

Tulevaisuuden kaupunki

Tiedekasvatusopas historian, filosofian ja
taloustieteen innoittamana



Heikki Heiska, Ville Mäki, Niilo Höglund,
Olli Kemppe, Kristiina Niemi-Kaija



JYUniorit.

Heikki Heiska, Ville Mäki, Niilo Höglund,
Olli Kemppe, Kristiina Niemi-Kaija

Kuvitus, graafinen suunnittelu ja editointi: Helmi Niemi-Kaija
Valokuvat: Heikki Heiska

Jyväskylän kesäyliopistoyhdistys ry 2024
CC BY-NC

Johdanto

Tervetuloa tiedekasvattaja kokemaan oivaltamisen ja tutkimisen iloa yhdessä lasten kanssa. Opas tukee energisoivaa ja monialaista humanistis-yhteiskuntatieteellisen tietoon pohjautuvaa ajattelua. Tavoitteena on lisätä lasten ymmärrystä tulevaisuuden vaikuttamisen keinoista, vahvistaa aktiivisuutta ja kykyä peilata omia ajatuksiaan ajallisesti ja sisällöllisesti laajempaan yhteyteen.

Oppaan tehtävät on suunniteltu 10–12-vuotiaille, mutta ne ovat muokattavissa eri ikäryhmien sekä koulujen ja tiedekerhojen pedagogisiin tarkoituksiin. Lapset pääsevät ohjatusti pohtimaan, kuinka yksilöiden ja ryhmien valinnat ja teot rakentavat tulevaisuutta historian, yhteiskuntafilosofian ja taloustieteen näkökulmasta. Tutkivan oppimisen mallin mukaisesti he kuvailevat ja vertailevat erilaisia teemoja unohtamatta leikkiä ja yhteisöllistä kokemusta. Keskiössä on luova, kriittinen ja itsenäinen ajattelu sekä argumentointi, jotka kaikki valmentavat kykyä ymmärtää ja soveltaa tieteellistä tietoa. Omat haaveet ja unelmat konkretisoituvat lopulta tulevaisuuden kaupungissa.

Oppaan tehtäviä voi hyödyntää opetuksessa joko yksittäin tai yhtenä kokonaisuutena. Opas jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osassa pohditaan unelmien kaupunkia historiallisen tapahtuman innoittamana. Toinen osa käsittelee filosofiaa ja retoriikkaa vaikuttamisen keinona. Viimeisessä osassa mietitään taloustieteen näkökulmasta sitä, kuinka taloudelliset päätökset luovat kestäväää tulevaisuutta.

Opas on laadittu Tieteentiedotus ry:n rahoittamassa ja Jyväskylän kesäyliopiston toteuttamassa Ajatella!-tiedekasvatushankkeessa. Oppaan tehtäviä testattiin hankkeen aikana Jyväskylän kesäyliopiston ja Jyväskylän yliopiston JYUniorit - Lasten ja nuorten yliopiston tiedeleireillä ja tiedetapahtumissa vuonna 2024.

Tervetuloa matkalle unelmien kaupunkiin!

Jyväskylässä 17.12.2024



Pompeiji – Menneisyyden kaupunki

Pedagoginen tavoite

Lapset suunnittelevat yhdessä antiikin kaupungin innoittamana tulevaisuuden kaupungin. Tehtävien tavoitteena on kehittää historian taidoista erityisesti historiallista empatiaa, joka tarkoittaa kykyä asettua menneisyyden ihmisen rooliin historiallisessa kontekstissa. Lapset oppivat ymmärtämään menneiden aikojen ihmisten elämää, toimintaa, tunteita ja ajatuksia sekä tarkastelemaan historiallisten tapahtumien vaikutusta ihmisten elämään. Tehtävät auttavat myös tunnistamaan historian tapahtumien ajallista järjestystä ja kehitystä tulevaisuuden lähtökohtana. Lisäksi tavoitteena on herätellä ja ruokkia lasten kiinnostusta aihetta kohtaan, rohkaista yhdessä tekemiseen sekä vahvistaa ryhmätöitä.

Virittäytyminen tehtävään

- Pohjusta tehtävä tarinalla Pompejin kaupungista. Tarinan avulla virittäydytään antiikin tunnelmaan ja kannustetaan lapsia pohtimaan heidän omia mielikuviaan antiikin Kreikan ja Rooman valtakunnista.
- Ennen tehtävän ohjeistusta näytä lapsille kuvia, videoita, sekä animaatiomalleja antiikin kaupungeista. Esimerkiksi Pompeijin kaupungista löytyy paljon havainnekuvia.

Pompeijin raunioilla voi myös käydä vierailemassa Google-mapsilla tai hyödyntämällä CyArk.orgin 3D-mallinnusta: cyark.org/projects/pompeii/3D-Explorer



Tehtävän pohjustus

Pompeijin tarina

Pompeji oli tunnettu suurkaupunki antiikin Rooman valtakunnassa lähes 2000 vuotta sitten. Se sijaitsi lähellä välimerta ja suurta Vesuvius-tulivuorta. Aikaansa nähden huippumoderni kaupunki oli täynnä elämää ja kulttuuria, joka ilmeni muun muassa toreilla tapahtuvan vilkkaan kaupankäynnin muodossa. Enimmillään kaupungissa asuikin yli 20 000 asukasta.

Pompeijin ihmiset asuivat näyttävissä kivitaloissa, joiden seiniä koristivat kauniit maalaukset. Talojen seinillä oli myös graffiteja, joilla asukkaat ottivat kantaa eri asioihin. Asuintalojen lattiaita somistettiin usein värikkäillä mosaiikkikuvioilla sekä torilta ostetuilla mattokankailla. Pompejista löytyi lisäksi paljon nykyaikungeillekin tavallisia paikkoja kuten kylpylöitä, joiden altaissa asukkaat kävivät vilvoittelemassa lämpiminä kesäpäivinä ja lämmittelemässä kylminä talvikuukausina. Kulttuuritarjonnasta nautittiin esimerkiksi amfiteattereissa, joissa esitettiin eri näytelmiä ihmisten iloksi. Kaupungin lukuisat ravintolat sekä tavernat toimivat ihmisten kohtaamispaikkana, joissa naurettiin yhdessä ja puitiin päivän polttavia puheenaiheita.

