



OPETUSHALLITUS  
UTBILDNINGSSTYRELSEN

# Käsityön lukiodiplomin tehtävät 1996–2025



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2024–2025

### 1. ”HYVÄ LÖYTYY KORIN POHJALTA”

Taitoliiton valitsema vuoden 2024 käsityötekniikka on korinpunominen. Tutki, millaisista materiaaleista koreja voi punoa ja toteuta tuote tai tuotesarja.

### 2. TEKNIikka, IHMISEN KUODES AISTI

Suunnittele ja rakenna laite, joka seuraa ympäristössä tai prosessissa tapahtuvia muutoksia ja muuttaa toimintojaan saatujen havaintojen perusteella. Tämä edelleen ajankohtainen tehtävä on julkaistu ensimmäisen kerran 20 vuotta sitten 2004–2005.

### 3. VAIHTELU VIRKISTÄÄ

Ideoi ja toteuta sisustustuote, jolla on vähintään kaksi erilaista ilmettä tai käyttötapaa.

### 4. DOUZE POINTS, TWELVE POINTS...

Ideoi ja toteuta esiintymisasu itsellesi tai asiakkaallesi.

### 5. HUOLLA – KORJAA – ENTISÖI

Kartoita itsellesi huolto, korjaus tai entisöintikohde. Toteuta projekti.

### 6. ARKI

Arkemme koostuu monista osatekijöistä, joiden toimintaan emme välttämättä kiinnitä juuri-kaan huomiota. Julkinen liikenne kaikissa muodoissaan helpottaa liikkumistamme ja monet muut palvelut sujuvoittavat arkeamme. Havahdumme arvostamaan toimivaa infrastruktuuria vasta kun häiriö pysäyttää palvelun. Myös näkymättömät palvelut ja rakenteet, kuten vesi- ja viemäriverkosto ja tietoliikenneyhteydet, ovat välttämätön osa arkeamme. Arkeamme helpottavat myös monet työkalut, laitteet ja esineet. Hyvin suunniteltu, turvallinen ja toimiva ympäristö on kaikille saavutettava.

Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette arjen osatekijöitä valitsemastanne näkökulmasta. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2023–2024

### 1. LANGALLA LUODEN

Taitoliiton valitsema vuoden 2023 käsityötekniikka on kehrääminen. Kokeile kehräämistä ja tuota valmistamastasi langasta pieni yksityiskohta suunnittelemaasi lankatyöhön.

### 2. EDELLEEN AJANKOHTAISTA

Suunnittele ja toteuta tuote, joka lisää rakennetun ympäristön tai luonnonympäristön turvallisuutta. Tämä edelleen ajankohtainen tehtävä on julkaistu ensimmäisen kerran 26 vuotta sitten 1997–1998.

### 3. SUUNNITTELUN UUSIA TUULIA

Käytä tekoälyä ja anna sen suunnitella itsellesi tuote. Analysoi suunnitelma ja valmista se soveltuvien osien.

### 4. TAITEEN LUMOISSA

Ideoi ja toteuta koru tai korusarja, joka käsityön keinoin tulkitsee valitsemasi runon, sävellyksen, kuvataideteoksen tai elokuvan sanoman.

### 5. OMA PATENTTI

Ideoi arkea helpottava keksintö. Testaa ja kehitä keksintöäsi prototyyppien avulla. Pohdi, olisiko keksintösi oikeasti patentin arvoinen, perustele. Piirrä keksinnöstäsi lopulliset patenttipiirustukset.

### 6. KAIKKI KIERTÄÄ

Kiertotaloudella tarkoitetaan sellaista tuotanto- ja kulutusmallia, jossa olemassa olevia materiaaleja ja tuotteita hyödynnetään mahdollisimman pitkälle lainaamalla, vuokraamalla, uudelleen käyttämällä, korjaamalla, kunnostamalla ja kierrättämällä. Selvittääkää ja pohtikaa tarkemmin, mitä kiertotalous käytännössä on. Mitä hyötyä kiertotaloudesta on ympäristölle, taloudelle, kansalaisille, kulttuurille ja maapallon kantokyvyllä?

Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette kiertotaloutta valitsemistanne näkökulmista. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötöyönä.



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2022–2023

### 1. VÄRIÄ LUONNOSTA

Taitoliiton valitsema vuoden 2022 käsityötekniikka on värjäys luonnonväreillä. Perehdy erilaisiin värjäysmenetelmiin, joissa hyödynnetään kasveja, sieniä tai biojätteitä. Värjää haluamasi luonnonmateriaali ja toteuta siitä tuote.

