

# Kävely-ystävä

**Ikäryhmä:** 12-14-vuotiaat

**Tuntimäärä:** 24 tuntia + 2 valinnaista koulumatkoja.

**Lyhyt kuvaus toiminnasta:** Oppilaat suunnittelevat ja rakentavat 21. vuosisadan kävelykehikon prototyypin. Ryhmissä he tutkivat jotakin vanhusten erityisongelmaa ja suunnittelevat kävelykehikkoon kiinnitettävän käytännön ratkaisun.

**CT-osaaminen:**

- Tietojen keruu
- Tietojen analysointi
- Tietojen esittäminen
- Ongelman hajottaminen
- Kuvioiden tunnistaminen
- Rinnakkaistaminen
- Yleistäminen

## Tavoitteet

---

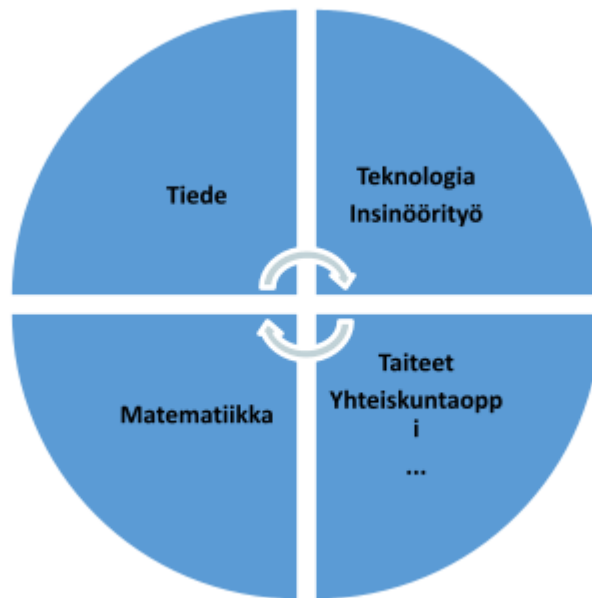
Väestöpyramideja tutkimalla ja analysoimalla opiskelijat tulevat tietoisiksi Euroopan ikääntymisen ongelmasta. Yleinen ongelma rajataan tiettyyn ikääntyneiden ryhmään: kävelytelineitä käyttäviin vanhuksiin. Opiskelijat analysoivat tätä käyttäjäryhmää, valitsevat ongelman ja ehdottavat ideoita laitteista, joita voidaan käyttää auttamaan heitä ongelman ratkaisemisessa. Ehdotukset voivat vaihdella sähköisestä terveydestä (lämpötila, pulssi, happi, verenpaine jne.) digitaalisen kuulun kaventamiseen (puhelut, GPS, digitaalinen assistentti, muistutukset jne.) seuran pitämiseen (Alexa/Siri-keskustelutyöli) tai muuhun.

## Realistinen STEAM-konteksti

---

Väestöpyramidit sisältävät maantieteellistä, historiallista, taloudellista, sosiaalista ja matemaattista tietoa. Väestöpyramidit muuttuvat sotaa edeltävästä tilanteesta sodan jälkeiseen tilanteeseen, osoittavat poliittisia päätöksiä, kuten pariskuntakohtaisen lapsiluvun rajoittamisen, ja sisältävät tietoa viimeisestä vauvabuumista. Kaikki yhteiskuntatieteet voidaan yhdistää kuvaajaan, jota yleensä vain lyhyesti opiskellaan matematiikan opetussuunnitelmassa. Tämä lähtökohta, jossa kaikki oppilaiden opetussuunnitelmaan kuuluvat oppiaineet liittyvät väestöpyramidiin, johtaa Euroopan väestöpyramidin analysointiin ja Euroopan ikääntymisongelman pohtimiseen. Oppilaat pohtivat ongelmia, joita vanhuksilla on pysyä yhteydessä nopeasti muutuvaan maailmaan, ja sitä, miten tekoäly ei ole vielä valmis tarjoamaan heille henkilökohtaisia avustajia.