Antiikin mittapuulla Pompejia voisikin kutsua unelmien kaupungiksi. Kaunis kaupunki kohtasi kuitenkin loppunsa vuonna 79 jaa. Sen pahin uhka ei ollutkaan sotaisan Rooman valtakunnan viholliset vaan suuri Vesuvius-tulivuori, joka eräänä päivänä purkautui yllättäen peittäen kaupungin kauniit rakennukset ja tuhannet tarinat laavan ja kivituhkan alle. Koko kaupunki oli unohdettuna yli tuhannen vuoden ajan, kunnes se löydettiin uudelleen sattumalta 1700- ja 1800-lukujen taitteessa kaivausten myötä. Tämä kaivuu-urakka jatkuu vielä edelleenkin. Nykyään Pompeiji on suosittu turistikohte, jossa vierailee miljoonia ihmisiä vuosittain ihailmassa sen näyttäviä ja hyvin säilyneitä rakennuksia ja katuja.



Tehtävä

Unelmien kaupungin rakentaminen

Materiaalit

Voit käyttää esim. pahvilaatikoita, kartonkeja, papereita, talouspaperirullia ja jäätelötikkuja. Tarvitset myös sakset, liimat, maalit sekä kynät koristelua varten.

Tehtävän vaiheet

1. Pohdi unelmien kaupunkia

Kannusta lapsia pohtimaan heidän unelmiensa kaupunkia oppaan liitteenä olevan tulostettavan harjoitustehtävän sekä erilaisten apukysymysten avulla:

- *Millainen olisi unelmiesi kaupunki?*
- *Mitkä asiat ja paikat ovat sinulle tärkeitä kaupungissa?*
- *Miksi ne ovat tärkeitä?*
- *Mitä asioita haluaisit kaupunkiin enemmän?*
- *Mistä luopuisit?*
- *Ovatko jotkut asiat tärkeitä, vaikka ne eivät olekaan aina miellyttäviä?*

Näitä kysymyksiä tarkastellaan myös historian kontekstissa pohtimalla, oliko antiikin aikana Pompeijin tarinan mukaan kyseisiä paikkoja ja asioita.

2. Äänestetään parhaat ideat

Kirjaa kaikki lasten kertomat ideat unelmien kaupungista fläppitaululle. Pyydä heitä valitsemaan kolme parasta ideaa ja merkitsemään tussilla valintansa fläppitaululle. Keskustelkaa siitä, mitkä ideat saivat eniten ääniä ja miksi. Valitkaa ne sitten kaupunkiin. Kerro, että äänestys oli esimerkki antiikin suorasta demokratiasta, jossa kansalaiset päättivät asioista kasvotusten kokouksessaan eikä valitsemiensa edustajien kautta. Pohtikaa myös sitä, mitä hyötyä tai haittoja oli suorasta demokratiasta.

3. Rakenna unelmiesi kaupunki

Seuraavaksi rakennetaan unelmien antiikin kaupunki. Sopikaa yhdessä, minkä rakennuksen kukin tekee aiemmin valittujen ideoiden pohjalta. Kaupunkiin voi askarrella esimerkiksi kaupungintalon, oppilaitoksia, kauppoja, ravintoloita, temppeleitä, amfiteattereita, kylpylöitä ja asuntoja. Rakennuksia, raunioita ja ympäristöä voidaan askarrella itsenäisesti, yhdessä parin kanssa tai ryhmässä.



4. Tee oma mielenilmaus

Kun rakennus on valmis, keskustellaan yhdessä siitä, minkälaisia mielenilmauksia kirjoitetaan tai piirretään rakennusten seinään Pompeijin tarinan innoittamana. Kuvaile tehtävää esimerkiksi seuraavasti:

“Minkä viisauden haluaisit jättää ihmisille, jos he löytävät rakennuksen satojen vuosien päästä?”

Pyydä lapsia seuraavaksi piirtämään tai kirjoittamaan oma graffitinsa rakennuksen seinälle. Voit hyödyntää ideointivaiheessa seuraavan sivun tulostettavaa mielenilmaus-harjoitustehtävää. Ryhmä voi myös rakentaa yhdessä antiikin ajan temppelin (Kuva). Jokainen voi silloin kirjoittaa tai piirtää oman graffitinsa talouspaperirullasta tehtyyn pylvääseen.

5. Esittele oma rakennuksesi

Lopuksi lapset vievät rakennuksensa pöydälle ja kertovat muille, millaisen rakennuksen he itse tekivät ja miksi. Pyydä heitä myös esittelemään, minkälaisen viestin he halusivat jättää graffitillaan tulevaisuuteen.