### 2. EDELLEEN AJANKOHTAISTA

Nykyajan ihminen on hyvin riippuvainen energiatuotannon jatkuvuudesta. Kuvittele tilanne, että energian saatavuus poikkeuksellisesti keskeytyy muutamaksi viikoksi. Kehitä ja toteuta tuote, joka auttaa selviytymään poikkeustilanteesta.

Tämä edelleen ajankohtainen tehtävä on julkaistu ensimmäisen kerran 26 vuotta sitten 1996–1997.

### 3. KULTTUURINEN MONINAISUUS

Inspiroidu sinulle tärkeistä käsityökulttuureista Suomessa tai muualla maailmassa. Kehitä ja toteuta tuote, jossa ilmenee jokin tai joitakin valitsemiasi käsityökulttuureja.

### 4. ÄÄNIMAISEMANI

Millaisista äänistä äänimaisemasi muodostuu? Millaiset äänet ovat miellyttäviä, millaisia ääniä välttelet? Kehitä ja toteuta tuote, joka tuottaa, vahvistaa tai vaimentaa ääntä.

### 5. JUHLASSA MUKANA

Kehitä ja toteuta valitsemaasi juhlaan soveltuva tuote.

### 6. STATUS!

Ihmisellä on luontainen tarve tuntea kuuluvansa joukkoon, mutta myös pyrkimys parantaa omaa asemaa ja saada kunnioitusta. Ihminen rakentaa statustaan elämäntapa- ja kulutusvalinnoilla, jotka voivat liittyä esimerkiksi tavaroihin, designiin, sisustamiseen, musiikkiin, taiteeseen, pukeutumiseen, ruokaan, harrastuksiin ja sisällöntuottamiseen mediassa. Pohtikaa, mitkä arvot ja tekijät määrittelevät sosiaalista statusta jossakin ryhmässä tai yhteisössä? Mikä toisessa ihmisessä herättää arvostusta, kunnioitusta tai arvovaltaa? Entä mistä et itse tingi, millä määrität omaa statusta ja identiteettiä? Millä keinoin tuot esille omaa asemaasi yhteisössä?

Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jossa tarkastelette statuksen merkitystä ihmiselle. Antakaa yhteistyöprojektille nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2021–2022

### 1. KÄYTTÄJÄSTÄ KÄSIN

Perehdy käyttäjälähtöiseen suunnitteluun. Kehitä ja toteuta tuote vuorovaikutuksessa käyttäjän kanssa.

### 2. MODUULIT

Kehitä moduuli tai moduulisarja, josta toteutat monikäyttöisen tuotteen tai tuotteita.

### 3. PAKOHUONEPULMA

Kehitä ja toteuta pakohuoneeseen tuote, joka haastaa pelaajan ongelmanratkaisukyvyyn.

### 4. HYBRIDI

Tutustu otsikon käsitteeseen. Kehitä ja toteuta tuote, joka on hybridi.

### 5. MATERIALISOI SANANLASKU

Kehitä ja toteuta tuote, jossa *"vastakohdat täydentävät toisiaan"*.

### 6. MEIDÄN KOULU

Vuonna 2022 tulee kuluneeksi 150 vuotta Suomen ensimmäisen merkittävän naisarkkitehdin, Wivi Lönnin (1872-1966) syntymästä. Wivi Lönn tunnetaan erityisesti koulurakennusten arkkitehtina (arkistoista löytyy 30 koulun suunnitelmat). Lönnin tuotantoon sisältyy monia muitakin rakennuksia, mm. Tallinnan Estonia-teatteri.

Vuonna 1906 perustetun *Taidetta kouluille* -yhdistyksen tavoitteena oli lisätä opiskelijoiden hyvinvointia kauniiden koulurakennusten ja kouluihin sijoitetun taiteen avulla. Yhdistyksen aloitteesta suunniteltiin 60 koulurakennusta. Lönn toteutti yhdistyksen taidekasvatuksellisia periaatteita ja suunnitteli koulurakennuksia, joiden tavoitteena oli koko koulu yhteisön hyvinvointi.

Lönnin arkkitehtuurissa oli tärkeintä rakennuksen **toiminnallisuus**: suunnittelu lähti liikkeelle sisätiloista, jonka jälkeen syntyi ulkokuori. Lönn suunnitteli vaihtoehtoja käytävien varsille sijoitetuille koululuokille vapaammilla pohjaratkaisuilla. Toinen peruseriaate hänelle oli **kestävyys**. Kolmas klassisen rakennustaitteen kriteeri Lönnin töissä oli **kauneus**.

Wivi Lönnin esittely Kansallisbiografiassa: <https://kansallisbiografia.fi/kansallisbiografia/henkilo/3438>

#### Tehtävä

- i. Suunnittele ja toteuta tuote, teos tai tapahtuma tulevaisuuden kouluympäristöön.

