

Parlamentti-simulaation ohjaajan opas

Johdanto

Tässä ohjeistuksessa kuvatussa simulaatiopelissä keskitytään Euroopan parlamentin sisäiseen toimintaan. Pelaajat oppivat, miten EU:n lainsäädäntöä laaditaan ja mitkä sidosryhmät osallistuvat menettelyyn.

Pelaajat oppivat, miten Euroopan unionin lainsäädäntöä ja tulevaisuutta luodaan. He oppivat liittoutumien muodostamisesta, neuvottelusta eri instituutioiden kanssa sekä viestinnästä tiedotusvälineiden kanssa. Pelissä simuloidaan paineistettuja ympäristöjä, jotka muistuttavat todellisia Euroopan parlamentin jäsenten tilanteita. Pelaajien on kerättävä tietoa alan asiantuntijoilta ja muilta sidosryhmiltä sekä valittava niistä tärkeimmät. Heidän on tehtävä nopeita päätöksiä ja käytettävä viestintätaitojaan ollessaan mukana poliittisissa keskusteluissa. Koko pelin ajan heidän on tehtävä yhteistyötä ja haastettava itsensä, jos he haluavat tehdä päätöksiä, jotka ovat Euroopan kansalaisten etujen mukaisia. He oppivat, että he eivät voi toimia vain omien mielipiteidensä perusteella, vaan heidän on otettava huomioon muiden mielipiteet, jotta he pääsevät tyydyttävään lopputulokseen.

Yleensä peliä pelataan Euroopan parlamentin vierailun aikana. Alkuperäinen pelisessio kestää 2 ½ tuntia, ja se on tarkoitettu 15-18 -vuotiaille opiskelijoille. Tässä kuvattu simulaatiopeli on sovellus alkuperäisestä pelistä. Sitä voidaan pelata kouluissa, yliopistoissa, nuorisokeskuksissa tai osana nuorisoryhmien kokouksia.

Parlamentti-pelissä osallistujat:

- 1) kehittävät strategista ajatteluaan keskustelemalla ja päättämällä tavoitteista sekä muotoilemalla päätöslausemia
- 2) oppivat ratkaisemaan monimutkaisia kysymyksiä
- 3) kehittävät taitojaan innovatiiviseen ongelmanratkaisuun
- 4) oppivat diplomaattista kielitaitoa
- 5) tutustuvat EU:n päätöksenteko- ja lainsäädäntöprosessiin

Pelaajien määrä: 8-30

Pituus: Pelin kesto: Kolme 2 tunnin pelisessiota

Tämä ohjekokonaisuus kehitettiin FACT-hankkeessa (2023-2024), jota rahoittaa Euroopan komission CERV-ohjelma: Kansalaiset, tasa-arvo, oikeudet ja arvot.

EU:n tausta

Euroopan unioni (EU) on ainutlaatuinen taloudellinen ja poliittinen unioni, johon kuuluu 27 Euroopan maata. Ne työskentelevät yhdessä parantaakseen ihmisten elämää Euroopassa ja myös Euroopan ulkopuolella.

EU on työskennellyt kansalaistensa rauhan, vaurauden ja hyvinvoinnin puolesta yli 60 vuoden ajan. Kuudesta perustajavaltiosta - eli jäsenvaltiosta - 1950-luvulla on kasvanut 27 maan unioni, jossa asuu lähes 450 miljoonaa ihmistä. Sodanjälkeisen Euroopan elintason kohottamiseen tähtäävänä taloushankkeena alkanut hanke on johtanut maailman suurimman yhtenäismarkkina-alueen luomiseen, jossa ihmiset, tavarat, palvelut ja raha voivat liikkua vapaasti. Vuosikymmenten kuluessa EU on laajentanut toiminta-alaansa aloille, joilla maiden välinen yhteistyö tuottaa parempia tuloksia. EU:hun kuuluvat maat uskovat, että yhteistyöllä ne ovat vahvempia ja pystyvät paremmin vastaamaan nykypäivän suuriin haasteisiin, kuten COVID-19:ään, ilmastonmuutokseen ja yhteiskunnan digitaaliseen muutokseen.

