2026 KEVÄT / 1.–6. LK

Aalto-yliopisto

JUNIOR

TUTUSTU AALTO-YLIOPISTO JUNIORIN TYÖPAJOIHIN

KEMIA JA BIOTEKNOLOGIA

Aalto-universitetet

Biomuovia mikrossa

Työpajassa tehdään biohajoavaa muovia perunajauhoista mikroaaltouunissa.

Taso: 3.–6. lk
Kesto: 60 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Kestävä kehitys | Tutkiminen ja kokeilu | Muovi | Luonnonpolymeerit | Proteiinit

Aalto-universitetet

Sokerisateen-kaaret

Työpajassa valmistetaan erivärisiä sokeriliuoksia, joilla on eri tiheydet. Liuokset pipetoidaan koeputkeen värikkäiksi ”sateenkaariksi”.

Taso: 1.–6. lk
Kesto: 60 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Pipetointi | Tutkiminen ja kokeilu | Tiheys | Sokeriliuos

Kemia

Aalto-universitetet

Veden matka

Työpajassa rakennetaan pienoismalli veden kiertokulusta luonnossa.

Taso: 1.–6. lk
Kesto: 60 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Aineen olomuodot | Veden kiertokulku

Värikäs punakaali

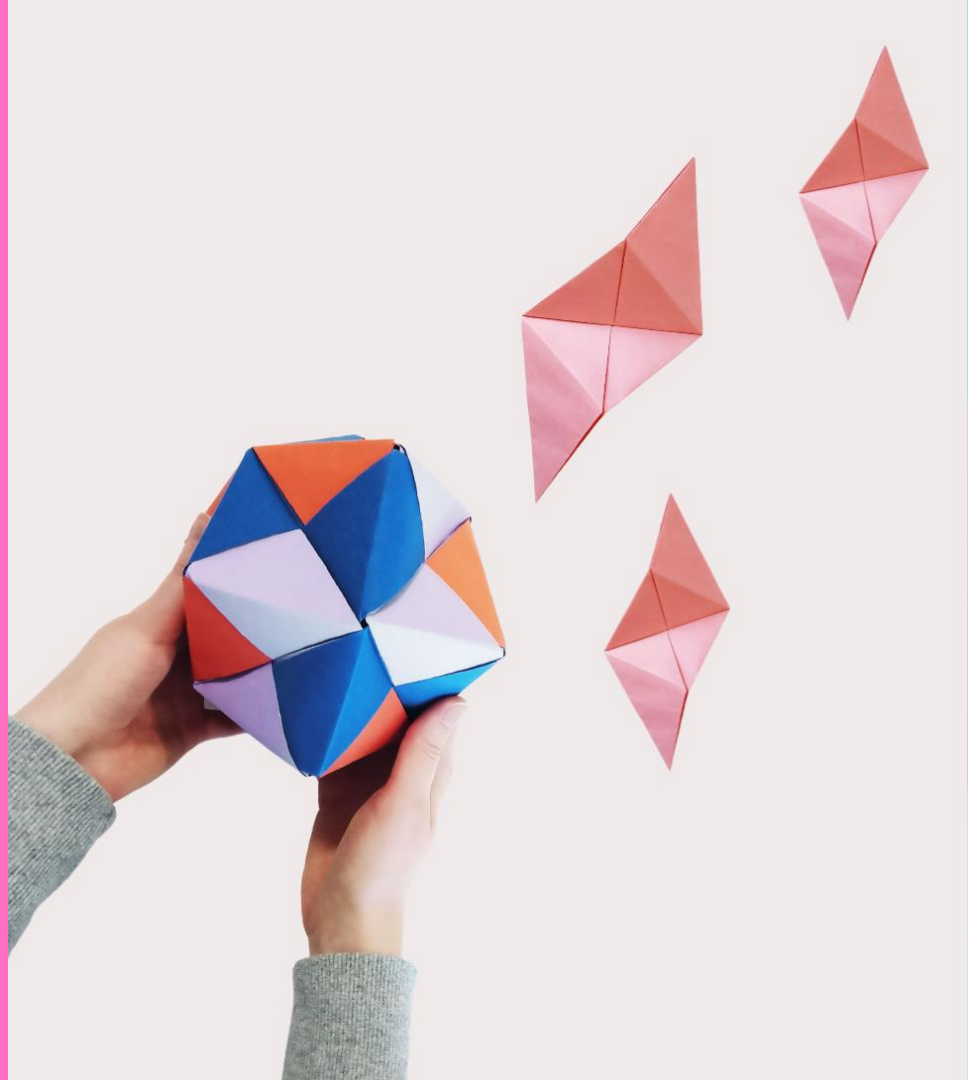
Työpajassa tehdään punakaalista väriä vaihtava antosyaaniliuos, jonka avulla tutkitaan erivahvuisten happojen ja emästen pH:ta.

