

---

## **Ruskon malli**

*maksutonta harrastustoimintaa koulupäivän yhteyteen*

### **Lukuvuoden 2023 – 2024 kerholukujärjestykset ja - kuvaukset**

---

Kerholukujärjestys kouluittain .....	2
Kerhotoiminnan alkaminen ja kesto .....	2
Ilmoittautuminen kerhoihin .....	2
Kerhototeuttajat .....	2
Hankkeesta verkossa: .....	<b>Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.</b>
Hiidenvainio .....	4
Kirkonkylä .....	5
Laukola .....	6
Maunu .....	7
Merttelä .....	<b>Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.</b>
Kerhokuvaukset .....	9
Elokuva- ja animaatio .....	10
Kuntosalikerho .....	10
Kuvataidekerho .....	11
Kädentaidot .....	11
Mopokorjauskerho .....	11
Musiikki .....	11
Pallopelikerhot .....	12
Parkour .....	12
Pelikoodaus ja -ohjelmointi .....	13
Safkasankarit .....	13

## Kerholukujärjestys kouluittain

Muutokset ovat mahdollisia.

Kouluilla voidaan järjestää myös omia, harrastamisen mallin ulkopuolisia kerhoja.

## Kerhotoiminnan alkaminen ja kesto

- syyslukukausi: 28.8.2023 – 15.12.2023 (syyslomalla ei kerhoja, maanantai 16.10. – sunnuntai 22.10.2023)
- kevätlukukausi: 15.1.2024 – 17.5.2024 (talvilomalla ei kerhoja, maanantai 19.2. – sunnuntai 25.2.2024)



## Peliohjelmointikerho

Kerho-ohjausta ei järjestetä koulujen loma-aikoina.

## Ilmoittautuminen kerhoihin



Kerhoihin ilmoittaudutaan *saapumalla paikalle ja tiedot viedään Wilmaan, kun osallistuminen on vakiintunut*

- Laukolan koulussa järjestettäviin kerhoihin ei ilmoittauduta Wilman kautta. Riittää, kun tulet paikalle.

Kerhoihin voi ilmoittautua saapumalla paikan päälle tai koulukohtaiselle kerhokoordinaattorille. Osaan suosituimpia kerhoja on ennakoilmoittautuminen ja

kerhoissa saattaa olla osallistujamäärään liittyviä rajoituksia. Lisätietoja kerhokoordinaattoreilta. Tarkista yhteystiedot koulukohtaisesti.

## Kerhototeuttajat

Ruskon mallin kerhototeuttajat on valittu avoimen haun, kiinnostuksen sekä tarjoajien osaamisen perusteella. Lukuvuonna 2023-2024 Ruskon taajaman kerhotoiminnasta vastaa lähtökohtaisesti Maskun – Ruskon – Vahdon 4H -yhdistys ja Vahdon taajaman kerhotoiminnasta MLL Vahdon paikallisyhdistys. Kerho-ohjaajat ovat täysi-ikäisiä. Ruskon kunta selvittää säännöllisesti ohjaajien kompetenssin toimia kerho-ohjaajana sekä kerhosisältöjen hallinnan.



## Hiidenvainio

Hiidenvainion kerhokoordinaattori: Veera Lapila

**Kerho-ohjaajat, 4H**

Kuvit: Lotta

Musiikki: Rami

Parkour ja pihapelit: Muhis

Elokuva-animaatiokerho: Lotta, Juha

Alkava tunti	Maanantai	Tiistai	Keskiviikko	Torstai	Perjantai
12		<b>Musiikkikerho</b> 12:15-13:15 Veeran luokka 1A Hiidenvainion koulu 16.1.2024 alkaen  <b>Liikuntakerho</b> 12:15-13:15 Hiidenvainion liikuntasali 23.1.2024 alkaen			<b>Kuvataidekerho 2</b> 12:15-13:15 Anun luokka 19.1.2024 alkaen
13	<b>Elokuva- ja animaatiokerho 1</b> 13:30-14:30 Jim Mirelin luokka 3A Kirkonkylän koulu 15.1.2024 alkaen		<b>Kuvataidekerho 1</b> 13:30-14:30 Mikaelin luokka 2D Hiidenvainion koulu 17.1.2023 alkaen	<b>Elokuva- ja animaatiokerho 2</b> 13:30-14:30 Jim Mirelin luokka 3A Kirkonkylän koulu 18.1.2024	

