



Simulaatio valiokunnan työskentelystä

Johdanto



Valiokuntasimulaatio on toiminnallinen, oppilaita osallistava ja oppiainerajat ylittävä demokratiakasvatuksen simulaatiomalli, jossa oppilaat harjoittelevat "kansanedustajana" toimimista. Simulaatio noudattaa löyhästi eduskunnan toimintaa valiokuntatyöskentelyineen ja täysistuntoineen.

Oppilaat työskentelevät etukäteen jaetuissa valiokuntakokoonpanoissa, käsittelevät oman valiokuntansa aihealuetta, kirjoittavat siitä valiokunnan mietinnön ja antavat päätösehdotuksensa. Lopuksi valiokuntien päätösehdotuksista äänestetään yhteisessä täysistunnossa.

Simulaation tavoitteena on antaa oppilaille mahdollisuus nähdä ja harjoitella käytännössä yhteiskunnallista päätöksentekoa, käsitellä yhdessä ajankohtaisia asioita sekä muodostaa omia mielipiteitään tärkeistä asioista. Tavoitteena on myös kannustaa nuoria vaikuttamaan omilla mielipiteillään sekä innostaa heitä osallistumaan yhteiseen päätöksentekoon ja kantamaan vastuuta siitä.

Simulaatio on pilotoitu Padasjoen yhtenäiskoulussa. Se on osa Nuorten parlamentti -konseptia.

Mallin kehittäminen ja teksti: Marja-Riitta Tikkala

Kuvat ja tekninen toteutus: Tiina Karhuvirta

Videoiden kuvaus: Saana Palamaa

Videoiden editointi: Saana Palamaa (Nuorisotyöttämyys, Nuorten yrittäjyys ja Ilmastonmuutos), Elias Heikkilä (Turvallisuus) ja Tiina Karhuvirta (Nuorten poliittinen vaikuttaminen ja Toisen asteen koulutuksen tasa-arvo)

© Kehittämiskeskus Opinkirjo ja Marja-Riitta Tikkala

Kuvissa esiintyvät oppilaat opiskelevat Padasjoen yhtenäiskoulussa keväällä 2018.

Voit antaa palautetta Valiokuntasimulaatiosta oheisella [palautelomakkeella](#). Halutessasi voit myös kysyä toteutuksesta, lähettää huomioita ja kommentoida simulaatiota sähköpostilla osoitteeseen [tiina.karhuvirta\[at\]opinkirjo.fi](mailto:tiina.karhuvirta[at]opinkirjo.fi).

Aktiivista osallistumista, keskustelua ja vuorovaikutusta. Niistäkin demokratiakasvatus on tehty.



Opetussuunnitelman mukaista toimintaa

Opetussuunnitelmat korostavat laaja-alaista osaamista ja sen huomioimista koulun toiminnassa ja opetuksessa. Tämä simulaatiomalli on suunniteltu demokratiakasvatuksen näkökulmasta, ja se toteuttaa erityisesti laaja-alaisen osaamisen tavoitteista L7:ää eli *Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen*. Sen lisäksi tällä oppimiskokonaisuudella sivutaan laaja-alaisista tavoitteista L1:tä (*Ajattelu ja oppimaan oppiminen*), L2:ta (*Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu*) sekä L4:ää (*Monilukutaito*).

Yksi demokratian toimivuuden perusedellytys on yhteiskunnalliseen toimintaan osallistuminen. Simulaatiomalli antaa opettajalle helpon tavan toteuttaa opetussuunnitelman demokratiakasvatukselle asetettuja tavoitteita osallistavan kasvatuksen keinoin.

Laaja-alaisten tavoitteiden lisäksi simulaatiomalli tarjoaa oppilaille erilaisena oppimistapana mahdollisuuden kehittää

- itsenäistä tiedonhakua
- mediakriittisyyttä
- suunnitelmallista työskentelyä
- aktiivista osallistumista
- vuorovaikutustaitoja
- neuvottelutaitoja
- omien mielipiteiden muodostamista ja niiden puolustamista
- toisten mielipiteiden arvostamista
- argumentointitaitoja
- taitoja vaikuttaa omilla mielipiteillään
- esiintymistaitoja ja julkista puhumista
- omaa tietämystä yhteiskunnan tärkeistä ja ajankohtaisista asioista sekä lainsäädäntötyöstä
- omakohtaista kokemusta siitä, miten eduskunta toimii ja mitä kansanedustajan työ on käytännössä

Simulaation toteuttaminen



Osallistujat

Kohderyhmänä ovat perusasteen yläluokkalaiset. Aineiston lopussa on vinkkejä, kuinka simulaatiota voi helpottaa tai siitä voi tehdä haastavamman. Toteutusta ja käsiteltäviä aihealueita voi siis muokata ryhmän iän ja tietopohjan mukaan. Käsiteltävät aiheet ovat eri politiikka-aloilta, ja niitä valittaessa voidaan ottaa huomioon oppilaiden omat toiveet ja kiinnostuksen kohteet sekä ajankohtaiset asiat.

