



Opettajan materiaalipankki

Tekijät: Anniina Lindholm, Sara Vikman ja Ronja Salo. Käsityön erikoistujat, Tampereen yliopisto 2020

Kohderyhmä: 5.–6.luokkalaiset

Tarvikkeet:

- Tietokone/tabletti
- Jokin sähköinen alusta, jossa oppilaat voi jakaa pienryhmiin (esim. Zoom). Toiminee myös esim. Teamsissa, jos tekee omat keskustelut erikseen jokaiselle pienryhmälle.
- Yksi vaatekappale, jossa on pesulappu tallella ja luettavissa (oppilaiden omista vaatekaapeista)
- Muistiinpanovälineet

Muita valmisteluja:

- AnswerGardenin tekeminen (<https://answergarden.ch/create/>) otsikolla "Vaateen tiedot" tms.
- Jaa oppilaat kolmeen ryhmään rooleja varten.
- Tutustu "Verta, hikeä ja t-paitoja"-ohjelmaan (YleAreenasta) sekä muihin videoihin, jotka ovat oppilaille katsottavissa roolipelin aikana.
- Kerää oppilaiden keskuudesta nousseita kysymyksiä ja keskustelunaiheita pitkin roolipeliä. Näitä voi käsitellä loppukoonnissa.

Sisältö: Etäopetuksena toteutettava roolipeli, jossa tutustutaan tekstiili- ja vaatetusteollisuuden eri vaiheisiin työntekijöiden näkökulmasta. Roolipelissä haastetaan oppilaiden tiedonhakutaitoja ja mielikuvituksen käyttöä.

Opetuskerrat voi toteuttaa luokan aikatauluihin sopivalla ajanjaksolla. On hyvä ottaa kuitenkin huomioon oppilaiden itsenäisiin tehtäviin ja tiedonhakuun menevä aika.

TIIVISTELMÄ:

Ennakkotehtävä:

- Oppilas valitsee kotoaan vaatteen, jossa on luettavissa oleva pesulappu ja etsii siitä pyydetyt tiedot.

Opetuskerta 1: Matka tekstiili- ja vaateusteollisuuteen alkaa

- Roolipelin alustus
- Roolien jako
- Oman vaatteen tutkiminen (Itsenäinen tiedonhakutehtävä)

Opetuskerta 2: Muodosta oma roolihenkilösi

- Roolihahmon muodostaminen

Opetuskerta 3: Ammattiyhdistyksen kokous

- Tavataan saman ammattiryhmän henkilöiden kanssa

Opetuskerta 4: Tutustutaan muihin ammattiryhmiin

- Tavataan muiden ammattiryhmien edustajien kanssa pienryhmässä
- Loppukoonti keskustelevassa ilmapiirissä

ENNAKKOTEHTÄVÄ:

Anna oppilaille ohjeeksi ennen ensimmäistä opetuskertaa:

- Valitse kotoasi yksi vaate, jonka pesulappu on tallella ja luettavissa.
- Tuo se mukana ensimmäiselle opetuskerralle.
- Käännä pesulapusta suomen kielelle valmistumaa ja valmistusmateriaalit ja kirjoita ne ylös.



Kuvan lähde: https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Village_pump/Archive/2010/05

