

## Hankkeen perustiedot (www-sivulle)

Hakijan nimi/Hankkeen hallinnoija (yritys/toimiala/tms.):	Kasvatuksen ja koulutuksen toimiala
Hankkeen nimi:	Yrityskylä Helsinki
Lisätiedon antajan yhteystiedot:	Tuulia Tikkanen, tuulia.tikkanen @ hel.fi
Kuvaus hankkeen sisällöstä (mitä tehtiin?, mitä saavutettiin?):	<p><b>VUOSI 2015:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toimenpide: maahanmuuttaja perheiden kotouttamisen tukeminen</li> </ul> <p>Maahanmuuttajaperheiden kotouttamisen uusia muotoja pilotoitiin Tekniikan museossa syksyllä 2015. Tilaisuuksien tavoitteena oli suomalaisen 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.</p> <p>Tavoitteena oli luoda pysyvä toimintamalli kotouttamisprosessin tukemiseen, jossa maahanmuuttajia kannustetaan yrittäjyyteen ja omien potentiaalien tunnistamiseen sekä tutustutaan suomalaisen yhteiskuntaan ja teknologisiin mahdollisuuksiin työn ja yrittäjyyden näkökulmasta hyödyntäen tehokkaasti syksyllä kokeiltua kaupungin eri virastojen sekä järjestösektorin toimijoiden osaamista verkostoyhteistyössä. Tämä toteutui tavoitteiden mukaisesti. Lähtökohtana oli toiminnallisuus ja vuorovaikutus hyödyntäen uusia oppimisen ympäristöjä kuten Yrityskylää (TAT) ja museotiloja.</p> <p>28.11.2015 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.</p> <p>7.12.2015 Toteutettiin maahanmuuttajaperheiden aikuisille kohdennettu Keskusteluilta Minustako Yrittäjä? Tekniikan museossa. Yhteistyössä mm. Helsingin opetusvirasto, Plan Suomi Muuttajat! – hanke, Tekniikan museo, NewCo YritysHelsinki, Maahanmuuttovirasto. Keskusteluilan aiheena on yrittäjänä toimiminen Suomessa.</p> <p>Mitä toimenpiteessä maahanmuuttajaperheiden kotouttamisen tukeminen saavutettiin?</p> <p>Tuloksena oli osaamisen avointa jakamista monipuolisena kunta- järjestöyhteistyönä maahanmuuttajaperheiden kotouttamisprosessin tukemisessa. Löydettiin konseptit maahanmuuttajaperheiden kotouttamisen tukemiseen verkostoyhteistyönä kaupungin eri virastojen ja kolmannen sektorin toimijoiden kesken. Nuorille kohdennetussa toiminnassa luotiin toiminnallinen konsepti, jossa nuoret mm. äänestivät, harjoittelivat pankissa asioimista. Osa konseptia oli vertaistuki jo jatko-opinnoissa olevilta maahanmuuttajanuorilta, jotka kertoivat opinnoistaan ja hakeutumisesta työelämään. Aikuisille kohdennetussa konseptissa kerrottiin yrittäjänä toimimisesta yhteiskunnassa ja askelmerkit yrittäjäksi ryhtymiseen maahanmuuttajaperheiden aikuisille. Tarkempi kuvaus toteutuksesta <i>Yhteistyössä on voimaa 2015 -liitteessä</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toimenpide: <i>Virtuaalisen pelillisen yrittäjyys- ja talouskasvatusalustan pilotointi 7.-9. – luokkalaisille</i></li> </ul> <p>Helsingin Opetusvirastossa toteutettiin syyslukukaudella 2015 yrittäjyyskasvatuksen pilotointiprojekti, jossa kehitettiin ja kokeiltiin seppo-alustalle rakennettujen pelien käyttöä yrittäjyyskasvatuksessa. Toiminta alkoi lokakuussa ja päättyi joulukuussa 2015. Lyhyt pilottijakso sisälsi yhteisiä koulutustilaisuuksia, koulukohtaisia työpajoja ja seitsemän pilottipeliä. Toiminta päättyi 16.12. pidettyyn palautetilaisuuteen. Tavoitteena oli kokeilla yrittäjyyskasvatuksen toteuttamista monipuolisesti virtuaalisten pelien avulla arkiympäristössä. Tavoitteena oli osallistaa ja aktivoida oppilaita ja tämä onnistui tavoitteiden mukaisesti. Kokeilu mahdollisti myös virtuaalisen</p>