Toteuttamiseen tarvittava aika

Ennen simulaation toteuttamista on olennaista miettiä, paljonko simulaatioon on kokonaisuudessaan käytettävissä aikaa. Jokainen opettaja joutuu pohtimaan aikataulutuksen oman koulunsa oppituntien pituuksien sekä osallistuvan ryhmän tason ja koon mukaan. Simulaation voi jakaa myös useammalle päivälle, jolloin valiokuntatyöskentely voidaan tehdä yhtenä tai kahtena päivänä (esimerkiksi yhteiskuntaopin oppitunneilla) ja täysistunto lopuksi yhtenä päivänä. Paras oppimiskokemus nuorille kuitenkin syntyy, mikäli simulaation voi toteuttaa alusta loppuun yhden koulupäivän aikana. Tällöin sen voi sisällyttää esimerkiksi demokratiakasvatuksen teemapäivän ohjelmaan tai osaksi [PopUp-koulupäivää](#).

Parhaiten oppimistavoitteisiin päästään, jos simulaatioon on käytettävissä neljästä viiteen oppituntia (4 45 min) ja jos se voidaan toteuttaa alusta loppuun saman koulupäivän aikana. Tällöin valiokuntatyöhön käytetään korkeintaan kolme oppituntia ja täysistuntoon korkeintaan kaksi oppituntia. Valiokuntien määrä vaikuttaa myös siihen, miten pitkä aika on varattava täysistuntoon ja päätösehdotusten esittelyyn. Mikäli simulaatioon on käytettävissä koko koulupäivä (6x 45 min), ei toteuttamisessa tule kiire, ja lopuksi voi käyttää aikaa myös palautteen keräämiseen oppilailta. Myös oppilaiden itsearviointi omasta osallistumisestaan ja toiminnastaan on tärkeää ja suositeltavaa tehdä. Vertaisarviointikin on mahdollinen.

Kahden tunnin minisimulaatio

Simulaation toteuttamiseen tarvitaan vähintään kaksi oppituntia (2x 45 min). *Kahden tunnin minisimulaatiossa* kannattaa keskittyä vain valiokuntatyöskentelyyn ja jättää täysistunto äänestyksineen pois. Mikäli täysistunto kuitenkin halutaan pitää minisimulaatiossa ja järjestää se toisella kahdesta oppitunnista, on oppilailta edellytettävä itsenäistä työskentelyä jo ennen simulaatiota. Opettajan on motivoitava ja ohjattava oppilaat itsenäiseen tiedonhakuun ja keskeisten asioiden selvittämiseen. Oppilaiden on otettava itse vastuu siitä, että he ovat niin hyvin perillä valiokuntansa aiheesta, että osaavat tuoda siitä perusteltuja näkemyksiään esille heti valiokuntatyöskentelyn alkaessa. Muuten yhdessä oppitunnissa ei ehdi muodostaa valiokunnan yhteistä näkemystä ja kirjoittaa tiiviitä päätösehdotuksia täysistuntoa varten. Simulaation toteuttaminen kahdessa tunnissa vaatii siis opettajalta riittävän perusteellista etukäteisohjeistamista ja oppilaiden onnistunutta motivointia sekä oppilailta itseohjautuvuutta ja vastuunottoa.

Valmistelut ennen simulaatiota



Ryhmäjaot

Ennen simulaatiota opettajan on myös päätettävä, kuinka monta valiokuntaa osallistuvasta oppilasryhmästä muodostetaan. Sopiva valiokuntien määrä on neljästä kuuteen. Tällöin osallistuvia oppilaita voisi olla yhteensä 20–36. Ryhmän toiminta on tehokkainta, jos yhdessä valiokunnassa on viisi tai kuusi jäsentä. Tällöin jokainen joutuu ottamaan vastuuta ryhmän työskentelystä, ja oppilaat myös sitoutetaan helpommin yhteiseen kantaan. Valiokuntatyöskentelyyn ei kannata laittaa kahdeksaa oppilasta enempää yhtä ryhmää kohden. Opettaja tuntee itse parhaiten omat oppilaansa ja voi vaikuttaa valinnoillaan siihen, että ryhmistä tulisi toimivat.

