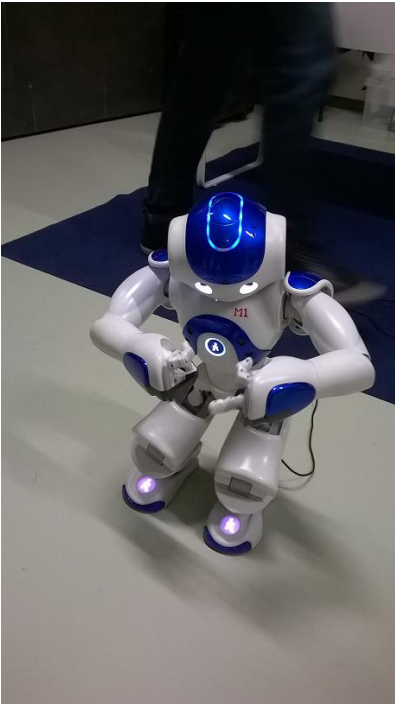


Yhteistyössä on voimaa! – Innovaatorahaston rahoittaman Yrityskylä Helsinki – hankkeen maahanmuuttajaperheiden kotouttamisen uusia muotoja pilotoitiin Tekniikan museossa 28.11. ja 7.12.2015

Loppulausunto toteutettu ja hyväksytty yhteistyökumppaneiden kanssa: Plan Suomi, Tekniikan museo, YritysHelsinki co



Robottiikka-alan toimija Airo Island ry järjesti Tekniikan museon tiloissa Robottiviikon osana EU

Robotics Week -tapahtumaviikkoa. Toiminnallisen pajapäivän maahanmuuttajataustaiset nuoret saivat mahdollisuuden tutustua tulevaisuuden robotiikan ja robotisaation mahdollisuuksiin. Kuvassa Nao robotti. alla

Helsingin opetusvirasto sai Innovaatorahastosta Yrityskylä Helsinki - jatkohankkeeseen vuodelle 2015 rahoitusta yhteensä 250.000€. Osana tätä rahoitusta toteutettiin Tekniikan museossa maahanmuuttajataustaisten oppilaiden ja heidän perheidensä kotouttamisen tukemiseen kohdennettu pilotointi. Toteutuksen tavoitteena oli suomalaiseseen yhteiskuntaan ja sen toimintaan tutustuminen yrittäjyyden ja aktiivisen osallisuuden näkökulmista.

Kokeilun toteuttivat opetusvirasto, sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus, Plan Suomi Matkalla – hanke, Tekniikan museo, NewCo Yritys Helsinki ja Taloudellinen tiedotustoimisto. Mukana toteutuksessa myös Helsingin kaupungin kirjasto, Kenno Etnografinen toimisto, opetusviraston Kyky – hanke.

Innovatiivisena tavoitteena oli kehittää uudenlainen toimintatapa toteuttaa maahanmuuttajaperheiden kotouttamisprosessia verkostomaisessa ja konkreettisesti yhteistyössä. Yhteistyössä kokeiltiin maahanmuuttajaperheiden kotouttamistyöhön uutta toimintamuotoa yrittäjyys- ja työelämävalmiuksien teemasta. Lähtökohtana oli toiminnallisuus ja vuorovaikutus hyödyntäen uusia oppimisen ympäristöjä kuten Yrityskylää (TAT) ja museotiloja. Kokeilussa hyödynnettiin tehokkaasti kaupungin eri virastojen sekä kolmannen sektorin toimijoiden osaamista verkostoyhteistyönä. Tuloksena oli osaamisen avointa jakamista monipuolisena kunta-järjestöyhteistyönä maahanmuuttajaperheiden kotouttamisprosessin tukemisessa. Kokeilun ideointi aloitettiin elokuussa yhdessä maahanmuuttopalveluiden kanssa.

Yhdistävänä tekijänä toimijoille olivat yhteiset asiakkaat. Yhteistyö mahdollisti ripeässä aikataulussa laadukkaan kokonaisuuden, jonka keskiössä olivat maahanmuuttajaperheet. Yhteistyölle on suunniteltu jatkoa keväälle 2016.

Yhteistyö kannattaa!



