

# Valinnaisaineopetus



# Mahdollisuus painotuspolkuihin

## Perusopetuksen vuosiluokilla 4-6

# TAUSTA

- Tuntijaon muutoksessa LISÄTTIIN valinnaisaineen opetusta 5. ja 6. luokille.
- Tavoitteena on vahvistaa oppilaan mahdollisuutta painottuvaan opetukseen lähikoulussa.
- Lisäys astuu voimaan 1.8.2026
- Opetustunnit tulee käyttää seuraavasti:
  - **Soveltavan valinnaisaineen opetus, oppiaineen laajuus alle 2vvt**
  - Painotettu opetus (=pääsykoeperusteiset erikoisluokat ja –linjat), tarkentuu myöhemmin
  - *A2-kielen opetus syksystä 26 alkavien ryhmien osalta*

# Tarjottavat valinnaisaineet

**Jokaisessa koulussa jokainen kori sisältää lukuvuonna 26-27 vähintään KAKSI soveltavaa valinnaisainetta.**

**Seuraavana lukuvuonna jokaisen korin tulee mahdollistaa opintojen jatkaminen saman korin sisällä. Oppilaalle mahdollistuu soveltavista valinnaisaineista rakentuva painotuspolku.**

## TAITEET JA LUOVUUS

## LIIKUNTA JA HYVINVOINTI

## KIELET JA VAIKUTTAMINEN

## TIETEET JA TEKNOLOGIA



# Esimerkkitarjonta koreittain

| taiteet ja luovuus                  | liikunta ja hyvinvointi     | kielet ja vaikuttaminen<br>(A2, erillinen tarjonta) | tieteet ja teknologia                    |
|-------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Luontotaidetta                      | Pihaliikuntaa lähiluonnossa | Tietoa ja tiedonhakua,<br>kirjastot tutuiksi        | Ohjelmointia ja robotiikkaa              |
| Musiikkiteknologiaa                 | Hyvinvointia arjessa        | Maailman kieliä ja<br>kulttuuria                    | STEAM –monipuolisesti<br>tietotekniikkaa |
| Legoveistoksia ja<br>arkkitehtuuria | Terveelliset välipalat      |                                                     |                                          |
| Omat instrumentit                   | Retkeily                    |                                                     |                                          |
|                                     | Harrastusjahti              |                                                     |                                          |

# Käytännössä:

- Oppilas valitsee
  - 4.lk oppilas valitsee koulun tarjonnan mukaan KORIN, jonka sisältä hän opiskelee koulun ratkaisemalla tavalla yhtä tai kahta soveltavaa valinnaista ainetta.
    - A2-kielen opiskelija tai painotetun opetuksen oppilas ei tee muita valintoja
  - 5.-6.lk oppilas valitsee KORIN, jonka sisällä hän opiskelee kahta soveltavaa valinnaisainetta
    - painotetun opetuksen oppilas ei pääsääntöisesti tee valintoja
- Soveltavista valinnaisista aineista merkitään todistukseen vuosiviikkotuntimäärä sekä merkintä hyväksytty/hylätty (S/H).

# Valinnaisainevalinta lukuvuodelle 26-27

- **4. LUOKAN oppilas valitsee**
  - **yhden korin**, jonka sisältä hän opiskelee yhden 1vvt edestä soveltavia valinnaisia opintoja, joiden jakaantumisen lukuvuodelle koulu tarkentaa
  - A2-kielen opiskelija ei valitse soveltavaa valinnaista ainetta
- **5.-6. LUOKAN oppilas valitsee**
  - **yhden korin**, jonka sisällä koulu tarjoaa vähintään kaksi eri soveltavaa valinnaisainetta
    - Mikäli korin sisällä on useampi kuin kaksi eri soveltavaa valinnaista ainetta, koulu tiedottaa ryhmien muodostamisesta ja mahdollisesta valinnan mahdollisuudesta.
    - Koulu päättää opiskellaanko soveltavia valinnaisaineita esimerkiksi syksy/kevät vai molempia läpi vuoden
  - painotetun opetuksen opiskelija ei valitse soveltavaa valinnaista ainetta
- **Valinnat tehdään lukuvuodeksi kerrallaan → valinta on sitova!**
- **Valinnaisainekorin valinta tehdään täyttämällä valintakysely x.x.2026mennessä!**
  - Määräajan umpeuduttua oppilas sijoitetaan valinnaisainekoriin, jossa on tilaa



# Tarjonta koreittain Jäkärän koulu

| taiteet ja luovuus     | liikunta ja hyvinvointi   | kielet ja vaikuttaminen | tieteet ja teknologia                        |
|------------------------|---------------------------|-------------------------|----------------------------------------------|
| Musakorneri            | Sporttikaruselli          | Luokasta maailmalle     | Myytinmurtajat –<br>Pulmapaja                |
| Musastudio             | Kuperkeikka haltuun       | Yrityssankari           | Digiveijarit -<br>Peliohjelmointi ja koodaus |
| Luova piirtäminen      | Seikkailusankarit         |                         |                                              |
| Maalari maalaa sinistä | Lukupiiri Lukumatkalaiset |                         |                                              |
|                        |                           |                         |                                              |