Euroopan unionin jäsenvaltiot harjoittavat yhteistä ulko- ja turvallisuuspolitiikkaa. Jäsenvaltiot ovat vastuussa omasta ulkopolitiikastaan, mutta ne noudattavat EU:ssa yhteisesti tehtyjä päätöksiä. Yhteisen ulkopolitiikan tavoitteita ovat muun muassa turvallisuus, rauha ja ihmisoikeudet. EU pyrkii neuvoo-antavaan diplomatiaan, mutta se voi tarvittaessa myös määrätä pakotteita (esimerkiksi Pohjois-Korealle ja Venäjälle). Ulkopolitiikan päälinjat vedetään Eurooppa-neuvostossa. Päätökset edellyttävät kaikkien EU-maiden hyväksyntää.

Joskus EU voi tuntua etäiseltä tavallisille ihmisille. Euroopan kansalaiselle EU on kuitenkin läsnä lähes kaikissa jokapäiväisissä päätöksissä ja toimissa. On tärkeää, että kansalaiset ymmärtävät poliittisen päätöksentekoprosessia ja vaikuttamisen perusmekanismeja. Ymmärrys on tie aktiiviseksi kansalaiseksi ja askel ulos yksilöllisyyden piiristä: se mahdollistaa toimimisen, osallistumisen ja vaikuttamisen eri yhteisöissä ja yhteiskunnassa. Päivittäin jokainen tekee päätöksiä, jotka vaikuttavat omaan ja muiden elämään. Kun ihmiset tulevat tietoisiksi päätöksentekoprosessista, he pystyvät puhumaan haluamiensa asioiden puolesta, turvaamaan omat oikeutensa ja vaikuttamaan päätöksentekijöihin.

Poliittinen päätöksenteko EU:ssa

Poliittinen päätöksenteko on prosessi, jossa ideoiden ja suunnitelmien kehittäminen pannaan täytäntöön lainsäädäntöprosessin avulla.

Euroopan unionin päätöksenteko tapahtuu neljässä toimielimessä:

- Euroopan komissio
- Euroopan parlamentti
- Ministerineuvosto
- Euroopan unionin tuomioistuin.

Euroopan komissio koostuu 28 komissaarista, yksi kustakin EU-maasta. Euroopan komissio ehdottaa uutta lainsäädäntöä, toimii toimeenpanevana elimenä ja valvoo sopimusten noudattamista. Se myös edustaa EU:ta kansainvälisellä tasolla.

Euroopan parlamentti valitaan vaaleilla edustamaan Euroopan unionin kansalaisia. Se käyttää lainsäädäntövaltaa yhdessä Eurooppa-neuvoston kanssa (esimerkiksi hyväksyy ja muuttaa lainsäädäntöehdotuksia), päättää EU:n talousarviosta ja valvoo EU:n elinten toimintaa. Parlamentissa on yli 700 jäsentä (tunnetaan myös nimellä mepit), 7 poliittista ryhmää ja myös riippumattomia jäseniä.

Ministerineuvostossa on yksi ministeri kustakin EU-maasta. Puheenjohtajuus vaihtuu puolivuositain. Neuvosto päättää EU:n lainsäädännöstä ja talousarviosta yhdessä Euroopan parlamentin kanssa. Se vastaa myös EU:n ulko- ja turvallisuuspolitiikasta.

Yhteisöjen tuomioistuin varmistaa, että EU:n lainsäädäntöä tulkitaan ja sovelletaan samalla tavalla kaikissa EU-maissa: se varmistaa, että maat ja EU:n toimielimet noudattavat EU:n lainsäädäntöä. Tietyissä olosuhteissa yksityishenkilöt, yritykset ja järjestöt voivat myös ryhtyä toimiin EU:n toimielintä vastaan, jos he katsovat sen loukanneen heidän oikeuksiaan. Joka neljäs vuosi järjestetään EU:n huippukokous. Kaikki valtioiden päämiehet kokoontuvat huippukokoukseen ja määrittelevät Euroopan unionin yleiset poliittiset suuntaviivat.

Miksi oppia EU:sta roolipelin avulla?