Kuvassa oikealla suunnittelija Mikko Cantell haastatteli Matkalla – hankkeen läpikäyneitä nuoria tulevaisuuden suunnitelmista. Kuvassa istumassa oikealta Sareef opiskeli Stadin ammattiopistossa korinkorjaajaksi. Keskellä istumassa Zixuan kertoi lukio-opintojen vaativuudesta ja aikeesta jatkaa opintoja tekniikan alalla yliopistossa. Kuvassa istumassa vasemmalla Nasir kertoi jatkavansa lukion jälkeen lääkärin opintoihin.

Lauantain ”vähän aikaa Suomessa asuneiden” sekä valmistavan opetuksen maahanmuuttajanuorten toiminnallisessa pajapäivässä Yrityskylä Helsinki-Vantaan tiloissa Tekniikan museossa harjoiteltiin mm.

äänestämistä, pankissa asioimista ja suomalaista koulutusjärjestelmää. Mukana oli noin 50 nuorta. Paikalla oli tulkit 18 kielelle. Plan Suomi Matkalla – hankkeen läpikäyneet maahanmuuttajanuoret kertoivat 7. -9. luokkalaisille valmistavan opetuksen nuorille omista opinnoistaan ja tulevaisuuden tavoitteistaan.

- Suomen kielen taito on tärkeää opintojen suorittamiseen niin lukiossa kuin ammatillisissakin opinnoissa, tähdensi Zixuan.



Yritysneuvoja Timo Suokas, NewCo Yritys Helsingistä kertoi, miten tulla yrittäjäksi kiinnostuneelle 20 eri perheelle.

Maanantai – iltana Minustako Yrittäjä – keskusteluillan avauspuheenvuoron piti museonjohtaja Marjo Mikkola Tekniikan museon päänäyttelytilassa Pyöreässä hallissa. Mikkola kuvasi lyhyesti 20 eri perheelle suomalaisen tekniikan, teollistumisen ja innovoinnin historiaa. Osallistujia oli yhteensä tulkkeineen liki 30.

- Mitä me suomalaiset keksimme seuraavaksi? Tämä on Suomen tulevaisuuden keskeinen kysymys, totesi Mikkola.

Tekniikan museon opas Jaakko Korpiola opasti vieraat museon perusnäyttelyihin, joihin perheet toivoivat pääsevänsä perehtymään myöhemmin uudestaan. Paikalla olivat tulkit arabian, turkin, farsin, kurdi-soranin, kiinan ja venäjän kielille.

Yritysneuvoja Timo Suokas rohkaisi tutkimaan, millaista osaamista osallistujalla on, ja miten tämä osaaminen on muunnettavissa yrittäjyydeksi. Yrityksen tekninen perustaminen on helppoa - lähtökohtana on tunnistaa oma osaaminen. Kaupungilla on monipuolista ja monikielistä tukea yrittäjyyttä harkitseville.



Etnografisen toimiston tutkijat Elina Reponen (oik.) ja Anna Martela kertoivat Shop Along – tutkimuksesta, jossa analysoitiin maahanmuuttajayrittäjien yrityksiä kantasuomalaisten asiakkaiden kokemusten näkökulmasta. Tutkimus antaa työkaluja yrittäjille, mitä pitää huomioida asiakkuutta rakennettaessa.

Illan päätteeksi Irakista kotoisin oleva puutarhuri-floristi Tanya Aweri Hakaniemen hallin kukka - yrityksestä kertoi, miten hänestä tuli yrittäjä vuonna 2012 oltuaan Suomessa 13 vuotta.

- Alku oli hankalaa. Mutta sen hyväksyminen, että yritän yrittäjänä parhaani, auttoi minua eteenpäin.

Yrittäjyysteeman loppuksi opetusviraston KYKY – hankkeen ohjaajat Mihraban Namiq ja Aisha Ahmed kertoivat hankkeesta, jossa etsitään maahan muuttaneille kotona lapsiaan hoitaville vanhemmille kunta-järjestöyhteistyönä yksilöllisiä reittejä ammattiopiskeluun, yrittäjyyteen, palkkatyöhön ja yhteiskunnalliseen osallisuuteen. Hanke kestää 31.10.2017 asti.

Yhteistyölle on suunniteltu jatkoa keväälle 2016. Tervetuloa mukaan tehokkaaseen ja laadukkaaseen verkostoyhteistyöhön!

Minustako Yrittäjä? – Tervetuloa keskusteluiltaan Tekniikan museoon.