Mikäli simulaation osallistuva koulun oppilasryhmä on suuri, voi saman aiheen antaa kahdelle eri valiokuntaryhmälle. Jos täysistuntoon on käytettävissä riittävästi aikaa, voivat molemmat valiokunnat esitellä mietintönsä ja päätösehdotuksensa. Mikäli samaa aihetta käsitteleviä valiokuntaryhmiä on useita, voi valiokuntatyöskentelyä muokata siten, että valiokunnat työstävät yhteisen mietinnön valiokuntatyöskentelyn loppuksi.

Aiheiden valinta

Valiokuntien käsittelemät aiheet valitaan etukäteen. Opettaja voi päättää aiheet tai antaa oppilaille mahdollisuuden valita heitä kiinnostavat aiheet valmiilta listalta. Aiheet voivat nousta myös nuoria

itseään kiinnostavista yhteiskunnallisista asioista ja ongelmista esim. aivoriihityöskentelyn pohjalta. Opettaja voi käyttää simulaatiota varten valmiiksi suunniteltuja aiheaineistoja suoraan tai muokata niitä oppilasryhmän tason ja iän mukaisesti. Tämä suunniteltu simulaatiomalli valmiine aiheaineistoinen on opettajalle valmis paketti toteutettavaksi, pilotoitu käytännössä ja todettu toimivaksi. Aiheaineistoon tutustumisen lisäksi oppilaat voivat katsoa asiantuntijavideon neljästä eri aiheesta. Videonkatselu edellyttää, että valiokunnalla on käytössään tietokone tai muu näyttölaite sekä verkkoyhteys.

Simulaatiota varten on työstetty seuraavat valmiit tietopohjaiset aineistot ja videot:

- **nuorisotyöttömyys** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)
- **nuorten yrittäjyys** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)
- **ilmastonmuutos** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)
- **turvallisuus** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)
- **nuorten poliittiset oikeudet** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)
- **toisen asteen koulutuksen tasa-arvo** [aiheaineisto \[PDF\]](#) ja [asiantuntijavideo \[Video\]](#)

Valiokuntien aiheina voivat olla myös esimerkiksi:

- (keskiasteen) koulutus
- kehitysyhteistyö
- maahanmuutto
- talous ja velkaantuminen
- hyvinvointivaltion tulevaisuus

Oppilaille kerrotaan etukäteen, mihin valiokuntaan he kuuluvat ja mikä on heidän käsiteltävä aiheensa. Tämän voi tehdä jonkun oppitunnin lopussa tai välitunnilla (noin 15 min), mutta kuitenkin hyvissä ajoin ennen simulaatiota. Näin oppilailla on riittävästi aikaa perehtyä omaan aiheeseensa valmiin aineiston pohjalta sekä etsiä siihen halutessaan lisätietoa.

Opettaja jakaa aineistot kaikille oppilaille valittujen aiheiden mukaisesti. Halutessaan opettaja voi antaa myös tekemiään apukysymyksiä, joiden avulla saman valiokunnan oppilaat yhdessä etsivät tietoa aiheestansa keskustelun taustaksi. Opettajan on myös selvitettävä oppilaille, että aiheesta on tarkoitus yhdessä keskustella ja jokaisella olisi hyvä olla joku mielipide asiaan simulaation alkaessa. Erityisesti mikäli simulaatioon käytetään vain kaksi tuntia, ovat hyvät apukysymykset tarpeen.