Hyödynnä projektissa Wivi Lönnin kolmea peruseriaatetta: toiminnallisuutta, kestävyttä ja kauneutta. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita.



Otsikoi teoksesi.

Tehtävän voi toteuttaa yksin tai yhdessä.

- ii. Suunnittele ja toteuta lukioonne uusi juhla tai uudista perinteinen koulujuhla. Voit myös suunnitella juhlan osatekijän, kuten tarjoilun, konserttiohjelman ja/tai mediaprojektin.

Virittäydy tehtävään aistimalla yhteistä koulurakennustanne. Muistele esimerkiksi V. A. Koskenniemen Koulutie-runon (1924) inspiroimana oman nykyisen lukiosi rakennukseen liittyviä muistoja ja tunnelmia ja/tai koulu yhteisön erilaisia riittejä ja juhlia. Hyödynnä projektissa Wivi Lönnin kolmea perusperiaatetta: toiminnallisuutta, kestävyyttä ja kauneutta.

Otsikoi teoksesi.

Tehtävän voi toteuttaa yksin tai yhdessä. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

V. A. Koskenniemi (1885-1962): *Koulutie*, ensimmäisen kerran ilmestynyt kokoelmassa *Uusia runoja* (1924). Saatavilla esimerkiksi:

[https://www.lieder.net/lieder/get\\_text.html?TextId=9604](https://www.lieder.net/lieder/get_text.html?TextId=9604)



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2020-2021

### 1. KOTIKARANTEENI

Kehitä ja toteuta tuote, joka edistää hyvinvointia kotona poikkeusoloissa.

### 2. NOSTURI

Nostureita on erilaisia. Kehitä ja toteuta tuote, jolla voit nostaa jotakin.

### 3. ARVOSTANI

Kehitä ja toteuta tuote, jolla osoitat arvostusta jollekin henkilölle tai ryhmälle.

### 4. AALTOJA

Aaltoja on kaikkialla. Aalto on monimerkityksinen käsite. Kehitä ja toteuta aaltoileva tai aaltoja synnyttävä tuote.

### 5. ELÄVÄ KULTTUURIPERINTÖ

Aineeton kulttuuriperintö on elävää perinnettä, joka on läsnä ihmisten arjessa ja juhlassa. Mitä elävää perintöä Suomesta löytyy? Tee oma ehdotuksesi kartuttamaan käsityötaitoja elävän kulttuuriperinnön luettelossa. Laadi ehdotuksellesi perustelut ja toteuta tuote niiden mukaan.

Aineeton kulttuuriperintö -verkkosivusto (Museovirasto)

<https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/fi/>

### 6. ODOTTAMATON TEKIJÄ

Joskus arki muuttuu yllättäen meistä riippumattomista syistä. Ennakoimaton tapahtuma voi sekoittaa yksilön ja yhteisön elämän tai vaikka koko yhteiskunnan toiminnan. Miten odottamaton tekijä voi olla osa yhteisen projektin suunnittelua, toteutusta ja lopputulosta? Voisiko projektinne aihe olla esimerkiksi "poikkeus" tai "sattuma"? Voitte lähestyä tehtävää vaikka pohtimalla, miten odottamaton tekijä arjessa vaikuttaa aistihavaintoihinne. Miten ennakoimaton tekijä muuttaa esimerkiksi ääni-, liike- ja makumaisemaa, yhteistyötä, vuorovaikutusta ja viestintää ympäristössä?

Suunnitelkaa ja toteuttakaa yhteistyöprojekti, jonka toteutuksessa ja lopputuloksessa sattumalla on oma roolinsa. Vaihtoehtoisesti voitte toteuttaa projektin, jonka aiheena on kuvitteellinen tai koettu poikkeustila. Antakaa yhteistyöprojektillenne nimi. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Suoritettavissa lukiodiplomeissa noudatetaan Opetushallituksen antamia, kyseisen lukiodiplomin ohjeita. Yhteistyöprojektissa voi olla mukana myös lukion ulkopuolisia tahoja.

Tehtävä on mahdollista toteuttaa myös yksilötyönä.



## KÄSITYÖN LUKIODIPLOMIN TEHTÄVÄT 2019-2020

### 1. WASTE NO WASTE

Toteuta tuote tai tuotesarja pelkästään kierrätetyistä osista.

### 2. FAUNA

Toteuta tuote, jonka estetiikka ja/tai rakenteet löytyvät eläinmaailmasta.

### 3. HIILIJALANJÄLKI

Kehitä tuote, jolla vähennät hiilijalanjälkeäsi.

### 4. PELILAHJA

Ota yhteyttä johonkin yritykseen tai organisaatioon. Toteuta sille markkinointiin ja viestintään soveltuva peli.

### 5. LASKURI

Laskureita on monenlaisia. Toteuta tulkintasi mukainen laskuri.

