

Koulutuspalvelun pedagogiset tavoitteet

Sisällys

1. Yrittäjyyskasvatuksen koulutuspalvelu perusopetuksen 6. ja 9-luokkalaisille: Talous ja nuoret TATin Yrityskylä	1
1.1 Yrityskylässä sovellettu pedagogiikka ja läpileikkaavat oppimistavoitteet	3
1.2 Yrityskylä osana opetussuunnitelmia.....	5
2. Yrityskylä Alakoulu oppimiskokonaisuus.....	5
2.1 Oppilaan oppimistavoitteet.....	5
2.2 Yrityskylä Alakoulun toteuttaminen kouluissa.....	6
2.3 Opetus- ja oppimateriaali	8
2.4 Yrityskylä-päivä ja oppimisympäristö.....	9
3. Yrityskylä Yläkoulu oppimiskokonaisuus	11
3.1 Oppilaan oppimistavoitteet.....	11
3.2. Yrityskylä Yläkoulun toteuttaminen kouluissa.....	11
3.3 Opetus- ja oppimateriaali	12
3.4 Pelitilanne ja oppimisympäristö.....	13
4. Yrityskylän oppimiskokonaisuuksien kehittäminen.....	15
Lähteet	16

1. Yrittäjyyskasvatuksen koulutuspalvelu perusopetuksen 6. ja 9-luokkalaisille: Talous ja nuoret TATin Yrityskylä

Talous ja Nuoret TAT ry:n kehittämä Yrityskylä on perusopetuksen opetussuunnitelmaan pohjautuva oppimiskokonaisuus taloudesta, työelämästä ja yrittäjyydestä sekä yhteiskunnallisesta toimijuudesta. Oppimiskokonaisuus käsittää *Yrityskylä Alakoulun* kuudesluokkalaisille sekä *Yrityskylä Yläkoulun* yhdeksäsluokkalaisille. Yrityskylän aktivoivat ja vuorovaikutteiset oppimismenetelmät sekä innovatiiviset fyysiset- ja digitaaliset oppimisympäristöt tarjoavat oppilaille tutkitusti innostavan oppimiskokemuksen, joka johtaa myös parempiin oppimistuloksiin (Kalmi 2014; Kalmi 2018).

Yrityskylä Alakoulu sekä Yrityskylä Yläkoulu muodostavat toisiaan syventävän jatkumon ja yhdessä muiden Talous ja nuoret TATin tarjoamien palvelujen kanssa ne muodostavat linjakkaan yrittäjyyskasvatuksen koulupolun aina alkuopetuksesta toiselle asteelle asti. Yrityskylä on TATin palveluista tunnetuin ja vaikuttavin tavoittaen vuosittain valtakunnallisesti lähes 90 000 peruskoululaista. Yrityskylä Alakoulu tavoittaa 80 % kuudesluokkalaisten ikäluokasta ja Yrityskylä Yläkoulu 65 % yhdeksäsluokkalaisten ikäluokasta. Yrityskylän oppimiskokonaisuuksiin on osallistunut valtakunnallisesti yli 390 000 peruskoululaista kymmenen toimintavuoden aikana.

Yrityskylä Alakoulu tarjoaa kouluille kolmivaiheisen oppimiskokonaisuuden, joka alkaa kymmenellä valmistavalla oppitunnilla koulussa. Nämä oppitunnit pitää oppilaiden oma opettaja. TAT tarjoaa opettajille tätä varten erillisen koulutuksen sekä kaikki tarvittavat opetusmateriaalit. Valmistelevien oppituntien jälkeen oppilaat pääsevät vierailemaan opettajansa johdolla varsinaisessa Yrityskylän oppimisympäristössä. Yrityskylä-päivän ohjauksesta ja etenemisestä vastaavat koulutetut vastuuhjaajat. Yrityskylä-päivän jälkeen oppilaiden oma opettaja pitää vielä koulussa oppilaille erillisen jälkirefleksion, jossa käydään yhdessä läpi oppimiskokonaisuudessa opittuja ja oivallettuja asioita.

Yrityskylä Alakoulun oppimisympäristö on pienoiskaupunki, jossa oppilas työskentelee päivän ajan omassa ammatissaan, sekä toimii vastuullisena kuluttajana ja kansalaisena osana suomalaista yhteiskuntaa. Yrityskylän pienoiskaupunkiin rakennetaan noin 20 todelliselle toimijalle oma pienoisyritys, jotka ilmentävät alueellista elinkeinoelämää.

Yrityskylä Alakoulun oppimiskokonaisuuden aikana oppilas oppii muun muassa ymmärtämään talouden peruskäsitteitä ja hahmottamaan rahan kiertokulkua sekä tärkeitä taitoja oman taloutensa hallintaan. Oppimiskokonaisuuden suoritettuaan oppilas hahmottaa yksilön oikeudet, velvollisuudet ja vaikutusmahdollisuudet yhteiskunnassa sekä oman roolinsa aktiivisena kansalaisena.

Yrityskylä Yläkoulu muodostaa myös kolmivaiheisen oppimiskokonaisuuden, joka alkaa viidellä oman opettajan pitämällä oppitunnilla. Yrityskylä suosittaa, että oppitunnit jaetaan koulun yhteiskuntaopin opettajan sekä opinto-ohjaajan oppitunneille. Myös Yrityskylä Yläkoulussa opettajille tarjotaan koulutus sekä tarvittavat opetusmateriaalit. Valmistelevien oppituntien jälkeen vuorossa on kaksi ja puoli tuntia kestävä pelillisyyteen ja tiimityöskentelyyn perustuva oppimistuokio eli pelitilanne varsinaisessa Yrityskylä Yläkoulun oppimisympäristössä. Oppimisympäristössä toimintaa ohjaavat koulutetut vastuuhjaajat. Oppimiskokonaisuuden päätteeksi opettaja pitää oppilaille jälkirefleksion, jonka tavoitteena on käydä läpi oppimiskokonaisuudessa opittua.

Yrityskylä Yläkoulun oppimisympäristö on työelämän ja talouden kansainvälinen peliareena, jossa yhdeksäsluokkalaiset toimivat tiimeinä todellisten case-yritysten johtoryhminä. Digitaalinen oppimisympäristö sulautuu fyysiseen oppimisympäristöön oppilaiden edetessä pelissä tablettitietokoneita hyödyntämällä. Yrityskylä Yläkoulun tavoitteet syventävät Yrityskylä Alakoulussa opittua. Oppimiskokonaisuuden aikana oppilas muun muassa ymmärtää liiketoiminnan peruseriaatteet ja oppii yritysten toiminnasta kansainvälisessä toimintaympäristössä sekä yritysten roolista yhteiskunnassa. Oppilas myös oivaltaa vastuullisuuden merkityksen liiketoiminnassa.

Yrityskylän oppimiskokonaisuudet on kehitetty vastaamaan oppilaiden ja opettajien tarpeisiin ja kokonaisuuksien sisällöt keskittyvät yrittäjyyskasvatukseen. Kokonaisuuksia kehitetään jatkuvasti hyödyntämällä valtakunnallisesti kerättäviä oppilas- ja opettajapalautteita. Lisäksi kehitystyön tukena toimii tutkimusyhteistyö, jota on toteutettu eri toimijoiden kanssa.

