

TYÖPAJOJEN OSALLISUUS- KUUKAUSI

Johdanto

Suomen Nuorisoyhteistyö - Allianssi ja Valtakunnallinen työpajayhdistys TPY päättivät yhdistää voimansa syksyllä 2018 ja toteuttaa nuorten työpajoille osallisuuskuukausi -kokonaisuuden. Tämä työpajaohjaajille suunnattu opas auttaa toteuttamaan nuoria innostavan ja informatiivisen kokonaisuuden omalla pajalla.

Tähän oppaaseen on koottu harjoituksia kolmen eri otsikon alle. Ensimmäinen osio liittyy nuoren omaan arkeen ja vaikuttamisen mahdollisuuksiin omassa lähiympäristössä. Toisessa osiossa keskitytään vaaleihin ja poliittisiin puolueisiin. Kolmas osio kannustaa tutustumaan ajankohtaisiin yhteiskunnallisiin teemoihin. Kaikki harjoitukset ovat toiminnallisia ja ne tuovat aktiivisen kansalaisuuden käsitettä lähemmäs nuorta ja auttavat pohtimaan omia vaikuttamisen mahdollisuuksia. Toivottavasti harjoitukset synnyttävät monipuolista keskustelua ja tuovat nuorille ideoita vaikuttamismahdollisuuksista.

Voit toteuttaa yksittäisiä harjoituksia, järjestää politiikkateemapäivän tai ripotella osallisuus ja vaikuttamisteemoja kokonaisen kuukauden ajalle!

KIRSI UUSITALO & VIRVA VILJANEN



Suomen Nuorisoyhteistyö - Allianssi ry
www.alli.fi/osallisuuskuukausi

Sisällys

1. VAIKUTTAMINEN NUOREN ARJESSA	3
Ajattele itse!	4
Osallisuuden askeleet	5
Minä vaikutan -hedelmäpeli	6
Aktiivinen kansalainen	7
2. MIKSI ÄÄNESTÄÄ?	9
Miksi äänestää? -video	9
Ehdokkaan valinta	10
Nuorten puolue-esittelyt	11
Puoluevisailu	12
Puolueet taululle	13
Kansanedustajan virtuaalivarjostus	14
3. ALOITTEEN TEKEMINEN TUTUKSI	15
Ajankohtaiset aiheet	15
Viisi väärää argumenttia	15
Kuntalaisaloite.fi	16
Kansalaisaloite.fi	16
Nuortenideat.fi	17

1. VAIKUTTAMINEN NUOREN ARJESSA

Ajattele itse!

Harjoitus laittaa nuoret pohtimaan omaa elämäänsä ja sen eri osa-alueita vaikuttamisen näkökulmasta. Harjoituksen avulla oppii muodostamaan ja ilmaisemaan mielipiteensä, tekemään yhteistyötä ja kompromisseja sekä yleisesti keskustelemaan yhteiskunnallisista teemoista.

KESTO: 30min

TARVIKKEET: 5 fläppipaperia, tussi jokaiselle osallistujalle, pieniä äänestystarroja (tai äänestyksen voi tehdä myös tusseilla)

VALMISTAUTUMINEN: Listaa viidelle fläppipaperille otsikot ja muutama alla olevista esimerkeistä. Ripusta fläpit seinälle. (Suluissa olevat ovat vastauksia, joihin nuoret keskustellen voivat esimerkiksi päätyä - nämä ovat tukena ohjaajaa varten):

1. MINÄ ITSE

- **UUSI HARRASTUS**
(järjestö/kunta/seurakunta tarjoavat tekemistä nuorille)
- **LISÄÄ KAVEREITA**
(harrastukset, naapurusto, työpaja, vapaaehtoistyö, järjestö)
- **OMA POLKUPYÖRÄ**
(rahan säästäminen, kierrätyskeskus/kirppari)

2. OMA PERHE

- **LISÄÄ YHTEISTÄ AIKAA**
(yhdessä tekeminen/ auttaminen kotitöissä)
- **YHTEINEN LOMAMATKA**
(säästäminen, ideointi/ tiedon haku)
- **LEMMIKKIELÄIN**
(eläintalo, tiedon haku, hoitokoira tms.)

3. OMA TYÖPAJA

- **ENEMMÄN OHJAAJIA**
(kuntalaisaloite, mielenosoitus)
- **EI AIKAISIA AAMUJA**
(yhteys esim. työpaja- johtajaan, adressi)
- **ENEMMÄN HARJOITTELUITA**
(keskustelu ohjaajan kanssa, markkinointi)

4. HARRASTUS

- **ENEMMÄN HARJOITUKSIA**
(yhteys järjestäjään, adressi)
- **HALVEMMAT HINNAT**
(yhteys järjestäjään, sponsorit)
- **ENEMMÄN VAIHTOEHTOJA**
(järjestö/kunta/srk, tiedon hankinta)

4. KOTIKUNTA

- **ENEMMÄN PYÖRÄTEITÄ**
(kuntalaisaloite, adressi, nuorisovaltuusto)
- **PAREMMAT BUSSIVUOROT**
([kuntalaisaloite](#), adressi, nuorisovaltuusto)
- **LISÄÄ NUORISOTILOJA**
(kuntalaisaloite, adressi, nuorisovaltuusto)

Voit myös keksiä omia otsikoita tai muutoskohteita ja nuoret saavat mieluusti lisätä asioita, joihin he haluavat muutoksen.

