

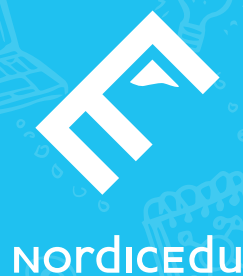
MITÄ TAHANSA
VOI SAAVUTTA
KUNHAN VAIN
YRITTÄÄ!

MITÄ TAHANSA
VOI SAAVUTTA
KUNHAN VAIN
YRITTÄÄ!

PIKKUYRITTÄJÄT-MOBIILIPELI



OPETTAJAN OPAS



SISÄLLYSLUETTELO

- 1 | Laitevaatimukset
- 2 | Rekisteröityminen & opettajan sivusto
- 3 | Pelin käyttöönotto oppilaiden kanssa
- 4 | Pelin opetuksellinen sisältö
- 5 | Pelirunko
- 6 | Tehtävätyypit
- 7 | Opetusvinkit
- 8 | OPS:n tavoitteiden toteutuminen

TERVETULOA PELAAMAAN PIKKUYRITTÄJÄT- MOBIILIPELIÄ

ALKUSANAT

Pikkuryrittäjät-mobiilipeli on oppimispeli, joka käsittelee yritteliäisyyttä, työelämätaitoja ja talouden hallintaa. Peli on kehitetty, jotta oppiminen ja taitojen harjoittelu olisi entistäkin hauskempaa ja monipuolisempaa. Pelissä syvennetään oppituntien teemojen sisältöjä. Peliä pelaamalla voi oppia muun muassa tuotteiden ja palveluiden suunnittelua, markkinoinnin keinoja, kiertotalouden perusteita sekä tapoja antaa palautetta.

Pelin pedagogiikka perustuu tekemällä oppimiseen (learning by doing) ja pelaajia kannustetaankin soveltamaan opittua tietoa käytännönläheisten tehtävien avulla. Pelin tarkoituksena ei ole korvata Pikkuryrittäjät-ohjelman luokkahuoneessa tapahtuvaa opetusta, vaan tarjota lisätukea ohjelman teemojen syventämiseksi. Peli täydentää oppimiskokemusta niin koulupäivän aikana kuin koulun ulkopuolellakin yhdistäen eri oppiaineita kiinnostavaksi peliympäristöksi.

Pelissä pelaaja toteuttaa kussakin teemassa erilaisia pelejä, kuten esimerkiksi tietovisoja ja moninpelejä. Jokaisesta teemasta löytyy myös videoharjoituksia, joissa eri alojen asiantuntijat antavat pikkuryrittäjille paitsi vinkkejä pikkuryrityksen suunnitteluun myös esittävät tietovisakysymyksiä. Tämän lisäksi teemoista löytyy ryhmätehtäviä, joita pikkuryrityksen jäsenet toteuttavat yhdessä rakentaen samalla pikkuryrityksensä profiilisivua. Peli sisältää myös kirjaston, josta löytyy syventävää sisältöä, asiantuntijoiden videoita ja uutisia.

LAITEVAATIMUKSET

PELI ON LADATTAVISSA MOBIILILAITTEELLE SOVELLUSKAUPASTA

Peli on ladattavissa Google Play -kaupasta ja AppStoresta.

Peli toimii sekä puhelimilla että tablet-laitteilla. Peli on maksuton ja yhteensopiva Android ja iOS -käyttöjärjestelmien kanssa.

Pelaaminen vaatii toimivan internet-yhteyden.



Peli on ladattavissa mobiililaitteelle
sovelluskaupasta.



2 | REKISTERÖITYMINEN & OPETTAJAN SIVU

Kaikki tarpeellinen löytyy yhden tunnuksen takaa.

Opettajan rekisteröityminen on välttämätöntä pelin käyttöönottamiseksi.

Kirjautuneena voit luoda ryhmille pääsykoodin ja avata pelitasoja eli teemoja haluamallasi aikataululla.

Lisäksi voit seurata joko yksittäisen oppilaan tai pikkuryityksen kolikkojen ja taitomerkkien kertymistä pelin aikana.

