fr.o.m 1.8.2025

Kokkola Karleby

GRUNDLÄGGANDE UTBILDNINGEN I KARLEBY

VALFRIA ÄMNEN I ÅRSKURSERNA 4-6

Det allmänna målet för de valfria studierna i den grundläggande utbildningen är att fördjupa lärandet, bredda studierna och förbättra förutsättningarna för fortsatta studier. De valfria studierna ger eleverna möjlighet att utveckla sina kunskaper utifrån sina egna intressen. Valfriheten stödjer studiemotivationen och utvecklar förmågan att välja.

Inom hela den grundläggande utbildningen i Karleby används en gemensam kursbricka i de valfria ämnena för årskurserna 4–6. Målen och innehållen är gemensamma men genomförandet är flexibelt. Målen och innehållen möjliggör att undervisningen kan planeras tillsammans med varje elevgrupp utgående från deras behov och med hänsyn till de möjligheter som lärmiljön erbjuder. Alla valfria ämnen har planerats så att de kan ordnas vid alla skolor. Valfria ämnen bedöms enligt skalan godkänd-underkänd.

Skolan behöver inte erbjuda eleverna alla valfria ämnen från den gemensamma kursbrickan. Skolan ska erbjuda eleverna minst fyra valfria ämnen så att eleverna har möjlighet att välja varje valfritt ämne minst en gång under årskurserna 4–6. När grupperna i de valfria ämnena bildas ska elevernas val beaktas så långt det går. De valfria ämnena som erbjuds och ordnas under läsåret ska antecknas i läsårsplanen. Varje skola fastställer gruppstorleken för varje valfritt ämne själv samt de resurser som behövs.

Ett valfritt ämne pågår under **en termin**. Eleven deltar under läsåret i två olika valfria ämnen. Eleven kan inte välja samma ämne både för höst- och vårterminen. De valfria ämnena ska väljas under det föregående läsårets vår.

Det är bra om lärarna fortfarande diskuterar de valfria ämnena med eleverna och berättar hur varje valfritt ämne genomförs t.ex. med beaktande av skolans förhållanden. Eleverna bör f få en realistisk uppfattning om de valfria ämnen som eventuellt ordnas redan i det skedet när valet ska göras.

1. **BILDKONSTENS MÖJLIGHETER**
2. **BOLLSPEL**
3. **EN RESA RUNT VÄRLDEN**
4. **FRÅN IDÉ TILL PRODUKT**
5. **JAG UNDERSÖKER OCH EXPERIMENTERAR**
6. **KREATIV SLÖJD (slöjdens mjuka material)**
7. **FÖRETAGSJUNIONERNA**
8. **MUSIK MED GLÄDJE**
9. **MÅ BRA**
10. **REPARERA, ÅTERVINN, PIFFA UPP**
11. **SPELENS VÄRLD**
12. **TRÄ- OCH/ELLER METALLSLÖJD**
13. **UTTRYCK DIG KREATIVT**
14. **VARDAGSKUNSKAP**

BILDKONSTENS MÖJLIGHETER

Är bildkonst din glädje och passion? Kom med och fördjupa dina färdigheter och använd bildkonsten på ett mångsidigt sätt. I detta valfria ämne får du utlopp för din kreativitet och skapa arbeten genom att mångsidigt använda olika tekniker i bildkonst. I det valfria ämnet kan eleverna ordna en konstutställning för att visa upp sina alster.

MÅL

- Uppmuntra eleven att mångsidigt använda olika material, tekniker och uttryckssätt.
- Uppmuntra eleven att använda sin kreativitet och utnyttja naturligt och återvunnet material.
- Uppmuntra och sporra eleverna att sätta sig in i sådana verk, produkter och fenomen för visuell kultur som är betydelsefulla för dem.
- Vägleda eleven att ställa upp mål för arbetet och att arbeta målinriktat och långsiktigt ensam eller med andra.
- Handleda eleven i att använda verktyg och material på ett ändamålsenligt sätt.
- Handleda eleven att ta hand om det gemensamma arbetsutrymmet samt om egna och gemensamma verktyg.

INNEHÅLL

- Innehållet väljs utgående från elevernas egna bilder och bildkulturer som de frivilligt tar del av (t.ex. teckning, målning, arkitektur, kolteckning, fotografering, animationer, filmer, videospel, affischer).
- Innehållet omfattar olika omgivningar, föremål, mediekulturer och virtuella världar.
- Konstutställningar eller konstnärsbesök kan också användas i undervisningen.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K4 Multilitteracitet
- K5 Digital kompetens
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

BOLLSPEL

Idrott som genomförs med hjälp av olika spelredskap.