Taso: 3.–6. lk
Kesto: 60–75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Luonnon rakenteet | Tutkiminen ja kokeilu | Happamuus | Emäksisyys | pH-arvo

Kemia

MATEMATIIKKA JA FYSIIKKA



Aalto-universitetet

Aalto JUNIOR

Geometriaa origameilla

Työpajassa taitellaan paperista Sonobe-origamiyksiköiden avulla kuutio ja tähtimäistetty oktaedri.

Taso: 3.–6. lk
Kesto: 60 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Geometria | Origamit | Symmetria | Platonin kappaleet

Aalto-universitetet

Matematiikka ja fysiikka

OHJELMOINTI JA TEKNOLOGIA

Aalto-universitetet

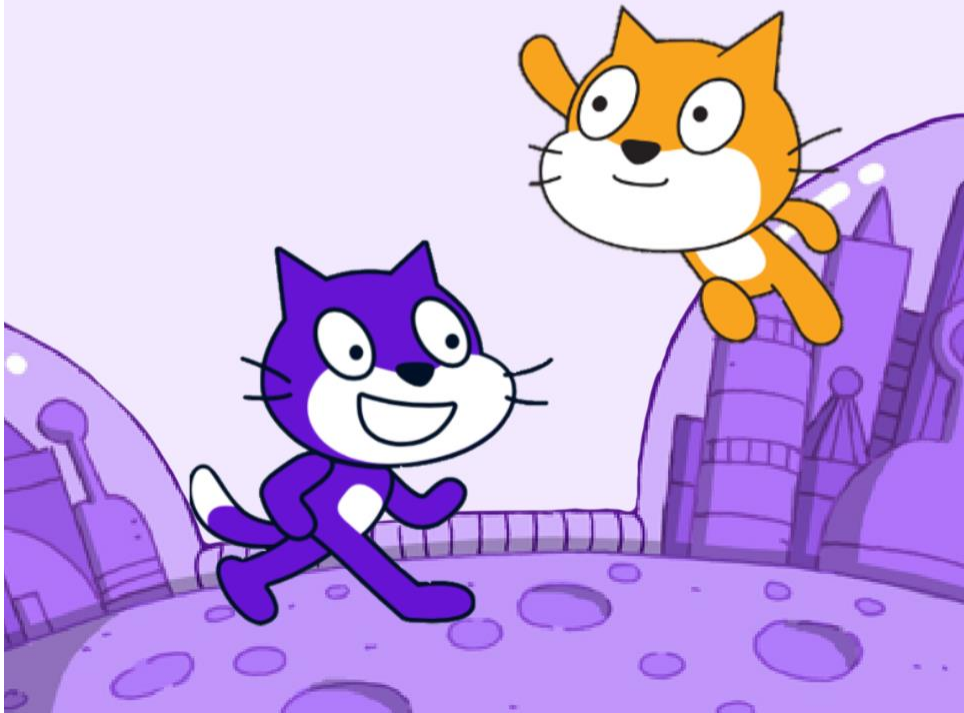
Ohjelmointi ja teknologia

Ohjelmointia Scratchilla (alkeet)

Työpajassa ohjelmoidaan itse pieniä animaatioita Scratchilla. Samalla opitaan ohjelmoinnin alkeita. Tämä työpaja sopii Scratchin alkeiden harjoitteluun. Jos Scratchin alkeet on jo hallussa, suositellaan työpajaa Peliohjelmointia Scratchilla (jatko).