OPETUSKERTA 1: Matka tekstiili- ja vaatetusteollisuuteen alkaa

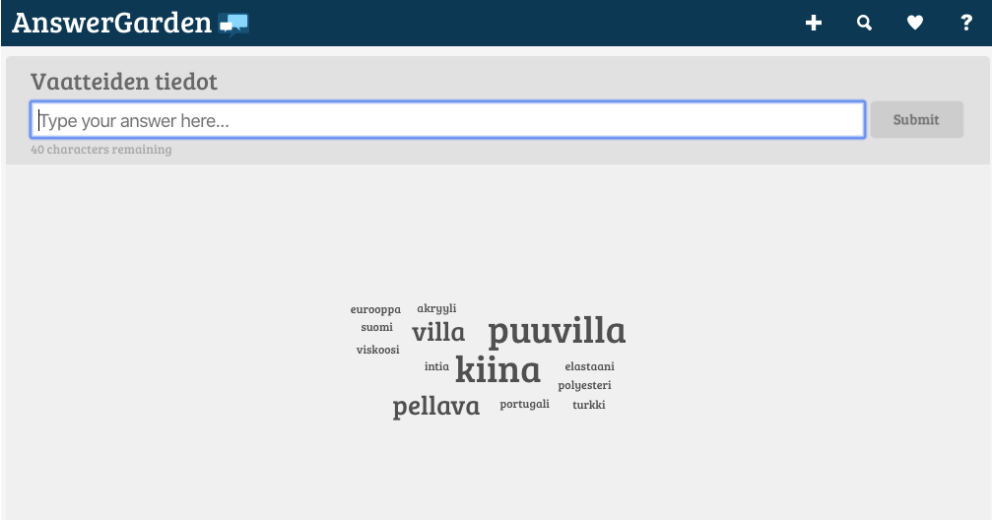
1. Alustus:

- Aluksi pohditaan oppilaslähtöisesti, että mitä oppilaat tietävät tekstiilien ja vaatteiden tuotantoketjusta. Kerrotaan, että tuntien aikana käsitellään tekstiili- ja vaatetusteollisuutta ja sen epäkohtia roolipelin kautta. Roolipelissä oppilaat pääsevät astumaan työntekijöiden saappaisiin ja perehtymään tekstiili- ja vaatetusteollisuuden osa-alueisiin.

2. Ennakkotehtävän käsittely:

- Käytetään Answergarden-sivustoa
- Sivustolle kerätään tiedot oppilaiden kotoaan valitsemista vaatekappaleista:
 - Valmistusmaa
 - a. Tarkastellaan maailmankartasta (esim. Google Maps), missä päin maailmaa maat sijaitsevat
 - Valmistusmateriaali (jokainen valmistusmateriaali erikseen syötettynä sivustolle)
 - Brändi
- Tärkeää on, että kaikki käyttää samanlaisia kirjoitusasuja sanoista (kaikki suomeksi).

Alla esimerkkikuva AnswerGardenista. Kaikki tiedot syötetään samaan alustaan.



The screenshot shows the AnswerGarden website interface. At the top, there's a dark blue header with the 'AnswerGarden' logo and navigation icons. Below the header, the title 'Vaatteiden tiedot' (Clothing information) is displayed. A text input field with the placeholder 'Type your answer here...' and a 'Submit' button are present. Below the input field, a word cloud is shown with various clothing-related terms in different sizes and colors. The words include: eurooppa, akryyli, villa, puuvilla, kiina, pellava, viskoosi, intia, elastaani, polyesteri, portugali, and turkki. The words 'villa', 'puuvilla', and 'kiina' are the largest and most prominent.

3. Roolien jako:

- Jaetaan luokan oppilaat kolmeen ammattiryhmään:
 - 1. materiaalin valmistajat (esim. puuvillapellon työntekijä, materiaalin jatkokäsittelijä tai värjäämön työntekijä)
 - 2. tuotteen valmistajat (esim. kutoja, ompelija tai silittäjä)
 - 3. brändin/yrityksen työntekijä (esim. suunnittelija, markkinointipäällikkö toimitusjohtaja)

4. Oppilaan itsenäinen vaihe:

- Ohjeista oppilaita:
 - Katso pesulapusta alapuolella kysytyt tiedot. Etsi tietoa netistä ja kirjoita vastaukset muistiin. Kirjoita ylös, mistä löysit tiedot ja käytä tarvittaessa myös englanninkielisiä hakusanoja.