Luokkahuoneiden ennakkovalmistelu

Valiokunnat voi nimetä useammalla eri tavalla ja näkökulmasta riippuen, koska todellisuudessaakin eduskunnassa aiheita käsitellään useammassa eri valiokunnassa. "Valiokuntahuoneisiin" tehdään kyltit oviin. Tässä esitellyt valiokunnat oli nimetty aiheiden mukaan seuraavasti:

1. [Työelämä- ja tasa-arvovaliokunta: nuorisotyöttömyys](#) [PDF]
2. [Talousvaliokunta: nuorten yrittäjyys](#) [PDF]
3. [Ympäristövaliokunta: ilmastonmuutos](#) [PDF]
4. [Ulkoasiainvaliokunta: turvallisuus](#) [PDF]
5. [Perustuslakivaliokunta: nuorten poliittiset oikeudet](#) [PDF]
6. [Sivistysvaliokunta: toisen asteen koulutuksen tasa-arvo](#) [PDF]

Huoneiden sijoituksessa kannattaa ottaa huomioon, että valiokunnat eivät kuule ja näe toistensa työskentelyä. Pulpetit tai työtasot kannattaa myös asetella mahdollisuuksien mukaan siten, että saman valiokunnan oppilaat näkevät helposti toisensa ja keskustelu kasvotusten on mahdollista.

Pulpettien siirtelyyn ja kyltitykseen voi rekrytoida mukaan oppilaita.

Muut tarvittavat välineet

- Jokaiselle valiokunnalle annetaan käyttöön tarramuistilappuja, muistiinpanovälineet sekä tietokone.
- Äänestystä varten varataan jokaiselle osallistujalle vihreä ja punainen kortti (koko A6 tai vähän pienempi).
- Valmiit mietinnöt tulostetaan täysistunnon puheenjohtajalle ja valiokunnan puheenjohtajalle, joten varaa oppilaille pääsy tulostimelle.
- [Palautelomakkeet](#).

Muuta huomioitavaa

Kaikista tehdyistä päätöksistä voidaan koota myös loppuyhteenveto esimerkiksi koulun ilmoitustaululle tai sähköiselle inforuudulle kaikkien oppilaiden luettavaksi. Voit hyödyntää myös paikallista mediaa ja

kutsua toimittajan paikalle. Paikallislehti voi tehdä lehtijutun simulaatiosta ja julkistaa äänestyksen tulokset valiokuntien päätösehdotuksista. Nuoret voivat kirjoittaa lehtijutun myös itse ja ottaa esimerkiksi haastateltavaksi eri valiokuntien jäseniä. Koulun lukuvuosikertomukseen voi myös kirjoittaa simulaatiosta koonnin. Kannattaa hyödyntää myös koulun Facebook-sivuja, joiden kautta simulaation teemat tulevat tutuiksi myös oppilaiden huoltajille sekä muille koulun toiminnasta kiinnostuneille.

Valiokuntatyöskentely



Aloitus

Simulaatio aloitetaan yhteisellä, opettajan pitämällä johdatuksella, jossa käydään tiiviisti läpi toimintaohjeet, aikataulu ja kerrataan simulaation tavoitteet. Tähän käytetään 10–15 minuuttia. Sen jälkeen oppilaat siirtyvät työskentelemään pienryhmissä eli "valiokunnissa" eri luokkahuoneisiin tai muihin sopiviin tiloihin.

Työskentely

Valiokuntatyöskentely on keskeisin osa simulaatiota, ja siihen kannattaa käyttää rauhassa aikaa ainakin kaksi, mielellään jopa kolme oppituntia. Valiokunta valitsee keskuudestaan puheenjohtajan ja sihteerin.

Kukin valiokunta kirjoittaa käsittelemästään aiheesta lyhyen mietinnön ja muutaman kohdan päätösehdotuksensa siitä, millä tavalla heidän mielestään "eduskunnan" pitäisi asiaa viedä eteenpäin, puuttua olemassa oleviin ongelmiin tai ratkaista niitä.

Mikäli saman valiokunnan oppilaat tuntevat entuudestaan toisensa, ei tutustumiseen ja ryhmäytymiseen tarvitse käyttää aikaa. Tällöin ryhmä voi siirtyä suoraan aiheen käsittelyyn. Isoissa kouluissa samaan valiokuntaan tulevat oppilaat eivät kuitenkaan välttämättä tunne toisiaan, joten silloin on hyvä esittäytyä ja tehdä alkuun joku nopea ryhmäytymisharjoitus. Harjoituksen voi vetää opettajajohtoisesti myös yhteisessä aloitustilassa ennen siirtymistä valiokuntatiloihin.