Tästä yleisestä lähtökohdasta opiskelijoita pyydetään lisäämään kävelykehikkoon jokin erityinen laite, joka voi auttaa vanhuksia heidän päivittäisissä tarpeissaan. Heitä pyydetään perustelemaan ratkaisunsa tarve sekä itse ratkaisu.



(lyhyt perustelu STEAM-integraatiolle)

Seuraavassa luettelossa esitetään yhteenvedo yhteyksistä, joita hankkeestamme voidaan luoda seuraaviin kohteisiin

Riippuen oppilaan ratkaisuvaihtoista, kyseisenä lukuvuonna opetettavista oppiaineista, opetussuunnitelmasta ja opettajan lähestymistavasta, vain osa soveltuu.

**Tiede**

- Biologia: E-health. Ihmiskeho. Solut.
- Geologia: Akut ja niiden yhteys ympäristöön. Materiaalit ja niiden kierrätysongelma.
- Fysiikka: Fysiikka: Energian muodot. Sähkön tuotanto ja virtapiirit. Yksinkertaiset koneet.

**Tekniikka & tekniikka**

- Suunnittelusykli: Ongelman analysointi, ratkaisun suunnittelu, prototyyppien luominen, arviointi, parantaminen.
- Teknologia: Konkreettisen tai virtuaalisen prototyypin luominen. Ehdotetusta ratkaisusta riippuen opiskelijoita pyydetään kehittämään todellinen prototyyppi, mittakaavamalli (esimerkiksi lankamalli) tai virtuaalinen prototyyppi (esimerkiksi tinkercad).
- Koodaus: Jos oppilaat ovat jo tutustuneet pythoniin tai vastaavaan tekstikieleen, vaakapalkkikaavioiden luominen vektoridatasta.

**Matematiikka**

- Tilastot: Väestöpyramidien analysointi ja luominen (mahdollisuuksien mukaan taulukkolaskentaohjelmalla), reaaliaineiston analysointi vanhusten kävelytelineitä koskevista tarpeista (kerätty internetistä tai koulumatkalla vanhainkotiin).
- Mittaus: Prototyyppien laatimista varten.

**Yhteiskuntaoppi & taide**

- Talous: Eurooppa. Vaikutukset EU:n talouteen.
- Historia: Väestöpyramidien kertoma tarina.
- Taiteet: Kauneuden löytäminen vanhoista asioista (maalaukset, valokuvat, musiikki jne.).

Menetelmä

---

Perustuu tekemällä oppimiseen (eri tasoilla: jäljittelystä luomiseen). Opiskelijat tuottavat ryhmissä kaksi tuotosta: prototyypin ja oppimisportfolion.