MÅL

- Uppmuntra eleven till fysisk aktivitet och att pröva på olika bollsporter och övningar.
- Hjälpa eleven att mångsidigt utveckla sina bollfärdigheter både på individnivå och i lag.
- Uppmuntra eleven att utveckla sina fysiska egenskaper: snabbhet, rörlighet, uthållighet och styrka.
- Vägleda eleverna till att samarbeta med alla andra och reglera sina handlingar och känslouttryck i idrottssituationer.
- Handleda eleven att delta i aktiviteterna enligt principen om rent spel.

INNEHÅLL

- Undervisningen i gymnastik präglas i hög grad av fysisk aktivitet.
- Bollsporter som lämpar sig i olika lärmiljöer, på ett tryggt sätt.
- I undervisningen väljs övningar där eleverna får träna snabbhet, rörlighet, uthållighet och styrka.
- Lekar, övningar och spel används på ett mångsidigt sätt i undervisningen.
- I undervisningen används övningar, lekar och spel som stärker den positiva gemenskapen och där eleverna lär sig att ta hänsyn till varandra och förbättra samspelet.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K3 Vardagskompetens
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

EN RESA RUNT VÄRLDEN

I detta valfria ämne bekantar vi oss med olika världsdelars och länders språk, seder, konst, matkultur och musik genom att pröva och agera tillsammans. I studierna beaktas elevernas intresse för och kännedom om olika länder och kulturer. I mån av möjlighet tillreds smakliga rätter för att ge eleverna nya smakupplevelser. Informations- och kommunikationsteknik ska användas mångsidigt i undervisningen.

MÅL

- Uppmuntra eleven att bekanta sig med olika kulturer genom t.ex. musik, konst, mat och seder och bruk.
- Hjälpa eleven att upptäcka kulturell mångfald.
- Motivera eleven att uppskatta sin egen kulturella och språkliga bakgrund.
- Lära eleven att sätta sig in i andras situation och granska frågor ur olika perspektiv.
- Uppmuntra eleven att bekanta sig med olika språk, länder och kulturer genom att utnyttja informations- och kommunikationsteknik.

INNEHÅLL

- Eleverna söker sådan information om olika länder, kulturer och språk som intresserar dem.
- Innehållet väljs med beaktande av elevernas dagliga omgivning och intressen samt utgående från aktuella frågor och perspektivet jag, vi och vårt samhälle.
- Litteratur, musik, medier, filmer, tv-serier, spel och gäster utnyttjas.
- Eleverna lyssnar på olika språk och övar enkla hälsningar och fraser.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K4 Multilitteracitet
- K5 Digital kompetens

FRÅN IDÉ TILL PRODUKT

Skapa nytt eller omarbeta gammalt. Avsikten är att skapa en estetisk och användbar produkt. Tyngdpunkten ligger på noggrann planering och genomförande.

MÅL

- Handleda eleven att lära känna sin livsmiljö och iaktta visuell föremålskultur.
- Uppmuntra eleven att diskutera sina iakttagelser och tankar och att öva sig att motivera sina åsikter
- Handleda eleven i att mångsidigt använda olika material, tekniker och uttryckssätt.
- Uppmuntra eleven att komma på idéer till en produkt samt planera och skapa en produkt självständigt och i samarbete med andra. Eleven förstår designens funktion.
- Handleda eleven att tolka konst och föremålskultur ur verkets, konstnärens, betraktarens och brukarens perspektiv.

INNEHÅLL

- Egna bildkulturer och bildkulturer i omgivningen: från en idé som uppstår från elevens egna behov och mål till en konkret produkt -> innovation, planering, funktionalitet, användbarhet, estetik, produktens livscykel.
- Konstens världar: Innehållet i undervisningen väljs ur föremålskultur som funnits under olika tider, i olika miljöer och kulturer. Eleverna fördjupar sig i olika tekniker och principer som är kännetecknande för konsten och konstindustrin. I mån av möjlighet beaktas den lokala hantverkstraditionen och föremålskulturen, t.ex. utställningsbesök och inbjudna gäster.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid
- Tankeförmåga och färdighet att lära sig; planeringsprocess och problemlösning. Undersökande arbetssätt som tillför nya lösningar. Att använda fantasi, påhittighet och sinne för estetik. Betydelsen av egna val (ekologi, hållbar utveckling). Entreprenörskap, yrkesmässighet.