Valiokuntatyö kannattaa aloittaa ryhmän sisäisellä ideoinnilla. Vaihtoehtoja aiheen käsittelyn aloittamiseen on monia, ja opettaja voi etukäteen miettiä, mikä toimii ryhmällään parhaiten. Toimivaksi on todettu ainakin muistilappuideointi, jossa tarramuistilapuille kootaan mieleen tulevia aiheeseen liittyviä asioita avainsanoina. Muistilaput kiinnitetään seinälle tai pöydälle kaikkien nähtäville. Sanoja voi ryhmitellä eri tavoilla, ja ryhmittelyn jälkeen voi nostaa niistä esille yhdessä hyväksytyt ideat (korkeintaan kuusi), joita valiokunta alkaa työstää. Ideointiin käytetään aikaa korkeintaan 30 minuuttia.

Tämän jälkeen tartutaan varsinaiseen aiheen käsittelyyn ja pohditaan yhdessä aihetta valmiin valiokunta-aineiston, mahdollisten apukysymysten ja haetun lisätiedon avulla. Tavoitteena on, että aihe herättää ajatuksia, mielipiteitä ja keskustelua.

Opettajan rooli

Opettajan tehtävänä on tarkkailla valiokuntien työskentelyä ja sen etenemisestä, jotta syntyy tuloksia ja oppilaat pysyvät annetussa aikataulussa. Opettaja voi seurata keskustelua ja mietinnön valmistumista, mutta kannattaa kuitenkin välttyä ohjaamasta oppilaita liikaa. Jos työ ei jostain syystä etene, opettajan tulisi auttaa oppilaat vaikean asian yli. Myös oppilaiden riitautuessa pahasti näkemyksistään opettajan ohjaava rooli korostuu, jotta valiokunta pystyy jatkamaan työtään. Ongelmatilanteissa opettaja voi ohjata omilla kysymyksillään ryhmän työskentelyä eteenpäin tai hän voi antaa oppilaille oleellista lisätietoa, joka auttaa etenemisessä. Mikäli oppilaat eivät pääse asiassa eteenpäin, opettaja voi kehottaa unohtamaan sen asian hetkeksi ja auttaa tarttumaan johonkin toiseen näkökulmaan.

Olisi tärkeää saada rohkaistua myös kaikki oppilaat mukaan keskusteluun. Hiljaisillakin oppilailla on mielipiteitä, mutta he usein vaikenivat niistä. Opettaja voi auttaa hiljaisia ja arkoja oppilaita

osallistumaan ryhmän toimintaan kysymällä heiltä mielipidettä. Myös puheenjohtajaa voi kannustaa kysymään kaikkien näkökulmia. Mikäli simulaatioon voi ottaa mukaan useamman opettajan, sitä parempi, koska näin yhdellä opettajalla on enemmän aikaa käytettävissä valiokuntien ohjaamiseen ja tarvittaessa auttamiseen. Jokaiselle valiokunnalle voi nimetä vaikka yhden opettajan vastuuhjaajaksi.

Kun valiokunta on päässyt yhteisymmärrykseen siitä, mitkä ovat heidän ehdotuksensa aiheensa mukaisiin asioihin ja ongelmiin – eli miten "eduskunta" voisi valiokunnan näkemyksen mukaan päätöksenteollaan ja lainsäädännöllään ratkaista asioita – kirjoitetaan yhteenvetona lyhyt mietintö ja kirjataan päätösehdotukset. Päätösehdotuksia olisi hyvä olla kolmesta neljään, mutta kuitenkin vähintään kaksi, jotta niistä saadaan aikaan myös keskustelua. Tavoitteena on, että valiokunta pääsee keskustelemalla kompromissiin, jonka takana kaikki valiokunnan jäsenet voivat seistä. Tämä ei kuitenkaan aina välttämättä onnistu. Mietintöön voidaan kirjata myös vastalause, mikäli valiokunnan jäsenet ovat jostakin asiasta kovasti eri mieltä.

[Mallimietintö](#) [PDF]

Viimeinen tunti valiokuntatyöskentelystä kannattaa käyttää mietinnön ja päätösehdotusten kirjoittamiseen ja hiomiseen. Valmis mietintö päätösehdotuksineen tulostetaan (ainakin kaksi kappaletta). Lisäksi valiokunnassa sovitaan, kuka tai ketkä jäsenistä esittelee asian täysistunnossa kaikille "kansanedustajille". Eduskunnassa valiokunnan puheenjohtaja esittelee mietinnön ja valiokunnan kannan muille edustajille, joten tällä tavoin voi toimia simulaatiossakin.