Rekisteröityminen tapahtuu sivulla: [OPETTAJAT.PIKKURYITTAJAT.FI](https://opettajat.pikkuryittajat.fi).

- 1 Määritä ryhmän **NIMI**.
- 2 Keksi ryhmälle **LUOKKAKOODI**.
- 3 Valitse **KOULU**.
- 4 Klikkaa **LUO UUSI OPETUSRYHMÄ**.
- 5 Luotuasi ryhmän, voit määrittää **TEEMAN** ja mihin asti ryhmä voi siinä edetä.

Tila	Ryhmän nimi	Pääsykoodi	Koulu	Avatut teemat
	<input type="text" value="Lisää ryhmän nimi"/>	<input type="text" value="Lisää ryhmän pääsykoodi"/>		

Sivun ylälaidasta löydät aina linkit ohjeisiin ja asetuksiin.

Luo uusi ryhmä ja määritä sille luokkakoodi.

Näet pikkuryityksen nimen, jäsenet, kolikat ja ansaitut taitomerkit yhdellä silmäyksellä.

Voit myös siirtää pelaajia pikkuryityksiin.

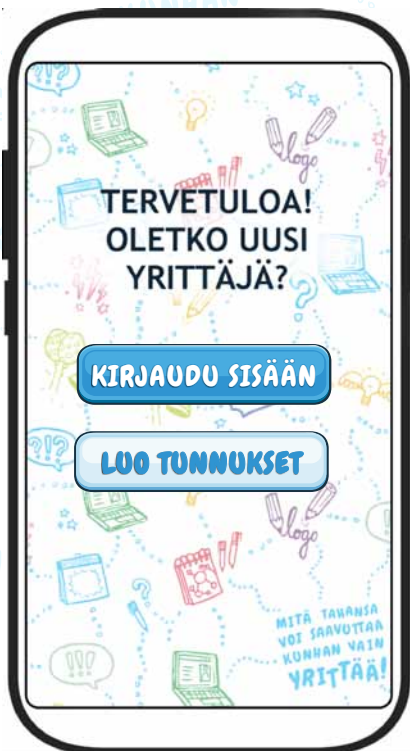
3 | PELIN KÄYTTÖNOTTO OPPILAIDEN KANSSA

OPPILAAT VOIVAT KIRJAUTUA NÄPPÄRÄSTI ITSE PELAAJIKSI

Suosittellemme, että otat pelin käyttöön ensimmäisen oppitunnin päätteeksi (Teema 1 Ideoille siivet).

Pohdittavaa & vinkkejä

- Käytätkö koulun vai oppilaiden omia puhelimia tai tabletteja?
- Voit antaa kirjautumisen kotitehtäväksi, jos oppilaat käyttävät pelaamiseen omia laitteitaan.
- Oppilaat voivat kutsua pelaajia pikkuyrityksensä jäseneksi yrityksen liittymiskoodilla, joka löytyy pelaajan omasta profilista.
- Muista, että opettajan hallinatasivulta voit lisätä tai siirtää jäseniä pikkuyrityksistä toiseen pelin aikana.



1

Ladatkaa Pikkuyrittäjät-peli
SOVELLUSKAUPASTA.

2

Valitkaa **LUO TUNNUKSET.**

3

Kirjoittakaa **PÄÄSYKOODI.**

4

Keksikää **KÄYTTÄJÄTUNNUS** ja
SALASANA.

5

Ottakaa **KUVA** omaan profiliin tai
käyttäkää yleiskuva.

6

Valitkaa **OMAN PIKKUYRITYKSEN**
jäsenet tai perustakaa yritys yksin.

ALOITETAAN PELAAMINEN!

4 | PELIN OPETUKSELLINEN SISÄLTÖ

YKSIN JA YHDESSÄ

Peli tarjoaa oppilaalle mahdollisuuden syventyä ja kerrata oppitunnilla opittuja asioita omassa tahdissa. Mobiilipeli kannustaa lasta havainnoimaan oman työnsä tuloksia ja sitä, miten pikkuryitys muodostuu.