### 6. MITÄ MINNA NYT TEKISI?

Vuonna 2019 Minna Canth täyttää 175 vuotta. Canth (1844–1897) oli tunnettu kirjailija, etevä yrittäjä, köyhän kansan puolustaja, järjestöaktiivi ja aikansa vaikuttaja. Hän tarkasteli kriittisesti yhteiskunnallista todellisuutta ja halusi uudistaa sitä. Canth oli kirjallisuuden ja teatterin uudistaja, jonka näytelmät ja lehtikirjoitukset ovat edelleen ajankohtaisia. Minna Canth edisti aktiivisesti mm. sukupuolten tasa-arvoa, suomenkielistä koulutusta ja tyttöjen koulunkäyntiä.

Mitä Minna tekisi nyt? Mihin yhteiskunnalliseen haasteeseen olisi syytä tarttua? Mihin epäkohtaan haluaisitte vaikuttaa? Miten esittäisitte ideanne ja ajatuksenne muille? Pohtikaa, millainen olisi ihanteidenne mukainen yhteiskunta. Tehkää yhdessä projekti, joka kertoo eettisten arvojenne mukaisesta tulevaisuudesta. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

Verkkosivut: [Minna Canth 175 vuotta Juhli kanssamme! -verkkosivusto](#)



## 2018–2019

### 1. MINIATYYRI

Toteuta miniatyyri tai miniatyyrikokonaisuus valitsemastasi aiheesta.

### 2. VALOT, VARJOT JA PINNAT

Tutki valon, varjon ja pintojen yhteyttä. Toteuta tuote, jossa erilaiset materiaalipinnat vaikuttavat valoon ja varjoon tai jossa valo ja varjo vaikuttavat erilaisiin materiaalipintoihin.

### 3. LÄHETIN

Lähettämiä on erilaisia. Toteuta tuote, jolla voit lähettää jotakin.

### 4. MÖNKIJÄ

Mönkijä on laite, joka etenee valitussa maastossa tai alustalla ohjattuna tai itseohjautuvasti. Mönkijöitä on kaiken kokoisia ja niillä voi mahdollisesti myös kuljettaa jotakin. Toteuta mönkijä tiettyyn käyttötarkoitukseen.

### 5. KUN MENNYT KOHTAA TULEVAN - MIKÄ ON SINUN PERINTÖSI?

Vuonna 2018 koko Eurooppa viettää yhteistä Kulttuuriperinnön eurooppalaista teemavuotta. Kulttuuriperinnöllä tarkoitetaan nykyhetkessä eläviä, menneisyydestä perittyjä voimavaroja kaikissa muodoissaan ja näkökohdissaan - aineellisissa, aineettomissa ja digitaalisissa.

Teemavuoden tavoitteena on lisätä kansalaisten tietoisuutta kulttuuriperinnöstä ja saada meidät pohtimaan sen merkityksiä niin paikallisella, alueellisella, kansallisella kuin eurooppalaisella tasolla. Suomessa vuoden pääteemana on osallisuus kulttuuriperintöön.

Tehkää yhdessä projekti, jossa tutkitte kulttuuriperintöä ja jolla osallistutte teemavuoden viettoon. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

Verkkosivut: [Kulttuuriperinnön eurooppalainen teemavuosi 2018 \(Museovirasto\)](#)  
[European Year of Cultural Heritage \(Euroopan komission sivusto\)](#) #EuropeForCulture

---

## 2017–2018

### 1. KETJU

Ketju on kokonaisuus, joka koostuu muotojen, rakenteiden tai toimintojen sarjasta. Suunnittele ketju, mallinna se digitaalisesti ja valmista siitä ainakin yksi osa tai vaihe tietokoneavusteisesti.

### 2. SATA PALAA

### 3. KUMOA KAAOS

Toteuta tuote, jonka avulla kumoat kaaoksen ja järjestät järkevästi.



**4. VIESTI**

Toteuta tuote, jolla välität viestisi.

**5. YHDESSÄ HYVÄÄ**

Tehkää yhdessä projekti, jolla edistätte hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä valitsemassanne kohteessa. Projektissa voi olla mukana eri lukiodiplomeja suorittavia opiskelijoita. "Yhdessä" on myös Suomen itsenäisyyden 100-vuotisjuhluvuoden teema. Halutessanne voitte liittää projektinne juhluvuoteen. Projektissa suoritettavassa lukiodiplomissa noudatetaan Opetushallituksen antamia kyseisen lukiodiplomin ohjeita.

---

**2016–2017**

**1. SUOMI 100 +**

Toteuta tuote tai tuotesarja, jota tulevaisuuden Suomessa tarvitaan.

**2. TERVETULOA!**

Toteuta tuote tai tuotesarja vieraille, jotka tulevat kotiisi, kotipaikkakunnallesi tai Suomeen.