Yrityskylän oppimiskokonaisuudet kuvana:



1.1 Yrityskylässä sovellettu pedagogiikka ja läpileikkaavat oppimistavoitteet

Talous ja nuoret TAT nojautuu pedagogisissa ratkaisuissaan vahvasti opetussuunnitelmien kuvaamaan oppimiskäsitykseen (POPS 2014; LOPS 2019), jossa korostuu mm. oppijan aktiivinen rooli, yhteisöllinen ja toiminnallinen oppiminen, eri aistien käyttö ja kokemuksellisuus oppimistyössä sekä kyky ratkaista ongelmia yhdessä ja itsenäisesti erilaisia oppimisympäristöjen tarjoamia mahdollisuuksia hyödyntämällä. Yrityskylän oppimisympäristöt on suunniteltu tukemaan ja täydentämään koulujen formaaleja oppimisympäristöjä tarjoamalla hyvin erilaisen koulun ulkopuolisen oppimisympäristön kuin mihin oppilaat ovat kouluissa tottuneet. Kun koulussa voimassa olevat roolit, ympäristöt ja toimintamallit jäävät hetkeksi taka-alalle, oppilas voi toimia ikään kuin tyhjältä pöydältä ja tunnistaa itsessään aivan uusia vahvuuksia, rooleja ja tapoja oppia. Esimerkiksi Yrityskylän oppilaspalautteesta tämä ilmenee erittäin vahvoina myönteisinä oppimiselämyksinä.

Opetus- ja oppimismenetelmien osalta Yrityskylän oppimiskokonaisuuksissa korostuu erityisesti toiminnallinen oppiminen, jossa tavoitellaan merkityksellistä ja kokemuksellista oppimista yhteistoiminnallisuuden kautta. Tällainen tekemällä oppiminen, sekä vahva vuorovaikutteisuus soveltuvat mainiosti yrittäjyyskasvatukseen. Lisäksi turvallisessa ja ohjatussa ympäristössä oppilaat voivat vahvistaa omaa toimijuuttaan sekä itsesäätelyn taitoja. TATissa myös positiivinen pedagogiikka ja oppijoiden itsetuntemuksen vahvistaminen nähdään keskeisenä osana yrittäjyyskasvatusta. Tätä tuetaan Yrityskylän oppimiskokonaisuuksissa muun muassa tarjoamalla oppilaille mahdollisuus kokeilla erilaisia rooleja sekä nostamalla vahvan toiminnallisuuden kautta oppilaissa sellaisia vahvuuksia esille, jotka eivät muutoin ilmene kovinkaan helposti eivätkä välttämättä näyttäydy tavanomaisessa kouluympäristössä. Yrityskylän oppimiskokonaisuudet huomioivatkin

erilaiset oppijat niin oppimateriaaleissa kuin Yrityskylän oppimisympäristöissä: oppimateriaaleissa ja oppimisympäristöissä on tarjolla monipuolisia tehtäviä, joissa on huomioitu oppimisen sekä oppilaiden moninaisuus.

Yrityskylän pedagogisessa suunnittelutyössä yhdistetään formaalin ja informaalin oppimisen elementtejä: Yrityskylässä ymmärretään informaalin oppimisen merkitys oppilaan kokonaisvaltaisen kehityksen ja oppimisen kannalta. Yrityskylässä oppilaat voivat hyödyntää erilaisia vapaa-ajalla, esimerkiksi harrastuksissa hankkimiaan tietoja ja taitoja. Lisäksi Yrityskylän oppimiskokonaisuuksien aikana oppilaat oppivat huomaamaan myös vapaa-ajalla hankitun osaamisen merkityksen oman tulevaisuuden kannalta sekä työn että yrittäjyyden näkökulmista.

Yrityskylä on tunnettu innovatiivisista oppimisympäristöistään. Sekä Yrityskylä Alakoulun että Yläkoulun fyysiset ja toiminnalliset oppimisympäristöt tarjoavat oppilaille todenmukaisen kokemuksen työelämän, yritysten, talouden ja yhteiskunnan toiminnasta. Yrityskylän autenttiset, todellista työelämää, yritystoimintaa ja yhteiskuntaa mukailevat oppimisympäristöt tukevat oppilaiden oppimista sekä uusien oppimiskokemusten syntymistä. Kontekstisidonnainen opiskelu ja oppimistapa ovat tutkitustikin oppista edistäviä tekijöitä. Yrityskylän oppimisympäristöjen kehitystyössä panostetaan vahvasti elämyksellisyyteen, joka mahdollistaa jo ennestään innovatiivisten oppimisympäristöjen tehokkaamman hyödyntämisen.

Yrityskylän oppimisympäristöissä kuudes- ja yhdeksäsluokkalaiset pääsevät harjoittelemaan sekä vahvistamaan jo oppitunneilla teoreettisella tasolla käsitellyjä asioita käytännössä. Molemmissa oppimiskokonaisuuksissa keskeisenä tavoitteena on lisätä oppilaiden kiinnostusta ja myönteistä asennetta työtä sekä työelämää kohtaan. Oppilaita rohkaistaan suhtautumaan uusiin mahdollisuuksiin avoimesti ja toimimaan muutostilanteissa joustavasti ja luovasti uusia ratkaisuja etsien — Yrityskylässä opitaan tekemällä ja kokeilemalla ja myös erehtyminen on sallittua. Oppilaita kannustetaan toimimaan aktiivisesti ja itseohjautuvasti, innostamalla oppilaita yritteliääseen toimintatapaan. Lisäksi oppilaille on Yrityskylän oppimisympäristöissä erilaisia vastuita. Jokaisen oppilaan rooli on tärkeä Yrityskylä-päivän sekä pelitilanteen onnistumisessa, mikä vahvistaa vuorovaikutuksen ja tiimityötaitojen merkitystä. Yrityskylän oppimiskokonaisuuksissa oppilaille tarjotaan haastavia tehtäviä, joiden suorittaminen vaatii pitkäjänteisyyttä, ajoittain nopeaa reagoitua, riskien arviointia ja uskallusta. Lisäksi oppimiskokonaisuuksien aikana oppilaat harjoittelevat sietämään painetta turvallisessa ympäristössä sekä selviytymään myös pettymyksistä yhdessä turvallisten ja ammattitaitoisten aikuisten kanssa. Tehtävien haastavuus suunnitellaan ikäryhmälle sopivaksi.

Niin Yrityskylä Alakoulussa kuin Yrityskylä Yläkoulussakin toiminnallista oppimista vahvistetaan pelillisyyden avulla. Pelillisyyttä otetaan huomioon niin oppimateriaaleissa kuin oppimisympäristöissä. Täten oppijoiden kiinnostusta, heittäytymistä ja kokemuksellisuutta voidaan tukea myös sulauttamalla toimintaan peleistä tuttuja elementtejä, kuten kerättävät pisteet, toisten tiimien haastaminen, erilaisiin rooleihin heittäytyminen sekä erilaiset saavutukset. Hyödyntämällä esimerkiksi eri pelimotivaation lähteitä pedagogisessa suunnittelutyössä, pystytään oppimiskokonaisuuksissa innostamaan hyvin erilaisia oppilaita oppimiseen ja opiskeluun. Pelillisyyden osalta Yrityskylä Alakoulu ja Yrityskylä Yläkoulu eroavat siinä, että Yläkoulussa on kilpailullisempi painotus, kun taas Alakoulussa korostuvat eläytyminen erilaisiin työelämän ja yhteiskunnan rooleihin sekä leikillisuus, jonka kautta tutustutaan mm. erilaisiin työtehtäviin, yritystoiminnan pyörittämiseen sekä asiakaspalveluun.

