & tehtävät	PAJATEHTÄVÄT	MUISTIO
VIKKO 1 + hoks keskustelu	1 moduuli	Perehdytys JA sessiot	yhteinen aloitus sessio ja yksityisesti sessioiden aikataulut, saumarakenne	
VIKKO 1 JATKO		KIERTOTALOUS & UPCYCLING		
VIKKO 2 +valmennus 2 h	2 moduuli		kassi, tyynyliina, talletbag (vuoritettu), fakehame ja paskamäliä kimono tai eka oma tuote	
VIKKO 3		KORJAUSPELUN ABC		
VIKKO 4 +valmennus 2 h	3 moduuli		farkkujen korjaukset x 5 loimepidettä, tee 5 muuta esimerkkien korjausta	
VIKKO 5		TUOTTEISTAMINEN & YRITTÄJYYS		
VIKKO 6 +valmennus 2 h	4 moduuli		peruskaavan muotoilu, kurin toppi muotoilu ja oma tuote muotoilemalla, suunnittele oma näyttötuote tai suunnittele omien näyttökorjauksen sarja ja täytä näytön suunnitelma	
VIKKO 7		KOHDEN OMAA TUTKINNON OSAN SUORITUSTA		
VIKKO 8 +valmennus 2 h	5 moduuli		TEE näyttötyötä ja sen tuotekansiot! Tähän sisältyy myös yrittäjyys pohdintoa ja hinnoittelua	
VIKKO 9				
VIKKO 10 arviointi 1-2h	Arviointi	ARVIINTIVIKKO	tutkinnon osan näytön arviointikeskustelu 1-2 h	

# PELIN KÄSIKIRJOITUS

## JOHDANTO / TUTUSTUTAAN & PEREHDYTÄÄN

**Teorian vihje: tästä se alkaa**  
**salasana: Tervetuloa**  
**Pajan vihje: JOHDANNON taso-avain**  
**salasana: MOIKAIKKI**

### ALOITUS: VIIKKO 1

**TAVOITE:** Tämän viikon tavoitteena on päästä kartalle mistä tässä upcycling osaja toteutuksessa on kyse ja miten opinnot etenevät jokaisen opiskelijan kanssa. Tämän viikon aikana käydään myös ns. HOKS aloituskeskustelut. Tämä vie noin 30 minuuttia aikaa ja toteutus on teams-tapaamisen kautta.

**SISÄLTÖ:** Yhteinen aloitus sessio TEAMS tapaaminen sekä jokaisen kanssa erikseen käytävä HOKS keskustelu.

**TEORIA:** Oman HOKS-keskustelun jälkeen saat ensimmäisen koodin UPC SEPPO-peliin jossa aiheena ensimmäisen moduulin teoria: kiertotalous & upcycling ABC osiot >> katso luennot ja tee niihin liittyvät tehtävät.

#### PAJA TEHTÄVÄT:

- Esittele minulle työtilasi ja koneesi.
- Kerro miten niitä käytetään ja huolletaan.
- Tee saumarakenne harjoitus.

#### PAJA TEHTÄVIEN SISÄLLÖT:

- Esittele minulle työtilasi ja koneesi >> Remake esittelyvideo yleisesti ja sitten kaikki koneet ja mitä kaikkea löytyy.
- Kerro miten niitä käytetään ja huolletaan >> lyhyt introvideo koneiden huoltoon ja puhdistamiseen liittyen ja
- Tee saumarakenne harjoitus >>

## MODUULI 1 / KIERTOTALOUS & UPCYCLING

**Teorian vihje: Lyhenne?**

**salasana: UPC**

**Pajan vihje: 1 moduulin paja-avain**

**salasana: KTJAUPC**

**AIKATAULU: VIIKKO 2-3**

**TAVOITE:** Oppia ymmärtämään mitä on kiertotalous tekstiili- ja muotialalla. Miten se muuntaa alaamme nyt ja tulevaisuudessa. Minkä tyyppistä osaamista tämän osalta alalle tarvitaan ja miten upcycling toimii osana tätä muutosta. Pajatoimien kautta saat konkreettisesti hahmotuksen siitä mitä kiertotalous tarkoittaa ja miten eri tasoisten vaateesta vaatteeksi tekniikoiden avulla voit uusiutuottaa tuotteita.