yrittäjyyskasvatuksen kokeilua ja arviointia toteutettuna 4. -6. luokan oppilaiden kanssa.

Mitä toimenpiteessä *Virtuaalisen pelillisen yrittäjyys- ja talouskasvatusalustan pilotointi 7.-9. – luokkalaisille* saavutettiin?

Pilotoitiin opettajien ja oppilaiden kanssa yrittäjyyskasvatuksen toteuttamista pelillisesti arkiympäristössä. Saatiin uutta opetus suunnitelmaa tukevaa laaja-alaista osaamisesta digilähtöisesti. Testattiin 4. -6. luokkalaisille suunnattua virtuaalista yrittäjyyskasvatusta jatkumona 7-9 luokkalaisten pelilliseen yrittäjyyskasvatusmateriaaliin. Tarkempi kuvaus tästä *Loppulausunto Yrityskylä Helsinki 2015 virtuaalinen yrittäjyys - liitteessä*.

#### VUOSI 2016:

Mitä toimenpiteessä maahanmuuttajaperheiden kotouttamisen tukeminen saavutettiin?

Syksyllä 2016 toteutettiin jatkona onnistuneille syksyn 2015 toiminnallisille tapahtumapäiville uudet tapahtumat maahanmuuttajanuorille ja heidän vanhemmilleen. Vanhemmille suunnatun tilaisuuden illan toteuttivat 28.11.2016 Helsingin opetusvirasto, Plan International Suomen maahanmuuttajatyö, Tekniikan museo, NewCo YritysHelsinki, Helsingin kaupunginkirjasto, Stadin osaamiskeskus. Keskustelun aiheena on yrittäjänä toimiminen Suomessa.

Tuotoksena rakennettiin yhteistyökumppaneiden kanssa pilotoitu koulutusohjelmakonsepti, kun halutaan kuvata yrittäjyyden mahdollisuuksista aikuisille maahanmuuttajille. Yrityskylä oppimisympäristöä hyödynnettiin nuorten maahanmuuttajien yhteiskunnallisten taitojen vahvistamiseen 19.11.2016 Tekniikan museossa.

Tuotoksena tästä pilotoinnista syksyllä 2017 Plan ja TAT toteuttivat keskinäisen yhteisen oppilaille suunnatun toiminnallisen yrityskylä – päivän osana Yrityskylä konseptin toimintaa Yrityskylä Helsinki-Vantaan tiloissa. Tarkempi kuvaus tästä *Loppulausunto Yrityskylä Helsinki-Vantaa 2016 liitteessä*.

Mitä toimenpiteessä *Virtuaalisen pelillisen yrittäjyys- ja talouskasvatusalustan pilotointi 7.-9. – luokkalaisille* saavutettiin?

Jatkumona vuodelta 2015 pilotoinnille toteutettiin syksyllä 2016 syventävä pilotointi, jossa oli mukana 25 opettajaa ja oppilaanohjaajaa yhdestätoista koulusta. Mukaan pilotointiin tuli myös uusia kouluja. Osana Yrittäjyyspelin toteutusta toteutui yhteistyö peruskoulun ja toisen asteen kanssa mm. Helmi Liiketalousopisto ja Yhtenäiskoulu, jossa YO-pohjaiset matkailualan opiskelijat sekä Yhtenäiskoulun 8lk oppilaat rakensivat yhdessä peliä marraskuussa 2016 Teurastamon tiloissa. Tarkempi kuvaus tästä *Yrittäjyyspelit raportti 2015–17 –liitteessä*.