Tulostettava
tehtävä

Harjoitustehtävä

Unelmien kaupunki



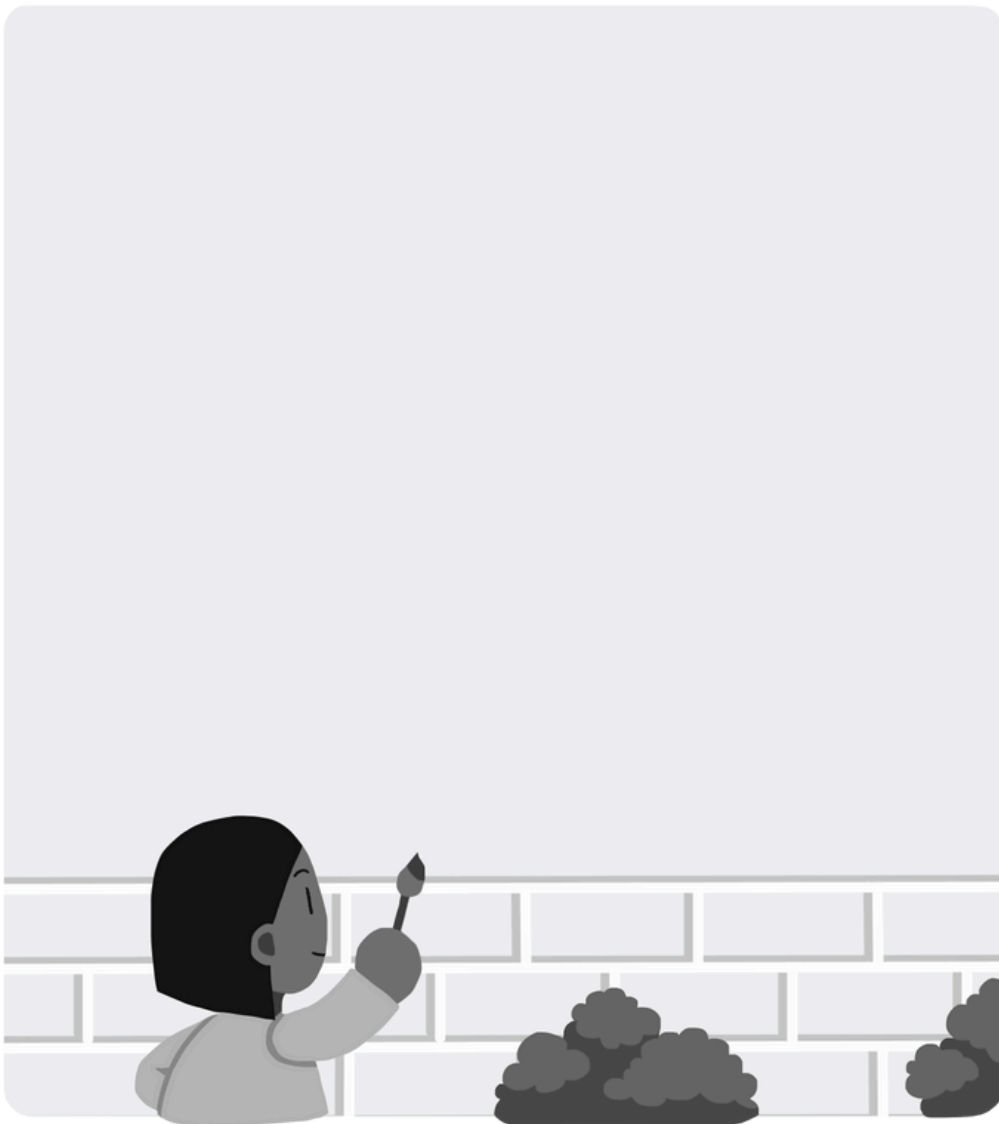
Piirrä unelmiesi kaupunki

Mitä asioita kaupungissa olisi, jos saisit itse päättää?
Piirrä ideasi Ainon ajatuskuplaan.

Tulostettava
tehtävä

Harjoitustehtävä

Mielenilmaus



Tee oma mielenilmaus graffitina

Auta Meeraa maalaamaan graffiti seinään.

Mitä ajatuksia haluaisit tuoda esille?

Retoriikka – Vetoavan viestinnän taito

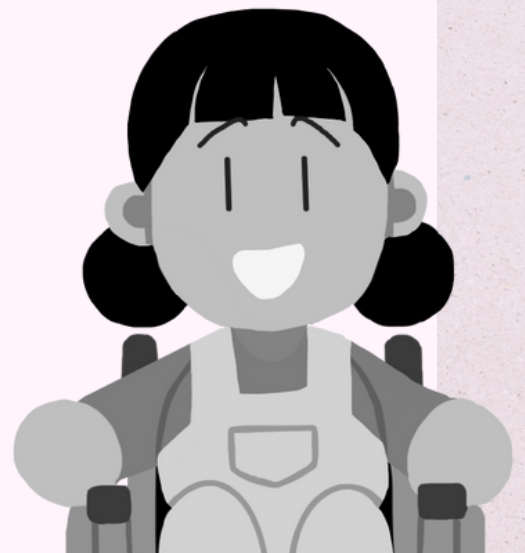
Pedagoginen tavoite

Tavoitteena on tutustuttaa lapset retoriikan sisältöihin sekä antaa mahdollisuus kehittää omaa ajattelua. Lapset perehtyvät argumentaatioon viestinnän keinona, jolla puhuja pyrkii vaikuttamaan kuulijaansa ja heidän mielipiteisiinsä. Heille kehittyy ymmärrys siitä, miten omia ajatuksia voi tarkastella kriittisesti, perustella sekä esittää muille vakuuttavalla tavalla. Keskiössä ovat filosofian yleiset tavoitteet tutkailla ajattelun valmiuksia. Tehtävä tukee myös lasten kasvua kriittiseen toimijuuteen ja vaikuttamiseen, jotka ovat demokraattisen yhteiskunnan keskeisiä rakennuspaloja. Yleisellä tasolla pohditaan tulevaisuusteemaa. Tulevaisuus ei ole valmis kokonaisuus, joka odottaa saapumista, vaan se on ihmisten rakentama. Kyky perustella ja kriittisesti tarkastella erilaisia arvoja ja asenteita ovat keskeisiä taitoja, joiden avulla voi osallistua itselleen mieluisan tulevaisuuden rakentamiseen.

Virittäytyminen tehtävään

- Lapsille kerrotaan lyhyt ja tiivis esitys filosofian historiasta ja erityisluonteesta tieteenä. Sitä voidaan pitää ensimmäisenä tieteenä, josta muut tieteet ovat myöhemmin irtautuneet. Filosofia on syntynyt antiikin Kreikassa. Ensimmäisenä filosofina pidetään Thalesia (600eaa), jonka mukaan vesi on ensisijainen luonnon elementti, koska se ravitsee kaikkea elävää. Thales toisin sanoen pohti todellisuuden rakentumista eli sitä, mitä asioita ihmiset pitävät totena ja tärkeinä. Filosofissa haastetaankin usein ajattelemaan ja tutkimaan erilaisia suuria kysymyksiä. Näitä ovat esimerkiksi *“mitä on tieto”*, *“mitä on kauneus”* tai *“mitä on oikeudenmukaisuus”*. Filosofisiin kysymyksiin löytyy harvoin vastauksia, jotka miellyttäisivät kaikkia.

Lapsen suusta:
“Filosofia on
miettimistä
tarkoituksella!”



- Filosofiassa ei myöskään tehdä luonnontieteiden kaltaisia päätelmiä, joissa tieto perustuu eri laitteilla tehtäviin kokeisiin. Sen sijaan filosofiassa voidaan hyödyntää ajatuskokeita. Esimerkiksi niin kutsutussa *Aivot altaassa* -ajatuskokeessa pohditaan, voiko ihmisen omiin havaintoihin todellisuudessa edes luottaa. Entä jos olemmekin vain tietokoneeseen kytketyt aivot altaassa ja kaikki se, mitä ajattelemme tai koemme todeksi onkin pelkän sähköisen koneen luomaa kuvitelmaa?
- Filosofian määrittelyn jälkeen lapsille esitellään, mitä on retoriikka. Retoriikka tarkoittaa yleisesti puhetaitoa eli sitä, minkälaista on vakuuttava puhe ja minkälainen on vakuuttava puhuja. Filosofin Aristoteles (384 eaa. - 322 eaa.) erittelee kolme piirrettä, joista hyvä puhe koostuu:

Onnistuneen retoriikan kulmakivet

ETHOS - Puhujan täytyy antaa itsestään luotettava ja osaava kuva

PATHOS - Puheen tulee herättää kuulijoissa jonkinlaisia tunteita

LOGOS - Puheen tulee sisältää vakuuttavia perusteluja väitetyille asioille



Puheessa tulee siis olla perusteltu väite, joka esitetään tunteita herättävällä tavalla niin, että puhuja antaa itsestään uskottavan kuvan!

Harjoitustehtävä

Äänestäminen



Meera

Meera haluaa kaupunkiin enemmän puistoalueita, sähköpotkulaudan jokaiselle sekä vähemmän roskaa.