# Taiteet ja luovuus

## Musakorneri 1vvh 4-6.lk

### (bändi: soittaminen ja laulaminen) LET'S PLAY

**tavoitteet ja sisältö:** opit rohkeasti tarttumaan eri soittimiin, uusia soittotekniikoita, äänen käyttö, monipuolista soitto- ja lauluohjelmistoa

**Työtavat:** oppilasta kannustetaan löytämään oma tapa ilmaista itseään musiikin avulla ja saamaan sitä kautta myönteisiä kokemuksia, tarjotaan mahdollisuus esiintymiseen

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty

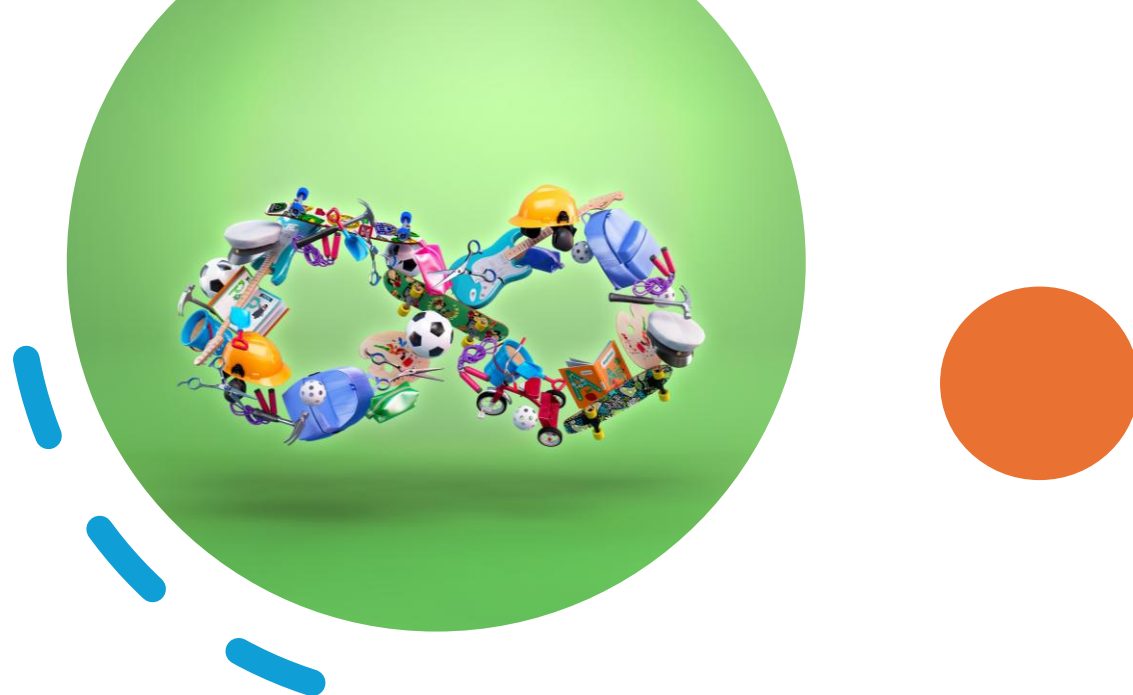
## Musastudio 1vvh 4-6.lk

### LET'S DO SOME MUSIC

**tavoitteet ja sisältö:** levyraati, eri kulttuurien ja aikakausien musiikki, musiikin eri käsitteet

**Työtavat:** musiikin oma tuottaminen suunnitellen, ideoiden, hyödynnetään musiikkiteknologiaa

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty



# Taiteet ja luovuus

## Luova piirtäminen 1vvh 4-6.lk LET'S DRAW

**tavoitteet ja sisältö:** luovuuden kehittäminen, leikillisyyden tuottaminen, ryhmässä toimimisen taitojen kehittyminen, taiteeseen ja taiteilijoihin tutustuminen