**SISÄLTÖ**

**TEORIA:** Edelleen UPC SEPPO-peliin jossa aiheena ensimmäisen moduulin teoria: kiertotalous & upcycling ABC osiot >> katso luennot ja tee niihin liittyvät tehtävät.

**PAJA TEHTÄVÄT:**

1. tee ohjeen mukainen kassi
2. tee ohjeen mukainen tyynyliina,
3. tee ohjeen mukainen toiletbag (vuoritettu),
4. tee ohjeen mukainen "fakehame" muunto tuote.
5. tee ohjeen mukainen paskamäihä kimono tai eka omavalintainen upcycling tuote

—

**PAJA TEHTÄVIEN AVAUS:**

6. tee ohjeen mukainen kassi >>
7. tee ohjeen mukainen tyynyliina >>
8. tee ohjeen mukainen toiletbag (vuoritettu) >>
9. tee ohjeen mukainen "fakehame" muunto tuote >>
10. tee ohjeen mukainen paskamäihä kimono tai eka omavalintainen upcycling tuote >>

## MODUULI 2 / KORJAUSOMPELU ABC

**Teorian vihje: 2 moduulin teoria**

**salasana: 2UPCKORT**

**Pajan vihje: 2 moduulin paja-avain**

**salasana: KAKKONE**

**AIKATAULU: VIIKKO 3-5**

**TAVOITE:** Oppia korjausompelun prosessi pääpiirteiltään ja perehtyä testaten tavallisimmat korjaustoimenpiteet.

**SISÄLTÖ**

**TEORIA:** UPC SEPPO-peliin jossa aiheena toisen moduulin teoria: Korjausompelun aatelia. >> katso luennot ja tee niihin liittyvät tehtävät.

**PAJA TEHTÄVÄT:**

1. farkkujen korjaukset x 5 toimenpidettä,
2. tee 5 muuta esimerkkien mukaista korjausta
3. tee yksi omavalintainen suurempi muutostyö

---

## PAJA TEHTÄVIEN AVAUS:

1. farkkujen korjaukset x 5 toimenpidettä >>
2. tee 5 muuta esimerkkien mukaista korjausta >>
3. tee yksi omavalintainen suurempi muutostyö >>

## MODUULI 3 / TUOTTEISTAMINEN JA YRITTÄJYYS

**Teorian vihje: 3 moduulin teoria**

**salasana: UPC3T**

**Pajan vihje: 3 moduulin paja-avain**

**salasana: KOLOMONE**

**AIKATAULU: VIIKKO 5-7**

**TAVOITE:** Oppia ymmärtämään mitä tuotteistaminen tarkoittaa ja mitä brändääminen on. Konkreettisesti tätä harjoitellaan tekemällä ohjeistuksen avulla ensin peruskaavan muotoilu nukella, sitten MEM Kurin toppi ohjattuna ja tämän jälkeen oma alatte suunnittelemaan omaa näyttötyötä (näytön suunnitelma ja hahmotelma)

### SISÄLTÖ

**TEORIA:** UPC SEPPO-peliin jossa aiheena kolmannen moduulin teoria: nukke muotoilu ja tuotteistaminen. >> katso luennot ja tee niihin liittyvät tehtävät.

### PAJA TEHTÄVÄT:

1. peruskaavan muotoilu nukella
2. MEM KURIN toppin muotoilu nukella
3. Oman näyttö tuotoksen suunnittelu ja toteutus nukke muotoilun avulla
4. oman näyttö tuotoksen suunnitelman laadinta
5. näyttötyöhön liittyvän tuotekansion pohjustaminen

---

## PAJA TEHTÄVIEN AVAUS:

1. peruskaavan muotoilu nukella >>
2. MEM KURIN toppin muotoilu nukella >>
3. oman näyttö tuotoksen suunnittelu ja toteutus nukke muotoilun avulla >>
4. oman näyttö tuotoksen suunnitelman laadinta >>
5. näyttötyöhön liittyvän tuotekansion pohjustaminen >>

## YRITTÄJYYS

**AIKATAULU: VIIKKO 5-7**

**TAVOITE:** Tällä viikolla oppimisen painostus on ainoastaan teoriaosuudessa. Muuten tämä viikko käytetään tyystin oman näyttötyön tekemiseen. Olisi hyvä jos saisit ladattua tämän viikon aikana tuotekansion nähtäville, vaikka edelleen työstäisit sitä vielä.