Leevi

Leevi uskoo, että kaupunki hyötyisi kirjastojen uudistuksesta sekä ilmaisista kirjoista kaikille. Hän vähentäisi melusaastetta.



Tuisku

Tuiskun mielestä kaupunki kaipaa enemmän teknologiaa, uusia pelikauppoja sekä lyhyemmät koulumatkat.

Äänestä vaaliehdokasta

Nuoret ovat järjestäneet omat vaalinsa. Kenen ehdokkaan retoriikka vetoaa sinuun? Kirjoita valitsemasi ehdokkaan numero lappuun ja käy pudottamassa se vaalilaatikkoon.

Tehtävä 1

Filosofian käsitteitä

Tehtävän vaiheet

1. Retoriikan sanojen opettelu

Koska filosofia sisältää paljon lapsille outoja käsitteitä ja sanoja, niitä voidaan opetella erinäisten sanaleikkien avulla. Kirjoita paperilapuille filosofiaan liittyviä sanoja ja selityksiä, jonka jälkeen voit pyytää oppilaita yhdistämään sanat oikeaan selitykseen.

2. Filosofian sanojen piirtäminen

Toisessa tehtävässä lapset nostavat hatusta jonkin filosofian teemaan liittyvän sanan. Tämän jälkeen he piirtävät omaa mielikuvitusta käyttäen, mitä sana voisi heidän mielestään tarkoittaa. Toiminnallisen oppimisen avulla sanat jäävät paremmin lasten mieleen.

Esimerkkisanoja ja niiden selityksiä

Dialogi – Vastavuoroinen keskustelu.

Dilemma – Ongelma, johon on kaksi ristiriitaista vastausta.

Evidenssi – Todistus, todistusaineisto, näyttö jostakin.

Järki – Kyky hahmottaa maailmaa ja tehdä siitä arvostelmia.

Moraali – Käsitys siitä mikä on hyvää ja paha.

Teesi – Väite, jostain asiasta.

Tehtävä 2

Retoriikka-harjoitteita

Tehtävän vaiheet

1. Retoriikan esimerkkien esittely

Anna lapsille esimerkkejä retoriikasta lukemalla heille erilaisia väitteitä siten, että vaihtelet esimerkiksi tylsistynyttä, innostunutta ja surullista puhetyyliä. Lapset arvioivat esittämiesi väitteiden puutteita ja onnistumisia **ethoksen**, **pathoksen** ja **logoksen** pohjalta.

Esimerkkejä mahdollisista väitteistä

Esimerkki 1: Robotilla voi olla tunteita, koska sen voi ohjelmoida näyttämään tunnetiloja

Esimerkki 2: Loman pitäisi kestää pidempään, koska se olisi kivaa

Esimerkki 3: Luontoa ei saa roskata, koska se on hölmöä

2. Omien väitteiden keksiminen

Seuraavaksi esitä lapsille jokin yleinen aihe, josta he keksivät yhdessä väitteitä puolesta ja vastaan mahdollisimman vakuuttavalla tavalla.

Esimerkkejä mahdollisista aiheista

Esimerkki 1: Puhelinten käyttö oppitunnilla

Esimerkki 2: Koulupäivien alkamisajankohta

Esimerkki 3: Kasvisruokaviikot koulussa

Tehtävä 3

Retoriikka-posterit

Materiaalit

Tehtävään toteuttamiseen tarvitaan erilaisia askarteluvälineitä, kuten kartonkia, paperia, lyijykyniä, tusseja, värikyniä, teippiä ja liimaa.

Tehtävän vaiheet

1. Valitse aihe

Pohtikaa yhdessä, millaisiin asioihin haluttaisitte vaikuttaa yhteiskunnassa. Aihe voi olla esimerkiksi **“tulevaisuudessa kesäloman pitäisi kestää viikon pitempään”**. Perusteluna väitteelle olisi tässä tilanteessa esimerkiksi pidempi aika rentoutua ja nauttia vapaa-ajasta, mikä lisäisi ihmisten hyvinvointia. Seuraavaksi pyydä lapsia valitsemaan yksi aihe ja ratkaisu, joka loisi heille parempaa ja onnellisempaa tulevaisuutta omassa kaupungissa. Jos lapsilla on vaikeuksia aiheen keksimisen kanssa, auta heitä esimerkiksi pyytämällä miettimään, mitä he muuttaisivat omassa kodissaan tai koulussaan. Filosofian opetuksen keskeisenä periaatteena on opettajan ja lapsen välinen dialogi:

- *Minkä aiheen puolesta tai vastaan haluaisitte väitellä?*
- *Miten haluaisit aiheeseen vaikuttaa? Mitä muuttaisit?*
- *Jos saisit vallan päättää, minkä asian muuttaisitte omassa kaupungissanne?*

Ideoi lasten kanssa keskeisiä väitteitä ja keksikää perusteluja niille.

2. Pohdi ja kirjoita/piirrä

Laatikaa posterit, joissa hyödynnetään hyvän puheen piirteitä eli väitteiden perustelemista ja tunteisiin vetoamista. Ensin hahmotellaan, miksi kyseinen aihe on tärkeä. Keskustelkaa yhdessä ja esitä kriittisiä kysymyksiä posterien aiheista:

- Miksi valitsit juuri tuon aiheen?
- Miten elämäsi muuttuisi, jos ideasi toteutettaisiin?
- Onko asia, jonka puolesta/vastaan puhut mielestäsi helppo vai vaikea toteuttaa?

3. Viimeistely

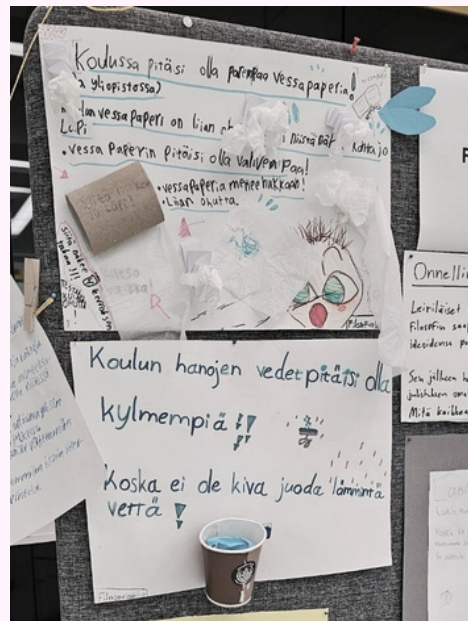
Askarrelkaa ja piirtäkää posterin aiheeseen ja väitteisiin liittyviä kuvia. Työn koristelu lisää sen vakuuttavuutta!