I VAIHE: IDEOINTIA YKSIN JA TOISTEN IDEOIDEN KANNATUSTA

Jaa nuorille tussit ja mahdolliset äänestystarrat. Jokainen kirjoittaa vastauksia fläppeihin: **Mitä MINÄ haluaisin muuttaa** itsessäni? Kotona? Työpajalla? Jokainen kiertelee fläpeillä ja kirjoittaa ylös asioita, joita itse haluaisi muuttaa. Esimerkkien lista saa näin jatkoa. Lisäksi tarralla (tai vaihtoehtoisesti esimerkiksi rastittamalla tussilla) jokainen saa äänestää ja tukea jonkun toisen kirjoittamaa ehdotusta. Tähän minäkin haluaisin muutoksen!

Taustalla voi soida rauhallista musiikkia, jotta jokainen keskittyisi omaan tehtäväänsä.

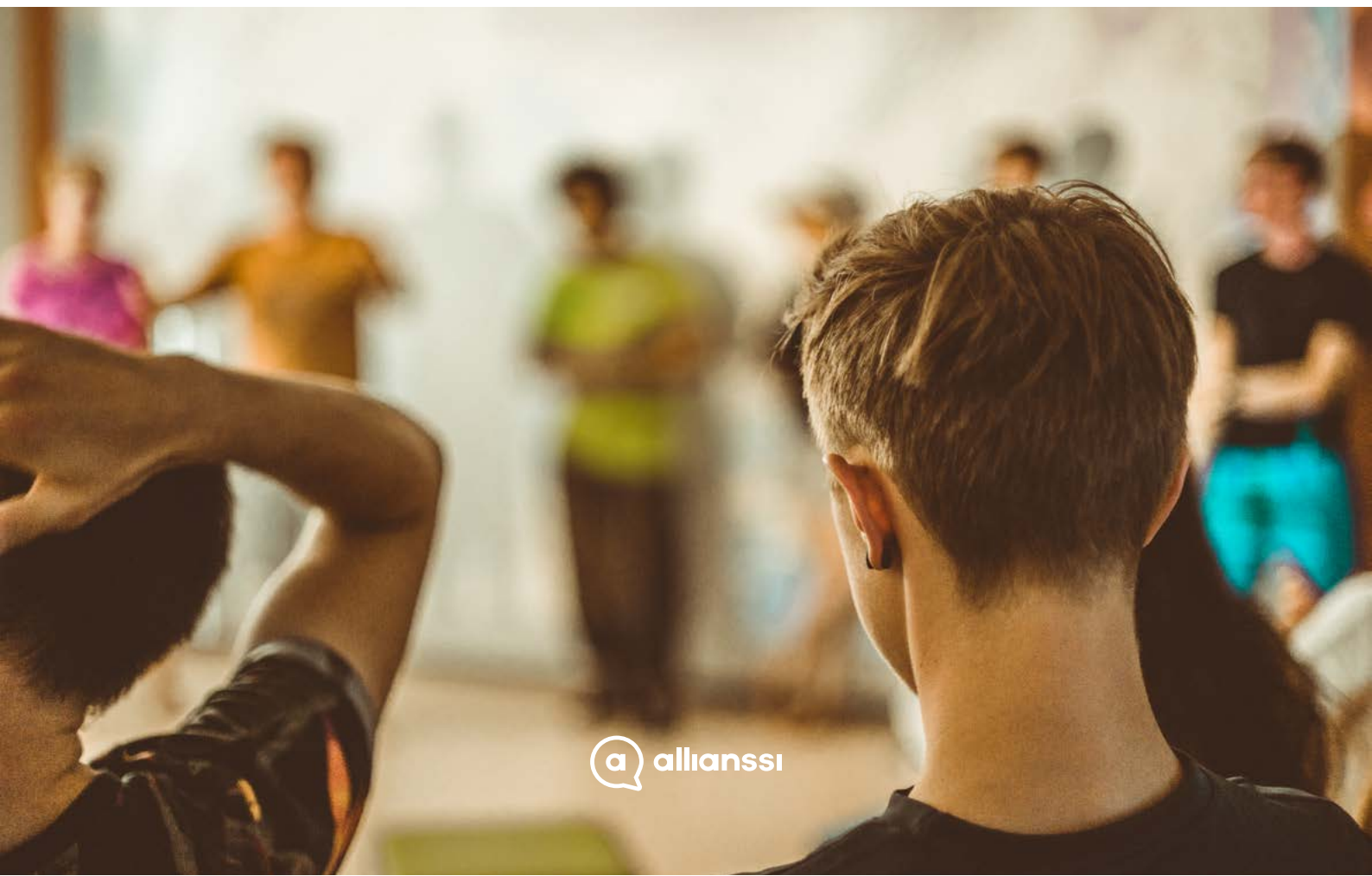
II VAIHE: IDEASTA TOTEUTUKSEEN

Kun kaikki ovat valmiita, valitsee jokainen sen fläppitaulun, joka kiinnostaa eniten. Ohjaaja voi tasata ryhmiä, mikäli jollakin fläpillä ei ole yhtään nuorta. Seuraavaksi nuoret miettivät pienryhmissä, **mitä toimenpiteitä muutoksen toteuttaminen vaatisi?** (Tähän löydät esimerkkivastauksia suluissa ylemmänä.) Ohjaaja kiertelee ja tukee keskustelua.