Osa	Kuvaus	Ajoitus
0	<p><b>Todellisen maailman motivaatio</b></p> <p>Vielä vähän aikaa sitten Alexaa ja Siriä ei ollut olemassa. Hieman kauempana ne olivat vain jonkun scifi-kirjailijan hullu futuristinen ajatus. Tekoäly kehittyi nopeasti, mutta käytämmekö oikein teknologiaa, joka pystyy ratkaisemaan todellisia tarpeita? Vai keksimmekö tarpeita, kun meillä on teknologia? Tarvitsemmekö me kaikki tietää tarkalleen, kuinka monta askelta otamme päivittäin?</p> <p>Tällaiseen pohdintaan kannustavia innostavia kirjoja ja elokuvia, joita voidaan lukea tai katsoa ja joista voidaan keskustella oppilaiden kanssa kielitunneilla, ovat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kirjat: MIT Press): The Vestigial Heart (MIT Press): Torras: A Novel of the Robot Age (The MIT Press) by Carme Torras. Isaac Asimovin tarinoita.</li> <li>- Elokuvat: (+14-ikäinen?), Eva 2011 -vain espanjaksi-, Bicentennial man.</li> <li>- TV-sarja: Humans (ikäkaudelle sopiva?): Humans (ikäkaudelle sopiva?)</li> </ul>	2 oppituntia
1	<p><b>Salkku</b></p> <p>Opiskelijat aloittavat digitaalisen tai paperisen portfolionsa yhden sivun mittaisella pohdinnalla aiheesta. Tämä tehtävä olisi suoritettava heidän ensimmäisellä tai toisella kielitunnillaan.</p>	1 oppitunti
2a	<p><b>Historiamme oppiminen</b></p> <p>Opiskelijat tutkivat oman sukuhistoriansa väestökehitystä. Heidän tulisi kerätä tietoja esi-isiensä syntymäpaikoista, asuinpaikoista, sisarusten lukumäärästä, lasten lukumäärästä, naimisiinmenoiästä jne. Opettajan tulisi keskittyä maaseudun ja kaupunkien perheiden välisiin eroihin ja selittää niitä.</p> <p>Vastaukset voidaan esittää puuna tai yksinkertaisena infografiikkana.</p>	2 oppituntia
2b	<p><b>Väestöpyramidit</b></p> <p>Opiskelijat perehdytetään väestöpyramidien perusasioihin ja siihen, miten niitä voidaan tulkita. Kun kaikki nämä tiedot on liitetty edelliseen tehtävään, he voivat tehdä syvällisemmän analyysin, jossa verrataan maaseutu- ja kaupunkitilannetta käyttäen pyramideja välineenä analyysin perustelemiseen.</p> <p>Matematiikka: käytä samaa ohjelmistoa väestöpyramidien kuvaamiseen.</p>	2 oppituntia
3	<p><b>Salkku</b></p> <p>Opiskelijat analysoivat oman maansa väestöpyramidia edellä mainittujen tieteenalojen näkökulmasta. Heidän on laadittava luettelo, josta käyvät ilmi asiayhteyteen ja kehitykseen perustuvat erot (vertaamalla isovanhempiaan, vanhempiaan ja heitä itseään). Opettaja voi kysyä lähtökohdaksi, miten ihmiset elävät nykyään pidempään kuin 100 vuotta sitten.</p>	1 oppitunti
4	<p><b>Ihmiskehon ymmärtäminen</b></p> <p>Kansallisesta opetussuunnitelmasta riippuen ikääntymisen aiheeseen voi olla hyötyä kahdesta lähtökohdasta:</p>	1 oppitunti