4. Esittely

Valmiit tuotokset esitellään toisille. Ohjeista lapsia käyttämään hyväksi aiemmin opeteltuja hyvän puheen piirteitä ja yrittämään vakuuttaa toiset.

Esimerkki tehtävän toteutuksesta

Lapset argumentoivat, että kouluun pitäisi saada parempaa vessapaperia. He perustelivat vessapaperin parantamista sillä, että nykyinen paperi oli todella ohutta ja sitä ei ollut mukava käyttää. He liimasivat julisteeseen palan vessapaperia ja kirjoittivat sen alle tekstin: "Siitä näkee jo läpi, katso vaikka!". Teksti oli selkeästi luettavissa, koska vessapaperi oli niin ohutta, että siitä näki läpi. Työllä vedottiin järkeen ja se vetosi huumorin avulla tunteeseen. Työ oli lasten tekemä, mikä vaikutti työn olemukseen.



Filosofian lähteitä oppimisen tueksi

Filory ry (2018). Opas ajatteluun: Filosofiaa lasten kanssa. Helsinki: Kehittämiskeskus Opinkirjo. <https://filory.fi/materiaalit/opas-ajatteluun-filosofiaa-lasten-kanssa/>

Gregory, M. (2010). Filosofiaa lapsille & nuorille. Käytännön käsikirja. Suom. Jarkko S. Tuusvuori. Tampere: niin & näin.

Tomperi, T. & Juuso, H. (toim.) (2008). Sokrates koulussa. Itsenäisen ja yhteisöllisen ajattelun edistäminen koulussa. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura ry.

Yrittäjyys ja talouden kiertokulku

Pedagoginen tavoite

Tehtävissä tarkastellaan yrittäjyyttä ja talouden kiertokulkua kulkien ideasta kaupungin menestykseksi. Keskeisenä tavoitteena on tuoda esille, miten yrittäjyys voi toimia yhteiskunnallisen vaikuttamisen työkaluna.

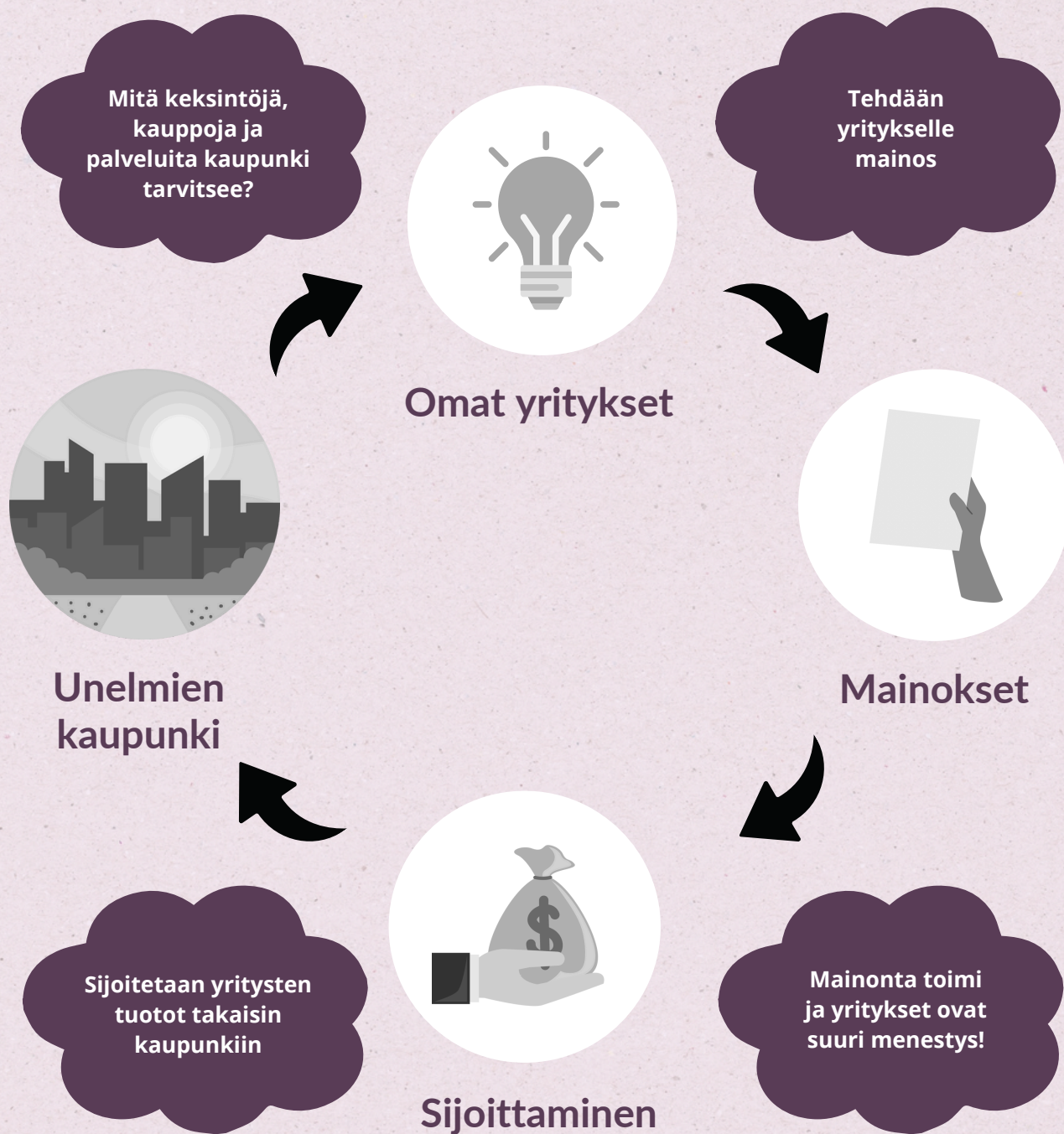
Yhteenveto

Lapset tutustuvat yrittäjyyteen, mainontaan ja kestävään sijoittamiseen monivaiheisen leikin kautta. Vaiheet toimivat myös yksittäisinä tehtävinä. Aluksi pohditaan, millaisia yrityksiä unelmien tulevaisuuden kaupunki tarvitsee. Seuraavaksi yritysidea viedään pidemmälle laatimalla mainokset omille yrityksille. Lopuksi sijoitetaan leikkimielisesti mainonnan avulla saatuja menestyksekkäitä yritystuottoja takaisin kaupunkiin.

On hauskaa miettiä yhdessä, mihin kaupungissa olisi tärkeää sijoittaa!