III VAIHE: PURKUKESKUSTELU

Jokainen ryhmä esittelee oman fläppinsä ja syntyneet ideat, jonka jälkeen niistä keskustellaan yhdessä. Ryhmäkoon ollessa pieni, voidaan siirtyä suoraan yhteiseen keskusteluun ja ideoida toteutusta yhdessä.

Harjoitus tuo esille, että muutoksia voi yrittää toteuttaa ja niihin pystyy itsekin vaikuttamaan monella tavoin. Omalla aktiivisuudella voi saada paljon aikaan!



Osallisuuden askeleet

Harjoitus herättää ajattelemaan omaa osallisuutta ja vaikutusmahdollisuuksia.

KESTO: 15 min.

VALMISTAUTUMINEN: Varaa tilaa niin, että jokainen osallistuja mahtuu astumaan 10 askelmaa eteenpäin, kun he seisovat rivissä.

Alussa kaikki osallistujat seisovat rivissä. Ohjaaja lukee ensimmäisen väitteen ja jokainen, jota väite koskee, ottaa askeleen eteenpäin. Kymmenen väittämän jälkeen katsotaan, kuinka monta askelmaa kukin on ottanut. Loppukeskustelu voidaan käydä joko henkilökohtaisesta tai yleisestä näkökulmasta.

VÄITTÄMÄT:

1. Olen tietoinen kun minua koskevista asioista valmistellaan päätöksiä.
 2. Kaikki oleellinen tieto on saatavillani.
 3. Minulla on uusia ideoita asioiden kehittämiseksi.
 4. Minun ideani kuullaan ja ne voivat saada tukea.
 5. Voin osallistua päätösten valmisteluun ennen virallista päätöksentekoa.
 6. Mielipidettäni kuullaan päätöksenteossa.
 7. Osallistun päätösten toteuttamiseen.
 8. Saan palautetta ja kiitosta toiminnastani.
 9. Opin uutta ja kehitän taitojani.
 10. Tunnen, että voin vaikuttaa.
-

PURKUKYSYMYKSET:

- Kuinka pitkälle pääsit?
 - Mitkä olivat helppoja askelia?
 - Mitä askelia et pystynyt ottamaan?
 - Mitä pitäisi tapahtua, että voisit ottaa puuttuvat askeleet?
 - Miltä näyttää ryhmän tilanne? Onko se tasa-arvoinen vai onko siinä selkeitä eroja?
-

Harjoitus perustuu Citisensen 10 Askelta osallisuuteen -harjoitukseen

“Minä vaikutan” -hedelmäpeli

Harjoitus tuo esiin erilaisia vaikuttamisen tapoja ja opettaa kuuntelemaan muita. Harjoituksessa kerrataan toiminnallisesti erilaisia vaikuttamisen tapoja.

KESTO: 15-20min

VALMISTAUTUMINEN: Varaa tilaan tuoleja yksi vähemmän kuin osallistujia ja järjestä tuolit ringiin niin, että osallistujilla on tilaa liikkua.

Pelin aloittaja asettuu tuoliringin sisälle, muiden istuessa hänen ympärillään. Keskellä seisova sanoo jonkin tavan, jolla hän on vaikuttanut, esimerkiksi ”olen kirjoittanut mielipidekirjoituksen” tai ”olen kuulunut kouluni opiskelijakuntaan”. Tämän jälkeen kaikkien, jotka ovat vaikuttaneet samalla tavoin, täytyy nousta ylös ja vaihtaa mahdollisimman nopeasti paikkaa keskenään. Keskellä oleva puolestaan yrittää varastaa jonkun paikan ehtimällä siihen ennen toista pelaajaa. Näin keskelle jäävä nuori vaihtuu, ja nyt vuorossa oleva keksii toisen asian, jolla hän on vaikuttanut.

Hedelmäpeliä voi pohjustaa [vaikuttajan reittikartan](#) esittelyllä, josta nuoret saavat hyviä ideoita. Jos keskellä oleva henkilö ei keksi enää mitään tapaa jolla hän on vaikuttanut, voi hän vaihtaa paikkaa jonkun halukkaan kanssa. Pelin lopuksi voi ringissä istuen kertoa myös sellaisia asioita, joita ei pelissä tullut esille ja joita ei usko muiden pelaajien tehneen.



Aktiivinen kansalainen

Harjoitus tuo esiin erilaisia tapoja toimia ja olla aktiivinen. Harjoitus kannustaa arjen kansalaisvaikuttamiseen omassa elinympäristössä.