Yrityskylän oppimiskokonaisuuksissa sovelletaan TATissa määriteltyjä oppilaan oppimistavoitteita. TATin määrittelemät oppimistavoitteet kulkevat koko TATin koulupolun läpi. Oppimistavoitteiden yläkäsitteet on koostettu seuraavaan taulukkoon:

Taulukko: Talous ja nuoret TATin tukemat työelämätaidot

SISÄINEN KASVU	TOIMINTAYMPÄRISTÖN HALTUUNOTTO	TOIMINNAN KÄYNNISTÄMINEN
ITSETUNTEMUS	ALOITTEELLISUUS	INNOVOINTI
(ITSENSÄ)JOHTAMINEN	YHTEISTYÖ (sis. tunnetaidot)	VASTUULLISUUS
JATKUVA OPPIMINEN	RESILIENSSI (sis. epävarmuuden ja pettymysten sietäminen)	ONGELMANRATKAISU

Yrityskylä Alakoululle ja Yrityskylä Yläkoululle on laadittu omat alatavoitteet, jotka on johdettu TATin tavoitteista. Yrityskylän oppimiskokonaisuuksissa oppimistavoitteet on jaettu neljän teeman alle: työelämä, talous, yrittäjyys ja yhteiskunta. Tarkemmin kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisille määritellyt tavoitteet on avattu luvuissa 2.1 ja 3.1.

1.2 Yrityskylä osana yrittäjyyslinjauksia

Yrityskylä mainitaan Opetus- ja kulttuuriministeriön yrittäjyyslinjauksissa useassa eri kohdassa: Yrityskylä ei toimi pelkästään koulutusasteita ja -aloja ylittävänä yrittäjyyskasvatuksen opettamisen työkaluna vaan se tukee myös opetushenkilöstön mahdollisuuksia kehittää yrittäjyyskasvatusvalmiuksiaan ja tutustua yritysten toimintaan: <https://minedu.fi/documents/1410845/4363643/yrittajyyslinjaukset-koulutukseen-okm-2017.pdf/dd81b6e7-888e-45e4-8c08-40d0d5a5277e> (luettu 13.11.2020).

2. Yrityskylä Alakoulu oppimiskokonaisuus

2.1 Oppilaan oppimistavoitteet

Yrityskylä Alakoulun sisällöt perustuvat valtakunnalliseen perusopetuksen opetussuunnitelmaan (POPS 2014), joka on otettu monipuolisesti huomioon oppimiskokonaisuuden suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä. Koulutuskokonaisuus on tavoitteellisesti suunniteltu vastaamaan etukäteen määriteltyjä oppimistavoitteita. Yrityskylä Alakoulun laaja-alainen oppimiskokonaisuus kattaa lähes kaikki laaja-alaisen osaamisen osa-alueen *Työelämätaidot ja yrittäjyys (L6)* tavoitteet vuosiluokille 3.–6. Yrityskylä Alakoulun tavoitteet on lueteltu alle teemoittain:

Yhteiskunta: Oppilas hahmottaa yhteiskunnan keskeiset toimijat ja ymmärtää oman roolinsa sekä vastuunsa ja velvollisuutensa yhteiskunnassa.

Talous: Oppilas ymmärtää talouden peruskäsitteitä ja hahmottaa rahan kiertokulkua. Oppilas toimii vastuullisena kuluttajana ja harjoittelee suunnittelemaan omaa rahankäyttöään.

Työelämä: Oppilas oppii, miten työtä haetaan ja mitä taitoja työelämässä tarvitaan. Oppilas tunnistaa omia vahvuuksiaan ja ymmärtää yhteistyön ja vastuun kantamisen merkityksen.

Yrittäjyys: Oppilaita tuetaan heittäytymään uusiin tilanteisiin ja kannustamaan menemään oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Oppilaita rohkaistaan vastuunottamiseen, oma-aloitteisuuteen ja itseohjautuvuuteen. Oppilas näkee yrittäjyyden yhtenä vaihtoehtona työelämässä.

Lisäksi Yrityskylä Alakoulussa sovelletaan myös muita laaja-alaisia tavoitteita seuraavasti:

Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) -tavoite kulkee läpi koko oppimiskokonaisuuden ja se toteutuu erilaisten tehtävätyyppien ja oppilasjohtoisen oppimisajattelun kautta.

Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2) -tavoitteeseen liittyen oppilaat oppivat esimerkiksi yhdenvertaisuudesta, tiimityöskentelystä ja omien mielipiteiden perustelusta niin oppikirjan tehtävien kuin Yrityskylä-päivän aikana.

Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3) painottuvat oppimiskokonaisuudessa erityisesti arjen taitoihin. Oppilaat opettelevat esimerkiksi kuluttamista, oman talouden hallintaa ja hyvinvoivaan yhteisöön liittyviä asioita.

Koko oppimiskokonaisuuden ajan oppilas harjoittaa myös **monilukutaitoaan (L4)**, mitä tukevat erilaiset tehtävätyypit, joissa tutkitaan esimerkiksi niin kirjoitettuja, puhuttuja kuin audiovisuaalisiakin tekstejä.

Eryteisesti Yrityskylä-päivään liittyy viides laaja-alainen tavoite eli **Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)**. Yrityskylässä hyödynnetään teknologiaa oppimisen tukena ja oppilaat oppivat myös käyttämään digitaalisia palveluja, kuten verkkopankkia, turvallisesti.

Työelämätaidot ja yrittäjyys -tavoite (L6) sekä **Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen -tavoite (L7)** ovat myös Yrityskylä-oppimiskokonaisuudessa erityisen tärkeitä ja näihin liittyviä sisältöjä opetetaan läpi oppimiskokonaisuuden. Yrityskylän visio onkin, että jokaisella suomalaisella on rohkeutta ja intoa toimia yritteliäänä yhteiskunnan jäsenenä.

2.2 Yrityskylä Alakoulun toteuttaminen kouluissa

Yrityskylä Alakoulun oppimiskokonaisuus toteutetaan kouluissa usein laaja-alaisena tai monialaisena oppimiskokonaisuutena tai teemajaksona. Oppimiskokonaisuudessa on myös erityisen paljon yhteiskuntaopin sisältöjä ja tavoitteita ja siksi oppimiskokonaisuus otetaan usein osaksi myös vain yhteiskuntaopin opetusta. Oppimiskokonaisuuden sisällöt ja tavoitteet sopivat kuitenkin myös moniin muihin oppiaineisiin, mikäli opettaja haluaa jakaa oppimiskokonaisuuden oppitunteja esimerkiksi eri oppiaineiden tunneille.

