

# Millainen aktiviteetti?

## 5 erilaista kategoriaa

### Aito ongelma

Yritys tai alan ammattilainen asettaa haasteen oppilaiden ratkaistavaksi. Tämän kategorian tärkein elementti on yhteistyön tekeminen todellisen yhteistyökumppanin kanssa, aidon aiheen tai ongelman parissa.

### Abstrakti ongelma

Oppilaat eivät keskity todelliseen ongelmaan tai tuotteeseen vaan aineettomiin ideoihin ja käsitteisiin. He voivat luoda videon, visuaalisen esityksen, leikin, taideteoksen, runon tai järjestää tiedekeskustelutilaisuuden.

### Tutkimusongelma

Oppilaiden tehtävä on vastata tutkimukseen liittyvään kysymykseen. Tämä voidaan tehdä luomalla hypoteeseja, keräämällä dataa, toteuttamalla analyysejä ja tekemällä johtopäätöksiä. Tutkivan oppimisen lähestymistavassa aktiviteettia voidaan säätää oppilaiden taitoihin sopivaksi.

### Merkityksellinen kysymys

Tehokkaalla kysymyksellä on useita vastauksia ja lukematon määrä näkökulmia, jotka vetoavat erilaisiin ihmisiin ja heidän erilaisiin ajatusmaailmoihinsa. Esimerkiksi: miten tiedämme, mihin uutisiin kannattaa luottaa? Mitä kasvit merkitsevät jokapäiväiselle elämällemme?

### Suunnitteluhaaste

Tämä kategoria on hyvin monijakoinen. Kategorian aktiviteetteihin voi kuulua esimerkiksi siltojen rakentamista, uusien ruokien suunnittelemista ja vaatteiden kehittämistä. Myös koodaus ja ohjelmointi sekä tapahtuman suunnittelu kuuluvat kategoriaan.