Taso: 3.–6. lk
Kesto: 60–75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Ohjelmointi | Scratch | STEAM | Animaatio | Algoritminen ajattelu



Aalto-universitetet

Peliohjelmointia Scratchilla (jatko)

Työpajassa ohjelmoidaan itse pieniä pelejä Scratchilla. Samalla opitaan ohjelmoinnin alkeita ja siitä miten pelejä tehdään. Soveltuu erityisesti ryhmille, joilla Scratchin alkeet on jo hieman hallussa.

Taso: 3.–6. lk
Kesto: 60–75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Ohjelmointi | Scratch | STEAM | Peliohjelmointi | Algoritminen ajattelu

Ohjelmointi ja teknologia

Tekoäly ja koneoppiminen

Työpajassa tutustutaan tekoälyyn ja syvennytään ohjattuun koneoppimiseen. Osallistujat pääsevät luomaan opetusdataa ja kouluttamaan sillä luokittelijan.

Taso: 5.–6. lk, 7.–9. lk
Kesto: 60–75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Tekoäly | Koneoppiminen
Luokittelu | Teknologia ympärillämme

Kuva: Luotu käyttämällä Dall-e tekoälyä

Aalto-universitetet

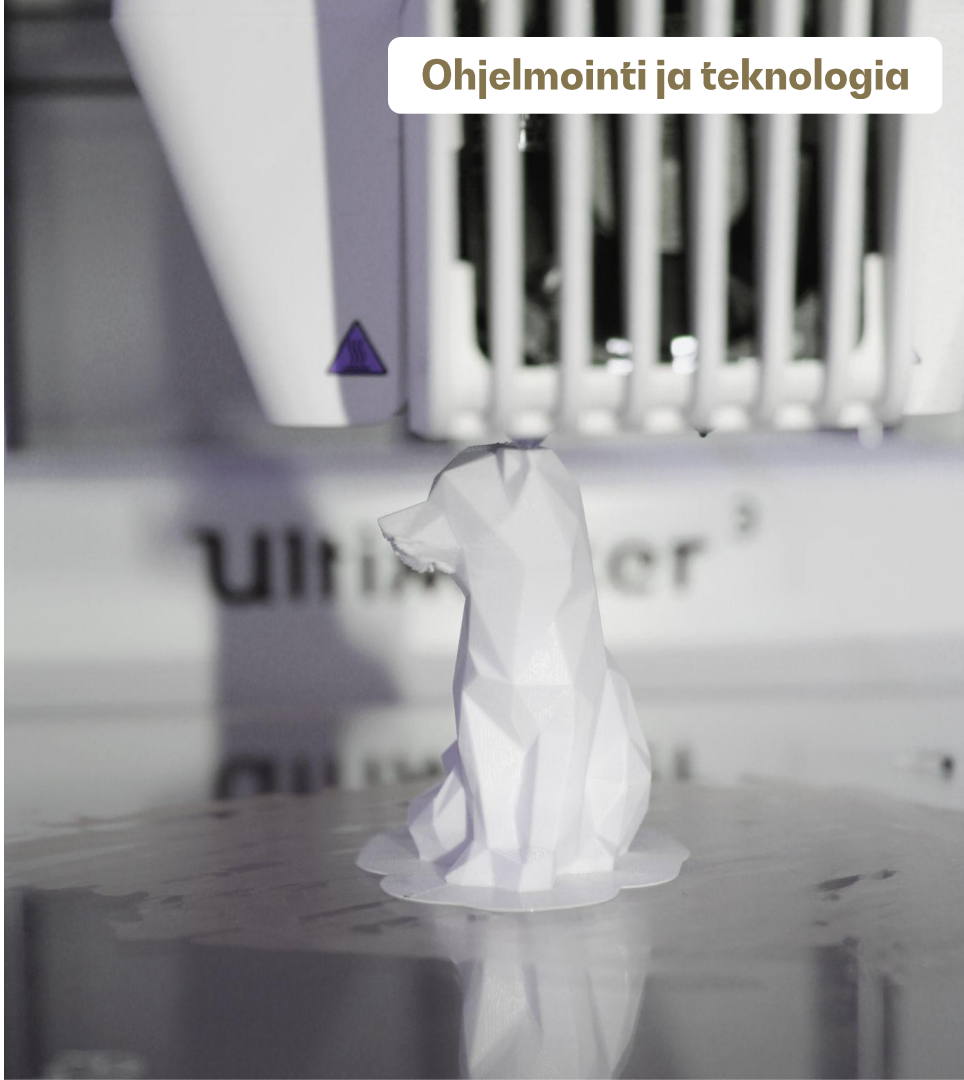
3D-mallinnus