Toteuttaessaan laaja-alaisen osaamisen tavoitteita Yrityskylän oppimiskokonaisuus auttaa opettajia oppiainerajat ylittävän opetuksen toteuttamisessa ja tukee samalla erinomaisesti ilmiöpohjaista oppimista. Lähes kaikkien 1.–6. -luokille suunnattujen oppiaineiden sisältöjä hyödynnetään sekä oppimateriaalissa että oppimisympäristössä. Yrityskylän keräämissä

palautteissa korostuvat muun muassa seuraavat kommentit opettajilta: ”Oppilaat saivat kokemuksia monen eri oppiaineen alueelta. Koulua käydään elämää varten ja täällä oppi monia asioita”, sekä ”Koulussa vastaavanlaisen kokonaisuuden toteuttaminen on mahdollonta.”

Alla esitellään Yrityskylän oppituntien integrointimahdollisuudet eri oppiaineisiin. Jokaisen oppiaineen kohdalla viitataan opetussuunnitelman sisältöihin sekä niihin Yrityskylän oppikirjan tehtäviin, jotka liittyvät näihin sisältöihin.

SUOMEN KIELI JA KIRJALLISUUS / SUOMI TOISENA KIELENÄ JA KIRJALLISUUS

Oppikirjan erilaiset tehtävätyypit (erilaiset tekstit ja niiden ymmärtäminen, tekstin tuottaminen, pari- ja ryhmätehtävät) tukevat seuraavia sisältöalueita:

- S1 Vuorovaikutustilanteissa toimiminen
- S2 Tekstien tulkitseminen
- S3 Tekstien tuottaminen

MATEMATIIKKA

Sisältöalueisiin liittyvät Yrityskylän oppikirjan tehtävät:

- S2 Luvut ja laskutoimitukset: **3C, 3E, 5A, 5B, 5C, 6E, 8A**
- S5 Tietojenkäsittely, tilastot ja todennäköisyys: **5B, 6E**

YMPÄRISTÖOPPI

Sisältöalueisiin liittyvät Yrityskylän oppikirjan tehtävät:

- S2 Arjen tilanteissa ja yhteisöissä toimiminen: **2A, 2B, 2C, 8C, 8D**
- S6 Kestävän tulevaisuuden rakentaminen: **4B**

YHTEISKUNTAOPPI

Seuraavat sisältöalueet koskettavat koko oppikirjaa:

- S1 Arkielämä ja oman elämän hallinta
- S2 Demokraattinen yhteiskunta (myös yhteisöt)
- S3 Aktiivinen kansalaisuus ja vaikuttaminen
- S4 Taloudellinen toiminta

KUVATAIDE

Sisältöalueisiin liittyvät Yrityskylän oppikirjan tehtävät:

- S1 Omat kuvakulttuurit: **4B kuvan osalta, 8C**
- S2 Ympäristön kuvakulttuurit: **9D, 9E**

Yrityskylä Alakoulun oppikirja löytyy liitteenä (*Liite 2 Yrityskylä Alakoulun oppimateriaali*).

2.3 Opetus- ja oppimateriaali

Jokainen oppimiskokonaisuuteen osallistuva kuudesluokkalainen oppilas saa käyttöönsä Yrityskylän tuottaman oppimateriaalin. Oppimateriaali on tuotettu suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi. Oppimateriaali käsittelee taloutta, työelämään, yhteiskuntaan ja yrittäjyyteen liittyviä teemoja. Oppimateriaali on jäsennetty kymmenelle oppitunnille, joihin löytyy myös lisämateriaalia opettajan materiaaleista, Opeportaalista. Yrityskylän oppimisympäristöstä tuttu pelillisuus on tuotu mukaan myös oppimateriaaliin.

Yksi keskeinen **työelämäteemaan** liittyvä kokonaisuus oppimateriaalissa on erilaisiin työpaikkailmoituksiin tutustuminen ja itseä kiinnostavan työn hakeminen. Avoimet työpaikat vaihtelevat alueittain ja mukana on sekä valtakunnallisia että alueellisia yrittäjiä ja työnantajia eri aloilta. Työpaikkailmoitukset on laadittu tukemaan oppilaan vahvuuksien, kiinnostuksen kohteiden ja kehittämiskohteiden tunnistamista. Ne auttavat opettajaa sanoittamaan erilaisissa työtehtävissä tarvittavaa osaamista. Työhaun yhteydessä oppilaita herätellään pohtimaan ja huomiomaan työhön liittyviä oletuksia sekä perinteisiä roolimalleja. Opettaja haastatetaan opettajakoulutuksessa ja opettajan materiaalissa huomioimaan eri ammatteihin ja aloihin liittyviä stereotyyppioita ja heitä kehoitetaan jakamaan ammatit oppilaille mahdollisimman ennakkoluulottomasti. Kannustamme muun muassa siihen, ettei opettaja jakaisi ammatteja luokkahuoneesta tutujen roolien tai sukupuolen mukaan.

Työhaun osana oppilaat tekevät työhakemuksen ja heille järjestetään koulussa työhaastattelu. Näin oppilaat pääsevät harjoittelemaan työhaun peruseriaatteita. Työhaun päätteeksi jokaiselle oppilaalle jaetaan koulussa ammatti, jossa oppilaat toimivat koko Yrityskylä-päivän ajan. Samassa yrityksessä toimivat oppilaat pohtivat jo koulussa toimivan työyhteisön ominaisuuksia ja tekevät säännöt omalle yritykselleen.

Yhteiskuntateemaisissa kappaleissa käsitellään esimerkiksi yhdenvertaisuutta ja vaikuttamista. Tärkeänä kokonaisuutena materiaalissa korostuu yhteiskunnan toiminnan peruseriaatteiden ymmärtäminen. Oppilaat tutustuvat oppitunneilla erilaisiin veroihin, julkisten palveluiden ja yritysten eroihin sekä yritysten ansaintalogiikkaan. Nämä asiat konkretisoituvat Yrityskylä-päivänä.

Talusteemaisissa kappaleissa korostuvat oman talouden suunnittelu ja hallinta. Oppituntien aikana tutustutaan mm. talouteen ilmiönä ja käsitteenä. Lisäksi oppimateriaalissa käydään läpi kiertotalouden peruseriaatteita. Talouden eri osa-alueita pyritään konkretisoimaan Yrityskylä-päivän hyvin monipuolisesti.

Opettajat saavat Yrityskylän oppimiskokonaisuutta varten oman tukimateriaalin, joka tukee heitä oppimiskokonaisuuden läpikäymisessä koulussa. Lisäksi opettajilla on mahdollisuus osallistua Yrityskylän järjestämään opettajakoulutukseen, joka perehdyttää opettajat yrittäjyyskasvatuksen keskeisiin sisältöihin ja tarjoaa välineitä yrittäjyyskasvatuksen opetukseen sekä oppimisympäristössä hyödynnettävään pedagogiaan. Koulutuksessa opettajat saavat tietoutta muun muassa tulevaisuuden työelämästä, työelämän osaamistarpeista sekä ajankohtaisista talouden ilmiöistä.