#### VUOSI 2017:

- Osana molempia toimenpiteitä toteutettiin Suomi 100 vuotta juhluvuosi: "Yrittäjyys kunniaan" – teemalla kaupunkien ja yrittäjien tapaaminen Yrityskylä Helsinki- Vantaan tiloissa järjestettiin 31.1.2017 Osaamisen tarinoita – tapahtuma. Tämän tavoitteena oli juhlistaa yhteistä tarinaa ja tiimityötä Yrityskylä Helsinki-Vantaan takana. Tilaisuudella koottiin yhteen koko Yrityskylä-yhteisön kanssa, johon kuuluvat sekä kaupungit, kumppanit, opettajat että oppilaat. Tapahtumaan osallistui 40 kuudesluokkalaista opettajineen. Tapahtumaan osallistui myös 20 yrityksen edustajaa. Helsingin ja Vantaan kaupunkien johdon edustajat avasivat tapahtuman. Tapahtuma toimi samalla Suomi 100 -juhluvuoden yrittäjyyskasvatuksen avauksena. Tuotoksena Yrityskylä Helsinki – hankkeessa on luotu aktiivinen kaupungin edustajien ja yrittäjien yhteinen toimintaverkosto, jossa pystytään luomaan myös lapsia osallistavia toiminnallisia jakamisen hetkiä. Toimintaverkosto hyödyttää koko kaupungin elinkeinoelämää ja erityisesti maahanmuuttoon liittyviin muutoksiin vastaamista ennakkoiden ja erityisesti lasten ja nuorten näkökulmasta mahdollistavasti.

Mitä toimenpiteessä *Virtuaalisen pelillisen yrittäjyys- ja talouskasvatusalustan pilotointi 7.-9. – luokkalaisille* saavutettiin?

Jatkumona vuosien 2015 ja 2016 pilotoinneille toteutettiin syksyllä 2017 pilotoinnin laajentumisen vaihe, jossa laajennettiin yrittäjyyskasvatus- pelin teemojen ja työtapojen hyödyntämistä muiden oppiaineiden opetuksessa. Tämän tueksi järjestettiin lukuvuonna 2017 – 2018 koulutustilaisuus pelillisen yrittäjyyskasvatuksen mahdollisuuksista. Vuosien 2015 – 2016 aikana pelillisen yrittäjyyskasvatuksen kehittämiseen osallistui **kymmenen 7-9 koulua ja yksi 1-6 koulu**. Projektissa on kahtena ensimmäisen vuotena ollut mukana noin 35 opettajaa ja oppi-

laanohjaajaa. 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. Projektissa kehitettyihin pelillisiin kokonaisuuksiin on osallistunut noin 1000 oppilasta. Tarkempi kuvaus ja seminaarin ohjelma *Yrittäjyyspelit raportti 2015–17 –liitteessä*.

Tuotoksena Helsingin kaupungin peruskouluissa on vahva pelillisen yrittäjyyskasvatuksen käyttäjäryhmä, jotka kykenevät laajentamaan pelillistä työskentelymuotoa myös muihin oppiaineisiin sekä jakamaan pelillisyyden hyödyntämistä muiden koulujen osaamisen tukena. Pitkäkestoinen hanke on vakiinnuttanut pelillisyyden yhdeksi toimivaksi yrittäjyyskasvatuksen toteutusmuodoksi Helsingissä digistrategian mukaisesti.

Tuotoksena hankkeessa on kartoitettu yhteistyön laajentamista pelillisen yrittäjyyskasvatuksen yhteistyöstä myös toisen asteen koulutuksen, erityisesti Stadin ammattiopiston kanssa.

Tuotoksena pelillisuus on antanut koulujen yrittäjyyskasvatukseen lapsia ja nuoria innostavan, osallistuvan pedagogisen opetusmenetelmän.