Täysistunto



Täysistunnossa äänestetään

Simulaation lopuksi pidetään täysistunto, jossa kaikki "kansanedustajat" ovat paikalla. Täysistunto voidaan aloittaa nimenhuudolla. Istumapaikat voidaan jakaa etukäteen valiokunnittain, aakkosjärjestyksessä tai antaa oppilaiden valita paikkansa itse. Jokaisen edustajan paikalle on jaettu valmiiksi äänestystä varten vihreä ja punainen kortti (koko A6 tai vähän pienempi).

Täysistunnon aluksi valitaan ryhmästä "puhemies" johtamaan istuntoa, jakamaan puheenvuoroja sekä huolehtimaan siitä, että keskustelu etenee aikataulun mukaisesti ja asialinjalla. Puhemiehen olisi hyvä olla joku vapaaehtoinen oppilas, mutta tarvittaessa myös opettaja voi toimia puhemiehenä. Puhemies istuu kasvat "istuntosaliin" päin, jotta hän näkee kaikki edustajat. Jokainen valiokunta antaa mietintönsä kirjallisesti myös puhemiehelle, jotta tällä on helppompi seurata ja johtaa täysistunnon etenemistä.

Täysistunnossa jokainen valiokunta vuorollaan esittelee muille mietintönsä ja päätösehdotuksensa (noin 5–10 minuuttia/valiokunta). Valiokunnan puheenjohtaja tulee esittelemään ryhmänsä tuotoksen "istuntosaliin" etuosaan ja seisoen. Mikäli mahdollista, olisi hyvä käyttää esittelyssä tietokonetta tai dokumenttikameraa sekä tykkiä, jotta kaikki näkisivät kirjallisena päätösehdotukset. Jos käytössä ei ole tekniikkaa, mietinnön ääneen lukeminenkin on riittävää.

Valiokunnan päätösehdotusten jälkeen "kansanedustajat" saavat esittää tarkentavia kysymyksiä, kommentteja ja vastaväitteitä esittelyvuorossa olleelle valiokunnalle (max. 5–10 minuuttia/päätösehdotus). Valiokunnan jäsenet vastaavat heille esitettyihin kysymyksiin ja perustelevat ratkaisujaan. Valiokunnan puheenjohtaja voi käyttää myös oman puheenvuoronsa ja tuoda oman perustellun näkemyksensä esille.

Vaikka vain yksi tai kaksi valiokunnan jäsenistä hoitaa asian esittelyn, on tärkeää, että kuka tahansa valiokunnan jäsen voi ja saa vastata esitettyihin kysymyksiin. Tavoitteena on, että valiokuntien päätösehdotukset herättäisivät nuorissa ajatuksia, syntyisi keskustelua ja mahdollisesti myös väittelyä. Puhemies jakaa puheenvuorot pyyntöjen mukaan, ja puheenvuorot pyydetään kättä nostamalla. Puhemiehelle voi antaa puheenjohtajan nuijan, jolloin hän voi tarvittaessa nuijan kopautuksellaan keskeyttää keskustelun tai liian pitkän puheenvuoron.

Jokaisen valiokunnan päätösehdotusten hyväksymisestä äänestetään keskustelun loppuksi. Mikäli aikaa on reilusti, voidaan äänestää jokaisesta päätösehdotuksen kohdasta. Mikäli aikaa on niukasti, äänestetään kokonaisuudessaan valiokunnan päätösehdotuksista, mikä sujuu nopeammin. Äänestys toteutetaan nostamalla vihreää äänestyskorttia (*kyllä*) tai punaista äänestyskorttia (*ei*) sen mukaan haluaako "kansanedustaja" kannattaa tehtyä ehdotusta. Jokaisella "kansanedustajalla" on yksi ääni, "puhemies" ei äänestä. Opettaja voi toimia ääntenlaskijana. Äänet lasketaan yhteen jokaisen äänestyskerran jälkeen, ja "puhemies" ilmoittaa kaikille heti tuloksen. Enemmistön näkemys siis ratkaisee, hyväksytäänkö valiokunnan esittämä päätösehdotus/päätösehdotukset vai ei. Muutoksia ehdotuksiin ei tehdä.