## SISÄLTÖ

**TEORIA:** UPC SEPPO-peliin jossa aiheena neljännen moduulin teoria: hinnoittelu ja tuotteistami. >> katso luennot ja tee niihin liittyvät tehtävät.

### PAJA TEHTÄVÄT:

EI TEHTÄVIÄ - TÄMÄN OSION VOI KÄYDÄ LÄPI JOS HALUAA

## MODUULI 4 / KOHDEN OMAA TUTKINNON OSAN SUORITUSTA

**Teorian vihje: 4 moduulin teoria**

**salasana: UPCOMAT**

**Pajan vihje: 4 moduulin paja-avain**

**salasana: OMAHOMMA**

**AIKATAULU:** VIIKKO 7-9

**TAVOITE:** Tällä viikolla oppimisen painostus on ainoastaan teoriaosuudessa. Muuten tämä viikko käytetään tyystin oman näyttö työn tekemiseen. Olisi hyvä jos saisit ladattua tämän viikon aikana tuotekansion nähtäville, vaikka edelleen työstäisit sitä vielä.

## SISÄLTÖ

### PIENTÄ OHJEISTUSTA NÄYTTÖÄ VARTEN

#### 1. NÄYTTÖTYÖ VOI OLLA - ESIMERKKEJÄ

##### **KORJAUSOMPELU**

- 2-3 kpl vaativia korjaus kokonaisuuksia (yhteen tuotteeseen pitää tulla vähintään 3 korjausta
- 4 - 6 kpl korjaustoimepiteitä (tuotteeseen pitää tulla vähintään yksi perus korjausmuutos)
- muu - oma ehdotelma

##### **KIERTOTALOUSTUOTE**

- MEM-tuote (mikä tahansa MEM-tuote, jää Remakelle)
- oma suunnitelma ja tuote

##### **ERIKOISMATERIAALI- TAI TEKNIikka**

- banderolli tai muu erikoinen materiaali (kierrätetty) pelkkä kierrätetty kangas ei tässä tapauksessa riitä
- tuotteen synnyttäminen nukke muotoilun avulla

#### 2. NÄYTÖN IDEA

- a. Näytön idea on todentaa jo opittua ja osoittaa näytön arvioijille, että minkä tasoisesti osaat kyseiseen tutkinnon osaan liittyvät arvioinnin alla olevat osa-alueet

- b. Tarkista aina mitä tutkinnon osaa näytät. Lue e-perusteet ja tutkinnon osan arvioinnin kohteena olevat asiat. Arviointilomaketta kannattaa katsoa tarkkaan.
- c. Pyri kohden kiitettävää tasoa. Pidä huoli, että näytät KAIKKI vaaditut kohdat.

### **3. NÄYTTÖÄ ENNEN**

Tee näyttösuunnitelma, joka sisältää: ajankäyttösuunnitelman, työjärjestysuunnitelman, arvioivat poikkileikkauskuvat ja muut tuoteseen tai näyttöön vaadittavat aineistot. Tämä helpottaa varsinaisen näyttötyön (tuotteen) työprosessin jälkeistä paperityövaihetta.

### **4. MITEN NÄYTETÄÄN?**

Dokumentoi koko prosessia paljon materiaalilla (huomiot, muistiinpanot, piirroksot, hahmotelmat, kuvat ja videot). Ota mielummin liikaa materiaalia, kuin liian vähän. Laadi näistä aineistoista näytön arviointia varten mielekäs kokonaisuus, joka seuraa parhaalla mahdollisella tavalla kutakin tutkinnon osan arviointioerusteen osa-aluetta. Mitä paremmin todennat osaamistasi ja näytön arvioinnissa näytät kaikki osa-alueet sitä tarkemman kuvan ja tätä myötä arvion saat annetusta näytöstäsi.

