

Yrityskylä-päivä koulussa: oppitunti- ja tehtävarunko (4 x 45 min)

Oppitunti- ja tehtävarunko on suuntaa antava. Rungossa on huomioitu, että oppituntien aikana aikaa kuluu muuhunkin kuin tehtävien tekemiseen.

TUNTI 1	TEHTÄVÄ	SISÄLTÖ
15 MIN	1. kyläkokous. Oppitunnin aloittaminen, videon, laitteiden jakaminen ja pelin käynnistäminen.	Oppilaat saavat ohjeet Yrityskylä-päivän toteuttamiseen löytyvältä videolta. Pelin aloituksen ohjeet ja video ovat myös opeoppaasta.
5 MIN	Orientaatio, tehtävät 1–3: Pelialustaan tutustuminen, henkilökortin luominen, tilin avaaminen ja ammatin valinta.	Oppilaat suorittavat lyhyitä yhteisiä harjoitustehtäviä, joiden avulla he tutustuvat pelialustaan. Tehtävien aikana oppilaat luovat itselleen kuvitteellisen henkilökortin ja valitsevat aiemmin heille annetun ammatin. Ammatin valinnan jälkeen oppilaiden tehtäväpolut haarautuvat ammattien mukaisiin tehtäviin.
5 MIN	Orientaatio, tehtävä 4: Tutustu *yrityksen nimi*	Oppilaat tutustuvat yritykseen, jossa he päivän aikana työskentelevät. Tutustumisen pohjalta oppilaat valmistelevat lyhyen esittelypuheen yrityksestään, jonka he pitävät muille työntekijöille toisen tunnin alussa kyläkokouksessa.
5 MIN	Orientaatio, tehtävä 5: Tutustu työtehtäviisi	Oppilaat tutustuvat työtehtäviin, joita he tulevat suorittamaan Yrityskylä-päivän aikana.
10 MIN	Syventävä, tehtävä 6: Ammattiin liittyvä työtehtävä	Oppilaat syventyvät heidän ammattiinsa tarkemmin ja harjoittelevat työssään toimimista itsenäisesti.
2 MIN	Orientaatio, tehtävä 7: Puheen pitäminen	Oppilaat refleктоivat seuraavan oppitunnin puheen pitämistä.

TUNTI 2	TEHTÄVÄ	SISÄLTÖ
15 MIN	2. kyläkokous	Oppitunti aloitetaan ohjaajan/opettajan johtamalla kyläkokouksella. Kokouksessa oppilaat pitävät valmistelemansa puheen. Ohjaaja jakaa puhevuorot. Kun kaikki ovat esittäytyneet, oppilaat jatkavat tehtävien tekemistä. Tarkemmat ohjeet kyläkokouksen pitämiseen löytyvät opeoppaasta.
5 MIN	Soveltava, tehtävä 8: Ammattiin liittyvä työtehtävä	Oppilaat suorittavat pelijärjestelmän ohjeiden mukaisesti ammattiin liittyvän työtehtävän.
5 MIN	Soveltava, tehtävä 9: Ammattiin liittyvä työtehtävä	Oppilaat suorittavat pelijärjestelmän ohjeiden mukaisesti ammattiin liittyvän työtehtävän.
7 MIN	Syventävä, tehtävä 10: Talous tutuksi	Oppilaat tutustuvat talouteen liittyviin kysymyksiin ja käsitteisiin Taloustermit tutuksi -visan avulla. Oikeat vastaukset tehtävään löytyvät opeoppaasta.
5 MIN	Soveltava, tehtävä 11: Ammattiin liittyvä työtehtävä	Oppilaat suorittavat pelijärjestelmän ohjeiden mukaisesti ammattiin liittyvän työtehtävän. Tehtävässä oppilaat valmistautuvat esittelemään muille jotain omaan yritykseen liittyvää.

TUNTI 3	TEHTÄVÄ	SISÄLTÖ
5 MIN	3. Kyläkokous	Oppitunti aloitetaan yhdessä. Opettaja ohjaa oppilaat tiimeihin, joissa oppilaat esittelevät valmisteleman esityksen. Tarkemmat ohjeet kyläkokouksen pitämiseen löytyvät opeoppaasta.
15 MIN	Vuorovaikutus, tehtävä 12: Opitaan yhdessä	Oppilaat kokoontuvat pienryhmiinsä jakamaan päivän aikana oppimaansa pienryhmän kesken.
10 MIN	Soveltava, tehtävä 13: Vaikuttaminen on tärkeää	Oppilaat pohtivat erilaisia yhteiskunnan kannalta merkityksellisiä väittämiä ja keskustelevat toisen saman tiimin oppilaan kanssa.
5 MIN	Vuorovaikutus, tehtävä 14: Arvioi työpäiväsi	Oppilaat refleктоivat ensin itsenäisesti ja sitten keskustelevat toisen saman tiimin oppilaan kanssa.

TUNTI 4	TEHTÄVÄ	SISÄLTÖ
10 MIN	4. Kyläkokous	Oppitunti aloitetaan yhdessä. Oppilaat refleктоivat ohjatusti päivän kulkua. Tarkemmat ohjeet kyläkokouksen pitämiseen löytyvät opeoppaasta.
5 MIN	Syventävä, tehtävä 15: Maksa laskuja	Oppilaat maksavat päivän aikana saamastaan palkasta elämisestä aiheutuvat laskut.
10 MIN	Soveltava, tehtävä 16: Omat ostokset	Oppilaat harjoittelevat kuluttajana toimimista käyttämällä päivän aikana tienaamaansa palkkaa koululle toimitetun rekvisiittapaketin tarvikkeiden ostamiseen. Opettaja päättää ja ilmoittaa milloin kauppa aukeaa. Kauppaa ei kannata avata liian aikaisin, jotta oppilaat voivat keskittyä tehtävien tekemiseen rauhassa mahdollisimman pitkään. Nopeimmille oppilaille voi antaa lisätehtäviä. Tarkemmat tiedot kaupan pystyttämiseen ja lisätehtäviin löytyvät opeoppaasta.
5 MIN	Lopetus, tehtävä 17: Ensimmäinen työpäivä päättyy	Oppilas antaa palautteen omista tuntemuksistaan ja saa ohjeen palauttaa laite.
2 MIN	Pelin lopetus.	