Lainsäädäntömenettely on varsin monimutkainen ja vaikeasti hahmotettava. Monimutkaisia toimintoja on vaikea sisällyttää luento- tai edes paksuun kirjaan. Simulaatio tarjoaa mahdollisuuden harjoitella taitojaan tosielämän kontekstissa. Se voi auttaa osallistujia kiinnostumaan ja osallistumaan enemmän, ei vain oppimaan aiheesta, vaan myös oppimaan yhdistämään tietoa toimintaan. Se on hyvä tapa kehittää kaikenlaisia taitoja, kuten vaihtoehtojen tutkimista, luovien ratkaisujen etsimistä, viestintä- ja ongelmanratkaisutaitoja sekä tiimityöskentelyä.

Tutkimukset osoittavat, että roolileikit tai simulaatiot:

- lisäävät empatiaa
- antavat osallistujille mieleenpainuvan oppimiskokemuksen
- lisäävät motivaatiota ja itsetuntoa
- lisäävät itseluottamusta ja osaamista aiheeseen liittyen
- parantavat viestintätaitoja.

Simulaatiot ja roolileikit ovat myös hauskoja. Osallistujat kehittävät taitoja, joita he eivät tienneet omaavansa. He oppivat myös hienovaraisempia taitoja, kuten miten pukeutua asianmukaisesti ammatillisessa ympäristössä ja tutustua diplomaattisiin tapoihin ja kieleen. He oppivat vakuuttamaan muut hyvin perustelluilla argumenteilla ja käyttämään tätä tietoa tarkistusten kirjoittamisessa.

Tiivistettynä roolipelaaminen on harjoittelua tosielämän tilanteita varten.

Parlamentti-pelin pelaaminen

Parlamentti-peli on peli, joka simuloi "tavallista lainsäädäntömenettelyä" Euroopan parlamentissa. Peli paljastaa lainsäädäntöprosessin koko laajuuden aina eturyhmien kuulemisesta ja liittoutumien muodostamisesta neuvotteluihin muiden toimielinten kanssa ja tiedotusvälineille puhumiseen. Pelissä pelaajat saavat selville, miten parlamentti toimii ja miten lakeja laaditaan. He pääsevät astumaan Euroopan parlamentin jäsenen asemaan.

Tavanomaisessa lainsäädäntömenettelyssä on kaksi tai kolme käsittelyä. Jotta laki voidaan hyväksyä, Euroopan parlamentin ja neuvoston on päästävä yhteisymmärrykseen yhteisestä

tekstistä. Yhteisymmärrykseen pääseminen ei ole aina helppoa. Siksi on olemassa menettely, johon kuuluu enintään kolme vaihetta. Näitä kutsutaan käsittelyiksi.

Tosielämässä prosessi etenee kolmen vaiheen kautta.

Vaihe 1: Sekä neuvosto että Euroopan parlamentti tarkastelevat komission ehdotusta. Lausunnon antamista varten niiden on kerättävä paljon tietoa. Sitten parlamentti ja neuvosto äänestävät ehdotuksesta ensimmäisen kerran erikseen. Tätä kutsutaan **1. käsittelyksi**.

Vaihe 2: Jos osapuolet eivät ole täysin samaa mieltä (näin voi usein käydä), he siirtyvät toiseen vaiheeseen. Tässä vaiheessa he tarkastelevat mahdollisia kompromisseja. Työryhmä ja komitea kokoontuvat uudelleen. Tämän vaiheen lopussa neuvosto ja parlamentti äänestävät ehdotetusta tekstistä toisen kerran. Tätä kutsutaan **toiseksi käsittelyksi**.

Vaihe 3: Jos osapuolet eivät toisen käsittelyn jälkeen pääse yhteisymmärrykseen yhteisestä tekstistä, niillä on vielä yksi mahdollisuus: perustetaan sovittelukomitea etsimään mahdollista ratkaisua. Sovittelukokouksessa Euroopan parlamentin ja neuvoston edustajat istuvat yhdessä etsimässä kompromissia. Jos tässä yhteydessä ei päästä sopimukseen, lakiehdotus hylätään.

Prosessi

Pelin yleinen rakenne

Parlamentti -peli simuloi edellä esitettyjä vaihteita. Pää tavoitteena on saada muut pelaajaryhmät äänestämään oman poliittisen ryhmän ehdotuksen puolesta. Peli etenee seuraavien vaiheiden kautta.