### **5. ITSEARVIOINTI**

Itsearviointi on erittäin tärkeä osa-alue myös ennakkotöiden osalta ja se vaaditaan myös näytettäväksi KAIKISSA tutkinnon osien näytöissä. Se, että osaa arvioida ennalta ja jälkikäteen analysoiden omaa tekemistä, on osaamisen osoittamisen kannalta erittäin tärkeää. Itsearviointi tuntuu ehkä turhalta, ja sitä voi olla "vaikea" tehdä, mutta keskity siihen silti. Käy läpi etenkin kaikki tutkinnon osan arviointiin vaikuttavat osatekijät.

### **6. ARVIOINTI**

Näytön arviointi tehdään ns. Kolmikanta menettelyn kautta.

Se tarkoittaa, että arvion näytöstä antavat oppilas itse (aina ensimmäisenä), oppilaitoksen edustaja (opettaja) ja työpaikan/ yrityksen edustaja (näytöt annetaan aina mieluiten oppilaitoksen ulkopuolella).

Arviointia varten sovitaan aika. Ja sinulla tulee olla mieluiten näyttöä varten esittelyä varten näytön aikana tehty tuote/ tuotteet. Aina tämä ei ole mahdollista, tällöin tarkka dokumentointi on erityisen tärkeää!

\*\*muista!! Virheitä saa tehdä ja tulee myös kiitettävällä tasolla. Kysymys on ainoastaan siitä, miten suhtaudut niihin ja miten toimit suhteessa niihin ja itseasiassa se, että tekee virheen, analysoi mistä se johtui ja kertoo miten sai ohitettua sen synnyttämän kuopan on upea osoitus sinun osaamisesta!

## **NÄYTÖN LYHYT MUISTILISTA**

- **DOKUMENTOI TYÖTÄSI KUVIN JA VIDEOIN** - formaatilla ei ole väliä, kunhan on riittävästi aineistoa, joka auttaa arviointia. Esimerkki: koko prosessi vaihe kuvina,

koko prosessi videona (esim. vietyinä salattuna videona tubeen) tai piirroskuvina fyysisenä tuotteena. Tämä on tärkeää etenkin jos fyysinen tuote ei ole saatavilla!

- **SUOSITELTAVAT DOKUMENTIT**

Tee aina näyttötyönä sellaista minkä kautta voit näyttää mitä JO osaat. Jos prosessissa on osia, joiden onnistumisesta et ole varma, HARJOITTELE niitä. TARKISTA aina e-perusteista ja näytön arviointilomakkeesta tehtävän näytön tasovaatimukset. PYRI aina kiitettävään, mutta älä odota sitä!

- näytön vapaasti muotoiltu sanallinen kuvaus (mitä olet tekemässä ja miten)
- ajankäyttösuunnitelma + ajankäytön toteuma ja analyysi (menikö arvio oikein, miksi meni ja miksi ei mennyt - mitä kehitettävää).
- varsinaista näyttötyötä koskevat dokumentit:
  - työn kuvaus - tunnelmakuva
  - materiaali selvitys
  - työjärjestys (miten työ etenee vaihe vaiheelta)
  - viivapiirros (tasokuva)
  - poikkileikkauskuvat
  - raaka hinnoittelu (pohjaa ajankäyttösuunnitelmaan)

## HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

### Osaamisen osoittaminen

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/opas/4343283/tekstikappale/4395829>

### LINKIT UPCYCLING OSAAJAN ALAISUUDESSA ANNETTAVIEN NÄYTTÖJEN E-PERUSTEISIIN

#### Tekstiili- ja muotialan tuotteiden korjaaminen ja muodistaminen, 15 osp

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ammattillinen/4221362/tutkinnonosat/4225823>

#### Tekstiili- ja muotialan kiertotaloustuotteen valmistaminen, 15 osp

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ammattillinen/4221362/tutkinnonosat/4225930>

#### Erikoismateriaalien ja -tekniikoiden käyttäminen, 15 osp

<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ammattillinen/4221362/tutkinnonosat/4225930>

## MIKÄ ON TUOTEKANSIO?

Tervetuloa ohjattuun tuotekansion rakennuspeliin. Tämän pelin ideana on ohjata sinut vaiheittaisesti luomaan oma tuotekansio. Voit pelata pelin niin monta kertaa kun haluat, vaikka jokaisen tutkinnon osan suorituksen lomassa. Tavoitteena on, että tuotekansion muodostamisesta tulisi sinulle selkeä prosessi, jonka avulla tuotekansion laatiminen olisi sujuvaa ja merkityksellistä.