Oppimateriaalien läpikäyminen huipentuu Yrityskylä-päivään, joka on yksi osa Yrityskylä Alakoulun oppimiskokonaisuutta. Oppituntien keskeiset sisällöt konkretisoituvat Yrityskylän oppimisympäristössä ja oppilaat pääsevät harjoittelemaan työelämä- ja taloustaitoja käytännössä sekä kokemaan pienois-yhteiskunnan kautta yhteiskunnan toiminnan

perusperiaatteet. Oppimateriaalin viimeinen oppitunti on tarkoitettu läpikäytäväksi Yrityskylä-päivän jälkeen. Oppitunnin tavoitteena on reflektoida Yrityskylän oppimiskokonaisuuden aikana opittuja ja oivallettuja asioita.

2.4 Yrityskylä-päivä ja oppimisympäristö

Päivä Yrityskylän oppimisympäristössä

Yrityskylä Alakoulun oppimiskokonaisuus huipentuu yhden koulupäivän mittaiseen vierailuun fyysisessä ja toiminnallisessa oppimisympäristössä. Yrityskylä Alakoulun oppimisympäristö on pienoiskaupunki, jossa oppilaat toimivat päivän aikana **työntekijöinä**, **kuluttajina** ja **kansalaisina**. Yrityskylä-päivän aikana oppimisympäristössä vierailee luokkakoon mukaan n. 65–85 oppilasta kerrallaan. Keskimäärin Yrityskylässä vierailee 2–3 luokkaa samanaikaisesti. Alta löytyvät havainnekuvat Yrityskylä Alakoulu Itä-Suomen oppimisympäristöstä.



Yrityskylän pienoisyhteiskunnassa toimii todellisia yrityksiä ja julkisen sektorin toimintaa pedagogisesti mielekkäällä tavalla jäljitteleviä pienoisyrityksiä, joissa oppilaat sekä työskentelevät että asioivat vapaa-ajallaan. Oppilaat pääsevät alueellisessa Yrityskylässä tutustumaan paikallisen elinkeinoelämän keskeisiin piirteisiin ja aloihin. Yrityskylä Alakoulu Itä-Suomessa pyritään simuloimaan alueellista elinkeinorakennetta mahdollisimman todenmukaisesti. Mukana toiminnassa toimikaudella 2021–2024 ovat mm. Itä-Suomen OP-liitto, Lidl, Martela, Jätekuikko ja Kuopion Vesi. Lisäksi oppimisympäristössä on esillä julkisia palveluita, kuten kaupungintalo.

Oppilaat toimivat pienoisyriyten **työntekijöinä** yhden Yrityskylä-päivän ajan, esimerkiksi pormestarin ammatissa kaupungintalolla, myyjänä päivittäistavarakaupassa tai vaikkapa käyttöinsinöörinä energiateollisuuden alalla. Syksystä 2018 alkaen Yrityskylä Alakoulu Itä-Suomessa on toiminut myös Yrityshubi, jossa työskentelee noin neljä toiminimiyrittäjää. Näin ollen oppilaat voivat valita työntekijänä toimimisen sijaan myös **yrittäjyyden**. Kaikissa pienoisyriytsissä on erilaisia asiakaspalvelutehtäviä, joissa oppilaat harjoittelevat mm. myynti- ja vuorovaikutustaitoja. Sen lisäksi oppilas toimii ammatissaan osana pienoistyöyhteisöä, jossa hän pääsee harjoittelemaan ryhmätyö- ja tunnetaitojaan.

Eri ammattien tehtävät on käsikirjoitettu siten, että oppilas pääsee käytännössä kokeilemaan ja kokemaan niitä asioita, joihin hän on tutustunut koulussa oppimateriaalin avulla. Pienoisyriyten ammatit ja toiminta on suunniteltu yhdessä Yrityskylän yhteistyökumppaneiden kanssa, mikä mahdollistaa oppilaille mahdollisimman todenmukaisen

kokemuksen ammatissa toimivan työpäivästä. Yrityskylän suunnittelutyössä hyödynnetään moniammatillista yhteistyötä. Yrityskylän toiminnallisuuteen kannustavat pedagogiset käsikirjoitukset suunnitellaan uniikilla tavalla yhdistämällä yhteistyökumppaneiden alakohtainen työelämäosaaminen pedagogisen tiedon kanssa.

Oppilaat muodostavat Yrityskylän oman yhteiskunnan ja toimivat siellä myös **kansalaisina**: jokainen muun muassa maksaa palkastaan veroja Yrityskylän kaupungintalolle. Yrityskylän kaupungintalolla järjestetään jokaisena toimintapäivänä äänestys, jossa jokainen oppilas on äänioikeutettu. Äänestämällä oppilaat pääsevät vaikuttamaan siihen, mihin verovaroja Yrityskylässä käytetään. Osa oppilaista osallistuu kaupunginvaltuuston kokoukseen, jossa suunnitellaan kaupungin verorahojen käyttökohteita.

Oppilaat saavat päivän aikana työstään palkkaa, jota he voivat **kuluttaa** vapaa-ajallaan. Ostokset tehdään pankista haettavan pankkikortin avulla. Oppilailla on Yrityskylä-päivän aikana käytössään oma verkkopankki, josta he näkevät palkasta maksetut verot ja kiinteät kulut. Jäljelle jäävän rahan oppilas saa kuluttaa Yrityskylän tuotteisiin tai palveluihin. Palkka maksetaan Yrityskylä-päivän aikana kahdessa erässä, joka pakottaa oppilaan suunnittelemaan kulutustaan sekä harjoittelemaan säästämistä. Sitä, mihin palkan on käyttänyt, oppilas voi seurata omasta verkkopankistaan.

Lisäksi oppilaat harjoittelevat oman **yrityksen talouden pyörittämistä** ja tutustuvat yritysten väliseen kaupankäyntiin sekä rahan kiertokulkuun yhteiskunnassa. Jokaisella yrityksellä on oma verkkopankki, josta oppilaat voivat seurata yrityksen kirjanpitoa, yrityksen tuloksen kehitystä, maksaa työntekijöiden palkat, seurata lähetettyjä laskuja ja maksaa yritykselle saapuneet laskut. Yrityksen myymistä tuotteista ja palveluista maksetaan myös veroja. Yritykset voivat lisäksi hakea lainaa Yrityskylän pankista.

Oppimisympäristössä käytettävät tietotekniset laitteet toimivat linkkinä Yrityskylän fyysisen oppimisympäristön ja digitaalisen pelijärjestelmän välillä. Digitaalisesta pelijärjestelmästä löytyvät mm. oppilaiden Yrityskylä-päivän tehtävät sekä verkkopankki. Yrityskylä vastaa oppimisympäristön rakentamisesta ja rakenteista, laitteista, niiden ylläpidosta sekä huollosta.

Oppimisympäristössä tietotekniikka ja eri toimintojen digitalisointi toimivat työvälineinä mahdollistaen oppilaiden keskittymisen oikeisiin asioihin tehokkaasti. Yrityskylässä laite ei ole keskiössä, vaan se on oppilaille yksi työkalu muiden joukossa. Digitaalisuutta käytetään Yrityskylän oppimisympäristössä esimerkiksi edistämään työskentelyn moniaistisuutta ja sosiaalisia taitoja. Oppilaita valmistetaan tulevaisuuteen mahdollistamalla tietotekniikan käyttö uudenlaisessa ja mielekkäässä kontekstissa. Sen lisäksi, että digitaalisuus toimii oppilaille innostavana ja opettavaisena työkaluna, mahdollistaa se yhteiskunnan toimintaan liittyvien toimintojen, kuten rahaliikenteen tai verkkomedian simuloimisen realistisesti. Myös Yrityskylän digitaalista pelijärjestelmää kehitetään jatkuvasti tukemaan oppilaiden oppimista ja tuomaan oppimisympäristöön ajankohtaisuutta.