	<p>1) Solujen elinkaari ja solutyypit 2) Immuunijärjestelmä ja liikuntaelimistö</p> <p>Olisi korostettava näiden aiheiden yhteyttä terveellisiin tapoihin ja sairauksien ehkäisyyn. Pyrkimällä suurempaan sitoutumiseen pyydämme oppilaita keskittymään oman kehonsa soluihin ja/tai immuunijärjestelmään.</p>	
5	<p><b>Iäkkäiden ihmisten ymmärtäminen (I)</b></p> <p>Opiskelijoita pyydetään tutkimaan vanhusten tarpeita ja heidän päivittäisiä vaikeuksiaan. Erityisesti on analysoitava kävelytelineiden käyttöä ja käyttäjiä ja etsittävä erityisesti puutteita tai parannusmahdollisuuksia. Tehtävän päätavoitteena on yhdistää kävelykehysten käyttäjät ja heidän tarpeensa, joita tekoäly tai muut laitteet voisivat auttaa heitä käsittelemään. Opiskelijoita kannustetaan kulkemaan joidenkin käyttäjien mukana heidän päivittäisissä rutiineissaan, jotta he saavat omakohtaista kokemusta esimerkiksi askelmista, rei'istä, nopeasta liikenteestä ja vastaavista asioista.</p> <p>Opiskelijoiden tulisi ottaa huomioon maaseudun ja kaupunkien tarpeiden väliset erot.</p>	1 oppintunti
6a	<p><b>Iäkkäiden ihmisten ymmärtäminen (II)</b></p> <p>Jos mahdollista, heidän tulisi valmistella retki vanhainkotiin ja laatia kyselylomakkeet, joiden avulla he voivat keskustella avustajien ja asukkaiden kanssa kävelytelineiden käytöstä ja heidän yleisistä tarpeistaan. Muussa tapauksessa oppilaita kannustetaan haastattelemaan vanhuksia (isovanhempia, muita sukulaisia) kyselylomakkeiden tietojen keräämiseksi.</p>	1 päivän koulumatka (valinnainen)
6b	<p><b>Vanhimman ajatusten maalaaminen</b></p> <p>Ensimmäisessä osassa oppilaiden on kysyttävä iäkkäiden taiteellisista mieltymyksistä, keskityttävä musiikkialaan ja kerättävä tietoa iäkkäiden suosikkisäveltäjistä.</p> <p>Toisessa osassa oppilaiden on valmistettava instrumentaalisävellys. Tämän sävellyksen avulla vanhuksat ja opiskelijat tekevät CSI-rutiinia (Harvardin henkinen rutiini) abstraktin sekvenssin saavuttamiseksi: Musiikillinen ilmentymä - kuulohavainto - abstrakti tulkinta - musiikillisen ajatuksen materialisointi maalauksen kautta. Lopuksi heidän on verrattava rutiinejaan.</p> <p>Opiskelijoita pyydetään ymmärtämään musiikki niin, että se herättää kuulijassa miellyttävän hyvän olon tunteen.</p>	
7	<p><b>Tietojen analysointi</b></p> <p>Kävelykehikko virheistä kerätyt tiedot olisi analysoitava ja esitettävä graafisesti jollakin taulukkolaskentaohjelmalla. Riippuen lähestymistavasta ongelmaan, kuvaajat voivat heijastaa käyttäjien mahdollista määrää, kyselylomakkeen määrällistä analyysia tai muuta. (Pääajatuksena on ilmaista kvantitatiivista tietoa tietoteknisten välineiden avulla).</p> <p>Vanhusten haastatteluista saadut tiedot esitetään kansannomioiden/käsittekarttojen/yhteenvetojen avulla tietoteknisiä välineitä käyttäen.</p> <p>Lasten tulisi tehdä seka-analyysi, jossa käytetään määrällisiä ja laadullisia tietoja.</p>	1 jakso
8	<p><b>Salkku</b></p>	1 jakso