(VÄLIHUOMIO: oppilas saa pelkästään omaa ammattiryhmäänsä (värikoodaus) koskevat ohjeet, tässä kaikki kerättynä yhteen)

- 1. Mistä materiaalista/materiaaleista vaate on valmistettu?
 1. Etsi tietoa siitä, miten materiaali valmistetaan.
 2. Mitä huonoja puolia materiaalin valmistamisesta syntyy?
- 2. Missä maassa vaate on valmistettu?
 1. Selvitä maan yleisin elinkeino. (BKT, jos sitä on käsitelty oppilaiden kanssa.)
 2. Millaiset työolot tekstiili- ja vaatetusteollisuuden työntekijöillä on kyseisessä maassa/paikassa?
- 3. Mikä vaatteen merkki/brändi on?
 1. Missä brändin pääkonttori sijaitsee?
 2. Mitä brändi kertoo eettisyydestään?

OPETUSKERTA 2: Muodosta oma roolihenkilösi

5. Roolihenkilön muodostaminen.

- Opetuskerta aloitetaan yhteisellä virtuaalitapaamisella. Opettaja ohjeistaa roolihenkilön muodostuksen.
- Oppilaan ohjeet:
 - Lue koko tehtävänanto loppuun ennen siirtymistäsi Yle Areenaan.
 - Katso "Verta, hikeä ja T-paitoja"-ohjelma Yle Areenasta (<https://areena.yle.fi/1-50183627>) tai linkatut videot brändin työntekijöistä. Voit katsoa kaikki jaksot tai valita oman roolihenkilön (alussa jaetut roolit) rakentamiseen olennaisen jakson. Alla jaksovinkkejä. (Ohjeet jatkuvat jaksovinkkien jälkeen.) Voit etsiä tietoa myös muualta netistä näiden videoiden lisäksi!

Materiaalin valmistajille jaksovinkkejä: 1.jakso (puuvillapelto), 2.jakso (puuvillakuivaamo) & 3.jakso (puuvillan värjäys).

Tuotteen valmistajille jaksovinkkejä: 4.jakso (ompelimo), 6.jakso (nahkapaja) & 7.jakso (vaatetehdas)

Brändin/yrityksen työntekijöille vinkkejä:

- Business Controller: (puhe englanniksi, ei tekstityksiä, suomenkielinen infoteksti) https://career.hm.com/content/hmcareer/fi_fi/workingathm/what-can-you-do-here/corporate/business-controlling/business-controller.html

- Merchandising: (puhe englanniksi, ei tekstityksiä, suomenkielinen infoteksti)
https://career.hm.com/content/hmcareer/fi_fi/workingathm/what-can-you-do-here/corporate/merchandising.html
- IT: (puhe ruotsiksi, tekstitykset englanniksi, suomenkielinen infoteksti)
https://career.hm.com/content/hmcareer/fi_fi/workingathm/what-can-you-do-here/corporate/it.html
 - o Nyt astut vaatteesi valmistajan saappaisiin. Muodosta roolihenkilö, joka on tehnyt vaatteesi tuotantoketjusta ryhmääsi vastaavan osan. Kirjaa vihkoosi ja keksi henkilöllesi aikaisemmin hankittuja tietoja ja mielikuvitusta hyödyntäen.
 - Nimi:
 - Ikä:
 - Sukupuoli:
 - Ammatti:
 - Kuukausipalkka euroina:
 - Asuinpaikka (valtio, asunto jne):
 - Perhe:
 - Piirrä kuva henkilöstä (vapaavalintainen)
- Jaa liitteenä oleva PowerPoint-kartta oppilaille (esimerkkikuva alla). On tärkeää, että oppilaat avaavat kartan online, eivätkä lataa koneelleen, jotta kaikki oppilaat muokkaavat samaa tiedostoa. Karttaan on laitettu kunkin ammattiryhmän värikoodin mukaiset pisteet valmiiksi. On tärkeää, että jokainen oppilas **kopioi** pisteen, eikä siirrä alkuperäisiä pisteitä.
- Ohjeista oppilaita:
 - Käy merkkäämassa roolihenkilösi asuinpaikka opettajan jakamassa PowerPointissa olevaan karttaan pisteellä, katso värikoodaus (1. materiaalin valmistajat = punainen, 2. tuotteen valmistajat=sininen ja 3. brändin/yrityksen työntekijä=violetti).
 - PowerPoint-ohjeet: kopioi (klikkaa oikean väristä pistettä hiiren vasemmalla näppäimellä ja sen jälkeen klikkaa sitä hiiren oikealla näppäimellä ja paina valikosta vaihtoehto "kopioi") oikean värinen piste kartan vasemmasta alakulmasta. Sitten liitä (hiiren oikea näppäin, valitse valikosta "liitä") ja vie oikean maan kohdalle.
- (Ohjeet opettajalle) Kun kaikki ovat merkanneet pisteet, muodosta PowerPointista PDF. (Yläpalkista: tiedosto→tallenna kopio→tiedostomuoto: vaihda valikosta PDF →tallenna)