3. Yrityskylä Yläkoulu oppimiskokonaisuus

3.1 Oppilaan oppimistavoitteet

Yrityskylä Yläkoulu on perusopetuksen opetussuunnitelmaan (POPS 2014) perustuva yrittäjyyteen kannustava talouden, työelämän ja yhteiskunnan laaja-alainen oppimiskokonaisuus yhdeksäsluokkaisille. Opetussuunnitelma on otettu monipuolisesti huomioon oppimiskokonaisuuden suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä. Yrityskylä Yläkoulun oppimiskokonaisuus on tarkoitettu toteutettavaksi oppiainerajat ylittävänä kokonaisuutena ja se toteuttaa kattavasti *Työelämätaidot ja yrittäjyys (L6)* tavoitteita vuosiluokille 7.–9. Lisäksi oppimiskokonaisuus toteuttaa esimerkiksi oppilaanohjauksen ja muiden oppiaineiden työelämää ja yrittäjyyttä koskevia, vuosiluokille 7.–9. asetettuja tavoitteita. Kokonaisuus on tavoitteellisesti suunniteltu vastaamaan etukäteen määritellyjä oppimistavoitteita, jotka on esitetty alla.

Työelämä: Oppilas harjoittaa työelämätaitojaan ja hän kokee olevansa valmiimpi työelämään sekä tunnistaa ja hyödyntää omia vahvuuksiaan.

Talous: Oppilas ymmärtää liiketoiminnan peruseriaatteen ja oppii yritysten toiminnasta kansainvälisessä toimintaympäristössä. Oppilas oivaltaa myös vastuullisuuden merkityksen liiketoiminnassa.

Yhteiskunta: Oppilas oppii yritysten roolista yhteiskunnassa ja oivaltaa yksilön vaikutusmahdollisuuksia.

Yrittäjyys: Oppilas saa itsevarmuutta ja uskaltaa haastaa itseään. Oppilasta kannustetaan sietämään epäonnistumisia ja jatkamaan sinnikkäästi ja rohkeasti eteenpäin.

Yrityskylä Yläkoulun oppimiskokonaisuudessa sovelletaan myös muita laaja-alaisen osaamisen tavoitteita. Oppimiskokonaisuus ottaa huomioon muun muassa seuraavia laaja-alaisen tavoitteiden sisältöjä: oppilaiden aktiivinen rooli oppimisprosessissa, pohtiva, tavoitteellinen ja innovatiivinen työskentelyote, oman osaamisen tunnistaminen ja ajatusten jakaminen sekä perustelutaidot ja asioiden tarkastelu erilaisista näkökulmista (**L1**); vuorovaikutustaitojen ja asianmukaisen käyttäytymisen harjoittelu, itsensä ilmaiseminen suomen/ruotsin ja englannin kielellä sekä mielipiteen ilmaiseminen rakentavasti (**L2**); kriittisinä ja vastuullisina kuluttajina toimiminen sekä vastuun ottaminen (**L3**); monilukutaito sekä tieto- ja viestintätekniikan osaaminen (**L4 ja L5**); neuvottelutaitojen harjoittelu yhteisten ratkaisujen löytämiseen muiden kanssa, osallisuuden vahvistaminen osana tiimiä ja yhteisöä sekä kiinnostuksen syventäminen yhteisiä ja yhteiskunnallisia asioita kohtaan (**L7**).

3.2. Yrityskylä Yläkoulun toteuttaminen kouluissa

Toteuttaessaan laaja-alaisen osaamisen tavoitteita, Yrityskylä Yläkoulu auttaa opettajia oppiainerajat ylittävän opetuksen toteuttamisessa ja tukee samalla erinomaisesti ilmiöpohjaista oppimista. Useita 7.–9.-luokille suunnattujen oppiaineiden sisältöjä hyödynnetään sekä oppimateriaalissa että oppimisympäristössä.

Opettajilta saadun palautteen perusteella Yrityskylä on ollut erittäin hyödyllinen ja mielekäs työväline uusimman opetussuunnitelman jalkauttamisessa. Osa opettajista hyödyntää Yrityskylän oppimiskokonaisuutta yhteiskuntaopin ja opinto-ohjauksen oppitunneilla, mutta monelle Yrityskylän oppimiskokonaisuus toimii kouluissa myös ilmiöpohjaisesti monialaisena oppimiskokonaisuutena, jolloin teemoja käsitellään kokonaisuuksina niin, että oppiaineiden väliset rajat hälvenevät.

Useat opettajat ovat palautteessaan kertoneet innostuneensa uudesta opetus- ja oppimistavasta Yrityskylän oppimiskokonaisuuden myötä ja saaneen inspiraatiota omien oppituntien järjestämiseen toiminnallisilla keinoilla. Lisäksi opettajat saavat lisää sisältöosaamista ja tietoutta esimerkiksi työelämän osaamistarpeista sekä taloudesta. Opettajat oppivat kokonaisuuden aikana tunnistamaan omista oppilaistaan uusia puolia sekä rohkaisemaan oppilaita toimimaan uusissa tilanteissa.

Yrityskylän keräämissä palautteissa opettajat tuovat esiin muun muassa seuraavaa:

- *"Oppilaat pääsivät hyödyntämään Yrityskylässä monien eri oppiaineiden tuntemusta toiminnallisilla keinoilla"*
- *"Yrityskylässä oppilaat innostuvat, keskittyvät ja hyödyntävät omia vahvuuksiaan. Oppilaat myös löytävät itsestään uusia piirteitä. Melkoinen ero luokkaopetukseen!"*
- *"Yrityskylä syventää yhteiskuntaopin tunneilla käytyjä kokonaisuuksia ja jopa laajentaa niitä. Myös sellaisia asioita, kuten kate, kvartaali tai liike-tulos, ehditään luontevasti opettaa tässä yhteydessä."*
- *"Oppilaat uskalsivat heittäytyä rooleihin rohkeasti. Neuvotteluita käytiin tosimitoilla. Tiimihenki oli kaikissa ryhmissä hyvä. Luokkani oli tyystin toinen kuin normaalitilanteessa."*
- *"Koulun ulkopuolinen oppimisympäristö sai mielestäni oppilaat toimimaan tavallista aktiivisemmin ja päämäärätietoisemmin."*

3.3 Opetus- ja oppimateriaali

Yrityskylä tarjoaa oppimiskokonaisuuteen osallistuville opettajille ja oppilaille valmiin, perusopetuksen opetussuunnitelmaan (POPS 2014) perustuvan viiden oppitunnin sähköisen oppimateriaalin sekä opettajan tukimateriaalit. Oppimateriaalissa käsitellään talouteen, työelämään ja yhteiskuntaan liittyviä teemoja mielekkäällä ja oppiainerajojen ylittämiseen kannustavalla tavalla. Oppimateriaali johdattelee luontevasti Yrityskylän pelipäivään ja pelillisyyden on vahvasti läsnä myös oppimateriaalissa.