Tehtävien vaiheiden tiivistelmä



Tehtävä 1

Unelmien innovaatio: Yritysidean luominen

Pedagoginen tavoite

Tehtävän tavoitteena on kasvattaa lasten myönteistä asennetta yrittämistä kohtaan sekä kehittää heidän ongelmanratkaisutaitojaan. Lapset pääsevät keksimään oman yritysidean, jonka myötä he oppivat yrittäjyyden perusteita ja taitoja keksimällä ratkaisuja ihmisten erinäisiin tarpeisiin. Aiheiden pohdiskelu ohjaa heitä siten ymmärtämään paremmin yrittäjyyden merkitystä yhteiskunnassa ja sen roolia kestävämmän tulevaisuuden rakentamisessa. Tehtävän toteutuksessa on keskeistä tukea lasten omia ideoita. Tuen ja ohjaamisen avulla lapsi oppii siten luottamaan omiin kykyihinsä ja tuntemaan vahvuuksiaan.

Virittäytyminen tehtävään

Ennen tehtävää lasten kanssa on tärkeää pohtia, mitä eri tarpeita ihmisillä on, ja miten näitä tarpeita voidaan täyttää. Tämä ohjaa lapsia ongelmalähteen lähestymistavan kautta selvittämään oman unelmiensa kaupungin tarpeita. Voit käyttää apuna esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

“Heräät aamulla ja sinulla on taikavoimia, joiden avulla voit muuttaa oman kaupunkisi yrityksiä tai tuoda sinne jotain aivan uutta. Mitä keksintöjä, hittituotteita, kauppoja tai palveluja unelmien kaupunkiin tulee? Mitä ihmiset tarvitsevat ja miksi? Mitä itse toivot siellä olevan? Minkälainen yritys saisi hymyn huulille?”

Lasten yhteiset ideat kerätään listaan tai miellekarttaan. Halutessanne voitte rakentaa yhteisen interaktiivisen miellekartan, johon ohjaaja listaa kategorioita, joihin lapset lisäävät mahdollisimman monta aiheita tai tarvetta kuten esimerkiksi kauppa- ja palvelualat, viestintä, liikenne, ympäristö, rakentaminen ja teollisuus. Virittelyn aikana voi myös tutustua lasten yrittäjyysmahdollisuuksiin tutustumalla 4H-yrittäjyyteen.

Tehtävän vaiheet

Valitaan yksi oma yritys, joka tuottaa kaupungissa keksinnön, tuotteen tai palvelun vastaamaan unelmien kaupungin tarpeisiin. Lapset voivat käyttää luovuuttaan vapaasti. Yritys voi olla hullunkurinen eikä sen tarvitse seurata maailman lakeja. Mikäli lapsi ei itse keksi mitään, voi ohjaaja auttaa lasta löytämään itselleen sopivan aiheen. Tehtävässä on tarkoitus innostaa keksimään ja innovoimaan uutta.

1. Oman yritysideoinnin ideointi

Pohtikaa aluksi yritysten rakentamisen pääpiirteitä. Näitä ovat esimerkiksi niiden tavoitteet, tarpeellisuus sekä tarjoamat tavarat, palvelut tai keksinnöt. Tämän jälkeen lapsille annetaan mahdollisuus oman yritysideoinnin ideointiin. Tehtävän suorittamisen tukena voidaan käyttää oppaan liitteenä löytyvää Oma yritys -harjoitustehtävää. Halutessaan lapsi voi myös piirtää itse kuvan ideastaan. Tehtävän aikana lapset pohtivat vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

- *Mikä on yrityksen nimi?*
- *Mitä yritys tuottaa tai tekee?*
- *Minkä takia yritystä tarvitaan?*

3. Yritysten laittaminen kaupunkiin

Lapsille voi tehdä kaupungin pohjan piirtämällä, heijastamalla taululle kaupunkimaiseman tai käyttämällä kaupunkimattoa, jonne lapset voivat lisätä oman yrityksensä sijainnin. Pikkuhiljaa kaupunki täyttyy kaupoista, palveluista ja keksinnöistä. Tällä tavoin lapset saavat tuotoksensa myös muiden nähtäville.

4. Yritysten esittely

Tehtävän lopuksi lapset pääsevät esittelemään toisilleen minkälaisia keksintöjä, innovaatioita, tavaroita ja palveluita heidän yrityksensä tuo tulevaisuuden kaupunkiin.

Huomioitavaa

Aivoriihi-sessiota voidaan soveltaa aivoriihi-kirjoitukseksi, jossa ideoinnin sijaan ideoita kirjoitetaan ylös paperille tai digitaaliselle alustalle. Perinteisesti tarkoitus on jakaa ryhmä pienempiin ryhmiin, joissa jokainen kirjoittaa aluksi kolme ideaa paperille. Seuraavaksi jaetaan paperit seuraavalle ryhmäläiselle, joka lisää listaan kolme uutta ideaa. Prosessi jatkuu, kunnes kaikkien ideat on käyty läpi ja paperit täyttyvät ideoista. Lopuksi voit järjestää keskustelun ja yhteenvedon kaikkien ideoista.

Nuorempien lasten kohdalla yritysideoinnista voidaan tehdä yksinkertaisempi siten, että lapsi voi keskittyä miettimään, mitä yritys tekee ja mikä sen nimi on. Tehtävää voi soveltaa myös pienemmille lapsille. Tällöin kirjoittamisen sijaan voidaan esimerkiksi keskittyä piirtämään oma idea yrityksen toiminnasta ja sen käyttötavasta.

Esimerkkejä lasten keksimistä yrityksistä tiedeleirillä

“Jos valmistettaisiin sellaisia pilviä, jotka voisi soittaa paikalle, kun haluaisi matkustaa kaverin luokse. Pilvi tulisi heti paikalla ja voisi hypätä sen kyytiin. Tai sitten niin, että suihkuttaisi sen taskuun mahtuvalla suihkepullolla. Yhdellä suihkauksella tulis pilvi yhdelle ja ja useammalla usealle. Silloin ei tarvittaisi autotallejakaan.”

“Haluaisin oman yrityksen liittyvän jotenkin eläimiin. Sellainen laite, joka mahdollistaisi kissojen kanssa puhumisen olisi huippu! Tästä keksinnöstä teen yrityksen kaupunkiin. Yrityksen nimeksi tulee: Kissapuhelin Oy. Se valmistaa laitteita, jotka mahdollistavat ihmisten ja kissojen välisen puhumisen. Tätä yritystä tarvitaan, koska kissojen kanssa olisi mahtavaa jutella samalla tavalla niin kuin muiden ihmisten kanssa.”