Kirkonkylä

Kerhokoordinaattori Antti Ikonen

**Kerho-ohjaajat, 4H:**

Parkour: Muhis

Kuviskerho: Jessica

Pallopelit: Juha

Askartelu: Lotta

Pelikoodaus ja ohjelmointi: Roni

Safkasankarit: Sari P

Alkava tunti	Maanantai	Tiistai	Keskiviikko	Torstai	Perjantai
12					
13	13.25 – 14.55 3-6lk <b>Safkasankari t</b> Ruskotalon yläkerrassa (pääpaino 3-4lk) 11.9. alkaen	13.25 - 14.25 3-6lk <b>Askartelukerho</b> Aloitus Kirkonkylän koulun aulassa. Askartelua eri materiaaleilla. 12.9. alkaen	13.25 – 14.25 3-6lk <b>Kuvataidekerho</b> Kokoontuminen Kirkonkylän koulun aulassa  13.9. alkaen		
14		14.25 – 15.25 3-6lk <b>Parkour</b> Aloitus Kirkonkylän koulun aulassa. Ulko- ja sisäliikuntaa.  14.25 - 15.25 3-6lk <b>Askartelukerho</b> Aloitus Kirkonkylän koulun aulassa. Askartelua eri materiaaleilla.  Eivät toteutuneet!	14.25 – 15.55 3-6lk <b>Safkasankari t</b> Ruskotalon yläkerrassa (pääpaino 5-6lk) 13.9. alkaen  14.25 – 15.25 3-6lk <b>Kuvataidekerho</b> Kokoontuminen Kirkonkylän koulun aulassa Ei toteutunut!  14:25 – 15:25 3-6lk <b>Pallopelikerho</b> Aloitus Kirkonkylän koulun aulasta. Ulko- ja sisäliikuntaa 13.9. alkaen		
15		<b>Pelikoodaus ja -ohjelmointi 3.-6. lk</b>  26.9. alkaen <b>teams -työtila</b>	Pelikoodaus ja -ohjelmointi 3.-6. lk  26.9. alkaen teams -työtila	Pelikoodaus ja -ohjelmointi 6.-9. lk 15:30-17:00 28.9. alkaen Teams -työtila (ilmoittautuneille lähetetään työtilaan kutsu)	

Laukola

Kerhokoordinaattori Tuomo Schwela

[Tuomo.Schwela@rusko.fi](mailto:Tuomo.Schwela@rusko.fi)**Kerho-ohjaajat**

Kädentaidot: MLL

Toimintakerho: MLL

Parkour (4H): Juha

Pelikoodaus ja ohjelmointi: Roni

Alkava tunti	Maanantai	Tiistai	Keskiviikko	Torstai	Perjantai
12					
13					<b>Toimintakerho</b> Laukolan koulun A-sisäänkäynti
14	<b>Palloilukerho</b> Liikuntasali	<b>Parkour</b> Liikuntasali	<b>Kädentaidot</b> MLL:n askarteluhuone		
15					
16					