**Työtavat:** piirretään monipuolisesti, ympäristötaide eri vuodenaikoina, näyttelyn pystyttäminen

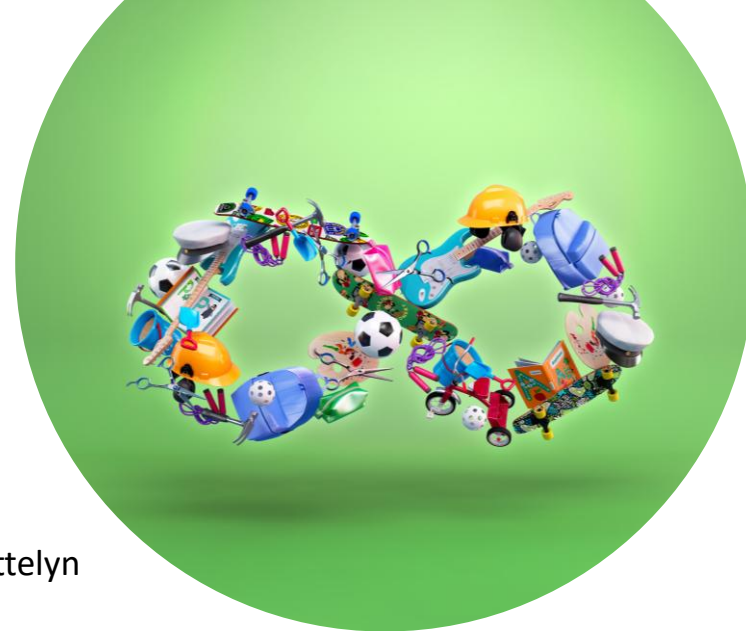
**Arviointi:** hyväksytty/hylätty

## Maalari maalaa sinistä 1vvh 4-6.lk LET'S PAINT

**tavoitteet ja sisältö:** eri maalaustekniikat, taiteilijat ja tyyliuunnat, tarjolla on monipuolista tekemistä sekä taiteen maailmaan tutustumista, opitaan käytännössä tehden ja tutkien itsenäisesti ja yhdessä toimien, esitetään omia näkemyksiä ja vaikutetaan kuvilla

**Työtavat:** Oppilas toteuttaa teoksiaan käyttäen eri tekniikoita ja tutustuen eri tyyliin

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty



# Liikunta ja hyvinvointi

## **Sporttikaruselli 1vvh 4-6.lk**

### **(palloilu ja tanssi) LET'S MOVE**

**tavoitteet ja sisältö:** Tutustutaan eri palloilulajeihin monipuolisin keinoin, tavoitteena päästä liikkumaan monipuolisesti eri lajien merkeissä sekä tutustua palloilupelien erilaisiin taktiikoihin, mm. jalkapallo, pesäpallo, lentopallo, koripallo, salibandy, sulkapallo. Erilaisten tanssilajien kokeilu ja kehonhallinta, terveen kehonkuvan vahvistaminen, onnistumisen kokemukset sekä yhteenkuuluvuuden tunne. Tavoitteena on tarjota mahdollisuus itseilmaisuun, stressin vähentämiseen musiikin tahdissa. Tanssitietous ja tutustuminen lähiseudun tanssitarjontaan, mahdollisuuksien mukaan tanssiesityksen seuraaminen

**Työtavat:** Kannustetaan fyysiseen aktiivisuuteen ja eri liikunta-muotoihin

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty

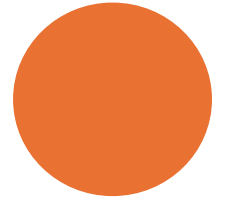
## **Kuperkeikka haltuun 1vvh 4-6.lk**

### **(voimistelu ja pelit) LET'S ROLL**

**tavoitteet ja sisältö:** telivoimistelu, aerobic, akrobatia ja joukkuevoimistelu, sovellettuja pelejä eri joukkuelajeista/pallopeleistä

**Työtavat:** Kannustetaan fyysiseen aktiivisuuteen ja eri liikunta-muotoihin

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty





## A circular arrangement of various toys and objects, including a soccer ball, a guitar, a bicycle, a skateboard, a helmet, and a drum, set against a green background.

**Arviointi:** hyväksytty/hylätty

# Tieteet ja teknologia

**Myytinmurtajat – Pulmapaja 1vvh 4-6.lk**

**LET'S SOLVE**

**Tavoitteet ja sisältö:** ratkaistavat ongelmatehtävät kehittävät ongelmanratkaisukykyä

**Työtavat:** tutkitaan, oivalletaan ja kokeillaan

**Arviointi** hyväksytty/hylätty

**Digiveijarit - Peliohjelmointi ja koodaus 1vvh 4-6.lk**

**LET'S CODE**

**Tavoitteet ja sisältö:** autetaan oppilasta ymmärtämään ihmisen riippuvuus nykyaikaisesta teknologiasta ja näkemään teknologian merkitys arjessa, opiskellaan koodauksen alkeita, suunnitellaan ja tehdään omia tietokonepelejä, harjoitellaan koodausta päättely ja ongelmanratkaisutehtävien avulla, ohjelmoinnin alkeet

**Työtavat** innostetaan laatimaan omia toimintaohjeita, suunnitellaan ja toteutetaan oma tietokonepelejä, tutustutaan ohjelmoinnin perusperiaatteisiin, opetellaan ymmärtämään ohjelmoinnin logiikka, koodausta harjoitellaan tutustumalla ohjelmoinnin teoriaan yksinkertaisten tehtävien avulla

**Arviointi** hyväksytty/hylätty