	Oppilaat kirjoittavat analyysinsä käyttäen sekä tekstiä että grafiikkaa tukemaan päätelmiään ongelmasta.	
9	<b>Rajaaminen</b> Opiskelijat valitsevat ryhmissä tietyn ongelman, joka on havaittu analyysivaiheessa, ja tutkivat aihetta syvällisemmin. Kukin ryhmä esittelee tulokset muulle luokalle ja <b>kaikille mukana oleville opettajille</b> lisätietojen keräämiseksi. Ryhmät jaetaan eri opettajille (jotka ohjaavat heitä) sen mukaan, mikä aihe vaikuttaa heidän lähestymistapansa kannalta olennaisimmalta. Kullekin opettajalle olisi osoitettava vähintään yksi oppilasryhmä.	2 jaksoa
10	<b>Salkku</b> Opiskelijat valmistavat musikogrammielementtejä (genial.ly- tai vastaavaa ohjelmistoa voidaan käyttää heidän taideaineiden luokassaan), he esittävät musikogrammin laulusta, jonka kanssa he työskentelevät CSI-rutiinilla vanhuksen kanssa, ja sisällyttävät sen oppimisportfolioonsa joko äidinkielellään tai osana toisen kielen oppimistoimintojaan.	1 jakso
11	<b>Ratkaisun suunnittelu</b> Opiskelijat työskentelevät ratkaisujensa suunnittelun parissa. Ohjaajia pyydetään löytämään yhteydet kuhunkin oppiaineeseen oppilaiden opetussuunnitelmasta ja tuomaan ne esiin. Käytetään yhteistä taulua nimeltä " <b>Oppimistarpeet</b> " (esimerkiksi post-itillä), johon lisätään opetussuunnitelman aiheet, joita oppilaiden olisi tutkittava ratkaisua varten. Kaikkia opettajia kannustetaan tarkastelemaan taulua usein ja yrittämään sisällyttää nämä aiheet koko luokan oppitunneille ja selittämään, miksi kyseinen aihe on tärkeä millekin ryhmälle. Jos esimerkiksi ryhmä yrittää liittää Arduinon kävelykehikkoon, fysiikan opettajaa voidaan pyytää käymään läpi aurinkopaneelit ja sähköntuotanto.	1 jakso
12	<b>Ratkaisun toteuttaminen</b> Oppilaat työstävät prototyyppejään. Kukin ryhmä päivittää päivittäin tai joka toinen päivä 5 minuuttia mentorinsa kanssa ja kertoo edistymisestään, käyttämistään tekniikoista, siitä, mitä he ovat oppineet, ja mahdollisista ongelmista, jotka saattavat haitata heidän työtään.	6 jaksoa
13	<b>Salkku</b> Opiskelijoiden tulisi pohtia ja dokumentoida oppimaansa virtuaalista prototyyppien luomista, suunnittelua, skaalausta, käsityötä jne. varten.	1 jakso
14	<b>Liuoksen valmistelu</b> Opiskelijat valmistelevat 6 minuutin pitch-esityksen työstään ja oppimisprosessistaan niiden viikkojen aikana, jolloin projekti on toteutettu.	1 jakso
15	<b>Ratkaisun esittely</b> Jos mahdollista, he vierailevat samassa vanhainkodissa ja esittelevät asukkaille prosessinsa (varo keskittymästä lopputuloksiin vaan oppimispolkuun). Muussa tapauksessa nämä esittelyt olisi järjestettävä koulun tilaisuudessa muiden oppilaiden ja/tai vanhempien kanssa.	1 päivän koulumatka (valinnainen)

Materiaalit:

- Riippuu ongelmasta, ratkaisusta ja koulusta. Yleissääntönä on, että prototyypit olisi rakennettava kierrätysmateriaaleista ja koulun laboratoriossa käytettävissä olevista elementeistä. Halpoja ratkaisuja olisi kannustettava, jos ne ovat prototyypin kannalta välttämättömiä.

Tieto- ja viestintätekniikan käyttö: Tinkercad, anturidatan kerääminen, arduino/scratch-ohjelmointi jne.

## Valmennus

---

Hyödyllisiä kysymyksiä:

### Tehtävä 0-1

- Käytämmekö käytettävissä olevaa teknologiaa asianmukaisesti todellisten tarpeiden ratkaisemiseen? Keksimmekö tarpeita, kun meillä on teknologiaa?
- Onko sinulla aktiivisuusranneke? Tarvitsetko todella tarkkaa tietoa siitä, kuinka monta askelta otat?
- Oletko huolissasi siitä, että nämä tiedot saattavat tulla julkisiksi? Entä jos sinulla olisi jokin sydänsairaus ja tuleva työnantajasi voisi tietää siitä?
- Auttavatko katukamerat meitä turvallisempaan elämään? Vai ovatko ne vuoto yksityisyyteen?