KESTO: 30min

TARVIKKEET: fläppipaperia, tusseja, tulostetut case-esimerkit

VALMISTAUTUMINEN: Kirjaa fläppipapereille erilaisia paikkoja, joita on lähiympäristössä: esim. kauppa, baari, koulu, puisto ja kirjasto - yksi paikka per fläppi. Lista valmiiksi mietityistä paikoista löytyy seuraavalta sivulta. Tulosta ongelma-caset. Huomaa, ettet jaa ratkaisuja ongelma-casejen mukana - ne ovat tukena ohjaajalle.

I VAIHE: IDEOI TOIMINTAA

Olemme kunnassa, jossa on erilaisia paikkoja. Jaa nuoret pareittain tai pienryhmissä fläppien ääreen. Nuoret listaavat, kuinka kyseisessä paikassa voi olla aktiivinen. Mikä tahansa toiminta, mitä kussakin tilassa voi tehdä, on hyvä vastaus. Käykää fläpiti yhdessä keskustellen läpi ja muut saavat täydentää lisää aktiivisuuden muotoja. Mitä tässä paikassa voi tehdä?

II VAIHE: ESIMERKKI-CASET

Jaa jokaiselle parille/pienryhmälle omaan paikkaan liittyvä ongelmacase, joka heidän tulee ratkaista. Jokaiseen caseen tulee keksiä vähintään kolme tapaa toimia. Parit esittelevät muille ongelmansa ja omat ratkaisuehdotuksensa siihen. Toiset saavat kommentoida ja ideoida lisää toimintamalleja. Ohjaajan tueksi olemme koonneet esimerkkiratkaisuja. Käykää yhteisesti keskustelua aktiivisesta kansalaisuudesta. Huomaathan, että jokaiseen caseen on ns. helppo ratkaisu, joka kiertää ongelman, mutta myös aktiivisen kansalaisen ratkaisu, joka pyrkii tekemään asialle jotain. Jossain tapauksissa toinen toimintamalli on toista vaikuttavampaa. Ei kuitenkaan ole olemassa oikeanlaista ja vääränlaista toimintaa, pääasia on, että asiaa on mietitty ja sen eteen tehdään jotain.

Harjoitus pohjautuu Citisensen Kansalaisten kaupunki -malliin.

KAUPPA:

Olet päättänyt tukea reilun kaupan tuotteita. Lähikaupassasi ei myydä reilun kaupan banaaneja. Mitä teet?

KOULU:

Koulusi kaikkien vessojen lukot ovat rikki eikä ovia saa lukittua. Mitä teet?

TEHDAS:

Olet kesätöissä elektroniikka-tehtaassa. Huomaat, että sinulle maksetaan pienempää palkkaa, kuin samaa työtä tekeväille kaverillesi. Mitä teet?

JALKAPALLOKENTTÄ:

Haluat pelata kavereidesi kanssa jalkapalloa, mutta kentän kaikki vuorot on varattu urheiluseuralle. Mitä teet?

KOTI:

Asut kerrostalossa. Talossasi ei ole paikkaa, jossa polkupyöriä voisi säilyttää. Mielestäsi talossasi tarvitaan pyöräteline. Mitä teet?

BAARI:

Jonotat kantabaariisi. Huomaat, että portsari käännyttää edelläsi tummaihoisen naisen ilman näkyvää syytä. Mitä teet?

PUISTO:

Kävelet joka ilta saman puiston läpi bussipysäkiltä kotiin. Puistossa ei ole valaistusta ja sen läpi on pelottavaa kulkea. Mitä teet?

KIRJASTO:

Haluat lukea Manga -sarjakuvia. Niitä ei ole lähikirjastossasi lainkaan. Mitä teet?

HAMPURILAISBAARI:

Käyt usein syömässä hampurilaisia. Kuulet, että monikansallisen hampurilaisbaarin käyttämä naudanliha tuodaan Brasiliasta, jossa hakataan sademetsiä karjankasvatuksen tieltä. Mitä teet?

ESIMERKKI-RATKAISUJA OHJAAJAN TUEKSI:

KAUPPA: Yhteys kauppiaseen, Lehtikirjoitus, Mielenosoitus, Adressi

KOULU: Viestiä rehtorille / talonmiehelle / oppilaskunnan hallitukselle / Kuntaan

TEHDAS: Juttele työnantajan kanssa, Yhteys luottamusmieheen/ liittoon

JALKAPALLOKENTTÄ: Kuntalaisaloite / Yhteys liikuntatoimeen / Yhteys nuorisotyöntekijään jos esim. nuorisotila voisi varata vuoron

KOTI: Yhteys taloyhtiön hallitukseen / Rahankeräys telinettä varten

BAARI: Boikotti / Facebook tukiryhmä, Valitus/ tiedustelu toimintatavasta baarin omistajalle

PUISTO: Kuntalaisaloite / Lehtikirjoitus / Vie asia nuorisovaltuustoon

KIRJASTO: Kirjaston palautelaatikkoon viestiä, Hanki lehtiä esim. sponsorisopimuksen kautta, Lahjoita kirjastolle

HAMPURILAISBAARI: Boikotti / FB- ryhmät (huomiota asialle)

2. MIKSI ÄÄNESTÄÄ?

Harjoituksessa mietitään, miksi kannattaa äänestää. Demokratiassa valta on kansalla, mutta käytännössä sitä käyttävät kansan vaaleissa valitsevat edustajat – kunnassa kunnanvaltuutetut, eduskunnassa kansanedustajat ja Euroopan unionissa Euroopan parlamentin jäsenet.