JAG UNDERSÖKER OCH EXPERIMENTERAR

I detta valfria ämne ges möjlighet att experimentera och undersöka intressanta naturfenomen med hjälp av forskningsprojekt, lekar och spel och genom att använda teknologi. Eleverna får träna programmering aktivt och i mån av möjlighet bygga robotar. Närmiljön och regionala samarbetsparter utnyttjas om möjligt.

MÅL

- Inspirera eleven att utarbeta instruktioner.
- Handleda och stödja eleven i utvecklingen av förmågan att lösa problem.
- Hjälpa eleven att se samband mellan orsak och verkan.
- Hjälpa eleven att planera och genomföra små undersökningar, göra observationer och mätningar.
- Inspirera eleven att pröva, upptäcka och skapa nytt tillsammans.

INNEHÅLL

- Förmåga att undersöka, beskriva och förklara fysikaliska och kemiska fenomen.
- Som innehåll väljs forskningsuppgifter som anknyter till elevernas livsmiljö och vardagsliv.
- Teknologi och robotteknik.
- Identifiera förhållandet mellan orsak och verkan.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K5 Digital kompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

KREATIV SLÖJD (slöjdens mjuka material)

Kom med och fördjupa dina färdigheter i textilslöjd genom att planera och tillverka slöjdarbeten som du själv har nytta av. I detta valfria ämne får du utlopp för din kreativitet och tillverka arbeten i egen takt och genom att mångsidigt använda olika material och tekniker.

MÅL

- Stärka elevens intresse för att arbeta med händerna samt väcka elevens nyfikenhet för kreativt och experimentellt och slöjdarbete.
- Introducera olika material för eleven och handleda eleven att bearbeta material på ett ändamålsenligt sätt.
- Uppmuntra eleven att arbeta på ett långsiktigt, ansvarsfullt och säkert sätt samt lära eleven att välja och använda ändamålsenliga verktyg.

INNEHÅLL

- Eleverna prövar olika material och arbetstekniker för att utveckla sina idéer till en produkt eller ett alster.
- Eleverna prövar många olika slags material såsom tyger, fibrer, garn och återvinningsmaterial.
- Eleverna framställer egna och/eller gemensamma produkter och alster och använder många olika typer av tekniker och verktyg.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K3 Vardagskompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

FÖRETAGSJUNIONERNA

Vad allt kan man uppnå då bra idéer, ett utmärkt team, ett gnutta mod och en rejäl dos arbetsanda slås ihop? I det här tillvalsämnet får du möjligheten att pröva på företagsamhet genom att utveckla en egen produkt eller tjänst tillsammans med andra elever och bekanta dig med företagsamhetens olika delområden i praktiken. Du får samla ett team och utveckla en produkt eller tjänst som motsvarar era kunders behov. Efter avslutad period får du förhoppningsvis dela vinsten med företagets andra medlemmar!

MÅL

- Att uppmuntra eleven att känna igen sina egna styrkor och föremål för intresse.
- Att förbättra teamarbets- och interaktionsfärdigheter samt förmåga att uppträda.
- Att handleda eleven i kreativt idéskapande, marknadskännedom och prövande arbete.
- Att introducera eleven i företagsamhetens olika delområden såsom produktutveckling, marknadsföring, försäljning och finansiering.
- Att uppmuntra eleven att arbeta långsiktigt och målinriktat tillsammans med andra

INNEHÅLL

- Inbjudan att bli egenföretagare
- Egna styrkor och föremål för intresse
- Samla ett team
- Kännetecken för en bra produkt eller tjänst
- Komma med idéer
- Marknadsföringsanalys
- Demonstrering
- Anskaffning av finansiering
- Marknadsföring
- Försäljning

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K5 Digital kompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

MUSIK MED GLÄDJE

I det valfria ämnet får eleverna spela och sjunga enkla låter, i glad och avspänd anda. Eleverna får öva sig på att spela tillsammans och uppmuntras att lär sig nytt. Repertoaren byggs upp tillsammans med eleverna och med hänsyn till elevernas nivå. I lärområdet kan ingå små uppträdanden. Kom med och sjunga eller spela!

MÅL

- Uppmuntra och inspirera eleven att vara aktiv i ett band och att skapa en positiv sammanhållning i bandet.
- Handleda eleven att förstå musikaliska begrepp och principerna för notationssätten inom musiken i samband med musicerande.
- Uppmuntra eleven att pröva på att improvisera efter eget intresse.
- Handleda eleven att utveckla sina musikaliska färdigheter genom övning och genom att vara med och sätta upp mål och utvärdera sina framsteg i förhållande till målen.
- Handleda eleven att måna om sin hörsel och uppmärksamma ljudstyrkan.