Tuotekansion ideana on kertoa tuotteesta mahdollisimman monipuolisesti. Opinnoissa tuotekansiota käytetään tutkinnon suorittamisen havainnollistamiseen ja sen kautta tutkinnon osa ja osaamisesi voidaan arvioida tarkemmin ja kattavammin.

Tuotekansion toteuttamalla kaikki e-perusteiden tutkinnon osan kriteerit tulevat näytetyiksi. Kun tuotekansion on tehty hyvin, voit luottavaisin mielin esitellä sen avulla tekemääsi tutkinnon osan näyttötyötä ja tiedät, että kaikki näytettävät osiot ovat mukana ja tulevat arvioiduksi.

### ***Tuotekansio, portfolio vai tuotantokansio? Mitä eroa näillä on?***

Tuotekansio on tuotekansion ja portfolion välimuoto.

Siinä missä **portfolio** esittelee puhtaasti osaamistasi jonkin projektin yhteydessä, tuotekansio sisältää sekä omaa pohdintaa projektin etenemisestä, että tuotteen teknisiä tietoja.

**Tuotantokansio** on suunnattu puhtaasti tuotteen teknisten tietojen tallentamiseen, niin että sen edelleentuotanto mahdollistuu täysin saman prosessin joko myöhemmin omissa käsissä tai toisen tuottamana. Tuotantokansio sisältää kaikkia niitä osia, mitä tuotekansioon tulee, mutta siinä saattaa olla joitain tuotantoon liittyviä lisätietoja, joita tässä yhteydessä ei tarvita ei tarvita.

### **Mitä sisältöä tuotekansioon kuuluu?**

Lähtökohtaisesti on hyvä, että tuotekansio sisältää kaikki ne osa-alueet, mitä e-perusteet kunkin tutkinnon osan kohdalla määrittelee arvioitavaksi. Haastavampia osa-alueita voivat olla esimerkiksi hinnoittelu tai hoito-ohjeet. Tuotekansion teko ohjaa ja opettaa tuotantoprosessia niin, että sen eri osa-alueet tulevat tutuiksi ja ne ovat osa valmistusprosessia. Kiitettävän tason perusteisiin kuuluu se, että kaikki tuotannon osa-alueet on esitetty selkeästi ja näytetty osaksi omaa osaamista.

Tässä kuitenkin tuotekansion suositeltu sisältö listana:

1. otsakekuva / tunnelmakuva
2. tuotteen tai projektin esittelyteksti
3. ajankäytön suunnitelma ja pohdinta toteutumisesta
4. hinnoittelu
5. mallianalyysi eli kirjallinen selostus tuotteen mallista
6. tekninen piirros tai tasokuva
7. poikkileikkauskuvat ja niiden kohdenteet
8. työjärjestys
9. vaihekuvat prosessista
10. hoito-ohjeet
11. ¼ kuosittelu (ei välttämätön, eikä sisälly pelin sisältöön)
12. kaavat (ei välttämätön, eikä sisälly pelin sisältöön - kuuluu esimerkiksi kaavoitusta käsitteleviin tutkinnon osiin näytettävänä osana, mutta ei ole varsinaisesti kiinteä osa tuotekansiota)

### **Tuotekansion monet formaatit**



Perinteisesti tuotekansio on ollut tietokoneella koottava ja tulostettava tuotos, joka kootaan kansioon esittelyä varten. Tuotekansion esittelytapaa voi kuitenkin varioida ja voit käyttää siinä omaa mielikuvitustasi sekä miettiä mikä olisi itsellesi se luontaisin tapa tuottaa sisältöä. Oman osaamisen esille tuomisen ideana on tuoda omaa osaamistasi esille mahdollisimman edullisessa valossa, ja tietenkin se tapahtuu aina sinun asettamillasi ehdoilla, parhaalla mahdollisella tavalla. Mieti siis miten voisit toteuttaa tuotekansion omalla tavallasi. Käytä luovuutta ja mielikuvitusta!

Seuraavana esitellyt tavat ovat esimerkkejä hyödynnä sähköisiä välineitä, sillä on tärkeää kerryttää jälkeä osaamisen karttumisesta.