Eduskuntavaalit ja europarlamenttivaalit järjestetään seuraavan kerran keväällä 2019, kuntavaalit keväällä 2021 ja presidentinvaalit talvella 2024. Kunta- ja europarlamenttivaaleissa äänioikeutettuja ovat myös maassa vakinaisesti asuvat, vaikka heillä ei olisi Suomen kansalaisuutta.

Miksi äänestää? -video

KESTO: 15 min

TARVIKKEET: Tabletti tai tietokone videon katsomiseen

Aloittakaa harjoitus katsomalla [Miksi äänestää? -video](#) ja keskustelkaa, mitä ajatuksia video herätti. Voit käyttää keskustelun herättämisessä seuraavia kysymyksiä:

Mihin voit vaikuttaa äänestämällä? Mitkä asiat ovat Suomessa hyvin? Entä huonosti?

OHJAAJALLE: Nuoret voivat kirjoittaa muutaman minuutin ajan post-it-lapuille asioita, jotka omassa arjessa ovat tärkeitä, ja sitten asioita, joilla on merkitystä nuoren tulevaisuuden kannalta. Keskustelkaa yhdessä, ovatko nämä asiat sellaisia, joihin vaaleilla valitut edustajat vaikuttavat. (Esimerkiksi koulutuspaikat ja opintotuki, työllistyminen, terveydenhuolto, harrastusmahdollisuudet, julkinen liikenne, nuorisotila, kirjasto, kunnan asunnot.)

Voiko yksi ääni ratkaista vaalituloksen?

OHJAAJALLE: Kyllä voi, esimerkiksi kuntavaaleissa 2017 Vantaalla kaksi ehdokasta saivat saman äänimäärän ja viimeinen kaupunginvaltuutetun paikka ratkaistiin arpomalla. Kaikissa vaaleissa jokainen ääni lasketaan, ja ääni vaikuttaa sekä kyseisen puolueen vaalitulokseen että oman ehdokkaan sijoitukseen saman puolueen ehdokkaiden kesken.

Miksi on tärkeää, että nuorten ääni kuuluu päätöksenteossa?

OHJAAJALLE: Nuoret elävät tehtyjen päätösten kanssa pisimpään, nuoret tuntevat ikäryhmänsä elämäntilanteen ja edustavat oman sukupolvensa arvomaailmaa. Nuoret ovat kuitenkin nykyisellään aliedustettuina päätöksenteossa, vaikka he käyttävät monia yhteiskunnallisia palveluita ja heillä on yhtäläinen oikeus päättää siitä, miten palveluita kehitetään.

Ehdokkaan valinta

Harjoituksessa mietitään, millä perusteilla sopiva ehdokas valitaan.

KESTO: 15 min

TARVIKKEET: 5-10 purkkia tai astiaa sekä nappeja tai helmiä. Harjoituksen voi toteuttaa myös 5-10 paperiarkilla ja post-it-muistilapuilla.

Kirjoita jokaisen purkin kylkeen yksi syy äänestää ehdokasta vaaleissa. Anna sitten nuorille nappeja tai helmiä. Nuoret pudottavat yhden napin kuhunkin purkkiin, joka kuvastaa ominaisuutta tai perustetta, jota he pitävät tärkeänä valitessaan sopivaa ehdokasta. Harjoituksen voi toteuttaa myös kirjoittamalla paperiarkeille ominaisuudet ja jakamalla nuorille nappien sijasta post-it-lappuja, joilla merkitä tärkeimmät syyt.

SYITÄ VALITA EHDOKAS:

- **PUOLUE**
- **ARVOT**
- **ULKONÄKÖ**
- **IKÄ**
- **SUKUPUOLI**
- **AMMATTI**
- **KOULUTUS**
- **ÄIDINKIELI**

Laskekaa, mitkä ominaisuudet keräsivät eniten nappeja tai post-it-lappuja. Keskustelkaa seuraavista kysymyksistä:

Mitkä ovat hyviä perusteita valita ehdokas? Entä mikä on huono peruste ja miksi?

OHJAAJALLE: Valitut edustajat tekevät monia päätöksiä äänestäjien puolesta. Siksi on hyvä varmistaa, että olet samaa mieltä äänestämäsi ehdokkaan ja puolueen arvoista sekä sinulle tärkeistä kysymyksistä. Ehdokkaiden arvoihin on helppo tutustua täyttämällä [vaalikoneita](#).