Oppitunneilla käytettävä Yrityskylän oppimateriaali sitouttaa ja motivoi oppilaita kokonaisuuden tavoitteiden oppimiseen. Oppitunnit linkittyvät suoraan sisältöiltään Yrityskylän pelipäivään ja oppituntien aikana tiimit keräävät esimerkiksi mainepisteitä erilaisista harjoituksista. Mainepisteet vaikuttavat luokan pelitilanteen lopputulokseen eli siihen mikä tiimeistä lopulta voittaa.

Yrityskylä Yläkoulun oppimiskokonaisuus pohjautuu vahvasti tiimeissä toimimiseen ja oppilaat jaetaan tiimeihin jo ensimmäisellä oppitunnilla. Ryhmätyöskentely kehittää työelämässä tarvittavia vuorovaikutustaitoja ja kannustaa omien sekä muiden vahvuuksien tunnistamiseen. Omien vahvuuksien tunnistamista tarvitaan Yrityskylän pelipäivän työtehtäviin hakeutumisessa. Pelipäivän tehtäväkuvat on laadittu niin, että ne tukevat

oppilaiden erilaisten osaamisalueiden, vahvuuksien, kiinnostuksen kohteiden ja kehittämiskohteiden tunnistamista. Ne auttavat myös opettajaa sanoittamaan erilaisissa työtehtävissä tarvittavaa osaamista.

Oppimateriaali tutustuttaa oppilaat yritykseen, jonka johtoryhmänä oppilaat työskentelevät Yrityskylän pelitilanteessa. Yrityksen toimintaan perehdytään tiedonhankinnan, vastuullisuuden ja kiertotalouden näkökulmista. Yritykseen tutustumisessa harjoitellaan tiedonhakua ja tiedon arviointia, minkä lisäksi osio vaatii pohtivaa, tavoitteellista työskentelyotetta sekä oman osaamisen ja ajatusten jakamisen ja perustelua. Yrityksen toimintaan tutustuminen lisää oppilaiden ymmärrystä elinkeinoelämästä ja kansainvälisestä liiketoiminnasta. Alueellisessa Yrityskylä Yläkoulussa pyritään simuloimaan paikallisia yrityksiä ja työnantajia. Aito case-yritys motivoi oppilaita, sillä se tekee kokemuksesta todenmukaisemman. Lisäksi oppilaiden työelämäntuntemus sekä ymmärrys erilaisista työnantajista ja työpaikoista vahvistuu ja oppilaat saavat tukea uravalinnoilleen.

Liiketoiminnan käsitteet tulevat tutuksi oppimateriaalissa toiminnallisten tehtävien avulla, jotka tutustuttavat oppilaat myös yrittäjyyteen, kun oppilaat pääsevät harjoittelemaan yrityksen pyörittämistä oppitunnilla. Yrityksen toiminnan lisäksi oppilaat pääsevät harjoittelemaan työelämätaitoja. Oppimateriaalin tehtävissä oppilaat harjoittelevat muun muassa myynti-, neuvottelu- ja päätöksentekotaitoja. Näissä tehtävissä keskeisissä rooleissa ovat oman osaamisen ja kykyjen tunnistaminen ja niihin luottaminen, sekä muiden osapuolten näkemysten kuuntelu.

Oppimiskokonaisuuden viimeisellä, Yrityskylän pelipäivän jälkeen käytävällä oppitunnilla nivotaan vielä kokonaisuudessa opitut asiat yhteen. Viimeisellä oppitunnilla reflektoidaan yhdessä omaa ja tiimin työskentelyä ja tavoitteita, sekä niiden saavuttamisessa onnistumista.

Yrityskylä Yläkoulun oppimateriaali uudistettiin lukuvuodeksi 2018–2019 ja materiaali tukee nyt entistä paremmin oppilaiden itseohjautuvuutta sekä huomioi tulevaisuuden työelämän ja kiertotalouden teemat. Lukuvuonna 2019–2020 otettiin käyttöön myös alaspäin eriytetty versio oppimateriaalista. Eriytetyssä versiossa oppimateriaalin sisältöjä on tiivistetty ja muokattu selkokielisemmäksi. Opettajat pystyvät joustavasti liikkumaan kahden eri oppimateriaaliversion välillä ja ryhmäkohtaisesti valitsemaan käytettävän materiaalin. Molempiin versioihin oppimateriaalista tuotiin lisäksi oppimista tukevaa video- ja kuvamateriaalia.

Yrityskylä Yläkoulun oppimateriaali löytyy liitteenä. *Liitteestä 3 Yrityskylä Yläkoulun oppimateriaali* löytyy linkki sekä tarvittavat salasanat sähköiseen oppimateriaaliin kirjautumiseen.

3.4 Pelitilanne ja oppimisympäristö

Intensiivinen pelitilanne Yrityskylän oppimisympäristössä

Ennako-oppituntien jälkeen oppilaat pääsevät osallistumaan Yrityskylän pelitilanteeseen, joka järjestetään Yrityskylä Yläkoulun oppimisympäristössä. Pelitilanne kestää noin 2,5 tuntia ja siihen osallistuu kerrallaan yksi luokka, luokkakoon mukaan, 20–30 oppilasta. Pelitilanne

on mahdollista toteuttaa suomen ja ruotsin kielen lisäksi myös englanniksi erikseen sovittaessa.

Alta löytyvät havainnekuvat Yrityskylä Yläkoulun uudistetusta ilmeestä. Itä-Suomen Yrityskylä Yläkoulun oppimisympäristö on suunniteltu uudistettavaksi kuvien mukaiseksi toimikauden 2021–2024 aikana. Uusissa oppimisympäristöissä korostuvat erityisesti peliareenamaisuus ja pelillisyyden eri elementit, jotka lisäävät elämyksellisyyttä. Lisäksi erilaiset informaatioteknologian osa-alueet ovat entistä vahvemmin läsnä: oppilaiden käytössä ovat esimerkiksi kosketusnäyttötaulut.



Yrityskylä Yläkoulussa oppilaat tutustuvat talouden, työelämän ja yhteiskunnan teemoihin yhden aidon case-yrityksen kautta. Oppilaat tutustuvat yrityksen toimialaan ja toimintaan, jolloin myös elinkeinoelämä tulee tutummaksi ja työelämätuntemus vahvistuu. Oppilaiden työskentely oppimisympäristössä perustuu pedagogisiin käsikirjoituksiin, jotka on toteutettu moniammatillisella yhteistyöllä yhdistämällä yhteistyökumppaneiden alakohtainen työelämäosaaminen Yrityskylän suunnittelutiimin pedagogisen tiedon kanssa. Pelitilanne on suunniteltu syventämään oppilaiden ymmärrystä työelämästä ja vahvistamaan yrittäjämäistä asennetta sekä käsitystä kansainvälisestä liiketoiminnasta. Pelitilanne simuloi yrityksen yhtä liiketoimintavuotta ja se jakautuu neljään osavuosineljännekseen. Luokan oppilaat toimivat pelissä yhden case-yrityksen johtoryhmän jäseninä. Oppilaat toimivat oppitunneilla jaetuissa tiimeissä ja heille osoitetuissa työtehtävissä. Ennakko-oppituntien tehtävistä saadut mainepisteet siirtyvät pelitilanteeseen ja ne auttavat tiimejä pärjäämään pelissä.