### Tehtävä 2a-2b-3

- Kysy oppilailta tietystä väestöpyramidista seuraavassa järjestyksessä: Mitä näette? Mitä luulette? Mitä ihmettelette? Anna heidän vastata toistensa kysymyksiin ja/tai tutkia uteliaisuuttaan.
- Vertaile kahta pyramidia. Etsi yhtäläisyyksiä ja eroja. Voivatko ne olla jonkin yhteisön ennen/jälkeen? Miten?
- Millaisia eroja voimme havaita väestöpyramidien välillä näissä kahdessa eri yhteydessä? (vertailu ja vastakkainasettelu suositeltavaa).
- Miksi ihmiset muuttavat kylistä suuriin kaupunkeihin? Millä seurauksilla väestö on menettänyt/kasvattanut?

### Tehtävä 4

- Miten haluaisit vanheta? Miten voisit paremmin huolehtia omasta kehostasi?
- Uusiutuvatko elimistön solut? Mitkä niistä ja kuinka usein?
- Onko sinulla arpia? Olisiko niiden syntyminen voitu estää?
- Onko sinulla ollut nyrjähdyksiä tai luunmurtumia? Muita liikuntavammoja?

### Tehtävä 5-6a-6b

- Mitä tiedät vanhuksista? Keskusteletko yleensä iäkkäiden sukulaisten kanssa?
- Miten aloittaisit keskustelun heidän kanssaan?
- Luuletko, että jotkin kysymykset saattavat aiheuttaa heille epämukavaa oloa? Mitkä? Miten?
- Miten saat selville heidän erityistarpeensa?
- Miten voit ilmaista kuvallisesti musiikin avulla?
- Miten voit ottaa käyttöön musiikkia, jotta vanhusten hyvinvointi paranisi?

### Tehtävä 7-8

- Ovatko kaikki kuvaajat yhtä sopivia tietojen esittämiseen?
- Miten voit heijastaa keräämiäsi tietoja? Ovatko kaikki tietosi määrällisiä?
- Keräsittekö myös laadullisia vastauksia? Miten voitte esittää ne?

### Tehtävä 9-10

- Miten voit vakuuttaa mentorisi siitä, että ideassasi on potentiaalia?
- Haluatko todella oppia lisää näistä aiheista? Pidätkö projektistasi?
- Miksi valitsit ideasi?

### Tehtävä 11

- Voitko selittää 4/5 lauseella, mitä sinun on tehtävä? Pystytkö muuttamaan ne aikatauluksi siitä, mitä on tehtävä?
- Voidaanko jokin näistä tehtävistä tehdä samanaikaisesti? (Rinnakkain) Vai täytyykö ne kaikki suorittaa tietyssä järjestyksessä? (Peräkkäin)
- Onko jokin tehtävä, jota kukaan teistä ei tunne pystyvänsä suorittamaan? (Keskustele siitä ohjaajasi kanssa!)

### Tehtävä 12-13

- Noudatanko suunnitelmaa? Jos et, miksi et? Mitä kukin ryhmän jäsen/mentorisi voi tehdä asian ratkaisemiseksi?
- Onko suunnitelmaasi tehtävä muutoksia? Mitä sinun on tarkistettava/muutettava suunnitelmastasi? (Suunnittelusykli)

### Tehtävä 14

- Mitä olet oppinut näinä viikkoina?
- Miten opit sen? Opitko enemmän virheistäsi vai onnistumisistasi?
- Näkyykö portfolioistasi, mitä missasit ja mitä teit hyvin alusta alkaen?
- Oletko ylpeä siitä, mitä olet saavuttanut? Jos et, mitä muuttaisit, jos saisit aloittaa alusta?
- Oletteko ottaneet huomioon maaseutu- ja kaupunkikontekstin hankkeen suunnittelussa? Miten?