Usein puhutaan, että eduskunta on kansa pienoiskoossa, mutta todellisuudessa alle 30-vuotiaat ovat aliedustettuina kansanedustajien joukossa. Jos koet tärkeäksi tukea nuorta ehdokasta, voi esimerkiksi ikä olla hyvä peruste valita ehdokas. Samoin sukupuoli, ammatti, koulutus ja äidinkieli voivat vaikuttaa osaltaan äänestyspäätökseen. Myös ulkonäkö saattaa vaikuttaa mielikuviin ehdokkaista, mutta kertooko se oikeastaan ehdokkaan kannattamista arvoista?

Kannattaako äänestää parasta ehdokasta vai parasta puoluetta?

OHJAAJALLE: Jokainen ehdokas kerää ääniä omalle puolueelleen. Siksi kannattaa varmistaa, että ehdokkaan puolue ajaa niitä asioita, joita itse haluaa edistää. Oma ehdokkaasi ei välttämättä tule valituksi, mutta antamasi ääni lasketaan muiden saman puolueen ehdokkaiden hyväksi. Presidentinvaali on kuitenkin poikkeus, sillä vaikka usein puolueet asettavat presidenttiehdokkaat, äänestetään vaalissa suoraan henkilöä.

Millaisten ihmisten ääni ei välttämättä kuulu päätöksenteossa?

OHJAAJALLE: Pohtikaa, minkälainen on keskimääräinen kansanedustaja tai kaupunginvaltuutettu. Miten päätöksenteossa kuuluu esimerkiksi nuorten, pakolaisten tai kehitysvammaisten ihmisten ääni?

Vuonna 2015 vaaleissa valitut kansanedustajat olivat koulutetumpia ja varakkaampia kuin keskimääräinen kansalainen. Valituista lähes 70 prosentilla oli korkeakoulututkinto. [Ylen julkaisemalla testillä](#) voit verrata itseäsi kansanedustajiin.

Nuorten puolue-esittelyt

Harjoituksessa tutustutaan puolueisiin nuorten näkökulmasta. Puolueet käyttävät paljon valtaa Suomessa, mutta välillä voi olla hankalaa tunnistaa eroja puolueiden välillä. Eduskunnassa on tällä hetkellä edustajia 9 eri puolueesta. Lisäksi on rekisteröityneitä puolueita, joilla ei ole edustajia Eduskunnassa (kuten esimerkiksi Feministinen puolue tai Piraattipuolue). Mitä asioita puolueet oikeastaan kannattavat ja vastustavat? Minkä puolueen ehdokasta voisit itse äänestää?

Voit valita yhden tai useamman menetelmän, joilla tutustua aiheeseen. Nämä toimintamallit soveltuvat hyvin myös vaalien alla keskustelun herättämiseksi.

NUORTEN PUOLUE-ESITTELYT

KESTO: 45 min

TARVIKKEET: Paperilappuja ja kyniä. Tabletti, tietokone tai videotykki videoiden katsomiseen.

Kirjoita ennakkoon paperilapuille eri elämäntilanteita kuvastavia rooleja (esim. 45-vuotias perheenisä ja maanviljelijä, 18-vuotias abiturientti Oulusta). Jaa roolit nuorille ennen puolue-esittelyvideoiden katsomista. Jokaisen pitää videoita katsoessaan miettiä, minkä näistä puolueista hänen roolihenkilönsä valitsisi vaaleissa ja miksi.

Katsokaa yhdeksän videota, joilla nuoret puoluejäsenet esittelevät oman puolueensa. Videoilla esitellään kaikki puolueet, joilla on oma kansanedustaja eduskunnassa.

- **KESKUSTA**
- **KOKOOMUS**
- **KRISTILLISDEMOKRAATIT**
- **PERUSSUOMALAISET**
- **RKP**
- **SDP**
- **SININEN TULEVAISUUS**
- **VASEMMISTOLIITTO**
- **VIHREÄT**

Katsottuanne videot jokainen nuori esittelee oman roolihahmonsensa muille ja kertoo, mitä puoluetta oma roolihahmo päätti äänestää ja miksi. Voitte lisäksi keskustella, mitä ajatuksia videot herättivät yleisesti. Mitä syitä nuoret antoivat videoilla äänestää omaa puoluettaan? Mitä eroja puolueissa oli?

VINKKI OHJAAJALLE: Jos ryhmä on tuttu, voitte myös keskustella puolueista ilman rooleja. Pohdittakaa, minkä puolueen arvoista olet samaa mieltä ja mistä asioista olet eri mieltä? Mitä arvoja itse kannatat?

Puoluevisailu

KESTO: 15-30 min

TARVIKKEET: Tietokone, tabletti tai videotykki puolue-esittelyvideoiden katsomiseen ja Kahoot!-visailun kysymysten näyttämiseen. Lisäksi nuoret tarvitsevat vähintään yhden nettiin yhdistetyn kännykän ryhmää kohden. Kahoot! ei vaadi kirjautumista tai muuta ennakkovalmistautumista.

Katsokaa aiemmassa harjoituksessa listatut videot, joilla nuoret puoluejäsenet esittelevät kukin oman puolueensa.