INNEHÅLL

- I samband med musicerandet handleds eleven i att spela i grupp. Eleven deltar aktivt i gruppens verksamhet och kan utnyttja sina egna styrkor i musicerandet. Eleven handleds till en naturlig röstanvändning och att behärska grundläggande spelteknik.
- I samband med musicerandet fästs uppmärksamhet förutom vid grundläggande begrepp också vid elevens förståelse för musikaliska begrepp (t.ex. rytm, melodi, harmoni, form, klangfärg och dynamik).
- I musikalisk verksamhet fästs också uppmärksamhet vid olika sätt att tolka och uttrycka musik.
- Repertoaren planeras till en mångsidig helhet tillsammans med eleverna. I repertoaren ingår elevernas musikaliska produkter som eleverna skapat i musicerandet.
- Eventuella besök och gäster.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K4 Multilitteracitet
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

MÅ BRA

Eleverna får pröva olika motionsformer. De undersöker och reflekterar över faktorer som anknyter till det egna välbefinnandet och fysisk aktivitet. Eleverna reflekterar också över kostens betydelse och i mån av möjlighet tillreds enkla mellanmål.

MÅL

- Handleda eleven i att bekanta sig med fysisk, psykisk och social hälsa.
- Uppmuntra och vägleda eleven att tillägna sig en aktiv och hälsosam livsstil.
- Handleda eleven i att pröva på olika motionsuppgifter i olika lärmiljöer.
- Handleda eleven i att agera ansvarsfullt och beakta säkerheten självständigt och tillsammans med andra.
- Se till att eleven får tillräckligt med positiva upplevelser av den egna kropp, av att lyckas och av social gemenskap.
- Handleda eleven att undersöka, agera, röra sig och göra utflykter i naturen och den byggda miljön.
- Handleda eleven i att agera i enlighet med principerna för hållbar utveckling.

INNEHÅLL

- Par- och gruppuppgifter, lekar, övningar och spel som ökar samhörigheten och där eleverna lär sig att ta hänsyn till varandra och hjälpa varandra, och uppgifter där eleverna lär sig att ta ansvar i gemensamma aktiviteter och för sina egna handlingar samt lär sig att följa regler.
- Roliga och uppfriskande motionsuppgifter i olika miljöer.
- Som innehåll kan väljas t.ex. sömn, vila, vardagsrytm, kost, motion, friluftsliv, muskelvård och avslappning.
- I undervisningen väljs uppgifter för att t.ex. träna upp snabbhet, balans, rörlighet, uthållighet och styrka.
- Eleverna bekantar sig också med de rättigheter och skyldigheter som gäller då de rör sig i sin omgivning.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- Förmåga att tänka och lära sig
- Kulturell och kommunikativ kompetens
- Vardagskompetens
- Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

REPARERA, ÅTERVINN, PIFFA UPP

Möjlighet att komma på idéer och skapa nytt av gammalt genom att reparera, återvinna och piffa upp. Eleverna hittar på nya användningsändamål för produkter självständigt och i samarbete med andra. I det valfria ämnet ska eleverna också bekanta sig med hållbar utveckling och fästa uppmärksamhet vid de egna konsumtionsvanorna.

MÅL

- Handleda eleven i att bekanta sig med hållbar utveckling.
- Hjälpa eleven att dra nytta av begagnade material och hitta på nya användningsändamål för dem.
- Handleda eleven i att fästa uppmärksamhet vid sin egna konsumtionsvanor.

INNEHÅLL

- Eleven bekantar sig med hållbar utveckling.
- Eleven bekantar sig med olika material och återvinning av dem.
- Eleven hittar på nya användningsändamål för gamla föremål.
- Eleven uppmärksammar sina egna konsumtionsvanor.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K3 Vardagskompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

SPELENS VÄRLD

I spelens värld får eleverna pröva t.ex. olika kortspel, brädspel och datorspel. Eleverna har möjlighet att skapa ett eget spel endera individuellt eller i grupp. I spelens värld får eleverna också bekanta sig med och recensera nya spel samt presentera spel.