ALOITUSVIDEOT ja **PELIT** auttavat ydinasioiden oivaltamisessa.

KIRJASTO tarjoaa paljon lisätietoa teemojen syventämiseksi.

MONINPELIT kannustavat toimimaan yhdessä.

RYHMÄTEHTÄVÄT tukevat pikkuryityksen toteuttamista.

TAITOMERKIT tekevät osaamisen näkyväksi.



5 | PELIRUNKO



ALOITUSNÄKYMÄ

1

TASONÄKYMÄ – kaikki teemat

2

PELAAJAN OMA PROFILI – profiilikuva, ajoneuvon valinta ja taitomerkit

3

PIKKUYRITYKSEN PROFILI – tehdyt ryhmätehtävät ja taitomerkit

4

KIRJASTO – teemakohtaisia sisältöjä, kuten videoita ja ajankohtaisia uutisia

5

KOLIKKONÄKYMÄ – oma eteneminen suhteessa muihin ryhmäläisiin kolikkokisassa

TEEMANÄKYMÄ

TASOMERKKI ilmestyy, kun teeman tehtävät on suoritettu.

PÄÄVIDEO johdattelee teemaan sisälle.

PELEJÄ, jotka koostuvat erilaisista pelityypeistä.

RYHMÄTEHTÄVÄT, joita pikkuyrityksen jäsenet toteuttavat yhdessä.

VIDEOTEHTÄVÄT, jotka koostuvat asiantuntijoiden vinkeistä ja tietovisakysymyksistä.

EKSTRATEHTÄVÄT



6 | TEHTÄVÄTYYPIT

Kaikissa tehtävätyypeissä pelaaja kerää kolikoita.



TIETOVISA

Sisältöjen ja käsitteiden kertaamista.



KORTTIPAKKA

Väitteiden arviointia.
Totta vai tarua?



LAJITTELU

Asioiden lajittelua oikeiden vastausten perusteella.



MONINPELI

Luokkahuoneessa pelattavia live-moninpelejä.



RYHMÄTEHTÄVÄ

Pikkuryrityksen profiilisivun rakentamista.



VIDEOTEHTÄVÄ

Alan asiantuntijoiden vinkkejä ja tietovisakysymyksiä.



EKSTRATEHTÄVÄ

Erilaisia lisätehtäviä, jotka syventävät teemojen sisältöjä.

7 | OPETUSVINKIT

VINKKI 1

Käy teema läpi opettajan oppaan tuntisuunnitelman mukaisesti.

KOULUSSA

Pelatkaa yhdessä teeman **MONINPELIÄ**.

KOTONA

Pyydä pikkuyrityksen jäseniä toteuttamaan teeman **RYHMÄTEHTÄVÄT** ennen seuraavaa oppituntia.

Pyydä oppilaita kertaamaan sisältöjä teeman **PELIEN** sekä **VIDEO- JA EKSTRATEHTÄVIEN** avulla.

VINKKI 2

Käy läpi teema opettajan oppaan tuntisuunnitelmaa soveltaen ja varaa aikaa teeman toteuttamiseen.

KOULUSSA

Pelatkaa yhdessä teeman **MONINPELIÄ**.

Anna pikkuyrityksille aikaa toteuttaa teeman **RYHMÄTEHTÄVÄT**.

KOTONA

Pyydä oppilaita kertaamaan sisältöjä teeman **PELIEN** ja **EKSTRATEHTÄVIEN** avulla.



MITÄ TAHANSA
VOI SAAVUTTA
KUNHAN VAIN
YRITTÄÄ!

8 | OPS:N TAVOITTEIDEN TOTEUTUMINEN

ÄIDINKIELI

OPETUKSEN TAVOITE	TOTEUTUMINEN PIKKUYRITTÄJÄT-MOBIILPELISSÄ
T3 Ohjata oppilasta käyttämään luovuttaan ja ilmaisemaan itseään monipuolisesti erilaisissa viestintä- ja esitystilanteissa, myös draaman avulla.	Pelissä oppilas toteuttaa mm. julisteen, logon, video- ja äänimainoksen, sekä oivaltaa viestinnän eri keinoja.
T4 Kannustaa oppilasta kehittämään myönteistä viestijäkuvaa sekä halua ja kykyä toimia erilaisissa, myös monimediasissa vuorovaikutustilanteissa.	Pelissä oppilas toteuttaa yhdessä muiden pikkuryitysten jäsenten kanssa vloggeja, joissa he refleктоivat oppimiaan asioita.