Työpajassa tutustutaan 3D-mallinnukseen Tinkercad-ohjelmalla. Perehdytään yhdessä ohjelman tarjoamiin mahdollisuuksiin ja luodaan 3D-malleja omista ideoista.

Taso: 3.–6. lk, 7.–9. lk
Kesto: 60–75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

3D-mallinnus | Teknologia | Suunnittelu | Luovuus | Tinkercad

Aalto-universitetet



Ohjelmointi ja teknologia

TAIDE JA MUOTOILU

Taide ja muotoilu

Akvarelliefektit

Työpajassa tutkitaan ja kokeillaan akvarellivärien käyttöä. Työssä hyödynnetään kemiallisia ilmiöitä, joilla luodaan efektejä maalaukseen. Työpaja toimii myös inspiroivana johdantona abstraktiin taiteeseen.

Taso: 1.–6. lk
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

ChemArts | Maalaus | Abstrakti taide | Kemialliset ilmiöt | STEAM

Logosuunnittelu

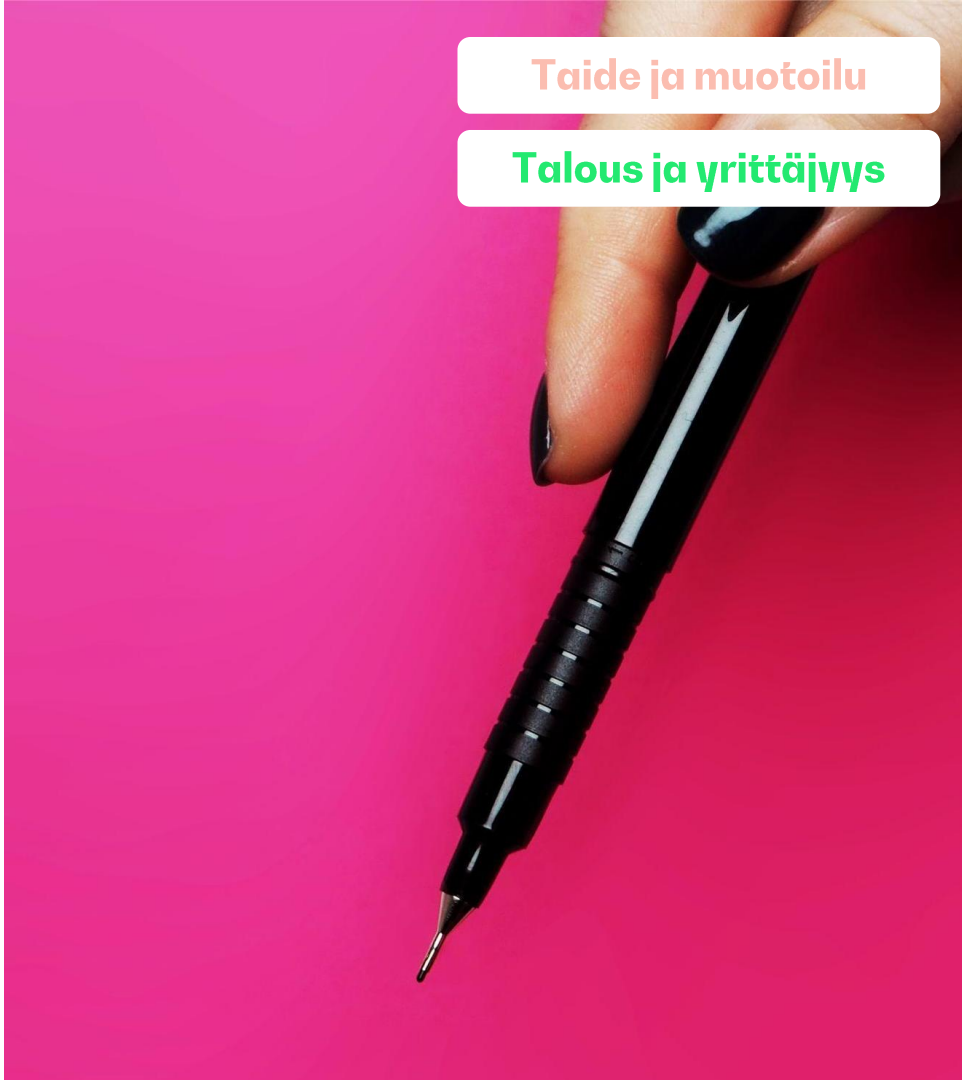
Työpajassa tutustutaan visuaalisen ilmeen ja erityisesti logon merkitykseen markkinointiviestinnässä. Opitaan millainen on hyvä ja toimiva logo. Opitaan käyttämään muotoiluajattelua osana suunnitteluprosessia.