Tiimien tavoitteena on tehdä mahdollisimman kannattavaa liiketoimintaa ja samalla kasvattaa mainetta, eli toimia vastuullisena yrityksenä kansainvälisillä markkinoilla. Pelitilanteessa oppilaat harjoittelevat oman yrityksen talouden seuranta ja pyörittämistä. Oppilaat tekevät tiivistä yhteistyötä omassa tiimissään, minkä lisäksi he käyvät erilaisissa neuvotteluissa ja tapaamisissa asiakkaiden ja pankin luona. Johtoryhmien menestymiseen vaikuttavat erilaiset ilmiöt ja tapahtumat, joihin johtoryhmien on reagoitava pärjätäkseen pelissä. Muuttuvat ilmiöt ja tapahtumat kuvastavat todenmukaisia, ajankohtaisia ja globaaleja tapahtumia. Oppimisympäristön autenttisuus edesauttaa oppimista ja opiskelua. Oppilaita ohjataan havaitsemaan omat vaikutusmahdollisuudet osana yhteisöä ja myös päätöstentien seuraukset yhteisössä. Oppilaat tekevät myös tehtäviä, joissa vaaditaan luovuutta ja tiedonhakutaitoja.

Oppilaat hyödyntävät pelitilanteessa oppitunneilla tekemiään tehtäviä esimerkiksi liiketoimintasuunnitelmaa sekä harjoittelemiaan taitoja kuten neuvottelu- ja myyntitaitoja. Osa pelitilanteesta käytävistä neuvotteluista käydään englanniksi. Pelissä onnistuminen vaatii jatkuvaa vuoropuhelua oman tiimin kanssa ja ponnistelua yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi.

Oppimisympäristössä käytettävät tieto- ja viestintäteknillistä osaamista tukevat laitteet toimivat linkkinä Yrityskylän fyysisen oppimisympäristön ja digitaalisen pelijärjestelmän välillä. Oppilaita valmistetaan tulevaisuuteen mahdollistamalla tietotekniikan käyttö todenmukaisessa työelämäkontekstissa. Sen lisäksi, että digitaalisuus toimii oppilaille innostavana ja opettavaisena työkaluna, mahdollistaa se liiketoimintaan liittyvien perustoimintojen, kuten yrityksen tulojen ja menojen simuloimisen realistisesti. Yrityskylä Yläkoulun digitaalista pelijärjestelmää kehitetään jatkuvasti tukemaan oppilaiden oppimista ja tuomaan oppimisympäristöön ajankohtaisuutta. Digitaalinen peli ja sen ympärille rakennettu fyysinen oppimisympäristö ohjaavat yhdeksäsluokkalaisia jatkuvaan keskinäiseen vuorovaikutukseen. Digitaalinen peli ja aidot kohtaamiset täydentävät toisiaan erinomaisesti, mikä näkyy oppilaiden ja opettajien palautteissa.

Yrityskylän ammattitaitoiset vastuuhjaajat takaavat onnistuneen ja laadukkaan oppimiskokemuksen kaikenlaisille oppilaille. Pelitilanteen vuorovaikutustehtävät ovat ketterästi muokattavissa luokan ja oppilaan mukaan ja mahdollistavat eriyttämisen. Vastuuhjaajat antavat oppilaille jatkuvaa palautetta heidän työskentelystään sekä ohjeistavat ja kannustavat heitä pelitilanteessa. Myös opettaja on läsnä pelitilanteessa ja hänelle on käsikirjoitettu oma rooli osana peliä. Oppimiskokonaisuus tarjoaakin oppilaille positiivisen oppimiskokemuksen, jota he voivat hyödyntää myös tulevaisuudessa.

4. Yrityskylän oppimiskokonaisuuksien kehittäminen

Yrityskylä Alakoulun oppimateriaalia on kehitetty yhdenvertaisuusnäkökulmasta menneenä lukuvuonna (uusin painos 2020) ja jatkamme sekä oppimateriaalin että oppimisympäristön kehittämistä yhdenvertaisuuden näkökulmasta tänä lukuvuonna 2020–2021. Oppimateriaalin kehitystyötä varten on kuultu asiantuntijoita ja olemme pyrkineet tuottamaan materiaalin, joka huomioisi oppilaiden erilaiset taustatekijät laajasti. Oppimateriaalin tietotekstejä on yksinkertaistettu ja tuotu lähemmän oppilaiden omaa kokemusmaailmaa. Termit on pyritty selittämään kuudesluokkalaisten kokemusmaailmasta käsin. Tehtävänannoissa olemme kiinnittäneet erityistä huomiota selkeyteen ja sellaiseen visuaaliseen toteutukseen, joka tukee erilaisia oppijoita. Keräämme parhaillaan opettajilta palautetta fyysisestä oppimisympäristöstämme erilaisten oppijoiden näkökulmasta. Tavoitteenamme on kehittää oppimisympäristöistämme entistäkin saavutettavampia kaikkien oppilaiden näkökulmasta.

Yrityskylä Yläkoulun oppimiskokonaisuutta on päivitetty simuloimaan entistä paremmin tulevaisuuden kestävästä yhteiskunnan toimintatapoja. Tämän myötä kiertotalouden teemat ja liiketoimintamallit sekä tulevaisuuden työelämä integroitiin osaksi sisältöjä. Oppitunneilla oppilaat tutustuvat monipuolisesti kiertotalouteen sekä sen tarjoamiin liiketoimintamahdollisuuksiin.

Yläkoulun oppimateriaalia on myös kehitetty kulttuuritietoisuuden- ja yhdenvertaisuuden näkökulmasta. Lähtöajatuksena kehitystyössä on ollut huomioida se, että suomalaisessa

koululaitoksessa kasvaa hyvin heterogeeninen oppilasjoukko, joten oppilaiden erilaiset taustat ja tarpeet on tärkeää huomioida oppimisen ja suomalaiseen yhteiskuntaan integroitumisen varmistamiseksi ja oppilaiden oman identiteetin vahvistamiseksi. Oppimateriaalissa on tuotu esiin monenlaisia ihmisiä monipuolisissa rooleissa ja yhdenvertaisuutta käsitellään työnantajan vastuun näkökulmasta.

Vuonna 2017 kiertotalous tuotiin läpileikkaavaksi teemaksi Yrityskylän oppimiskokonaisuuksiin. Kiertotalous on jatkossa osa Yrityskylän oppimiskokonaisuuksia, opettajakoulutusta sekä TATin/ Yrityskylän henkilöstön perehdytystä.

Lähteet

Kalmi, P. & Rahko, J. (2018). The Effects of Game-Based Financial Education: New Survey Evidence from Lower Secondary School Students in Finland. University of Vaasa.

Kalmi, P. (2015). Yrityskylän vaikutukset kuudesluokkalaisten taloudelliseen osaamiseen. University of Vaasa.

POPS. (2014).

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

LOPS. (2019).

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/lukion_opetussuunnitelman_perusteet_2019.pdf