Palaute



Palautteen avulla voidaan kehittää toimintaa

Oppilailta kerätään simulaatiosta palautetta joko samana päivänä tai hieman myöhemmin, kun asiat ovat vielä muistissa. He voivat pohtia yleisesti, mikä simulaatiossa oli toimivaa, mikä onnistui hyvin, mikä ei onnistunut niin hyvin, mitä heidän mielestään voisi kehittää ja miten. Oppilaiden on hyvä arvioida myös omaa toimintaansa ryhmän jäsenenä ja omaa oppimistaan. Palaute kannattaa kerätä kirjallisesti esim. valmiilla lomakkeella erityisesti, mikäli itsearviointi halutaan myös mukaan.

[Palautetta valiokuntasimulaatiosta](#) [PDF]

Soveltaminen eri asteille



Alakoululaisille konkreettisia arkeen liittyviä asioita

Alaluokkalaisten ollessa osallistujina simulaatio kannattaa toteuttaa "kouluparlamentti" -ajatuksella. Tällöin oppilaat jaetaan ryhmiin ja heille annetaan käsiteltäviksi konkreettisia, heidän omaan kouluarkeensa ja -ympäristöönsä liittyviä asioita. Käsiteltävät aiheet voivat olla esimerkiksi kouluruokailuun, välituntitoimintaan, piha-alueeseen, kerhotoimintaan tai kiusaamisen ehkäisyyn liittyviä asioita. Jokainen ryhmä voi tuoda oman päätös- ja muutosehdotuksensa yhteiseen keskusteluun, ja niistä voidaan haluttaessa äänestää. Varsinainen valiokuntatyöskentely ja täysistunto jäävät pois.

Ideoita koko koulun kokousten järjestämiseen saat omaoppilaskunta.fi -sivuston työkalupakin [materiaalipankista](#).

Lukiossa lisätään mukaan eduskuntapuolueiden näkökulmia käsiteltäviin aiheisiin

Valiokuntatyöskentelyssä vaikeustasoa voi lisätä lukiolaisille antamalla heille etukäteen roolit joidenkin puolueiden kansanedustajina. Silloin jokaisessa valiokunnassa tulisi olla eri eduskuntapuolueiden "kansanedustajia", jotka ottavat kantaa asioihin puolueensa näkökulmasta. Tämä on toimiva toteuttamistapa, mikäli opiskelijat ovat etukäteen perillä eri puolueiden aateperinnestä ja siitä, millaisia asioita puolueet pitävät tärkeinä. Toisaalta, jos nuorille jaetaan etukäteen puolueroolit, ei silloin nuorten omat mielipiteet pääse niin selvästi esille, mikä taas sotii simulaation tavoitteita vastaan.

Lisähaastetta lukiolaisten valiokuntasimulaatioon voi tuoda jakamalla heille etukäteen asiantuntijarooleja, jotka he huomioivat keskustelussa. Esimerkiksi ilmastonmuutosta käsiteltäessä voisi opiskelijoilla olla valiokunnassa esimerkiksi päättäjän, luonnonsuojelijan tai rahoittajan roolit. Tällöin keskusteluun saisi erilaisia näkökulmia, mutta nuorten omat ajatukset jäisivät ehkä liiaksi taka-alalle.

[Minun puolueeni -videosarja](#) esittää yhdeksän eduskuntapuolueen nuorta jäsentä, jotka kertovat omasta puolueestaan. Videot ovat osa Allianssin koordinoimaa Poliittikkaviikkoa.

Kansanedustaja vierailemaan koululle



Valiokuntasimulaatiota voi rikastuttaa kutsumalla kansanedustajia mukaan tapahtumaan. Istuvia kansanedustajia voi pyytää vierailemaan koululle. On mahdollista myös kutsua veteraanikansanedustajainvierailulle kouluun joko ennen tai jälkeen simulaation pitämisen. Kansanedustajan vierailusta voi sopia [Parlamenttikierros](#) -sivuston kautta. Sivusto kokoaa yhteen yli 50 entistä kansanedustajaa, jotka ovat halukkaita antamaan panoksensa koulujen demokratiakasvatukseen.

Jos vierailun sopii ennen simulaation toteuttamista, voi vierailu toimia oppilaiden innostamiseen valiokuntatyöskentelyyn ja auttaa heitä ymmärtämään päätöksentekoa, vaikuttamista ja parlamentarismia teoriatasolla ennen kuin he pääsevät itse harjoittelemaan taitojaan simulaatiossa. Simulaation jälkeen sovittu vierailu puolestaan syventää oppilaiden oppimiskokemusta ja toimii hedelmällisenä vuorovaikutuksen lähteenä oppilaiden ja veteraanikansanedustajan välillä.