OPETUSKERTA 3: Ammattiyhdistyksen kokous

6. Ammattiyhdistysten kokoukset roolien mukaisissa pienryhmissä.

- Opettaja luo pienryhmille omat videokeskustelut.
- Jaa kartasta tehty PDF oppilaille.
- Ohjeista oppilaita:
 - o Nyt kokoonnutte saman ammattiryhmän kanssa yhteiseen tapaamiseen.
 - o Tapaamisen kulku:
 - Kaikki esittelevät ensin itsensä (roolihahmonsa: nimi, ammatti, kuukausipalkka, kotimaa)
 - Tarkastelkaa opettajan jakamaa karttaa. Kirjoittakaa vastaukset ylös.
 - i. Missä päin maailmaa on eniten oman ammattiryhmän edustajia? (1. materiaalin valmistajia (= punainen piste), 2. tuotteen valmistajia (=sininen piste) ja 3. brändin/yrityksen työntekijöitä (=violetti piste)?
 - ii. Missä päin maailmaa ei ole ollenkaan oman ammattiryhmän väripisteitä?
 - iii. Mistä tämä voisi johtua?

OPETUSKERTA 4: Tutustutaan muihin ammattiryhmiin

7. Muiden ammattiryhmien tapaaminen pienryhmissä.

- Opettaja jakaa oppilaat pienryhmiin, joissa kaikissa on kunkin ammattiryhmän edustajia (vähintään yksi jokaista). Tee jokaiselle ryhmälle oma videokeskustelu.
- Ohjeista oppilaita:
 - o Nyt pääsette tutustumaan tuotantoketjun eri vaiheiden työntekijöihin pienryhmissä.
 - o Esitelkää itsenne (roolihahmonsa: nimi, ammatti, kuukausipalkka, kotimaa) seuraavassa järjestyksessä:
 - 1. materiaalin valmistajat
 - 2. tuotteen valmistajat
 - 3. brändin/yrityksen työntekijä
 - o Kertokaa ammattiyhdistyksen kokouksen muistiinpanojen pohjalta karttatehtävän pohdintoja ja vastauksia.
 - o Keskustelkaa ja vertailkaa ryhmän roolihahmojen asemien eroja. Mitä epäkohtia huomaatte esimerkiksi roolihahmojenne työaikojen ja palkkojen välillä?

8. Loppukoonti keskusteleavassa ilmapiirissä opettajajohtoisesti:

- Käydään läpi ryhmien vastauksia yhdessä. (Opettaja voi määritellä käsittelyn laajuuden ja ajankäytön.)
 - Korjataan mahdollisia virheellisiä käsityksiä.
- Keskustellaan roolipelin aikana mahdollisesti esiin nousseista kysymyksistä ja aiheista.
- Mitä uutta opittiin tekstiili- ja vaatetusteollisuudesta? Opittiinko jostain muusta uutta?
- Mitä tunteita pelin aikana heräsi koskien tekstiili- ja vaatetusteollisuutta?
- Miltä roolipeli tuntui oppimismenetelmänä ja miksi?
- Millä keinoin oppilaat itse voisivat vaikuttaa asioihin? Etsitään koko luokan kanssa konkreettisia vaikuttamisen keinoja. (Esim. pitämällä vaatteista huolta, suosimalla kirpputoreja...)



Kuvan lähde: <https://www.flickr.com/photos/eppujensen/40048781322>