### Yhteistyön edistäminen:

#### Tiimityö:

- Ryhmiin tulee kuulua 3 opiskelijaa. Aina kun se on mahdollista, meidän tulisi pyrkiä saamaan yhteen hyvin suoriutuvat opiskelijat erittäin luovien opiskelijoiden ja sitoutuneiden opiskelijoiden kanssa. ([Katsotaan](https://renzullilearning.com/wp-content/uploads/2019/08/EnrichmentClusters.pdf) <https://renzullilearning.com/wp-content/uploads/2019/08/EnrichmentClusters.pdf>, jossa on syvällisempää tietoa rikkaiden oppilaiden ryhmittelystä).
- Joskus sukupuolten välillä tasapainossa olevat ryhmät pyrkivät jakamaan työn stereotyyppisten roolien mukaisesti (pojat tekevät teknistä työtä, kun taas tytöt keskittyvät korkeamman tason tehtäviin). Suosittelemme toimenpiteitä näiden roolien tasapainottamiseksi, jos niitä esiintyy.
- Opettajan tulisi olla tietoinen siitä, millaisia taitoja kullakin ryhmällä on, ja peittää heidän puutteensa seuraavilla taidoilla:
  - o Paikallinen suuntautuminen
  - o Käsityö
  - o Tutkimus ja dokumentointi
  - o Empatia ja välittämisen vaisto
  - o Luovuus
  - o Pragmatismi
  - o Ahkera

### Formatiivinen arviointi:

Opiskelijoita olisi kannustettava keskittymään prosessiin eikä lopputulokseen. Ohjaajien on oltava usein yhteydessä toisiinsa, jotta he voivat huomioida opiskelijan parannukset tai oppimistarpeet.

Arvosanan ei pitäisi koskaan perustua lopullisiin prototyyppeihin vaan oppimissalkkuihin, esityksiin ja kehitettyihin taitoihin.

## Mukautukset

---

Yleisiä ajatuksia:

3-6-vuotiaille voidaan mukauttaa vain ensimmäiset oppitunnit, joissa käsitellään muiden ihmisten tarpeiden tiedostamista ja tekoälyn apua.

Kun kyseessä on 6-9, he voivat mennä askeleen pidemmälle ja päästä ratkaisujen suunnitteluun. Väestöpyramidit korvataan histogrammeilla.

9-12-vuotiaiden ryhmässä toiminta voidaan pitää suunnilleen samana, mutta siinä syvennytään ihmiskehon ikääntymisprosessiin ja kevennetään teknologia- ja prototyyppien rakentamiseen liittyviä osia.

## Vinkkejä & niksejä

---

Hyödylliset verkkosivut laadullisen aineiston analyysia varten:

Käsitekartta: <https://www.mindomo.com/>

Folksonomy: <http://ww7.wordle.com/>

CSI-rutiini:

Tässä rutiinissa oppilaita pyydetään tunnistamaan ja tislamaan lukemastaan, katsomastaan tai kuuntelemastaan ideasta ydin sanattomalla tavalla käyttämällä väriä, symbolia tai kuvaa idean esittämiseen.

1. Valitse väri, joka edustaa parhaiten kyseisen käsitteen olemusta.
2. Muodosta symboli, joka parhaiten edustaa kyseisen käsitteen olemusta.
3. Piirrä kuva, joka parhaiten edustaa kyseisen käsitteen olemusta.




Kerro parisi tai ryhmän kanssa ensin värisi ja sen jälkeen lukemasi asia, jota se edustaa. Kerro, miksi valitsit kyseisen värin edustamaan kyseistä ajatusta. Toistakaa jakamista, kunnes jokainen ryhmän jäsen on jakanut oman värinsä, symbolinsa ja kuvansa.

Lisätietoja on [osoitteessa](#)

[http://pz.harvard.edu/sites/default/files/Color%20Symbol%20Image\\_1.pdf](http://pz.harvard.edu/sites/default/files/Color%20Symbol%20Image_1.pdf)



# Colour - Symbol - Image

 <b>COLOUR</b> What colour best represents this?	 <b>SYMBOL</b> What symbols best represents this?	 <b>IMAGE</b> What image best represents this?
Why did you choose this colour?	Why did you choose this symbol?	Why did you choose this image?