**3. VOIMAA METSÄSTÄ**

Metsä on monille mieluinen paikka rauhoittua ja virkistyä. Suunnittele ja toteuta mukana kannettava metsästä inspiraationsa saanut tuote.

**4. TARINAN LUMOISSA**

Toteuta tuote, jonka lähtökohtana on sinulle tärkeä kirjallinen teos.

**5. LUKUAPU**

Toteuta väline, joka tekee kirjan tai lehden lukemisesta helpompaa ja/tai mielisempää.

**6. TUOTTEEN GEOMETRIA**

Toteuta tuote, jonka pinnat tai mekaniikka perustuu geometrisiin muotoihin.

---

**2015–2016**

**1. KOULUKÄSITYÖ 150 VUOTTA**

Käsityö tuli Suomessa koulun oppiaineeksi 1866 ensimmäisenä maailmassa. Etsi oman sukusi koulukäsityö ja tarina siitä. Käytä sitä lähtökohtana ja tuota sen perusteella uusi tuote nykypäivään.

**2. KYLÄ TAI KAUPUNKI**

Kuvaile jotakin asuinpaikkasi erityispiirrettä kuten sen historiaa, arkkitehtuuria, tapahtumaa, sinulle merkittävää paikkaa tai henkilöä. Toteuta tuote, joka liittyy oman kyläsi tai kaupunkisi elämään.



**3. LENNOSSA**

Toteuta lentävä, lennätettävä tai lennättävä laite.

**4. KOODI**

Luo koodi, jonka sulautat ohjaamaan olemassa olevan tai itse toteuttamasi tuotteen toimintaa.

**5. MITÄ TARVITSET MATKALLA?**

Kuvaile jotain matkaa siihen liittyviä tarpeita. Toteuta tuote jota tarvitset määrätyllä matkalla.

**6. VALAISIN**

Toteuta valaisin

A.) muihin käyttötarkoitukseen tehdyistä tuotteista tai

B.) parantamalla olemassa olevan valaisimen laatua alkuperäisessä käyttötarkoituksessa Valitse tehtävävaihtoehdoista joko A tai B.

---

**2014–2015**

**1. TYYLIÄ TILAAN**

Valitse tila, joka kaipaa muutosta. Ideoi muutos ja uudista valitsemasi tila remontoimalla, muotoilemalla tyyliä tai muuttamalla käyttötarkoitusta.

**2. VESIKULKUNEUVO**

Rakenna

a) pienoismalli kelluvasta kulkuneuvosta tai vaihtoehtoisesti

b) uusi osa tai varuste oikeaan vesikulkuneuvoon.

**3. SOITIN**

Rakenna instrumentti tai musiikin toistoon liittyvä väline.

**4. VERHOILE, VAATETA**

Verhoile, vaateta, peitä tai naamioi jokin esine tai tila.

**5. KALEVALA, KANTELETAR**

Kalevalan julkaisemisesta tulee vuonna 2015 kuluneeksi 180 vuotta ja sen sisarteoksen Kantelettaren ilmestymisestä 175 vuotta. Tutki Kalevalan tai Kantelettaren runojaja kertomuksia. Suunnittele ja valmista käsityöllisin keinoin uusi tulkinta valitsemastasi kansanrunokokoelman temasta.

**6. SELFIE**

Ideoi ja toteuta käsityö-selfie.



## 2013–2014

### 1. KAUKO-OHJAUS

Etsi perusteltu käyttökohde elinympäristösi parantamiseksi. Ideoi ja toteuta digitaalisesti tai mekaanisesti kauko-ohjattava tuote tai teos valitsemaasi kohteeseen.

### 2. RATKO, PURA JA KOKOA

Ratko ja/tai pura olemassa oleva tuote. Kokoa tuote uudelleen kehittämällä sitä eteenpäin

A.) parantamalla tuotteen laatua alkuperäisessä käyttötarkoituksessa.

B.) antamalla tuotteelle uusi

käyttötarkoitus. Valitse

tehtävävaihtoehdoista joko A tai B.

### 3. LEMMIKKINI LUMOISSA

A.) Lisää lemmikkisi elämänlaatua rakentamalla sille jokin kekseliäs väline tai virikeympäristö.

B.) Inspiroidu lemmikkieläimesi kauneudesta ja tuota syntyneiden ideoidesi pohjalta teos. Valitse tehtävävaihtoehdoista joko A tai B.

### 4. NÄYTTELYSSÄ- OSALLISTU NÄYTTELYYN OMALLATUOTTEELLA

Tutustu johonkin kiinnostavaan näyttelyyn. Toteuta tuote tai teos, jonka sijoitat osaksi näyttelyä tai jonka esität näyttelyn osana esimerkiksi kuvankäsittelyn tai mallinnuksen avulla.