Aika: maanantai 7.12.2015 klo 17.30–20.00

Paikka: Tekniikan museo, Viikintie 1
Museon pyöreä halli (keltainen talo)

Keskusteluillan aiheena on yrittäjänä toimiminen Suomessa. Paikalla on tulkit. Ilta on osa Helsingin opetusviraston innovaatorahaston rahoittaman Yrityskylä Helsinki -hanketta. ~~Yhteistyössä mm. Helsingin opetusvirasto, Plan Suomi, Muuttajat -baari, Tekniikan museo, NewCo YritysHelsinki, Maahanmuuttovirasto.~~

OHJELMA

- 17.30** Tervetuloa! *Marjo Mikkola, Tekniikan museon johtaja*
- Opastus museotiloihin, *opas Jaakko Korpiola*
- Kahvi/ tee ja iltapala
- Siirtyminen auditorioon
- 18.30** Yrittäjäksi? *Timo Suokas, yritysneuvoja, YritysHelsinki*
- Miten yritys saa asiakkaita? *Elina Reponen, Anna Martela, etnografinen tutkimustoimisto Kenno*
- Yrittäjän tarina, *yrittäjä Tanja Awerj*
- 20.00** Tilaisuus päättyy.

Tervetuloa!

Lisätietoa: tuulia.tikkonen@hel.fi puh. 040 334 7541



<https://plan.fi/matkalla>

http://www.hel.fi/hki/ammattillinen/fi/Aikuiskoulutus/maahanmuuttajien_koulutus/KYKY-hanke

<http://www.newcohelsinki.fi/fi>

<http://www.tekniikanmuseo.fi/>

<http://yrityskyla.fi/tutustu-kyliin/yrityskyla-helsinki/>

<http://www.hel.fi/www/Helsinki/fi/sosiaali-ja-terveyspalvelut/sosiaalinen-tuki-ja-toimeentulo/maahanmuuttajien-tuet-ja-palvelut/maahanmuuttoyksikko/>

<http://www.hel.fi/www/opev/fi>

<http://www.helmet.fi/fi>

[FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Kulttuuria_monella_kielella\(78331\)](http://www.helmet.fi/fi/FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Kulttuuria_monella_kielella(78331))

Riku Alkio
Lentävä Liitutaulu Oy

RAPORTTI

YRITTÄJYYSPELIT - Yrittäjyyskasvatuksen projekti Helsingin opetusvirastossa 2015-2017

Tilaaaja: Helsingin opetusvirasto



Yleistä

Helsingin Opetusvirastossa on toteutettu kolmen vuoden aikana yrittäjyyskasvatukseen liittyvä projekti, jossa on kehitetty uudenlaisia pelillisiä malleja yrittäjyyskasvatukseen sekä ala- että yläkouluun. Hankeen yhteistyökumppanina ja käytännön koordinaattorina on toiminut Lentävä Liitutaulu Oy.

Tavoitteet

Yrittäjyyspelit-projektin tavoitteena oli kehittää yrittäjyyskasvatuksen tueksi pelillisiä ja helposti toteutettavia malleja eri kouluasteille. Projektissa on hyödynnetty monipuolisesti Lentävä Liitutaulu Oy:n asiantuntemusta pelillisen oppimisen mahdollisuuksista. Yrityksen kehittämä pelillinen seppo-alusta sopi mainiosti yrittäjyyskasvatusprojektin käyttöön. Yrittäjyyspelit-projektissa seppo olikin keskeisenä työvälteenä. Seppo tukee monella tavalla Helsingin digistrategiaa, jonka tavoitteena on hyödyntää teknologiaa monipuolisesti opetuksen tukena. Projektissa yhdistyi yhteisöllinen oppiminen, avoimet oppimisympäristöt, pelillisuus ja mobiiliteknologian opetuskäyttö. Peleissä pyrittiin myös kehittämään oppilaiden taitoja monipuolisen digitaalisen materiaalin tuottamiseksi. Pelillisuus tukee itsessään monella tavalla sisäistä yrittäjyyttä.

Toteutus

Hanke alkoi syksyllä 2015 ja päättyi joulukuussa 2017. Hankkeessa on järjestetty kaksi koulutuskokonaisuutta, ensimmäinen syyslukukaudella 2015 ja toinen syksyllä 2016.