1. Pelaajat jaetaan fiktiivisiin poliittisiin ryhmiin
2. Tämän jälkeen ryhmät jaetaan kahteen erilliseen ryhmään komiteoiden muodostamiseksi
3. Ryhmät saavat tutkittavakseen fiktiivisiä tapauksia. Ryhmän jäsenet valitsevat asian, jota he haluavat puolustaa
4. Ryhmät laativat manifestin
5. Tämän jälkeen he tekevät poliittisen ehdotuksen, jonka he haluaisivat parlamentin hyväksyvän
6. He pitävät puheen muiden poliittisten ryhmien (kanssapelaajien) edessä, jossa he kertovat ryhmän kannan ehdotukseen
7. Puheenvuoron päätteeksi pelaajat äänestävät, mikä poliittinen ryhmä puolusti asiaansa vakuuttavimmin.

Peli koostuu kolmesta kahden tunnin pelisessiosta.

- **1. istunto:** Tavoitteiden asettelu. Pelaajille esitellään Euroopan parlamentin aihekohtaiset valiokunnat ja heidät jaetaan ryhmiin.
- **2. istunto:** **Opintojakso valitun teemakomission aiheista.**
- **3. istunto:** Simulaatio.

Seuraavassa on joitakin ehdotuksia siitä, miten simulaatio voidaan rakentaa. Rakennetta voidaan mukauttaa ryhmän tarpeiden mukaan.

Ohjeet kouluttajille

1. istunto

On tärkeää, että kaikki pelaajat tuntevat olonsa turvalliseksi ja tervetulleeksi. Jos on osallistujia, jotka eivät tunne toisiaan etukäteen, varaa kaikille aikaa tutustua toisiinsa. Varaa runsaasti aikaa lämmittelyyn ensimmäisellä kokoontumiskerralla.

Käy läpi pelin tavoitteet ja säännöt. Selitä peli vaihe vaiheelta ja anna aikaa kysymyksille ja keskustelulle. Monet ihmiset tuntevat olonsa turvallisemmaksi, kun he astuvat tuntemattomaan maastoon, jos he tietävät, mitä joka vaiheessa tapahtuu. Onnittele heitä siitä, että he ovat mukana tässä tärkeässä prosessissa.

Esimerkki ensimmäisen istunnon rakenteesta:

- 10 min: Tervetuloa ja esittely
- 15 min: Pelin tavoite, taustatietoa hankkeesta
- 30 min: Tutustumisleikit
- 5 min: Tauko
- 15 min: EU: rakenne, menettelyt, EU:n lainsäädäntöprosessi
- 15 min: Pelin vaiheet
- 10 min: Jakautuminen ryhmiin ja komiteoihin
- 10 min: Tutustuminen ryhmän jäseniin ja keisseihin
- 10 min: Lopetus

Jaa pelaajat neljään (kuvitteelliseen) poliittiseen ryhmään:

1. Euroopan solidaarisuusryhmä

Keskeinen ajatus: Ryhmän päätavoite on valtion hyvinvointi. Se kannattaa valtion väliintuloa julkisten palvelujen ja rahoituksen tarjoajana.

2. Euroopan ekologian työryhmä

Keskeinen ajatus: Tämä ryhmä ajaa pääasiassa ympäristönsuojelua, mutta kampanjoi myös sosiaalisen oikeudenmukaisuuden ja vapauden puolesta.

3. European Liberty Group

Keskeinen ajatus: Liberty-ryhmä uskoo yksilön vastuuseen ja markkinamekanismiin. Se kannattaa vapaata yrittäjyyttä ja kilpailua ja vastustaa valtion puuttumista asiaan.

4. Eurooppalainen perinne -ryhmä

Keskeinen politiikka: Se uskoo yhteiskuntaan, jossa valtion väliintulo ja yksityinen aloitteellisuus on pidettävä tasapainossa ja jossa lainsäädännön tavoitteet ovat realistisia ja täytäntöönpano joustavaa.

Kun nämä ryhmät on muodostettu, pyydä kutakin ryhmää jakautumaan kahteen erilliseen ryhmään, jotta ne voivat muodostaa komiteoita. Antakaa sitten kullekin komitealle kuvitteellinen tapaus tutkittavaksi.