### 5. TAJU KANKAALLA

Heijasta ja peilaa kokemuksesi erityisestä hetkestä, paikasta, mielentilasta tai tunnelmasta. Tuota kokemukseesi perustuva teos tasojen, pintojen ja/tai rakenteiden avulla.

### 6. PERINTEINEN SUOMALAIS-UGRILAINEN MUOTOKIELI

Perehdy perinteiseen suomalais-ugrilaiseen muotokieleeseen ja sen merkityksiin. Sovella tutkimustesi tuloksia johonkin uuteen tuotteeseen tai teokseen.

---

## 2012–2013

### 1. HYVÄ KOLMINKERTAISUUS

Tutki triptyykin käsitettä eri yhteyksissä ja mitä merkityksiä se sisältää. Suunnittele ja valmista kolmiosainen käsityötuote tai -teos.

### 2. AIKA AJATONTA

Tutki designklassikoita, jotka kuvastavat aikaa tai ajattomuutta. Suunnittele ja toteuta käsityötuote tutkimustesi inspiroimana.

### 3. PIENESTÄ SUURTA

Tutki ympäristöä mikroskoopin tai kameran makro-objektiivin avulla. Käytä havaintojasi uuden tuotteen suunnittelun lähtökohtana.



#### 4. IHAN PIHALLA

Ideoija suunnittele uusi pihapeli. Valmista pelissä tarvittava tarpeisto.

#### 5. PAREMPI KUIN UUSI

Suunnittele ja valmista käyttötarkoitukseltaan uusi käsityötuote tai -teos joko yhdestä tai useammasta rikkiinäisestä ja tarpeettomasta esineestä.

---

### 2011–2012

#### 1. LIIKETTÄ ja VÄRinää KUUTIOSSA

Toteuta kuutioon rajautuva käsityöteos, jonka sivut ovat enintään 1 metrin mittaisia (1 m x 1 m x 1 m). Valmiissa käsityöteoksessa yksi impulssi aiheuttaa ketjureaktion, joka tuottaa liikkeen ja värin leikkiä. (Hae internetistä taustatietoa esimerkiksi hakusanoilla: "Goldberg machine", "dominoefekti", "mobile")

#### 2. OLE AKTIVISTI!

Tuo esiin oma äänesi julkisessa tilassa. Suunnittele ja tuo julki itsellesi ajankohtainen ja tärkeä arvo, aate tai mielipide käsityöaktiivismin keinoin.

#### 3. KATTAUS KAHDELLE

Tutustu eri maiden ruokakulttuureihin ja sovelta saamiasi vaikutteita suunnittelemaasi kattaukseen kahdelle. Toteuta kattaukseen liittyvä käyttö- tai koriste-esine tai kattaustekstiili.

#### 4. BLOGEISTA TYYLÄÄ - analyse blogs, name your looks

Analysoi muoti-, vaatetus- ja harrastusblogien antamaa kuvaa tämän päivän tyyleistä. Nimeä, suunnittele ja tee näkyväksi oma tyyli. Valmista jokin osa tyylikokonaisuudestasi. (Hae internetistä taustatietoa esimerkiksi hakusanoilla: "hel looks", "katumuoti", "street style blogs")

#### 5. LÖYDÄN MENNÄÄSTÄ TULEVAN

Suunnittele ja valmista käsityötuote omaan käyttöösi tutkimalla ja soveltamalla perinteisiä käsityötekniikoita. Yhdistä vanhaan valmistustekniikkaan siihen soveltuvaa uutta materiaalia.

Opiskelijan tulee selvittää ja hankkia asianmukaiset luvat ennen mahdollista käsityötuotteen tai -teoksen esittämistä julkisessa tilassa.

Käsityön lukiodiplomeja suositellaan hyödynnettäväksi lukioissa Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 (World Design Capital Helsinki 2012) -vuoden käsittelyssä. WDC 2012 teemat ovat "Avoin kaupunki -paremman elämän edellytyksiä kaupunkilaisille", "Globaali vastuu- designin uusi rooli" ja "Uuden kasvun juuret- Embedded Design". Voit tutustua vuoden ohjelmaan Maailman designpääkaupunki Helsinki 2012 -verkkosivuilla <http://wdc2012helsinki.fi/>



## 2010–2011

### 1. MAD MECHANICAL TOY -HULLU LAITE

Suunnittele ja toteuta toiminnallinen mekaaninen hullu laite.

### 2. MYY ITSESI IKEALLE

Suunnittele ja valmista Ikean konseptiin soveltuva uusi tuote.