Koulutusosioiden sisällöt koostuivat seuraavista teemoista:

- Yrittäjyyskasvatuksen haasteet
- Koulun ja yritysten välinen aito yhteistyö
- Pelillisyyden tuomat mahdollisuudet yrittäjyyskasvatukselle
- Autenttisen ympäristön hyödyntäminen opetuksessa
- Mobiiliteknologian mahdollisuudet yrittäjätarinoiden dokumentoinnissa
- Yhteistoiminnallinen oppiminen uusien ideoiden synnyttäjinä

Kolmivuotinen projekti on muodostunut seuraavista vaiheista:

I Syyslukukausi 2015

- o Pelilliset menetelmät yrittäjyyskasvatuksessa
- o Seppo-pelialustaan tutustuminen
- o Ensimmäiset pelikokonaisuudet ja niiden pilotointi
- o Kokemukset ensimmäisistä peleistä

II Syyslukukausi 2016

- o Yhteistyö paikallisten yrittäjien ja Helmi Liiketalousopiston kanssa
- o Pitkäkestoiset yrittäjyyttä tukevat pelikokonaisuudet
- o Pelikokonaisuuksien kehittäminen ja jakaminen
- o Opiskelijoiden omien ideoiden työstäminen pelillisiksi kokonaisuuksiksi

III Syyslukukausi 2017

- o Pelikokonaisuuksien levittäminen, uusien opettajien innostaminen pelilliseen oppimiseen
- o Yrittäjyyskasvatus osana innovaatioajattelua
- o Globaalit megatrendit osana muuttuvaa opetussuunnitelmaa – yrittäjyyskasvatus luomassa uutta toimintakulttuuria kouluun
- o Digitalisaation vaikutus opetukseen ja oppimiseen – oppimisen tavat muuttuvat

Työskentely on ollut erityisesti koulutuskokonaisuuksien aikana erittäin intensiivistä ja projektiin osallistuneet opettajat ja oppilaanohjaajat ovat tehneet aktiivista yhteistyötä myös eri kouluasteiden välillä. Projekti on sisältänyt yhteisiä koulutustilaisuuksia, koulukohtaisia työpajoja ja kouluissa toteutettuja pelejä.

Projektin tuloksia on jaettu niin paikallisesti Helsingin sisällä kuin myös valtakunnallisesti.

Huhtikuussa 2017 järjestetyillä Hämeenlinnan ITK-päivillä pidettiin Yrittäjyyspeleistä foorumesitys, joka keräsi laajan kuulijakunnan.



Syyslukukaudelle 2017 kaavailtu loppuseminaari ei toteutunut asiantuntijaluonnoitsijoiden aikataulujen sekä alhaisen osallistujamäärän vuoksi, joten se päätettiin korvata opettajien koulutustilaisuudella tammikuussa 2018. Samalla edistetään hankkeen aikana tuotettujen pelillisten kokonaisuuksien jakamista kaikkien helsinkiläisten koulujen käyttöön.

Amerikkalainen monimiljardööri Ronald F. von Smuggenheim III perheineen kärsii monista ongelmista.



Epätoivoinen perheenisä on päättänyt ryhtyä enkelisijoittajaksi. Hän lupaa ruhtinaallisen starttipääoman aloittavalle yritykselle eli Start Up:ille, jolla on toimiva liikeidea väsyttävän tilanteen ratkaisemiseksi. Muodostakaa joukkueissa Start Up -yrityksiä, jotka tarjoavat ratkaisun/ratkaisuja von Smuggenheimin perheelle. Opit samalla paljon asioita yrittäjyydestä. Vapauttakaa luovuutenne. Panostakaa rohkeasti. Hyödyntäkää koko ryhmän potentiaali. Ronald von Smuggenheim palkitsee parhaat ideat avokätisesti suuressa yritystapahtumassa, Slöshissä. Suurimmat dollarikasat kasannut tiimi voittaa pelin.

- Ote Smuggenheimit –pelin tarinasta

Osallistuneet koulut

Projektissa on kahtena ensimmäisen vuotena ollut mukana noin 35 opettajaa ja oppilaanohjaajaa seuraavista kouluista. Vuoden 2017 aikana osallistuvien opettajien määrä on kasvanut runsaasti. Syyslukukauden loppuun mennessä noin 200 opettajalla on ollut mahdollisuus käyttää projektissa kehitettyjä pelejä opetuksessaan ja myös kehittää omia pelejä seppo-alustalle.