Avaa sitten Kahoot!-visailu tästä linkistä näytölle > valitse Play > Team mode. Jos jokainen nuori haluaa pelata itsenäisesti omalla kännykällään, voit valita myös tiimitilan sijaan "Classic" -tilan.

Jaa nuoret 2-5 hengen ryhmiin. Jokaisella ryhmällä tulee olla käytössään yksi mobiililaitte, joka on yhdistettynä nettiin. Pyydä jokaista ryhmää avaamaan nettiselain ja kirjoittamaan siihen osoite kahoot.it tai nuoret voivat myös ladata maksuttoman Kahoot!-appin. Sivu pyytää näytöllä tai videotykillä näkyvää pelin PIN-koodia (Game PIN).

Kun kaikki ryhmät ovat liittyneet peliin, käynnistä peli > Start. Peli etenee aina, kun jokainen ryhmä on painanut vastauksensa neljästä vaihtoehdosta tai 20 sekuntia on kulunut. Voitte pelata visailun aina uudestaan!



Puolueet taululle

Jaa nuoret pienempiin ryhmiin tai pareihin. Jokainen ryhmä valitsee yhden puolueen, joka toimii kunnassanne. Tarkoitus on, että jokainen ryhmä käsittelee eri puoluetta. Jaa piirtotaulu palstoihin ja kirjoita jokaisen palstan otsikoksi yhden valitun puolueen nimi. Vaihtoehtoisesti voit kirjoittaa jokaisen puolueen nimen otsikoksi omalle fläppipaperilleen. Ryhmä etsii valitsemastaan puolueesta tietoa ja kokoaa piirtotaululle/fläpille seuraavat asiat:

- Piirrä puolueen logo
- Puolueen perustamisvuosi (puolueiden taustat videolla)
- Puolueen puheenjohtaja
- Kuinka monta kansanedustajan paikkaa puolueella on eduskunnassa? Puolueen kansanedustajat vaalipiirissänne?
- Onko puolue hallituksessa tai hallituksen ulkopuolella eli oppositiossa?
- Puolueen kolme tärkeää tavoitetta (nämä löytyvät esim. puolueen kotisivuilta, puolueohjelmasta, vaaliohjelmasta)
- Voisitko itse kannattaa tätä puoluetta? Perustele.

Lopuksi jokainen ryhmä esittelee valitsemansa puolueensa muille. Lisää kysymyksiä ja ideoita esittelyyn löydät [täältä sivustolta](#).

Kansanedustajan virtuaalivarjostus

Kansanedustajien työ on julkista työtä, ja monet edustajat tuovat näkemyksiään esille varsin monipuolisesti. Virtuaalivarjostus on harjoitus, jossa ryhmä valitsee kansanedustajan ja selvittää tarkemmin, minkälaista kansanedustajan työ on ja minkälaisia arvoja hän edustaa. Jos ryhmä on suuri, kannattaa valita useampia varjostettavia. Listan kansanedustajista löydätte [eduskunnan sivuilta](#), jossa edustajia voi selata muun muassa vaalipiirin perusteella.

KERÄTKÄÄ ENSIN KANSANEDUSTAJAT PERUSTIEDOT:

- Kuka hän on?
- Mikä on hänen arkityönsä?
- Mitä puoluetta hän edustaa?
- Missä valiokunnissa hän toimii?

Tutustukaa sitten kansanedustajan blogikirjoitteluun ja sosiaalisen mediaan: Tarkistakaa twitter-tili ja facebook-profiili, kirjoitukset lehdissä jne. Minkälainen kuva muodostuu kansanedustajasta näiden kirjoitusten pohjalta? Minkälaisia asioita hän nostaa esille some-tileillään? Kommentoidaanko hänelle paljon? Mitä muita mediavaikuttamisen välineitä kansanedustaja käyttää? Miettikää, miksi hän on valinnut juuri nämä tavat toimia.

Virtuaalivarjostus pohjautuu Opinkirjon ”Nuorten parlamentti – politiikkaa ruohonjuuritasolla” -materiaaliin.



3. ALOITTEEN TEKEMINEN TUTUKSI

Ajankohtaiset aiheet

KESTO: 15–20 min

TARVIKKEET: Päivän sanomalehdet tai aikakauslehtiä, sakset

Aloittakaa harjoitus selailemalla päivän sanomalehtiä. Jokainen nuori valitsee lehdestä yhden itseään kiinnostavan uutisjutun, mielipidekirjoituksen tai artikkelin, ja esittelee lehtileikkeen muulle ryhmälle. Mistä uutisessa on kyse? Miksi se on kiinnostava?

Viisi väärää argumenttia

KESTO: 20 min

TARVIKKEET: Tietokone, tabletti tai videotykki videon katseluun.

Katsokaa Ylen sivuilta ["Väittelyn 5 virhettä"](#) -video. Keksikää itse väite ja siihen viisi "väärää" vasta-argumenttia itse. Väite voi olla esimerkiksi, että äänestysikäraja pitäisi laskea 16 ikävuoteen, joukkoliikenteen pitäisi olla maksutonta tai armeijassa tulisi olla kasvisruokapäivä.