Tapaus 1: Ympäristökomitea - vesiensuojelun yhteisvastuuta koskeva direktiivi

Ilmastonmuutoksen vuoksi Euroopan vedensaanti on ollut epätasapainossa. Jäsenvaltiot ovat päättäneet yhdistää voimavaransa rakentamalla vesiputken koko EU:n alueelle. Vaikka sen rakentaminen on jo aloitettu, viimeisimmät tutkimukset osoittavat, että vesihuollossa on edelleen 30 % vaje. Komissio ehdottaa tätä vesihuoltoa koskevaa toimintasuunnitelmaa, vesialan solidaarisuusdirektiiviä.

Tapaus 2: Kansalaisvapauksien komitea - Henkilötunnistusedirektiivi

Euroopassa käytetään jo mikrosiruja terveyteen, tunnistamiseen ja turvallisuuteen liittyvistä syistä. Joidenkin mielestä tästä tunnistusteknologiasta on paljon hyötyä, kun taas toisten mielestä se on täysin tuomittavaa.

Euroopan komissio katsoo, että istutettujen sirujen käyttöä on tulevaisuudessa säänneltävä, jotta voidaan turvata yksilöiden perusoikeudet ja rajoittaa niiden mahdollista väärinkäyttöä.

On suositeltavaa, että ensimmäinen pelisessio käytetään lähinnä lämmittelyyn ja pelaajien jakamiseen ryhmiin. Kun ryhmät/komiteat on muodostettu, ryhmälle annetaan aikaa tutkia heille annettu tapaus. Anna pelaajille aikaa tutustua tapaukseen ja keskustella siitä yhdessä.

Päätä istunto seuraaviin vaiheisiin ja keskusteluun. Miltä ensimmäinen istunto tuntui? Mikä oli helppoa, mikä vaikeaa? Millaisia tunteita teillä on seuraavasta istunnosta?

Vinkki: voit käyttää tätä lausetta, kun toivotat ryhmän tervetulleeksi kokoukseen tai kun aloitat varsinaisen pelin.

"Olette kaikki kokoontuneet tänne tänään Eurooppa-neuvoston ylimääräiseen kokoukseen, jossa laaditaan muutoksia direktiiviehdotuksiin. Nykyinen vesialan solidaarisuutta ja henkilötunnistusta koskeva strategia on kiireellisesti pohdittava uudelleen ja saatettava ajan tasalle. Teemme ehdotuksia näistä asioista, jotta voimme laatia uuden eurooppalaisen lain...."

2. istunto

Toisessa pelisessiossa tutkitaan ryhmille annettuja tapauksia perusteellisemmin. Kyse on tapausta koskevien tosiasioiden ja tukevien tietojen keräämisestä. Todellisessa elämässä parlamentin jäsenten on omaksuttava valtava määrä tietoa lyhyessä ajassa ja kovassa paineessa. Pelaajien on myös tehtävä päätöksiä ja käytettävä viestintätaitojaan kerätäkseen tarvittavat tiedot.

Aloita harjoitus lyhyellä lämmittelyllä. Pyydä sitten pelaajia menemään ryhmiin, joihin heidät jaettiin edellisellä istunnolla. Nyt on aika aloittaa pelaaminen. Kun aloitat varsinaisen pelin, on tärkeää tehdä siirtyminen parlamentin jäsenten rooleihin näkyväksi. Käy läpi alussa annetut ohjeet ja varmista, että käydään läpi kysymykset, joita pelaajilla saattaa olla. Pidä sitten tauko. Voit käyttää mielikuvaharjoitusta saadaksesi pelaajat tilaan. Maalaa kuva Euroopan parlamentin istunnosta. Kerro pelaajille, että he ovat nyt parlamentin jäseniä ja heidän tulee toimia sen mukaisesti.

Esimerkki toisen istunnon rakenteesta:

15 min :Tervetuloivotukset ja johdatus istuntoon, tehtävän selittäminen. Jakautuminen poliittisiin ryhmiin

15 min: Manifestien kirjoittaminen

10 min: Manifestien esittely muille ryhmille

20 min: Toimintaehdotuksen työstäminen

5 min: Tauko

40 min: Ryhmät kirjoittavat toimintaehdotuksen

15 min: Lopetus ja keskustelu

On suositeltavaa, että toinen pelisessio käytetään lähinnä materiaaliin tutustumiseen. Pelaajilla on materiaalipankki ja linkkejä, joita he voivat käyttää tapauksessaan. On tärkeää, että ohjaaja selittää alussa paitsi tavoitteet myös käsitteet: Mikä on manifesti? Mikä on poliittinen ehdotus?