Projektissa mukana olleet koulut:

Arabian peruskoulu

Aurinkolahden peruskoulu
Haagan peruskoulu
Itäkeskuksen peruskoulu
Maunulan peruskoulu
Meilahden yläaste
Ressun peruskoulu
Sakarinmäen peruskoulu
Taivallahden peruskoulu
Tehtaanpuiston yläaste
Vallilan ala-aste

Projektissa kehitettyihin pelillisiin kokonaisuuksiin on osallistunut noin 1000 oppilasta.

Projektin viimeisenä vuotena osa hankkeen määrärahoista käytettiin pelillisen oppimisen levittämiseksi projektissa alusta asti olevissa kouluissa. Opettajat ovat myös jatkokehittäneet pelikokonaisuuksiaan omissa yhteistyöverkostoissaan, josta Töölön Firmamiitti –peli on hieno esimerkki.



Yhtenäiskoulun Smuggenheimit –pelissä oli mukana myös opiskelijoita II asteelta. Yhteistyö sujui peruskoululaisten ja ammatillisen oppilaitoksen opiskelijoiden kanssa luontevasti.

Yhtenäiskoulun peli Opetusviraston fb-sivuilla:

https://www.facebook.com/pg/helsinginopetusvirasto/photos/?tab=album&album_id=657289397766015

Tehtaanpuiston yläasteen blogi:

<https://www.facebook.com/Tehtiksen-oposivut-137663149608172/>

Taivallahden peruskoulunblogi:

<http://taivallahti.koulublogit.fi/2016/12/13/seppo-projekti-ajatuksia-ja-kokemuksia-pelista/>

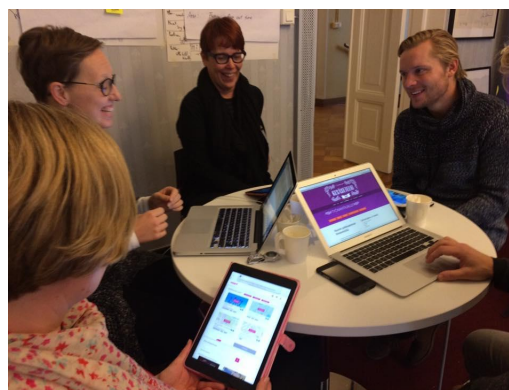
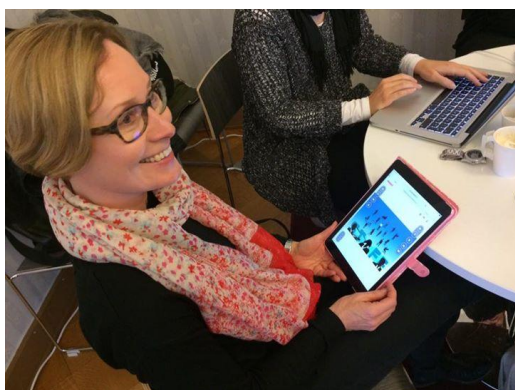
Vallilan ala-asteen blogi:

<http://vallilanala-aste.blogspot.fi/2016/12/pelikokeiluja-ammattien-maailmassa.html?sref=fb>

Yrittäjyyskasvatuspelit-projekti, video: <https://drive.google.com/file/d/0Byi4-aKtoO2nVTJGYIIPtU5WeTg/view>

Arviointi

Projektiin osallistuneilta opettajilta ja oppilailta on kerätty palautetta hankkeesta. Opettajat ovat olleet erittäin tyytyväisiä saamaansa koulutukseen ja tukeen hankkeen aikana. Lähtökohta oli alusta alkaen pragmaattinen ja päämäärätietoinen: työskentely tähtäsi pelien toteuttamiseen. Viimeisenä toteutusvuotena opettajien vastuulla on ollut itse kehittää omia pelikokonaisuuksia eteenpäin. Joissakin kouluissa tämä on onnistunut erinomaisesti, mutta joissakin kouluissa kehitystyö ei ole ollut niin vilkasta. Laadullinen kehittäminen ja opettajien tukeminen heidän käytännön työssään on erittäin tärkeää. Helsingin opetusvirastossa asiantuntijaopettajat ja pedagogiset kehittäjäopettajat toimivat hyvänä tukena riviopettajille.