Harjoitustehtävä

Oma yritys

Yritykseni nimi:

Mitä yritykseni tekee:

Mihin yritystäni tarvitaan:

Keksi oma yritys

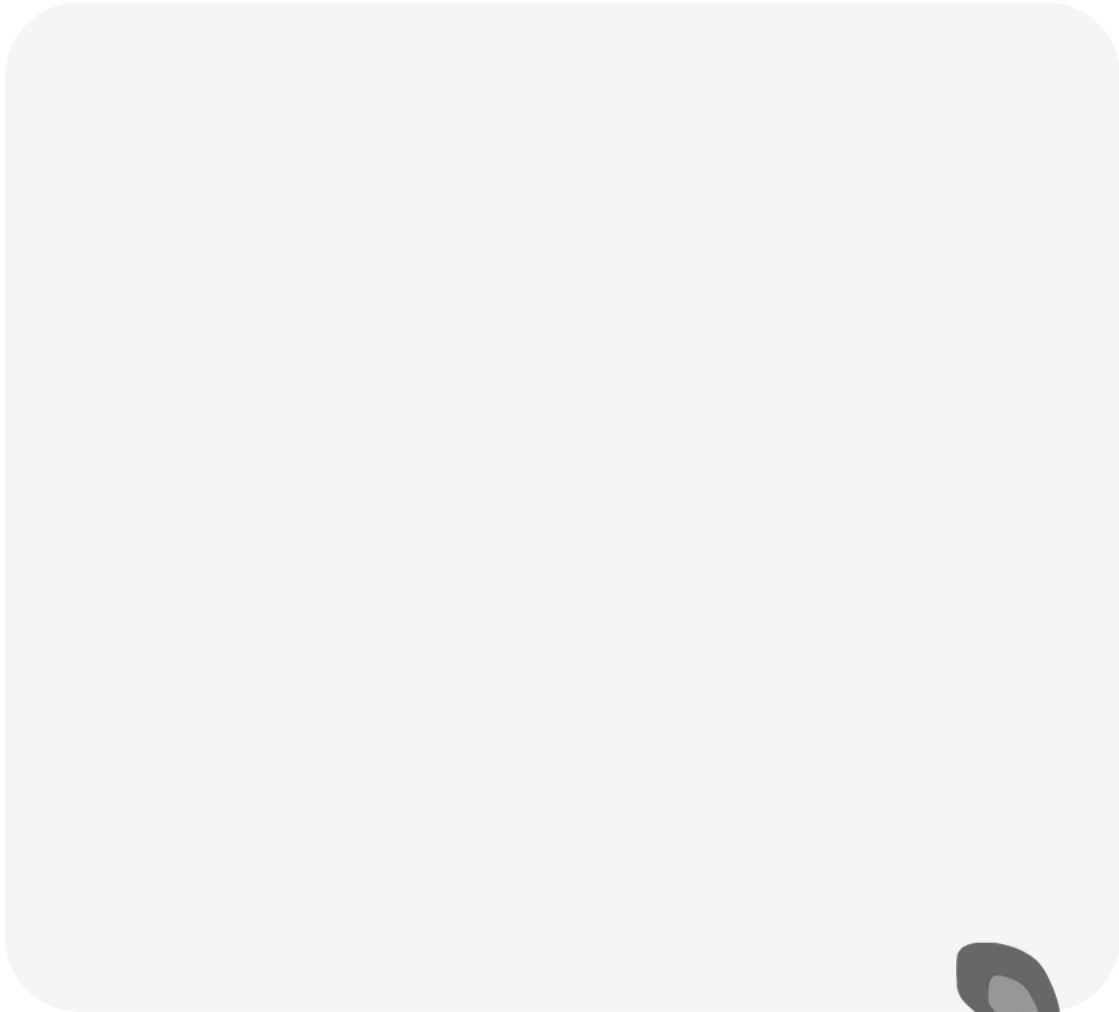
Luo oma yritysidea
esimerkkikysymysten pohjalta.



Tulostettava
tehtävä

Harjoitustehtävä

Oma yritys



Piirrä oma yritys

Piirrä oma yritysideasi tälle
pohjalle.



Tehtävä 2

Mainosjuliste

Materiaalit

Tehtävään soveltuvat materiaaliksi sanoma-, sarjakuva- ja aikakauslehdet, kartonki, paperi sekä askarteluvälineet kuten sakset, liimat, värikynät ja tussit. Halutessa voit käyttää muitakin materiaaleja, kuten askartelupapereja, kangasta, narua, valokuvia tai erinäisiä luonnonmateriaaleja.

Pedagoginen tavoite

Tavoitteena on harjoitella lasten medialukutaitoja sekä rohkaista mielikuvituksen käyttöön ja kuvalliseen ilmaisuun. Työssä tutustutaan myös mainoksiin vaikuttamisen välineinä. Tehtävä syventää aikaisemmassa tehtävässä tuettua yritteliäisyyttä. Aiemmat ideat muutetaan toiminnaksi ja harjoitetaan hausalla tavalla yrittämisen valmiuksia, kuten rohkeutta, luovuutta, tavoitteellisuutta ja mahdollisuuksien hahmottamista. Tehtävässä voidaan myös tutustuttaa lapsia kierrättämiseen uusiokäyttämällä vanhoja lehtiä tai mahdollisesti muita jätte, romu tai hylkiö materiaaleja, kuten pahvipakkauksia tai kierrätykseen meneviä papereita.

Virittäytyminen tehtävään

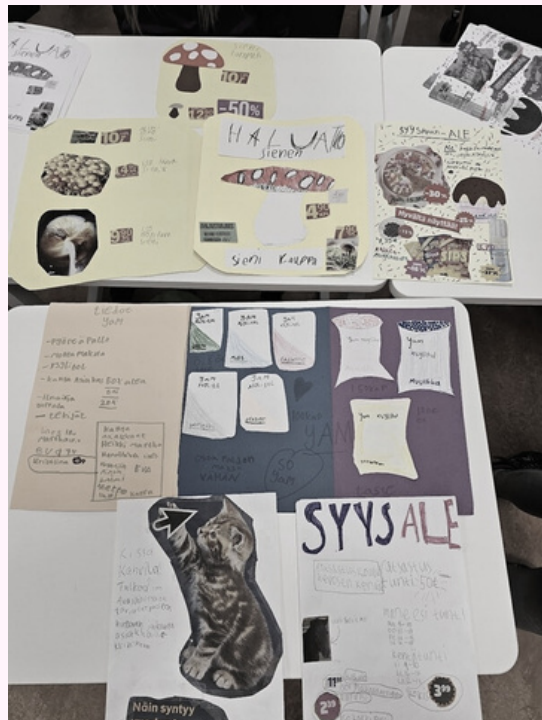
Tehtävän aluksi tutustutaan erilaisiin mainoksiin ja harjoitellaan mediakriittisyyttä ottamalla huomioon mainosten luonne tavoitteenmukaisena viestintänä. Voit heijastaa taululle tai ripustaa esiteltäväksi erilaisia mainoksia, joita lapset vertailevat keskenään. Vertailussa kiinnitetään huomiota erityisesti siihen, mitä ominaispiirteitä mainoksilla on. Näitä voivat olla esimerkiksi mainosten nimi, kuvituskuva, logo tai iskulauseet. Pohtikaa yhdessä myös seuraavia kysymyksiä:

Mitä mainokset ovat? Missä niitä voi nähdä? Mikä mainosten tehtävä on? Minkälaisen mainoksen muistat helposti?