Kannusta ryhmiä yhteistyöhön ja päättämään, kuka kerää mitään tietoja. Kannusta heitä tekemään muistiinpanoja ja päättämään, miten he käsittelevät niitä yhdessä.

Päätä istunto jälleen seuraaviin vaiheisiin ja keskusteluun. Miltä istunto tuntui? Mikä oli helppoa, mikä vaikeaa? Käykää sitten läpi seuraavan istunnon tavoite ja vaiheet.

3. istunto

Kolmas istunto on itse simulaatio. Pelaajat viimeistelevät poliittisen ehdotuksensa, pitävät puheen muiden poliittisten ryhmien edessä ja äänestävät sen jälkeen sitä poliittista ryhmää, joka puolusti asiaansa vakuuttavimmin.

Tässä vaiheessa pitäisi olla jo melko selvää, mitä ryhmät tekevät ja mitä työstävät. On suositeltavaa, että kolmannen istunnon tavoite ja vaiheet käydään perusteellisesti läpi jo toisen istunnon lopussa. Näin kolmas istunto voidaan omistaa varsinaiselle pelille. Pelaajia voidaan ohjeistaa etukäteen pukeutumaan asianmukaisesti ja suhtautumaan pelisessioon vakavasti. Pelaajia pyydetään saapuessaan menemään poliittisten ryhmiensä luo. Heidät toivotetaan virallisesti tervetulleiksi ja heille kerrotaan istunnon aikataulu.

Esimerkki kolmannen istunnon rakenteesta:

5 min: Tervehdyssanat ja päivän aikataulu, poliittiset ryhmät

20 min: Poliittikkaa koskevan ehdotuksen viimeistely

30 min: Puheiden laatiminen ja harjoittelu

5 min: Tauko

20 min: Puheiden päättäminen

25 min: Puheet

15 min: Äänestys

10 min: Lopetus ja keskustelu

Miten tilanne saadaan toden tuntuiseksi?

Käyttäytyminen esitysten ja äänestysten aikana

Ristiin puhuminen virallisissa tilaisuuksissa sekä epäsäännönmukaiset puheenvuorot kokoushuoneessa ovat kiellettyjä. Ottakaa mukaan yksi kannettava tietokone ryhmää kohti. Muodollinen pukeutuminen on suositeltavaa.

Roolit

Päätäkää ryhmän roolit. Kuka tutkii mitäkin aineistoa? Kuka tekee muistiinpanoja? Miten ja mihin muistiinpanot kirjoitetaan ja miten ne kerätään? Kuka esittelee ehdotuksen?

Vinkkejä kouluttajille ja ohjaajille

Kielellinen valmistelu: Suuri osa simulaatiosta liittyy termistöön. Pelaajilla voi olla erilainen tietämys politiikasta, päätöksentekoprosesseista ja EU:sta. On aina suositeltavaa ottaa uusi kieli käyttöön ennen roolipelejä. Yritä tehdä kielestä mahdollisimman ymmärrettävää. Käytä visuaalista materiaalia, sanaluetteloita, selitä vain tarpeellinen, älä mene ylimääräisiin yksityiskohtiin, jotka voivat hämmentää pelaajia.

Ohjeistukset: Anna pelaajille selkeät ohjeet, anna konkreettista tietoa ja riittävästi aikaa valmistautumiseen. Kannusta pelaajia lukemaan EU:ta koskevaa materiaalia jo etukäteen. Varmista, että kaikki osaavat etsiä tietoa.

Käy prosessi läpi tapaamisten yhteydessä. Pelaajat tuntevat olonsa turvallisemmaksi, kun he tietävät, mitä eri vaiheissa tapahtuu. Usein noin puolivälissä prosessi selkeytyy, kun pelaajat alkavat ymmärtämään kokonaisuutta.