Pelillinen oppiminen tuntui sopivan erityisesti oppilaille, jotka pitävät liikunnasta. Varsinaisia oppimistuloksia ei näin lyhyen pilottijakson aikana ole mahdollista mitata. Arkiympäristössä tapahtuvan pelillisen oppimisen vahvuus on erityisesti kokemuksellisessa oppimisessä.

Hankkeen hyödyntäminen jatkossa

Yrittäjyyspelit-projektin tuotoksia voidaan hyödyntää Opetusvirastossa monipuolisesti. Konkreettisia tuloksia ovat projektin aikana syntyneet pelit, joita on jaettu ja voidaan jakaa muille kouluille seppo-alustan avulla.

Pelit ovat toteutettavissa joko sellaisenaan tai niitä voidaan helposti muokata eri koulujen tarpeisiin. Opettajat tekivät projektin aikana myös monia muitakin pelillisiä kokonaisuuksia, jotka ovat vapaasti kaikkien opettajien käytössä. Osallistujat saivat koulutuksen aikana monipuolisia virikkeitä toiminnallisen oppimisen toteuttamiseksi eri kouluasteilla. Koulutus tarjosi käytännön ohjeita ja malleja, miten mobiililaitteita voidaan eri tavoin hyödyntää digitaalisen sisällön tuottamiseen ja oppimisen siirtämiseksi luokahuoneen ulkopuolelle erilaisiin fyysisiin ympäristöihin.

Yrittäjyyspelit-projekti oli nimensä mukaisesti suunnattu yrittäjyyskasvatukseen. Tuottamamme koulutuskokonaisuudet ovat Helsingin opetustoimen digistrategian ytimessä, sillä ne auttavat

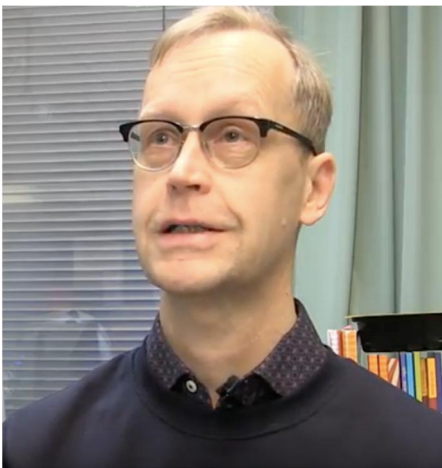
opettajia hyödyntämään tieto- ja viestintäteknikkaa monipuolisesti - pedagogisesti perustelulla tavalla.

Osallistujien tarina:

Gangstereita ja kustannuslaskelmia: "Hieno koulu oppilaille, opettajille ja yrittäjille"

Taivallahden peruskoulun opinto-ohjaaja Esa Rantamo kertoo yrittäjyys Hankkeesta ja sen aikana seppo-alustalle rakennetuista peleistä mielellään. Ideana oli suunnitella yrittäjyyskasvatuksen teemoista pelejä, jotka puhuttelisivat koululaisia.

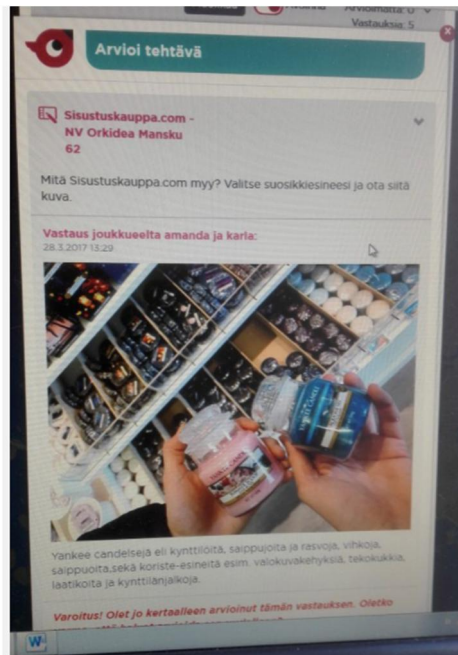
Hankkeen ensimmäisissä kokoontumisissa jakaannuttiin ryhmiin, joissa sekoittui opettajia eri kouluista. Esan ryhmään osui elokuvakäsikirjoitus-intoilija, minkä myötä peliin lähdettiin tuomaan vahvasti tarinallisuutta. Ensimmäinen peli pelattiin Kalasataman Teurastamon alueella ja sen teemana olivat gangsterit. Alueen yrittäjiin tutustuttiin esimerkiksi tarkastelemalla ravintoloiden asiakasmääriä ja annosten hinnoittelua sekä laskemalla gangstereiden kuvitteellisia suojelurahoja.