Maunu

Kerhokoordinaattori Hannele Varjoranta

**Kerho-ohjaajat**

Bändikerho: Hannele Varjoranta

Kuntosalikerho: Meeri Räsänen

Kuviskerho: Kristiina Ponsimo

Käsityö: Kirsi Palojoki

Moottoripajakerho: Nina Arki, Simo Kemppainen, Ari Rauta, Samuel Virta

Pelikoodaus- ja ohjelmointi: Roni

	Maanantai	Tiistai	Keskiviikko	Torstai	Perjantai
12					
13		klo 13 alkaen <b>Kuntosalikerho 1 7.-9.lk</b> Ruskotalon kuntosali			13.10–14.10 <b>Bändikerho, rock 8. lk</b> Musiikinluokka, Kirkonkylän koulu
14	14.15-15.15 <b>Bändikerho, pop 8. lk</b> Musiikinluokka, Kirkonkylän koulu	14.15-15.15 <b>Bändikerho 7. lk</b> Musiikinluokka, Kirkonkylän koulu  14.15-16.00 <b>Käsityökerho 7.-9. lk</b> 3. Jaksossa joka toinen tiistai: 12.3., 26.3., 9.4., 23.4. ja 7.5. Maunun tekstiilityön luokka  14.30–16.30 <b>Moottorikerho 7.-9. lk</b> Maunun koulun teknisentyön luokka	klo 14 alkaen <b>Kuntosalikerho 2 7.-9. lk</b> Ruskotalon kuntosali (Pesäpallokauden alkaessa siirtyy torstaille klo 13 alkaen. Tästä ilmoitetaan erikseen osallistujille.)  15.00–16.30 <b>Kuviskerho 7.-9. lk</b> Maunun koulun kuvisluokka	15.30–17.00 <b>Pelikoodaus ja ohjelmointi</b> Teamsissä	
15				<b>Pelikoodaus ja -ohjelmointi 6.-9. lk</b>  15:00-16:30 26.9. alkaen Teams -työtila (ilmoittautuneille lähetetään työtilaan kutsu)	
16					
17					





## Kerhokuvaukset

## Elokuva- ja animaatio

Lasten itsekeksimiä tarinoita näkyväksi. Kerhossa tutustutaan elokuvan ja animaation tekoon heittäytymällä seikkailun vietäväksi. Tutustumme



**Heittäydy seikkailuun!  
Toteuta tarinasi elävinä kuvina**

**Ryhmät:**

**1-2 lk**

**3-4 lk**

**5-6 lk**



valokuvauksen ja animaation perusteisiin. Lapset saavat itse suunnitella ja toteuttaa erilaisia animaatiohahmoja mm. muoviluvahasta tai legoista

sekä keksiä huumia tarinoita kerrottavaksi toisille. Opitaan tarinan kerrontaa ja kuvaamista, niin että lopputuloksena on pieni elokuva / animaatio omasta "käsikirjoituksesta". Tervetuloa keksimään hienoja tarinoita

## Kuntosalikerho



Ikäkauteen sopiva, turvallinen ja monipuolisen kuntosaliharjoittelun opastus tavoitteellisesti. Ohjaajan valvonnassa vapaata kuntosalityöskentelyä.

## Kuvataidekerho



Täällä kerhossa saa luovuus kukkia! Piirretään, maalataan, askarrellaan, kokeillaan eri tekniikoita lasten omat toiveet huomioiden. Tehdään kuvataidetta monilla eri tavoilla, niin että kaikki löytäisivät sellaisen ilmaisutavan josta nauttii. Käydään läpi mm. piirtämisen ja maalaamisen perusteita ja ollaan välillä malleina toisillemme. Kenties pääsemme pitämään ihka oikean

taidenäyttelyn. Iloinen mieli ja halu taiteilla riittää täällä kerhossa!

## Kädentaidot



Kädentaitojen kerhossa askarrellaan monipuolisesti. Pienten projektien avulla tutustutaan erilaisiin materiaaleihin sekä niiden työstömahdollisuuksiin erilaisten laitteiden avulla (mm. 3d – tulostus)

Kerhossa tutustutaan sekä uusiin että perinteisiin tekniikoihin. Luvassa on esimerkiksi paperiaskartelua, puukolvin käyttöä ja maalaamista. Kerhossa tehdään myös omat valotaulut.

## Mopokorjauskerho

Tutustutaan toiminnallisesti ajoneuvotekniikkaan, huoltoon ja ylläpitoon. Kerhossa painotetaan turvallista ja asetustenmukaista liikennekäyttäytymistä.



## Musiikki

kokeillaan erilaisia soittimia ja harjoitetaan niin yksin- kuin ryhmäsoittoa laulamista unohtamatta. Myös musiikin kuuntelu ja levyraati -

tyyppinen toiminta nuorten toiveet huomioiden.