Taso: 1.–6. lk
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Logo | Väri | Muotoiluajattelu | Markkinointiviestintä

Taide ja muotoilu

Talous ja yrittäjyys



Taide ja muotoilu

Puuarkkitehtuuri

Työpajassa perehdytään puuarkkitehtuuriin ja puun ominaisuuksiin rakennusmateriaalina. Pienryhmissä suunnitellaan ja rakennetaan paviljongin pienoismalli.

Taso: 5.-6.lk, 7.-9. lk, 2. aste
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Rakennustaide | Puurakentaminen | Arkkitehtuuri | Paviljonki | Rakentelu

Taide ja muotoilu

Tiedosta animaatioksi

Työpajassa tutustutaan animaatioon tiedon visualisoinnin välineenä. Työpajan aikana tehdään omat animaatiot helpolla Stop Motion -tekniikalla ja opitaan käyttämään iPadia kuvausvälineenä.

Taso: 1.–6. lk, 7.–9. lk
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Animaatio | Liikkuva kuva | Stop Motion | Visuaalinen havainnollistaminen

Tulevaisuuden kestävä kaupunki

Työpajassa tutustutaan kaupunkisuunnitteluun ja kestävyyden käsitteeseen ekologisista, taloudellista ja sosiaalisista näkökulmista. Työpajan aikana rakennetaan yhteinen pienoismalli kestävästä kaupungista.

Taso: 1.–6. lk, 7.–9. lk, 2. aste
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Kaupunkisuunnittelu | Kestävä kehitys | Tulevaisuus | Rakentelu

