

Yhteiskuntasimulaattorin demoversion käyttöönotto koulussa

Ohjeistus toimintamallin käyttöönotosta yläkouluille, lukioille ja ammatillisille oppilaitoksille.

Mikä on Yhteiskuntasimulaattori?

Yhteiskuntasimulaattori on yläkouluihin, lukioille ja ammatillisiin oppilaitoksiin suunnattu oppimispeli, jonka tarkoituksena on herättää luokassa keskustelua ja lisätä ymmärrystä yhteiskunnan toiminnasta, äänestämisestä ja yhteiskunnallisesta eriarvoisuudesta. Demoversio keskittyy ilmasto- ja ympäristöasioihin ja tarjoaa mahdollisuuden tutustua peliin veloituksetta.

1. Peliin tutustuminen

Opettajan kannattaa tutustua peliin ennen sen peluuttamista oppilaille. Peli itsessään on varsin yksinkertainen: opettaja toimii pelinjohtajana/moderaattorina ja oppilaat pelaavat peliä erilaisten roolihahmojen näkökannalta. Pelissä järjestetään äänestyksiä, joiden tulokset vaikuttavat eri roolihahmoin eri tavalla joko nostoen tai laskien heidän sijaintiaan ”yhteiskunnan portailla”. Lisäksi mukana on erilaisia ”sattumia”, jotka vaikuttavat samalla tavalla eri roolihahmojen asemaan.

Opettajan kannattaa tutustua myös Yhteiskuntasimulaattorin verkkosivuihin, joilta löytyy lisätietoa pelistä: yhteiskuntasimulaattori.fi

2. Pelin kulku

Peli alkaa jakamalla roolihahmokortit oppilaille ja asettamalla roolihahmot kortissa mainitulle ”yhteiskunnan portaiden” askelmalle. Mikäli oppilaita on enemmän kuin roolihahmokortteja, voidaan oppilaista muodostaa pienryhmiä, joista jokaiselle annetaan yksi roolihahmo, jonka tekemistä ratkaisuisista ryhmän tulee keskustella ennen päätöksen tekemistä.

Kun roolihahmot on jaettu ja asetettu oikealle lähtöaskelmalle, käynnistää opettaja pelin lukemalla ensimmäisen äänestyksen taustatietokortin ja antamalla oppilaille/pienryhmille hetken aikaa miettiä, mitä heidän roolihahmonsensa kyseisessä äänestyksessä äänestäisi. Keskustelun jälkeen vuorossa on äänestys, jonka jälkeen äänet lasketaan ja jokaista roolihahmoa siirretään ”yhteiskunnan portailla” voittaneen kannan kortissa kerrottujen vaikutusten mukaisesti. Tämän jälkeen oppilaiden ja opettajan on vuoro keskustella aiheesta, olivatko oppilaat ymmärtäneet kaikki mahdolliset vaikutukset ja nyt kun he tietävät, mikä on äänestyksen seuraus, äänestäisivätkö he toisin.

Näin toteutetaan jokainen äänestys, jonka jälkeen opettaja lukee myös sattuma-kortin ja roolihahmoja siirretään kortin ohjeiden mukaisesti.

Pelin loppuksi tarkastetaan, miten roolihahmojen asema ”yhteiskunnan portailla” on muuttunut ja keskustellaan siitä, millaisia vaikutuksia yhteiskunnallisiin asioihin, kuten äänestämiseen, osallistumisella voi olla.

Seuraavalle sivulle on koottu demoversion aiheisiin liittyviä lähteitä, joista opettaja voi löytää hyödyllistä tietoa keskustelun tueksi.

Hiilineutraali Suomi

[Tilastokeskus: Liikennepolitiikka ilmastopolitiikan välineenä](#)

[Motiva: Autoilun päästöt kuriin vaihtoehtoisilla käyttövoimilla](#)

Hyvä paha ydinvoima

[Hiilineutraali Suomi: Elinkaaripäästöjen laskennalla energiantuotannon ytimeen](#)

[Ilmasto-opas.fi: Ydinvoima on vähäpäästöistä energiaa](#)

[Tampereen yliopisto: Tuuli ja aurinko valtaavat markkinat, kun sähköstä tulee ympäristöystävällistä](#)

[Sitra: Turpeen rooli energiantuotannossa](#)

Ilmastokatastrofit

[Euroopan komissio: Ilmastonmuutoksen seuraukset](#)

[Ilmatieteen laitos: IPCC tukee ilmastopoliittista päätöksentekoa](#)

3. Täysversion hankkiminen

Mikäli Yhteiskuntasimulaattori -demoversion pelaaminen tuntuu mielekkäältä ja opettaja/koulu haluaisi käyttää peliä myös muiden kuin ympäristöaiheiden opetukseen, on pelin täysversio tilattavissa osoitteesta <https://yhteiskuntasimulaattori.fi/tilauslomake/>

Suosittellemme vahvasti pelin täysversion hankkimista.