Muista, että oppilaiden kyvyt vaihtelevat. Miten voit auttaa niitä, joilla on vaikeuksia, mutta ei kuitenkaan pidättele niitä, jotka lentävät eteenpäin? Tärkeintä on, että alussa tehdään säännöt siitä, miten toisia kohdellaan kunnioittavasti ja miten ryhmä voi tukea toisiaan. Vertaisoppiminen voi olla hyvin vaikuttavaa, jos ryhmä pystyy ottamaan huomioon pelaajien erilaisen tahdin ja hyödyntämään erilaisia taitoja. Kannusta pelaajia auttamaan toisiaan, jos jollakin on vaikeuksia. Anna palautetta ja rohkaise pelaajia antamaan positiivista palautetta toisilleen.

Jotkut oppilaat tarvitsevat enemmän aikaa ymmärtääkseen säännöt. Käytä riittävästi aikaa menettelyjen ja sääntöjen läpikäymiseen. Salli kysymyksiä ja kysy ryhmiltä, mitkä säännöt ja menettelyt ovat heidän mielestään hyödyllisimpiä.

Jälkipurku: On tärkeää, että pelaajilla on mahdollisuus puhua kokemuksistaan, turhautumisista ja onnistumisista. Keskustele siitä, mitä simulaation aikana on tapahtunut tai muuttunut, ja ota aina vastaan heidän kommenttinsa. Mikä toimi hyvin ja mikä ei toiminut niin hyvin? Miten yhteistyö toimi? Millaisia tunteita he kokivat simulaation aikana?

Myös oppimisenäkökulma on tärkeä. Saivatko pelaajat uutta ymmärrystä? Mitä he oppivat ja millaisia taitoja tai ajatuksia he ottavat simulaatiosta mukaansa?

Miten kirjoittaa hyvä manifesti?

Manifestin tarkoituksena on hahmotella keskeiset uskomukset ja innostaa muutokseen. Se on kirjallinen lausunto, jossa hahmotellaan, **mitä henkilö tai ryhmä edustaa ja miten he aikovat saada aikaan muutoksen**. Manifestin avulla ryhmä pyrkii vakuuttamaan muut.

5 askelta manifestin kirjoittamiseen

1. Ole ytimekäs. Manifestin tulisi olla lyhyt ja napakka kokoelma periaatteita, ja sen tulisi *kehottaa toimintaan*. Älä kirjoita tyhjentävää selontekoa kaikista syistä, joiden vuoksi uskot, mitä pitää tehdä.
2. Herätä lukijan/kuuntelijan mielenkiinto. Tee koko kirjoittamisprosessin ajan parhaasi tehdäksesi manifestistasi mahdollisimman mukaansatempaavan. Käytä alliterointia, kuvakieltä ja mielenkiintoisia analogioita.
3. Ajattele yleisöäsi. Pidä mielessä, kenelle ensisijaisesti kirjoitat manifestin.
4. Päätä keskeisistä arvoista. Mieti ensin, mitä asioita haluat tuoda esiin manifestissasi. Mitä haluat saavuttaa sillä? Voit kirjoittaa ne yksinkertaisina bullet pointteina ennen kuin muokkaat ne tekstiksi. Jokaisessa manifestissa pitäisi olla yksinkertainen periaate tai joukko periaatteita, joita kannattaa puolustaa. Muista olla realistinen. Onko se saavutettavissa? Onko se voimissasi saavuttaa se? Milloin haluat saavuttaa sen?
5. Laadi toimintasuunnitelma. Manifestissa on oltava pikemminkin kehoitus toimintaan kuin pelkkiä uskomuksia. Manifestin laatijana sinun on yritettävä vakuuttaa yleisö tekemään muutoksia perustelujesi vuoksi. Anna ihmisille ohjeita siitä, miten he voivat saada aikaan tavoittelemasi muutokset.

Tee sitten poliittinen ehdotus.

Miten kirjoittaa tehokas poliittinen ehdotus?

Politiikkaa koskeva ehdotus on yritys käsitellä tiettyä ongelmaa. Esimerkiksi Parlamentti-pelissä ympäristövaliokunta ehdottaa vesihuoltoa koskevaksi toimintasuunnitelmaksi Water Solidarity -direktiiviä. Hyvässä poliittisessä ehdotuksessa kootaan kaikki tarvittavat tiedot yhteen vakuuttavasti ja tiiviisti. Siinä yksilöidään ongelma, miten se vaikuttaa yksikköön ja esitetään ehdotuksia sen ratkaisemiseksi.