Taide ja muotoilu

TALOUS JA YRITTÄJYYS

Aalto-universitetet

Logosuunnittelu

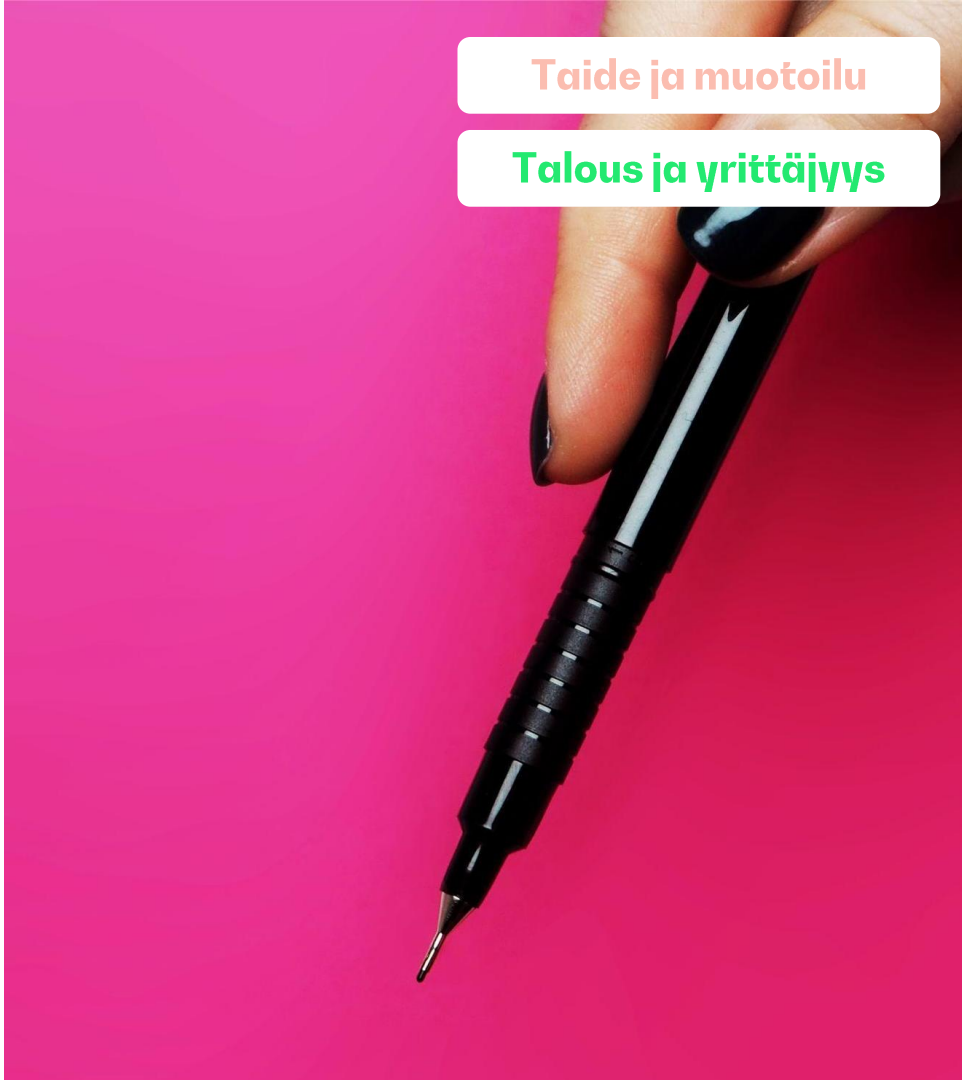
Työpajassa tutustutaan visuaalisen ilmeen ja erityisesti logon merkitykseen markkinointiviestinnässä. Opitaan millainen on hyvä ja toimiva logo. Opitaan käyttämään muotoiluajattelua osana suunnitteluprosessia.

Taso: 1.–6. lk
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Logo | Väri | Muotoiluajattelu | Markkinointiviestintä