MÅL

- Inspirera eleven att bekanta sig med olika spel och testa dem.
- Handleda och uppmuntra eleven att planera och skapa ett eget spel individuellt eller i grupp.
- Vägleda eleven till att samarbeta i grupp och reglera sina handlingar och känslouttryck i gruppsituationer.
- Uppmuntra eleven att diskutera sina iakttagelser och tankar och att öva sig att motivera sina åsikter

INNEHÅLL

- Bekanta sig med olika spel.
- Spela olika spel.
- Planera och skapa ett eget spel självständigt eller i grupp.
- Spelrecensioner och -presentationer.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K4 Multilitteracitet
- K5 Digital kompetens

TRÄ- OCH/ELLER METALLSLÖJD

Eleverna tillverkar föremål av trä och/eller metall. Kunskaper och färdigheter inom trä- och/eller metallteknologi fördjupas. Eleverna bekantar sig med olika träslag och/eller metaller och deras användningsområden.

MÅL

- Handleda eleven i att känna igen slöjdrelaterade begrepp.
- Handleda eleven i att på ett ändamålsenligt och tryggt sätt bearbeta materialet.
- Uppmuntra eleven att uppskatta sitt eget och andras arbete.
- Eleverna ska uppmuntras att använda olika utgångsmaterial i olika skeden av slöjdprocessen.

INNEHÅLL

- Eleven prövar olika arbetssätt och tekniker på trämaterial och/eller metall.
- Eleven tillverkar en produkt av trä och/eller metall enligt instruktioner.
- Eleven strävar efter att tillverka en produkt av god kvalitet och lär sig att uppskatta sitt eget och andras arbete.
- Eleven lär sig att använda olika utgångsmaterial i slöjdprocessen.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K3 Vardagskompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

UTTRYCK DIG KREATIVT

I det valfria ämnet ingår mångsidiga övningar där man lär sig att uttrycka sig genom lek och genom att göra tillsammans. Lärområdets arbetssätt är t.ex. drama, kroppsligt uttryck och muntlig framställning. Avsikten är att skapa en trygg miljö där eleverna glömmer sin scenskräck.

MÅL

- Handleda eleven att hitta sätt att uttrycka sig själv genom bl.a. improvisation, berättande och grunderna i skådespeleri samt genom verbalt och kroppsligt uttryck och musik.
- Uppmuntra eleven att hitta på egna berättelser och dramatisera dem, väcka elevens fantasi och uppmuntra eleven att fatta kreativa beslut.
- Uppmuntra till att agerar interaktivt i grupp.
- Erbjuda eleven möjlighet att skaffa sig positiva erfarenheter av att uppträda.

INNEHÅLL

- Eleverna lyssnar på och berättar egna berättelser och sagor.
- Eleverna övar sig i att iaktta med sina sinnen, man iakttar både sig själv och andra.
- Eleverna övar sig i att uttrycka sig med hjälp av rörelser och ljud.
- Elevernas samarbetsfärdigheter i grupp utvecklas genom dramaaktiviteter.
- Eleverna övar sig i att använda sig av drama som kommunikationsverktyg då man behandlar litteratur och aktuella teman.
- Eleverna bekantar sig med någon form av scenkonst.
- Ett litet framträdande kan förberedas.
- Eleverna utvecklar tvärkonstnärliga uttryckssätt, t.ex. ljudlandskap.
- Eleven uppmuntras att med hjälp av avslappningsövningar känna sig trygg i sitt framträdande.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K2 Kulturell och kommunikativ kompetens
- K4 Multilitteracitet
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid

VARDAGSKUNSKAP

I vardagskunskap diskuterar man hurdana vardagsutmaningar eleverna har mött och hur de kunde lösas. Behöver cykeln service? Hur kan man spara pengar? Hur kan man hjälpa i en nödsituation? Vad kan man laga till mat? Hur ska man tolka medier?

MÅL

- Uppmuntra eleven att reflektera över sina vardagsutmaningar.
- Uppmuntra eleven att hitta lösningar till vardagliga situationer.
- Stödja eleven att förbättra sina trafik- och mediekunnighet samt kunskaper i ekonomi, säkerhet och första hjälpen.
- Uppmuntra eleven att planera och tillreda mellanmål.

INNEHÅLL

- Trafik, trafikregler, hur man rör sig i trafiken och underhåll av egen cykel.
- Mediekunskap och mediekompetens (tolkning av medieinnehåll, användning av medieapparater, kritiskt förhållningssätt till information som förmedlas av medierna).
- Kunskaper i säkerhet och första hjälpen.
- Ekonomisk kompetens.
- Matlagning.

MÅNGSIDIG KOMPETENS

- K1 Förmåga att tänka och lära sig
- K3 Vardagskompetens
- K4 Multilitteracitet
- K5 Digital kompetens
- K6 Arbetslivskompetens och entreprenörskap
- K7 Förmåga att delta, påverka och bidra till en hållbar framtid