

A stylized landscape illustration featuring rolling green hills in the foreground and background. On the left, there is a green tree, a purple flower, and an orange flower. A small red bird is flying in the sky. The sky is composed of horizontal bands of blue and white. The text is positioned on the right side of the image.

Atalan koulun valinnaisaineet 4.-6.-luokilla

2025-2026

Valinnaisaineet alakoulussa

"Perusopetuksen valinnaisten opintojen yhteisenä tehtävänä on syventää oppimista, laajentaa opintoja ja vahvistaa jatko-opintovalmiuksia. Valinnaiset opinnot tarjoavat oppilaille mahdollisuuden kehittää osaamistaan kiinnostuksensa suunnassa. Valinnaisuus tukee opiskelumotivaatiota ja kartuttaa valintojen tekemisen taitoja." (Opetussuunnitelman perusteet)

- 4.–6. luokille oppilas valitsee **yhden** valinnaisaineen / lukuvuosi.
- Valinnaisaine on pakollinen kurssi, jota opiskellaan yksi tunti viikossa yhden lukuvuoden ajan.
- Jokaisessa valinnaisryhmässä opiskelee oppilaita vuosiluokilta 4–6.
- Valinnaisaineet arvioidaan hyväksytty/hylätty.
Hyväksytty suoritus edellyttää aktiivista osallistumista sekä annettujen tehtävien tekemistä.

Valinnaisen valitseminen

- Atalan koulussa tunnit ovat aina perjantaisin klo 12.30 alkaen. Yhteensä valinnaistunteja on lukuvuoden aikana noin 36, jotka voivat jakaantua eri valinnaisissa eri tavoin.
- Valitse kolme valintaa. Valitse ensimmäiseksi valinnaksi se aine, jota mieluiten opiskelisit ensi vuonna.
- Myös valinnat 2 ja 3 kannattaa miettiä huolella. Niitä käytetään, jotta opetusryhmistä saadaan toimivat tai jos oppilaan toivomaa valinnaisaineryhmää ei synny.
- Valinnaisaineen valinta on sitova. Et voi valita samaa valinnaisainetta, jossa olet aiemmin ollut.
- Valinnainen aine ei ole harrastuskerho, vaan oppiaine, jossa opiskellaan teeman alla opetussuunnitelman laaja-alaisten sisältöjen mukaisesti.
- Tee itsenäinen valinta! Valitse omien vahvuuksiesi ja kiinnostustesi mukaan. Saatat kuitenkin joutua eri ryhmään kuin kaverisi!

Valinnaistarjotin 2025-2026

- Valinnaisten tarkemmat kuvaukset seuraavilla sivuilla

Digikuvaus

Koululehti

Pelejä, leikkejä
ja liikuntaa

Palloilu ja
joukkuepelit

Kädentaidot

Kirjallisuus ja
museot

Koodausta

Kokeiluja
kuviksessa

Huom! Et voi valita samaa valinnaista, missä olet aiemmin ollut!



Digikuvauus

- Digikuvauksessa harjoitellaan kuvaamista eri kuvaustapojen käyttöä vaihtelevissa kuvausolosuhteissa: videoita ja niiden editointia, valokuvausta ja kuvakollaasin tekoa.
- Teemme pieniä elokuvia ja opettelemme myös käyttämään erilaisia kuvauslaitteita, mm. kuvausjalustaa.



Koululehti

- Pääset syventymään journalismin, kirjoittamisen ja mediatuotannon maailmaan.
- Olet mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa koululle omaa lehteä.
- Kurssi sopii erityisesti niille, jotka ovat kiinnostuneita kirjoittamisesta, valokuvauksesta, graafisesta suunnittelusta tai muista media-alan tehtävistä.



Pelejä, leikkejä ja liikuntaa

- Näillä tunneilla pelataan, leikitään ja liikutaan monipuolisesti sisällä ja ulkona.
- Ohjelmassa voi olla esimerkiksi liikunnallisia leikkejä tai lautapelejä.
- Opetellaan myös ohjaamaan leikkejä muille.



Palloilu ja joukkuepelit

- Onko kaikenlainen palloilu kivaa? Haluatko hioa taitojasi ja oppia uutta? Osaat voittaa, hävitä sekä pelata reilusti.
- Valinnaisessa käydään läpi monien palloilulajien sääntöjä ja vinkkejä sekä pelataan.
- Pystyt myös pyöräilemään, niin päästään muutaman kerran vaikkapa Lamminrahkan kentälle pelailemaan.



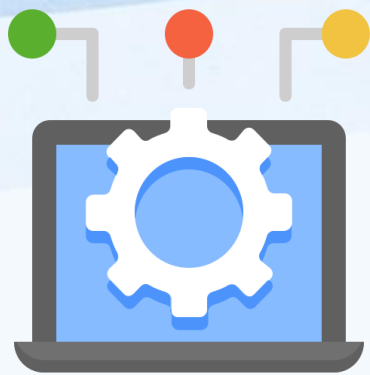
Kädentaidot

- Tämä on juuri sinulle, jos pidät kaikenlaisesta käsillä tekemisestä: kuvataidetta ja käsityötä monipuolisesti.
- Syvennetään koulun tunneilla saatua osaamista ja tekniikoita ja teemme erilaisia käden taitoja vaativia töitä. Hauskaa ja mielekästä askartelua, ompelua ja taiteilua!



Kirjallisuus ja museot

- Kiinnostaako lukeminen? Onko yksi lukutunti viikossa liian vähän?
- Kurssilla luetaan itse valittuja kirjoja, ja kun saat kirjan luettua, pääset kertomaan kirjasta muille.
- Käymme myös tutustumassa kirjastoihin ja museoihin.



Koodausta

- Harjoittelemme koodauksen alkeita käyttämällä kuvakepohjaista Scratch-ohjelmointikieltä.
- Teemme pieniä pelejä, tarinoita ja animaatioita Scratch-ohjelmalla.



Kokeiluja kuviksessa

- Maalaten, piirtäen, liiduilla leikitellen vai kaikkia keinoja sekoitellen? Taiteillaan monipuolisesti.
- Opettaja ohjaa ja välillä määrää suunnan, mutta omatkin ideat tervetulleita!



Linkki ja aikataulu

Linkki valinnaisaineiden valintaan löytyy Wilmaan saapuneessa viestissä. Vastaathan 17.4. mennessä. Valinnat julkaistaan toukokuussa.