YHTEISKUNTAOPPI

OPETUKSEN TAVOITE	TOTEUTUMINEN PIKKUYRITTÄJÄT-MOBIILPELISSÄ
T5 Ohjata oppilasta oivaltamaan työnteon ja yrittäjyyden merkityksen lähiyhteisössään.	Pelissä oppilas oppii yrittäjyydestä oman pikkuryityksensä kautta.
T9 Kannustaa oppilasta osallistumaan erilaisten yhteisöjen toimintaan ja harjoittelemaan median käyttöä turvallisella ja yhteiskunnallisesti tiedostavalla tavalla.	Pelissä oppilas harjoittelee ryhmätehtävissä kuvien ja vlogin julkaisemista sovittujen pelisääntöjen mukaan.
T6 Tukea oppilasta ymmärtämään, että eri toimijoiden tuottamaan yhteiskunnalliseen tietoon liittyy erilaisia arvoja, näkökulmia ja tarkoitusperiä.	Pelissä oppilas tutustuu eri näkökulmiin eri asiantuntijoiden videoiden avulla ja harjoittelee tulkitsemaan arvoja ja eri tarkoitusperiä.

KUVATAIDE

OPETUKSEN TAVOITE	TOTEUTUMINEN PIKKUYRITTÄJÄT-MOBIILIPELISSÄ
T5 Ohjata oppilasta tavoitteelliseen kuvallisten taitojen kehittämiseen yksin ja yhteistyössä muiden kanssa.	Pelissä oppilas suunnittelee ja toteuttaa visuaalisia töitä, kuten logon ja videomainoksia yhdessä muiden pikkuyritysten jäsenien kanssa.
T7 Ohjata oppilasta tarkastelemaan kuvia eri lähtökohdista ja eri yhteyksissä sekä pohtimaan todellisuuden ja fiktion suhdetta.	Pelissä oppilas toteuttaa itse visuaalista materiaalia ja pohtii mm. markkinoinnin keinoja ja tapoja yhdessä muiden pikkuyritysten jäsenien kanssa.

MATEMATIIKKA

OPETUKSEN TAVOITE	TOTEUTUMINEN PIKKUYRITTÄJÄT-MOBIILIPELISSÄ
T2 Ohjata oppilasta havaitsemaan yhteyksiä oppimiensa asioiden välillä.	Pelissä oppilas pääsee hyödyntämään oppimiaan laskutaitoja yritystoimintaan liittyvissä minipeleissä.
T5 Ohjata ja tukea oppilasta ongelmanratkaisutaitojen kehittämisessä.	Pelissä oppilas pääsee harjoittelemaan esimerkiksi kustannuslaskentaa ja pohtimaan, miten kustannukset oman pikkuyrityksen toimintaan vaikuttavat.

L5 TIETO- JA VIESTINTÄTEKNOLOGINEN OSAAMINEN

Ohjataan oppilasta käyttämään mobiililaitetta yksin ja yhdessä osana oppimista niin koulussa kuin kotona. Tuotetaan itse sisältöä Pikkuyrittäjät-ohjelman aikana yhdessä muiden pikkuyrityksen jäsenten kanssa hyvät tavat muistaen.





0

AVAA

TEEMA 1
IDEOILLE

”

Peli on monipuolinen,
hauska ja opettavainen.
Oppilaat tekivät peliin
liittyviä tehtäviä
todella innostuneesti.

- Anna, opettaja



MITÄ TAHANSA
VOI SAAVUTTA
KUNHAN VAIN
YRITTÄÄ!

Piikku

yrittäjät

pikkuyrittajat.fi

MITÄ TAHANSA
VOI SAAVUTTA