### 3. HOPEINEN KUU LUO MERELLE SILTAA

Pohdi veden voimauttavia ja symbolisia merkityksiä, joita käytät lukiodiplomityön lähtökohtana. Suunnittele ja valmista käsityötuote tai -teos, jonka materiaalina on hopea.

### 4. SUOMI 100 VUOTTA SITTEEN

Suunnittele ja toteuta koriste-esinesarja tai asustesarja suomalaisen kansallisromantiikan ja jugendin innoittamana.

### 5. KOLME ONGELMAA - YKSI RATKAISU

Suunnittele ja toteuta yksi tuote, joka ratkaisee kolme arjen ongelmaa.

---

## 2009–2010

### 1. Minun Afrikkani

Suunnittele ja valmista jotakin afrikkalaista kulttuuria ilmentävä käsityötuote tai -teos.

### 2. Kone, jossa eletään

Le Corbusier (1887–1965) oli funktionalistisen arkkitehtuurin uranuurtaja. Le Corbusier kutsui asuintaloa "koneeksi, jossa eletään". Suunnittele ja toteuta funktionalistisen "asumiskoneen" osa omaan kotiisi.

### 3. Jäljet pelottavat

Suunnittele ja valmista käsityötuote tai -teos, jossa toteutuu kestävän kehityksen periaatteet.

### 4. Optiikkaa ominaisuutena

Suunnittele ja valmista käsityötuote tai -teos, jossa hyödynnetään peilin, lasin, muovin tai valokuidun optisia ominaisuuksia.

### 5. Turvan tuoja

Suunnittele ja toteuta kodin turvallisuutta edistävä käsityötuote ikääntyneelle ihmiselle.



## 2008–2009

### 1. NÄYTELMÄ

Suunnittele omana tulkintanasi puvustus, lavastus tai valaistus ja toteuta siitä osa.

### 2. KIRPPUTORI

Mene kirpputorille, keksi idea ja etsi tarvikkeet uuteen tuotteeseen, jonka toteutat.

### 3. FORMULA

Suunnittele formulakulttuuriin liittyvä brandi ja liitä se johonkin tuotteeseen, jonka toteutat kokonaan tai osittain.

### 4. LELU tms

Suunnittele tuotesarja, johon kuuluu leluja tai muita esineitä, jotka reagoivat ympäristön ärsykkeisiin esimerkiksi liikkumalla. Valmista yksi sarjaan kuuluvista esineistä.

### 5. SADEMETSÄ

Hyödynnä sademetsän viitekehystä jonkun uuden tuotteen tai tuotesarjan suunnittelussa, jonka valmistat tai teet mallikappaleen.

---

## 2007–2008

Innovoi tuote, jollaista aikaisemmin ei ole ollut

Suunnittele tietokoneohjelmaa apuna käyttäen tuote useana variaationa ja toteuta paras suunnitelma

EkoTeko

Luo turvallinen ympäristö, esitä havaittu ongelma ja ratkaise se.

---

## 2006–2007

### PUUTARHATAIPARVEKE

Kun kesä tulee, suomalainen haluaa olla ulkona ja viettää siellä sekä arkea että juhlaa. Suunnittele tästä ideasta jokin kokonaisuus ja valmista osa siitä.

### LIIKUNTAVÄLINE

Liikunta on tärkeää kehon hyvinvoinnille. Kehitä tuote, jolla saat ihmiset liikkumaan.

### TERÄS

Käytä terästä luovasti suunnittelemasi esineen valmistukseen.

### MINÄPÄ MENEN LINNAN JUHLIIN ...

Suunnittele ja valmista itsellesi linnan sopiva asukokonaisuus.



## 2005–2006

### KARNEVAALI

Tutustu esim. Venetsiassa, Riossa tai muualla maailmassa järjestettävään kamevaaliin. Suunnittele ja valmista kyseisen kamevaalin henkeä heijastava tuote ja kuvaa portfolioissa valmistamasi tuotteen taustoja ja liittymistä kamevaaliin.

### SAUNA OSANA SUOMALAISUUTTA

Suunnittele ja valmista tuote, joka tekee saunassa vietetystä ajasta entistäkin miellyttävämmän. Perustele valintojasi ja kuvaile mahdollisia kokeilujasi portfolioissa.

### IHANA AAMU

Ideoi ja valmista tekninen järjestelmä, jonka avulla aamuaskareet käynnistyvät hellävaroen. Kuvaile näkökulmaasi, valintojasi ja mahdollisia kokeilujasi portfolioissa.

### MARIMEKKO

Suunnittele Marimekon brandiin ja imagoon sopiva kangas. Tuota suunnittelemastasi kankaasta uusi ja innovatiivinen tekstiilituote. Kuvaa suunnittelun vaiheita, kokeiluja ja perustelujasi portfolioissa.