Tehtävän ohjeet

Mainos ideoidaan ja askarrellaan kartongille käyttäen avuksi lehtileikkeitä. Luodussa mainoksessa tulisi esiintyä ainakin kuva/logo sekä mainostettavan yrityksen tai esineen nimi. Tehtävän voi toteuttaa ryhmätehtävänä tai yksilötehtävänä. Lapsia ohjeistetaan leikkaamaan ja liimaamaan lehdistä kuvia, sanoja tai lauseita ja muodostamaan niistä mainos omalle yritykselle tai esineelle. Auta tarvittaessa lapsia löytämään kullekin sopivia kuvituksia, sloganeja, ilmaisuja tai sanoja lehdistä. Mikäli lehdet repeävät helposti, on myös hyvä leikata kuvia valmiiksi, jolloin lapset voivat ottaa vapaavalintaisesti mieluisia kuvia tai iskulauseita. Tarvittaessa on hyvä myös auttaa kirjoittamisessa. Halutessaan lapset voivat itse piirtää ja askarrella mainoksen ilman lehtiä. Vain luovuus on rajana!

Mainokset ripustetaan lopuksi seinälle kasattavaan mainosikkunaan, jossa lapset voivat tutustua toistensa teoksiin.



Tehtävä 3

Tuottojen sijoittaminen

Pedagoginen tavoite

Tehtävä opettaa lapsille vastuullista rahankäyttöä, mikä korostuu silloin, kun valitaan sijoituskohteita. Samalla lapset oppivat budjetointia ja rahanhallintaa. Koska rahaa on kaikilla käytössään vain rajoitettu määrä, se saa lapset puntaroimaan eri sijoituskohteiden merkityksiä ja tärkeyttä: kannattaako sijoittaa enemmän rahaa sairaaloihin vai kouluihin? Koska tehtävä tehdään yhdessä, opitaan tiimityöskentelytaitoja. Tehtävän avulla voidaan myös opettaa kestävä kehitystä, julkisen talouden perusteita, ja sitä miten raha liikkuu yhteiskunnassa. Lasten aiemmin keksimät yritykset osuvine mainoksineen tuottavat unelmien kaupungille (vero)tuloja, mitkä sijoitetaan takaisin yhteiskunnan julkisiin palveluihin.

Virittäytyminen tehtävään

Valmiiden mainosten jälkeen palataan takaisin kaupunkiin, jonka kassaan uudet yritykset ovat tuoneet tuloja! Lapset laittavat siis kaupungin rahastonhoitajien saappaat jalkaan ja sijoittavat leikin avulla rahaa unelmien kaupungin julkisiin sijoituskohteisiin. Tässä leikissä päästään pohtimaan, mitkä kaupungin tarjoamista palveluista ovat lapsille tärkeimpiä.

- *Millaisia palveluita kaupunki tarjoaa (luonto, julkinen liikenne, talot, sairaalat, koulut, vapaa-aika)?*
- *Kuinka tärkeitä ne ovat?*
- *Mistä rahoitus tulee? Kuka maksaa koulut, tiet, bussit tai vaikka sairaalan?*
- *Mikä on vero?*
- *Maksavatko myös lapset veroja?*

Verot ovat rahaa, jota ihmiset ja yritykset maksavat yhteiseen kassaan esimerkiksi valtiolle tai kunnalle. Kunta tarkoittaa esimerkiksi kaupunkia, jossa asut. Verot käytetään erilaisten asioiden kuten koulujen ja sairaaloiden rahoittamiseen. Lapset eivät maksa veroja samalla tavalla kuin aikuiset, jos he eivät käy esimerkiksi töissä tai omista yrityksiä. Mutta lapset maksavat veroja esimerkiksi silloin, kun ostavat jotain kaupasta, kuten karkkia tai leluja. Tuotteiden hintaan sisältyy usein vero, jota kutsutaan arvonlisäveroksi (ALV). Se on osa tavarain hintaa, joka menee valtiolle "yhteiseen kassaan".

Tehtävän vaiheet

1. Sijoituskohteiden ideointi

Tee kuusi sijoituspaikkaa eri kohteille Näitä voivat olla esimerkiksi

- Luonnon ylläpitäminen (metsät, puistot)
- Kulkuvälineet (linja-autot, junat)
- Talot (esim. kerrostalot)
- Sairaalat
- Koulut ja päiväkodit
- Vapaa-ajan viihde (urheiluhallit, kirjastot, museot yms.)

2. Rahan jakaminen

Jaa lapsille leikkirahaa esim. antamalla yhdelle lapselle yhden kappaleen jokaista leikkirahaa: 500€, 200€, 100€, 50€, 20€, 10€, 5€. Kerro, että he voivat sijoittaa rahat haluamiinsa kohteisiin. Lapset voivat myös itse askarrella unelmiensa kaupungin kassaan rahat.

Onneksi olkoon! Mainonta toimi ja yrityksenne olivat suuri menestys! Ne tuottivat paljon rahaa kaupungille, minkä seurauksena unelmien kaupungin kassa on täynnä rahaa ja teidän tulee päättää mihin nämä rahat käytetään! Mikä olisi sinun mielestäsi tärkein säilyttää ja lempisijoituskohteesi? Entä toiseksi tärkein jne.?



Lasten suusta:
"Me sijoitettiin eniten
sairaalaan ja luontoon
ja vähiten
kulkuvälineisiin."

3. Lopputulosten käsittely

Sijoittamisen jälkeen tuotot lasketaan ja esitellään. Kannattaa varata aikaa keskustelulle, jossa pohditaan valintoja. Jos tehtävän toteuttaa useammalle ryhmälle, kukin ryhmä esittelee omat sijoituskohteensa, mikä voi tuoda mielenkiintoisia näkökulmia loppukeskusteluun:

Miksi sijoititte rahaa näihin asioihin? Miksi esimerkiksi eniten rahaa saanut asia oli monelle merkittävä? Onko vähiten rahaa saanut mielestäsi vähiten tärkeä, ja miksi näin on?