Opinto-ohjaaja Esa Rantamo

Seuraava peli syntyi yläasteen opo-porukan voimin ja siinä seikkaili upporikas perhe. Pelin aikana joukkueiden tuli kehittää liikeidea, yrityksen slogan ja myyntipuhe. Peli huipentui Slösh-tapahtumaan, jossa joukkueet esittivät pitchinsä. Peli pelattiin Helmi Liiketalousopiston tiloissa ja pelaajina oli muun muassa Käpylän yhtenäiskoulun oppilaita, jotka olivat todella innoissaan pelistä.

Kolmas pelikonsepti, jota Rantamo on ollut kehittälemässä, rakennettiin Töölön. Töölön firmamiitti –nimisessä pelissä tutustuttiin paikallisiin yrittäjiin ja kehyskertomuksena oli etsiä sijoituskohdetta rikkaalle jalkapallotähdelle Jori Lötömäelle.



Esa Rantamon kuvailemissa peleissä on opeteltu sisällöllisiä asioita, kuten kustannuslaskemista, mutta rinnalla ovat kulkeneet koko ajan abstraktimmat asiat kuten sisäinen yrittäjyys, rohkeus ja yrittäjän asenne. Oppilaat pitivät itsenäisyydestä ja peleistä, joissa sai lähteä luokkahuoneen ulkopuolelle.

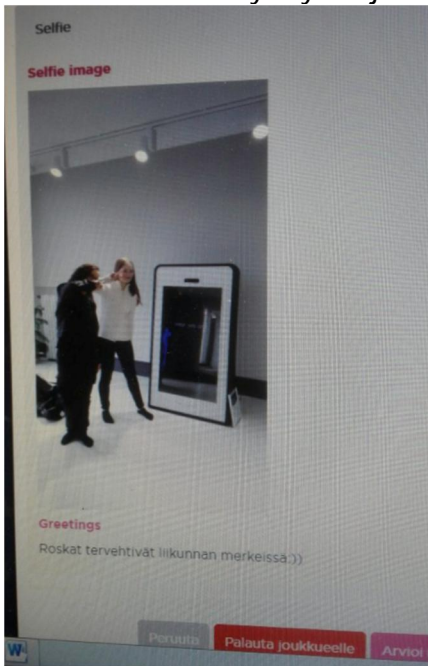
– Opettajana saa aika harvoin palautetta työstään, mutta Töölön Firmamiitti -peliä seuraavana päivänä yhden pojan vanhemmat ottivat minuun yhteyttä ja kertoivat tämän intoilleen pelistä koko illan. Se tuntui tosi hyvältä, Esa kertoo.

Töölö firmamiitti –peliä kehitettiin yhdessä paikallisten yrittäjien kanssa. Helsingin yrittäjien Töölön yhdistyksen Ulla Välimäki kertoo idean lähteneen siitä, kun hän oli puhumassa yrittäjyydestä Taivallahden koulun oppilaille.



Pelin lähtöpiste oli Välimäen työpaikka Töölön Topi-Keittiöiden liike. Siitä oppilaat lähtivät suorittamaan tehtäviä, jotka sisälsivät tiedonhakua netistä, yrittäjien haastattelua paikan päällä sekä soittelua suoraan yrityksiin. Pelin päätteeksi palattiin Topi-keittiöille. Jokainen ryhmä esitti oman ehdotuksensa, mihin firmaan kannattaisi sijoittaa ja tuomaristo valitsi voittajat. Pelaajat

olivat tosi innoissaan heti alusta alkaen ja nuoret tietenkin hallitsivat mobiilipelin saman tien, Välimäki kertoo. Myös yrittäjät olivat tosi tyytyväisiä ja ottivat pelaajat avosylin vastaan.



Töölön firmamiitti on hyvä esimerkki pelistä, jota voi hyödyntää laajasti: sitä on pelattu eri luokilla jo useampaan kertaan niin syksyllä kuin keväällä. Ulla on kertonut pelistä myös muille Helsingin yrittäjien aluejaostoille ja kannustaa laajentamaan toimintaa myös muualle.

– Uskon, että tämä oli hieno koulu kaikille: koululaisille, opeille ja meille yrittäjille.