---

## 2004–2005

### 1 (Yhteinen aihe)

Aurinko. Suunnittele ja valmista tuote, jonka lähtökohtana on auringon estetiikka tai energia.

### 2 (Teknisen työn aihe)

Tekniikka, ihmisen kuudes aisti. Suunnittele ja rakenna laite, joka seuraa ympäristössä tai prosessissa tapahtuvia muutoksia ja muuttaa toimintojaan saatujen havaintojen perusteella.

### 3 (Tekstiilityön aihe)

Elämää marsalkka Mannerheimin Pietarissa. Suunnittele ja valmista aikakauteen liittyvä tuote.

---

## 2003–2004

1. Suunnittele ja valmista tuote, jonka suunnittelussa käytät tieto- ja viestintätekniikan mahdollisuuksia monipuolisesti. Esitä portfolioissa suunnittelun vaiheita.
2. Lumi - kaunis katsella vai hyvä harrastaa ...
3. Kodin sydän - keittiö vai olohuone?



## 2002–2003

- 1 **Luonnon voimat** Aurinko, tuuli, vesi...
  - 2 **Metsän puhetta**
  - 3 **EU- yhteinen kotimme** Valmista käsityöllinen tuote, jolla vahvistat eurooppalaista yhteisöllisyyttä.
- 

## 2001–2002

- 1 **Vaellus tai seikkailu** Suunnittele ja toteuta otsikon aihepiiriin liittyvä tuote.
  - 2 **Arkielämän aputuote** Ideoi ja toteuta käyttäjä- tai asiakaslähtöisesti arkielämää helpottava tuote.
  - 3 **Meren hurma** Kerro mereen liittyvä tarina sekä ideoi ja valmista siihen liittyvä käsityötuote.
- 

## 2000–2001

- 1 **Ruska: ihminen ja luonto** Suunnittele ja toteuta käsityön keinoin tuote, joka tulkitsee ihmisen ja luonnon suhdetta...
  - 2 **Euro tulee, valmistaudu!** Suunnittele ja toteuta käsityön keinoin tuote, joka on tarpeen siirryttäessä eurooppalaiseen rahayksikköön.
  - 3 **Palikat pinoon** Suunnittele ja toteuta käsityön keinoin tuote, joka parantaa ympäristösi viihtyvyyttä.
- 

## 1999–2000

- 1 **Monikulttuurisuus ja suomalaisuus** Suunnittele ja toteuta käsityön keinoin tuote, jossa suomalaiseseen kulttuuriin liittyy maamme rajojen ulkopuolelta tullutta vaikutusta.
- 2 **Onneksi olkoon** Suunnittele ja toteuta tuote, joka on tarkoitettu lahjaksi. Kuvaa lahjan saaja ja lahjan antamisen syy työn lähtökohtana.
- 3 **Se toimii vieläkin** Suunnittele ja toteuta käsityön keinoin tuote, joka palvelee nykyihmistä modernina versiona, mutta jossa on traditionaalinen perusta.



## 1998–1999

- 1 Ideoi ja toteuta uuteen teknologiaan liittyvä esineen säilytys- tai kuljetusongelman ratkaisuksi sopiva tuote.
  - 2 Suomen kansalliseepos Kalevala täyttää tulevana vuonna 150 vuotta. Se on ollut useiden taiteilijoiden ja muotoilijoiden ehtymätön idealähde. Tutustu Kalevalan teemoihin ja ideoi ja toteuta niiden antamasta virikkeestä syntyvä tuote.
  - 3 Ideoi ja toteuta vanhuksen elämää helpottava tuote
- 

## 1997–1998

- 1 Suunnittele ja toteuta tuote, joka lisää rakennetun ympäristön tai luonnonympäristön turvallisuutta.
  - 2 Ideoi ja toteuta tuote, joka käsityön keinoin tulkitsee valitsemasi runon, sävellyksen, kuvataideteoksen tai elokuvan sanoman.
  - 3 Pohdi elinympäristöäsi nyt ja tulevaisuudessa. Hahmota siihen liittyvä ongelma ja kehitä siihen ratkaisu.
- 

## 1996–1997

- 1 Ideoi ja toteuta itsenäisyyden juhlavuoden 1997 teemaa "Rohkeasti suomalaisena" ilmentävä tuote. Perustele ratkaisusi.
- 2 Ideoi ja toteuta leikkiväline. Nimeä ikä- ja kohderyhmä sekä perustele ratkaisusi.
- 3 Nykyajan ihminen on hyvin riippuvainen energiatuotannon jatkuvuudesta. Kuvittele tilanne, että energian saatavuus poikkeuksellisesti keskeytyy muutamaksi viikoksi. Ideoi ja toteuta tuote, joka auttaa selviytymään poikkeustilanteesta. Perustele ratkaisusi.