## Pallopelikerhot



Pelaamisen kautta tutustutaan moniin eri lajeihin niin sisä- kuin ulkopalloilussa. Kehitytään lajissa ja ryhmässä.

## Parkour



Parkourissa liikuntataidot kehittyvät monipuolisesti yhdessä kavereiden kanssa!

Parkour on liikuntalaji, jossa pyritään liikkumaan mahdollisimman sulavasti, nopeasti ja tehokkaasti paikasta toiseen. Parkourissa pyritään hyödyntämään kaikkia ympäristön esineitä ja rakenteita nopeaan ja katkeamattoman sulavaan liikkeeseen. Harjoituksissa opit liikunnallisia perustaitoja ja esimerkiksi koordinaatio, kehonhallinta, tasapaino ja nopeus kehittyvät pelien, leikkien ja sopivien lajiharjoitteiden avulla. Keskeistä on, että pääset

liikkumaan ja haastamaan itseäsi omien kykyjensä puitteissa

Koet liikunnan riemua kiiveten, hyppien ja ryömien. Kerhossa kokeillaan miltä tuntuu kiivetä köyttä pitkin tai köyden varassa. Miten tehdään apinahyppy, liikutaan kuin kissa tai miten voi etsiä omaa tasapainoaan. Kerhossa myös tutkitaan miltä tuntuu liikkua tilassa yksin, parin kanssa tai vaikkapa ryhmän kesken huomioiden omat ja toisen rajat. Liikumme usein myös esteitä hyväksemme käyttäen. Vaikka ote on rento on tavoitteemme, että samalla kuntokin kohenee ja taidotkin harrastaessa karttuvat. Toiminnan keskiössä on kuitenkin ennen kaikkea liikunnan riemu ja se, että jokainen nuori viihtyy ryhmässä. Nähdään kerhossa!



## Pelikoodaus ja -ohjelmointi



Koodauskerhossa opit leikin avulla koodauksen periaatteita. Kerhossa teet ohjatusti omia ohjelmia. Kerho toteutetaan etänä ja siihen osallistutaan kotoa koulupäivän jälkeen. Syksyllä tilanteen salliessa myös lähikertoja. Kerhossa käytetään koulun iPadia ja kannettavia.

## Safkasankarit



Kokkailemme monipuolisesti makeaa ja suolaista ruokaa välipaloista jälkiruokiin! Tutustutaan makujen maailmaan eri teemojen kautta: mm. hävikkiruokaa, ruokaa maailmalta ja erilaisia tekniikoita harjoitellen. Kerholaisten toiveet ja osaamistaito huomioidaan. Riittää, että sinulla on intoa kokkailuun ja haluat oppia uutta. Kääritään siis hihat ja laitetaan hyvää ruokaa, yksin sekä ryhmässä.

”Harrastamisen Suomen mallin tavoitteena on tukea lasten ja nuorten hyvinvointia mahdollistamalla jokaiselle lapselle ja nuorelle mieluisa ja maksuton harrastus koulupäivän yhteydessä. Harrastusvalikoimaa ja tarjontaa järjestetään lasten ja nuorten toiveita kuunnellen. Toimintamalli suunnitellaan, rakennetaan ja kokeillaan yhdessä harrastuksia tuottavien tahojen kanssa.

Erityisavustus kunnille Harrastamisen Suomen malliin

Lukuvuodeksi 2021–2022 opetus- ja kulttuuriministeriö on myöntänyt hakemusten perusteella 235 kunnalle erityisavustusta Harrastamisen Suomen mallin toteuttamiseen. Lisätietoja avustusten hakemisesta, käytöstä ja raportoinnista löytyy [aluehallintoviraston verkkosivulta](https://aluehallintoviraston verkkosivulta)”  
(<https://harrastamisensuomenmalli.fi/>)

**Lisätietoa:**

<https://harrastamisensuomenmalli.fi/>

Kouluilla voidaan järjestää myös omaa kerhotoimintaa, joka ei liity harrastamisen malliin