Taide ja muotoilu

Talous ja yrittäjyys



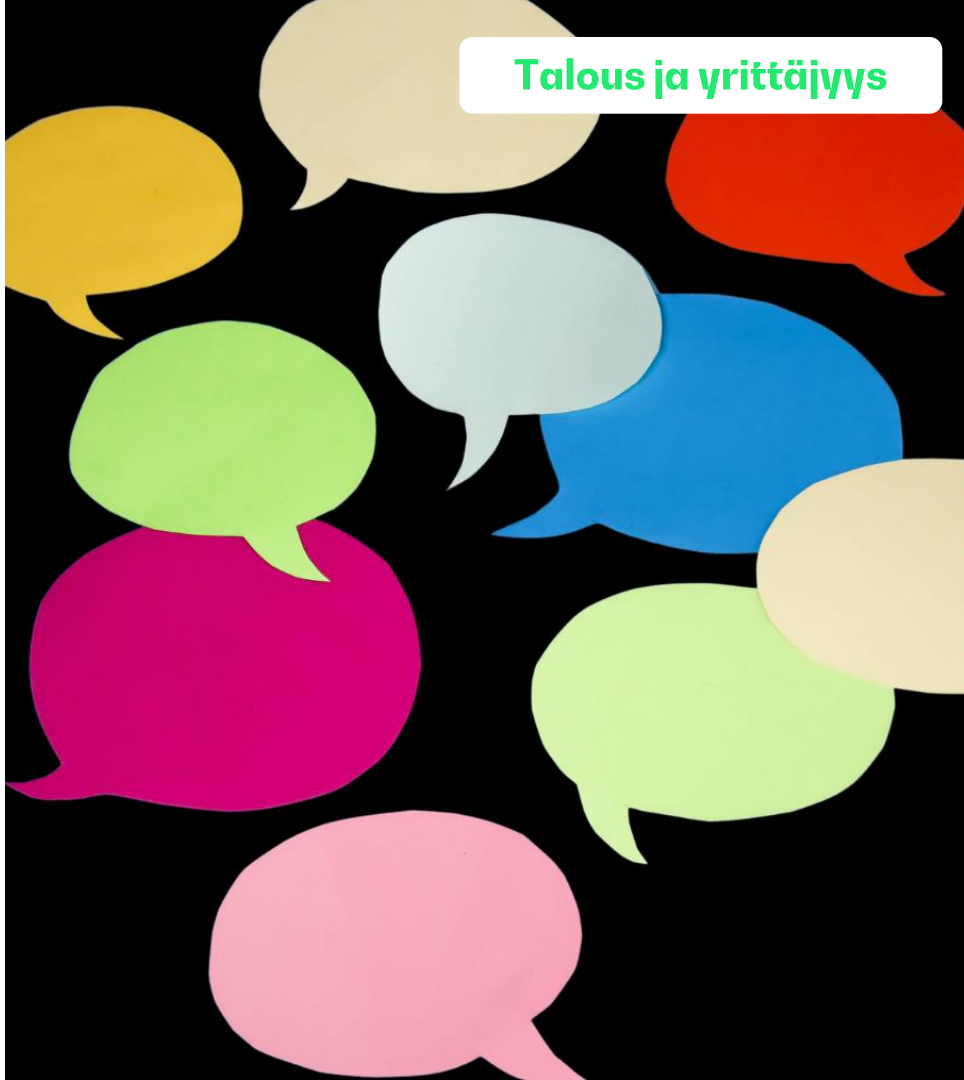
Talous ja yrittäjyys

Vaikuttava myyntipuhe

Työpajassa tutustutaan sanalliseen ja sanattomaan viestintään ja tarkastellaan myyntipuhetta viestinnän muotona. Osallistujat laativat lyhyen myyntipuheen ja harjoittelevat sen esittämistä pienryhmissä.

Taso: 3.–6. lk, 7.–9. lk, 2. aste
Kesto: 75–120 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Yrittäjyys | Vuorovaikutus | Viestintä | Työelämätaidot | Pitchaus



Talous ja yrittäjyys

Neuvottelutaidot

Työpajassa tutustutaan neuvottelu-tilanteisiin ja pohditaan, kuinka neuvotteluita on mahdollista käydä reilusti. Neuvottelua harjoitellaan pelillisessä kaupantekotilanteessa.

Taso: 1.–6. lk, 7.–9. lk
Kesto: 60 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Yrittäjyys | Vuorovaikutus | Neuvottelu | Työelämätaidot | Taloustaidot

Näin keksit bisnesidean

Työpajassa keksitään ja muotoillaan omia yritysideoita. Pohditaan minkälaisista tarpeista liikeideat syntyvät ja harjoitellaan luovia ideointimenetelmiä pienryhmissä.

Taso: 1.–6. lk, 7.–9. lk, 2. aste
Kesto: 75 min
Opetusmuoto: Etä ja lähi (max. 30 osallistujaa)

Yrittäjyys | Start-up | Innovointi | Muotoiluajattelu | Liikeidea

Aalto-universitetet

Talous ja yrittäjyys

JUNIOR

Aalto-universitetet

junior.aalto.fi