*Esimerkkejä erilaisista innovatiivisista formaateista:*

*INSTAGRAM - voit tehdä tuotekansion omaan instagram-profiiliin. Voit ladata sinne kuvia ja videoita, i. Voit luoda staattisesta sisällöstä kuvina ja liittää niihin tekstiosion. Esimerkiksi kuvaa feediin tai profiiliin seinälle viivapiirros kuvana ja liitä siihen tekstinä työjärjestys. Muista, että seinän maximi tekstin määrä on 2000 merkkiä, joten voit joutua pätkimään tämän osion useampaan julkaisuun. Voit esitellä tuotetta tarinassa tai ladata omaa pohdintaa tuotekansion teknisen osan lisäksi tarinoita tuotteen synnystä. Sinun on kuitenkin hyvä luoda tätä projektia varten oma kanava, oman henkilökohtaisen profiilin kautta ei kannata tehdä.*

*BLOGI - Tämä formaatti ei ole erityisen innovatiivinen ja harvemmin hyödynnetty alusta tuotekansion kokoamisessa. Blogin haaste on siinä, että tuotekansion kirjallinen tuotos tulisi arvointitilanteen kannalta olla melko tiivis. Tosin jos luot sellaisen tuotekansion, joka saa arvioijat "hengästymään", voi sekin olla hyvä merkki. Tässä tapauksessa more is more ja jokainen visuaalinen tai ammatillinen lisäpohdinto on osoitus osaamisestasi. Blogiin voit tuoda tuotekansion joko yhtenä pitkänä julkaisuna tai artikkelisarjana, jossa pilkot eri osa-alueet omiksi julkaisuksiksi. Blogissa voit hyödyntää monia eri ilmaisutapoja. Voit lisätä sinne myös esimerkiksi videoita, joissa kerrot prosessista ja sen eri vaiheista.*

*\*\*MOFO - Eli moniformaattimuoto.*

*Suosittelava tapa esitellä omaa tuotekansiota ja tutkinnon osan tuotantoprosessia on monimuotoinen. Luova, innostunut ja monipuolinen töiden esittely kertoo osaamisestasi eniten, saat palautetta ja opit lisää.*

## **TEHTÄVÄ:**

1. Kerro miksi sinun mielestäsi tuotekansion tuottaminen on tärkeä osa ammattitaitoa?
2. Monivalintatehtävä - mitkä alla olevasta listasta ainakin kuuluvat tuotekansioon?

profiilikuva  
tuotteen tekniset tiedot  
työjärjestys  
hinnoittelu  
kaverikuva  
ajankäyttösuunnitelma

omaelämäkerta  
mallianalyysi  
rakennekuva  
luonnos  
tikku-ukko  
tuotokuva

#### **PAJA TEHTÄVÄT:**

1. Oman näyttö tuotoksen suunnittelu ja toteutus nukke muotoilun avulla, tai muulla itselle mieluisalla tavalla.
2. oman näyttö tuotoksen suunnitelman laadinta
3. näyttötyöhön liittyvän tuotekansion pohjustaminen

## **ARVIOINTI VIIKKO**

**Osion vihje: Mikä sinä olet?**  
**salasana: UPCOSAAJA**

#### **AIKATAULU: VIIKKO 10**

**TAVOITE:** Tehdä tutkinnon osan arviointi. Se tehdään TEAMS tapaamisen kautta. On tärkeää, että tutkinnon osan suorituksen näytön aineistot - tuotekansio ja siihen liittyvä laajahko havainnollistava aineisto on myös toimitettuna jo edellisellä viikolla, jotta arvioitsijoilla on mahdollisuus käydä niitä rauhassa läpi ennen varsinaista arviointia.

**SISÄLTÖ:** TEAMS palaveri 1-2h jossa tehdään tutkinnon osan tai osien arviointi

**TEORIA:** Ei enää teoriaa ainoastaan tutkinnon osan näytön arviointi

#### **TEHTÄVÄT:**

1. LÄHETÄ VALMIS TUOTEKANSIO OPETTAJALLE VIIMEISTÄÄN PÄIVÄÄ ENNEN SOVITTUA ARVIOINTI KESKUSTELUA
2. TEE ITSEARVIOINTI
3. TÄYTÄ UPCYCLING OSAAJAN PALAUTELOMAKE :-)