## Hankkeen aikana tapahtuneet muutokset hankkeen perustiedoissa

(organisaatio, kokonaisuikataulu, yhteistyökumppanit, ...)

Yrityskylä Helsinki toimi vuosina 2012–2015 Helsingin opetusviraston ja Taloudellinen tiedotustoimiston yhteistyönä Tekniikan museon tiloissa. Vuosille 2015–2018 mukaan tuli Vantaan kaupunki ja nimeksi tuli Yrityskylä Helsinki-Vantaa. 6. luokkien Yrityskylä toimintaa jatkettiin Helsingin opetusviraston (myöhemmin 1.6.2017 Kasvatuksen ja koulutuksen toimialan), Vantaan sivistystoimen ja Taloudellisen tiedotustoimiston yhteistyönä Tekniikan museon tiloissa.

Kokonaisuikataulu: Opetusvirasto sai vuodelle 2015 innovaatorahastosta yhteensä 250 000 euroa yrittäjyyden edistämiseen peruskouluissa (Yrityskylä 6. luokkalaisille, virtuaalinen pelillinen yrittäjyys- ja talouskasvatus, maahanmuuttajaperheiden kotouttamisprosessin tukeminen). Vuoden 2015 rahoitusosuudesta (250.000€) siirrettiin 50 100,00 euroa vuodelle 2016. Tällä rahalla toteutettiin virtuaalista pelillistä yrittäjyys- ja talouskasvatusalustaa ja maahanmuuttajaperheiden kotouttamisprosessin tukemista. Vuoden 2016 lopussa siirrettiin vielä 20 000 euroa vuodelle 2017 koskien virtuaalista pelillistä yrittäjyys- ja talouskasvatusalustaa.

	2014 (euroa)	2015 (euroa)	2016 (euroa)	2017 (euroa)
Innovaatorahastosta myönnetty rahoitus		250 000		
Rahastosta käytetty määräraha		199 900	30 100	20 000
Muualta saatu rahoitus				
Oma rahoitus				

Kuluerittely	Kokonaiskustannukset (euroa)	Innovaatorahaston osuus (euroa)
Palkkakulut, joista henkilöstösivukuluja	Ks. liite	
Matkakulut		
Ostopalvelut, joista asiantuntijapalveluita		
Hankinnat/investoinnit, joista koneiden ja laitteiden hankintamenoja		
Toimisto- ja vuokratkustannukset		

Muut menot		
Yhteensä	ks. liite	ks. liite

Hankkeen aikana tapahtuneet muutokset hankkeen sisällössä  
(tavoitteet, toimenpiteet, budjetti, lopputulokset, hyödyt, loppukäyttäjät, ...)

#### 7-9-luokkille oma yläkoulumalli

Yrityskylä Helsingin jatkohakemuksen (1.1.2015–31.12.2017) toimenpiteissä oli vuoden 2015 tavoitteena pilotoida 7.-9. luokkien omaa fyysistä oppimisympäristöä osana 6. luokkien Yrityskylää. Hankkeen aikana tämä toimenpide toteutettiin siten että TAT loi Vantaalle Tikkurilan kirjaston yhteyteen 9. luokkien yläkoulumallin. Helsingin peruskouluista haulla 9. luokat pilotoivat yläkoulumallia Vantaan tiloissa lukuvuonna 2016–17. Yrityskylä Helsinki-Vantaan OHRYn kokouksessa 15.2.2017 arvioitiin yläkoulumallia ja päädyttiin selvittämään uutta erillistä tilaa yläkoulumallille. Kesän 2017 selvityksen jälkeen todettiin että yläkoulumallin rakentaminen on mittava projekti, jonka rahoitus ja toteutus pitää rakentaa erikseen omana kokonaisuutena. 6. luokkien yrityskylän Tekniikan museossa ei ole tilaa yläkoulumallille. Helsinki jatkoi syksyllä 2017 yläkoulumallin pilotointia kohdentamalla 5000 helsinkiläiselle 9. luokkalaiselle yrityskylä yläkoulu-päivän TAT:n ja Nordean keskinäisesti sopimissa tiloissa Vallilassa.