Ennen toimintaehdotuksen laatimista ryhmän on kerättävä tietoja ja faktoja. Heidän on analysoitava ongelma ja kerättävä kaikki sitä tukevat tiedot, jotka ovat sekä uskottavia että ongelman kannalta merkityksellisiä. Faktojen keräämisen jälkeen heidän on täsmennettävä ja määriteltävä tietty ongelma tarkasti. Sitten on määriteltävä, mihin yleisöön se vaikuttaa, ja tarjottava ratkaisuehdotus. On myös mahdollista ja jopa suositeltavaa tarjota vaihtoehtoisia

ratkaisuja. On kuitenkin tärkeää todistaa, että kustakin ratkaisusta on apua, ja tukea tätä kovilla faktoilla.

Miten pitää poliittinen puhe?

Hyvässä poliittisessa puheessa on samat ominaisuudet kuin tavallisessa puheessa: selkeä kieli ja lyhyiden lausumien ja kohtien sarja. On tärkeää tietää, mistä puhuu. Tärkeintä on siis tehdä taustatyötä!

Seuraavassa on muutamia vinkkejä poliittisen puheen kirjoittamiseen:

1. **Ole selvä.** Hahmottele ydinsisältö. Tee se selväksi itsellesi ja kuulijoillesi. Viestisi menee hukkaan, jos et pysty selittämään sitä yksinkertaisella tavalla.
2. **Katso puhetta sellaisen henkilön näkökulmasta, joka ei tiedä aiheesta mitään.** Käytä yksinkertaista puhetta ja analogioita. Vältä mutkittelevaa kieltä ja liikaa poliittista jargonia.
3. **Käytä tarinankerrontaa.** Se tekee siitä henkilökohtaisemman ja helpommin lähestyttävän. Käytä tarinoita ja omakohtaisia kertomuksia, jotta argumentit olisivat helpommin ymmärrettävissä. Esimerkiksi "Naapurini kertoi juuri, ettei hänellä ole pääsyä internetiin".
4. **Älä käytä loukkaavia termejä puheessasi.**
5. **Tue keskeistä väitettä tukevilla argumenteilla** (kaksi riittää) ja liitä mukaan todisteita, joita tukee mielekäs tilasto. "Tämän ja tämän asiantuntijan mukaan...."
6. **Tunnusta vastaväite** ja kerro, miksi ja miten olet eri mieltä: "Tiedän, että vastustajani sanovat, että tämä on liian kallista, mutta näin voimme rahoittaa sen."
7. **Lähetä viestisi nopeasti.** Kiinnitä kuulijoiden huomio, pidä lausunto lyhyenä ja keskeiseen teemaan liittyvänä. Viestisi katoaa, jos kuulijasi eivät ole kiinnostuneita siitä, mitä sanot, ja siksi puheenvuorosi on oltava ytimekäs.
8. **Ole empaattinen, lämmin, mutta näytä auktoriteettia.** Anna kuulijoillesi tunne, että keskustele heidän kanssaan. Mutta älä ole liian spontaani. On tärkeää, että ajoitus on oikea. Näytä, että tiedät mistä puhut.
9. **Ole uskottava ja löydä oma äänesi.** Kirjoita puhe niin kuin puhut. Älä jää kiinni siitä, että käytät ääntä, joka ei ole oma, tai käsitteitä, joita et ymmärrä. On helpompi olla itsevarma, kun voit tuntee olevasi oma itsesi.
10. **Käytä toistoa.** Toistuvat viestit jäävät mieleen. Kerro lopuksi tärkeimmät teemat ja toista lyhyesti, mitä olet sanonut.

Lähteet:

<https://cris.unu.edu/sites/cris.unu.edu/files/UNU-CRIS%20Simulation%20Game%201.pdf>

<https://inside.sou.edu/assets/policies/resources/new-policy-proposals.pdf>

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-manifesto>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/EP-brochure-role-play-game-EN.pdf>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/parlamentarium-role-play-game-an-edutaining-experience-EN.pdf>

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1546091

Miten tulla "lähes täydelliseksi" poliitikoksi? Roolileikkiin liittyvä työkalu 15-18-vuotiaille oppilaille. Parlamentarium. PDF-tiedosto.

<https://www.ecanvasser.com/blog/political-speeches>