1. Vetoaminen yleiseen mielipiteeseen

OHJAAJALLE: "Kaikkihan sen tietää, että..."

2. Kaltevan pinnan argumentti

OHJAAJALLE: "Jos tämä muutos tehdään, se johtaa moneen muuhun huonoon asiaan, kuten..."

3. Harhautus

OHJAAJALLE: "Jos tästä puhutaan, niin pitää puhua myös tästä toisesta asiasta..." "Tämä on tärkeä kysymys, mutta niin on myös tämä toinen..."

4. Mustavalkoisuus, vastakkainasettelu

OHJAAJALLE: "Olet joko puolellamme tai meitä vastaan." "Se on joko tämä vaihtoehto tai se toinen."

5. Yksittäistapaukseen vetoaminen

OHJAAJALLE: "Tunsin kerran ihmisen, jolla tapahtui näin..." "Yksi ystäväni on aina pärjännyt..."

Kuntalaisaloite.fi

KESTO: 15 min

TARVIKKEET: Tietokone tai tabletti aloitteiden selaamiseen.

Harjoituksessa tutustutaan kunnan päätöksentekoon ja aloitteen tekemiseen kunnassa. Voitte herätellä keskustelua katsomalla aluksi [Mistä kunnassa päätetään?](#) -videon tai pelaamalla [Virtuaalikunta.net](#) -sivuston pelejä.

Avatkaa [kuntalaisaloite.fi](#)-palvelu. Kuntalaisilla on oikeus tehdä kunnalle aloite kunnan toimintaa koskeissa asioissa. Aloitteen avulla kuntalainen voi nostaa esiin jonkin ajankohtaisen asian tai ongelman, sekä herätellä päättäjiä kiinnittämään siihen huomiota. Kunnan on ilmoitettava aloitteen tekijälle, mitä asialle on tehty. Jos aloitteen tekee vähintään kaksi prosenttia kunnan asukkaista, kunnan täytyy ottaa asia käsiteltäväksi kuuden kuukauden kuluessa.

Menkää sivustolla kohtaan ”Selaa kuntalaisaloitteita” ja rajatkaa haku koskemaan omaa kuntaanne. Jokainen nuori valitsee aloitteen, josta on itse samaa mieltä tai jota voisi kannattaa. Jos sellaista ei löydy, nuori voi valita myös vastustamansa aloitteen. Keskustelkaa:

- **Minkä aloitteen valitsit ja miksi?**
- **Millä muilla tavoilla asian puolesta voisi vaikuttaa?**
(Esim. vetoamus kuntapäättäjälle, yhteydenotto kunnan nuorisovaltuustoon, paikallisyhdistykseen liittyminen, kulutustottumukset, mielipidekirjoitus, sosiaalisen median kampanja)

Kansalaisaloite.fi

KESTO: 15 min

TARVIKKEET: Tietokone tai tabletti aloitteiden selaamiseen.

Avatkaa [kansalaisaloite.fi](#)-palvelu. Jokainen 18 vuotta täyttänyt Suomen kansalainen voi tehdä ja allekirjoittaa kansalaisaloitteen. Kansalaisaloitteella ehdotetaan uutta lakia, muutosta olemassaolevaan lakiin tai jonkin lain kumoamista. Kansalaisaloite etenee eduskunnan käsiteltäväksi, jos se on kerännyt vähintään 50 000 allekirjoitusta kuuden kuukauden kuluessa.

Menkää sivustolla kohtaan ”Selaa kansalaisaloitteita”, josta näette listan nyt käynnissä olevista aloitteista. Jokainen nuori selaa aloitteita ja valitsee yhden, jota voisi kannattaa. Jos sellaista aihetta ei löydy, voi nuori myös valita aiheen, josta on eri mieltä tai jota ei kannata. Keskustelkaa:

- **Minkä aloitteen valitsit ja miksi?**
- **Millä muilla tavoilla asian puolesta voisi vaikuttaa?**
(Esim. kulutustottumukset, mielipidekirjoitus, sosiaalisen median kampanja, yhteydenotto kansanedustajaan, mielenosoitus)

Nuortenideat.fi

KESTO: 15 min

TARVIKKEET: Tietokone tai tabletti aloitteiden selaamiseen.

Jos ryhmässä on alle 18-vuotiaita nuoria tai nuoria, jotka eivät ole Suomen kansalaisia, tutustu-
kaa myös nuortenideat.fi-palveluun. Palveluun voi kuka tahansa nuori tehdä oman profiilin ja kirjoittaa
ehdotuksen. Ideoita voi kannattaa tykkäämällä ja kommentoida ilman rekisteröitymistä. Palvelun esitte-
lyn voi katsoa myös kätevästi [videolta](#).

- Selvittäkää ”Organisaatiot”-kohdasta, onko teidän kuntanne kirjautunut palveluun.
- Selatkaa ”Ideat”-kohdasta jo esitettyjä nuorten ideoita - kannattakaa ja kommentoikaa niitä yhdessä!
- Miettikää aihe, johon itse haluaisitte vaikuttaa ja laatikaa oma ideanne palveluun. Idean luominen vaatii rekisteröitymisen.