Lopputulokset: Fyysinen oppimisympäristö 7-9 luokille on perusteltua rakentaa erikseen 6. luokkalaisten Yrityskylästä. Kokeiltu TAT:n malli soveltuu osittain yrittäjyyden edistämiseen, mutta on rakenteeltaan ja tavoitteeltaan toisenlainen kuin 6. luokkalaisten Yrityskylä. 7-9 – luokille on tarkoituksen mukaista luoda useita erilaisia vaihtoehtoja Yrittäjyyskasvatukseen ja työelämäyhteistyön toteuttamiseen kouluissa ja oppilaitoksissa.

#### Virtuaalinen yrityskylä:

- Yrityskylä Helsingin jatkohakemuksen (1.1.2015–31.12.2017) toimenpiteissä oli 7.-9. – luokkalaisille pilotoida ja laajentaa virtuaalista Yrityskylää 9.-luokkalaisille. Alkuperäinen sovellusalusta osoittautui toimimattomaksi ja samalla luovuttiin TAT:n kanssa yhdessä toteutettavasta virtuaalisesta Yrityskylä-pelistä. Helsinki jatkoi hankkeessa virtuaalisen yrittäjyyspelin kehittämistä syyslukukaudella 2015 kehittämällä yrittäjyys- ja talouskasvatuspelin, joka toteutettiin pilottikoulujen ja oppilaiden yhteistyönä. Mukana vuosina 2015–2017 on ollut 11 peruskoulua ja yläastetta.

#### Lopputulokset:

Havaitsimme, että 7-9 – luokkien oppilaita palvelee parhaiten yrittäjyyskasvatukseen malli, jossa on useita vaihtoehtoja, joista opettajat sekä oppilaat voivat valita sopivimman vaihtoehdon. Alkuperäisessä sovellusalustassa olisi käytössä ollut kuvitteellisia yrityksiä ja oppimisen tilanteita virtuaalisessa ympäristössä. Kun tästä luovuttiin, saavutettiin tavoitteet, jotka on kuvattu edellä toimenpiteessä Virtuaalisen pelillisen yrittäjyys- ja talouskasvatusalustan pilotointi 7.-9. – luokkalaisille. Tässä mallissa oppilaat työskentelivät oikeiden paikallisten yritysten kanssa hyödyntäen pelillistä virtuaalista alustaa työkaluna. Paikalliset yrittäjät ja koulut tutustuivat toisiinsa pelien kautta ja työelämäyhteistyö tuli konkreettisesti osaksi koulujen arkea.

#### Liitteet

1. Kaupunkiorganisaation ulkopuolisen hanketoteuttajan raporttiin liitetään kaupungin lausunto hankkeen toteutumisesta  
(Lausunnossa pitää käydä ilmi miten hanke on toteutunut, hankkeen tuloksellisuus ja vaikuttavuus suhteessa saatuun avustukseen sekä miten tuloksia aiotaan hyödyntää ja sisällyttää kaupungin toimintaan.)
2. Ohjausryhmän pöytäkirjan ote, jossa loppuraportti on hyväksytty  
(Pöytäkirjasta tulee käydä ilmi hankkeen tuloksellisuus ja vaikuttavuus suhteessa saatuun avustukseen)
3. Tilinpäätös
4. Liitteet toiminnasta  
*Yhteistyössä on voimaa 2015*  
*Yrityskylä Helsinki 2015 virtuaalinen yrittäjyys*  
*Loppulausunto Yrityskylä Helsinki-Vantaa 2016*  
*Yrittäjyyspelit raportti 2015–17 –liitteessä*  
*Talousraportti*