

Ohjaajan opas virtuaaliseen roolipeliin



Euroopan parlamentti

1. Johdanto

1.1 Oppaan tarkoitus

3

2. Tietoa pelistä

2.1 Tavoitteet

4

2.2 Kuka voi pelata?

5

2.3 Pelin aiheet

2.4 Henkilötiedot pelissä

3. Kuinka peliä pelataan

3.1 Ryhmän koko

6

3.2 Kesto

3.3 Yleiskatsaus

3.4 Huoneen järjestäminen

7

3.6 Tekniset tiedot

8

3.5 Tarvittava materiaali

3.7 Pelin aloittaminen ja ohjaaminen

9

4. Pelin kulku vaiheittain

4.1 Pelin aloittaminen

10

4.2 Lakiehdotuksen esittely ja peliohjeita

11

4.3 Poliittisten ryhmien esittely

4.4 Valiokuntaryhmän esittely ja äänestys

12

4.5 Paluu poliittisiin ryhmiin

4.6 Täysistuntokeskustelu ja äänestys, osa I

13

4.7 Yllättävä käänne

14

4.8 Täysistuntokeskustelu ja äänestys, osa II

4.9 Sidosryhmien reaktiot ja pelin tulokset

4.10 Jos lakiehdotus hylätään

5. Ennen peliä

5.1 Kuinka esittää mielipiteitä, jotka eivät ole omiani

15

5.2 Tutustuminen Euroopan unioniin

17

5.3 Tutustuminen Euroopan parlamenttiin

18

5.3.1 Mikä Euroopan parlamentti on ja miten se toimii?

19

5.3.2 Digimatka Euroopan parlamenttiin

6. Pelin aikana

6.1 Entä todellisuudessa?

21

6.2 Sanasto

25

6.3 Pelin säännöt

29

7. Pelin jälkeen

7.1 Palautesessio

31

7.2 Kirjallinen palaute tai arvio

32

7.3 Yhdessä.eu

7.4 Europa Experience -keskukset

8. Liitteet

8.1 Liite I: Arviointi/palautelomake

33

8.2 VRPG • Tehtäväkortit

34

1. Johdanto

Tervetuloa Euroopan parlamentin virtuaalisen roolipelin ohjaajan oppaaseen

1.1 Oppaan tarkoitus



Piirros pelin hahmosta: ENVI-valiokunnan kuvitteellinen puheenjohtaja, nuori mies puku päällä

Oppaasta löytyy yleiskatsaus peliin sekä resursseja, jotka tarjoavat sinulle ja pelaajaryhmällesi antoisan ja immersiiivisen oppimiskokemuksen.

Täältä löydät kaikki tiedot, joita tarvitset pelin sujuvaan ohjaamiseen. Opit myös, miten pelaajat voivat valmistautua, jotta kokemus olisi paras mahdollinen ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen.

Oppaassa on lisäksi erilaisia valmistelevia tehtäviä, jotka auttavat pelaajia omaksumaan roolinsa. Jos aikaa riittää, voitte pitää lopuksi palautesession, jossa nähdään, mitä pelaajat ovat oppineet ja millainen heidän kokemuksensa oli.

Hauskaa peliä!

Oppaan tarkoituksena on tukea erilaisissa koulutussympäristöissä toimivia pelien ohjaajia:

- koulujen opettajia, joiden oppilaat ovat yli 16-vuotiaita
- kouluttajia ja ohjaajia epävirallisissa koulutusohjelmissa ja -toiminnoissa
- paikallisyhteisöjen, nuorisokeskusten tai vastaavien työntekijöitä
- ohjaajia missä tahansa muussa ympäristössä, joka soveltuu pelin pelaamiseen sen tarkoitusta kunnioittaen.

Tässä oppaassa kerrotaan, miten peli käynnistetään verkossa, mitä tarvitaan pelin pelaamiseen paikan päällä ja selitetään pelin kulku yksityiskohtaisesti.

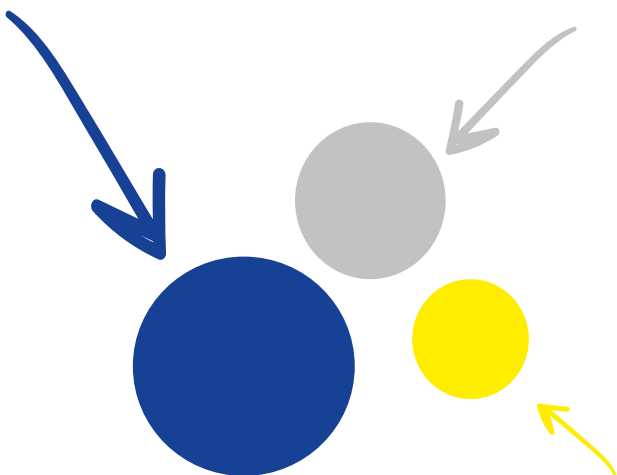
Lisäksi oppaasta löytyy taustatietoa EU:sta ja Euroopan parlamentista sekä valmistelevia tehtäviä, jotka auttavat pelaajia omaksumaan heille osoitetut roolit. Lopussa on muutamia ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla näet, mitä pelaajat ovat oppineet pelistä.

2. Tietoa pelistä

Virtuaalinen roolipeli on simulaatio Euroopan unionin päätöksentekoprosessista.

Pelaajat astuvat **Euroopan parlamentin jäsenen (mepin)** saappaisiin ja heidät määrätään fiktiivisten poliittisten ryhmien jäseniksi. Pelaajien on yhdessä muiden **meppien** kanssa keskusteltava, neuvoteltava, löydettävä kompromisseja ja äänestettävä lakiehdotuksesta, jolla parannetaan ihmisten elämää kaikkialla **Euroopan unionissa**. Peli tarjoaa yksinkertaistetun version **EU:n** lainsäädäntömenettelystä. Tarkoituksena on saada pelaajat ymmärtämään, mikä on **parlamentin** rooli koko prosessissa ja millaista on meppien työ ja vastuu kansan suoraan valitsemina edustajina. Tavoitteena on antaa pelaajille omakohtainen kokemus demokratiasta ja rohkaista heitä osallistumaan yhteiskunnan toimintaan.

2.1 Tavoitteet



Peli on suunniteltu siten, että sitä pelataan ryhmissä erilaisissa koulutusympäristöissä luokkahuoneista nuorisokeskuksiin ja epävirallisiin ohjelmiin. Pelaajat istuvat ja ovat vuorovaikutuksessa samassa fyysisessä tilassa. He pelaavat peliä omilta laitteiltaan ja seuraavat ohjeita ohjaajan näytöltä. Peliä voi pelata kuka hyvänsä yli 16-vuotias muissakin kuin edellä mainituissa ympäristöissä, kunhan peliä käytetään aiottuun tarkoitukseen.

Peli on osa "**Digimatkaa Euroopan parlamenttiin**". Kyseisellä hankkeella pyritään tuomaan parlamenttia lähemmäs kansalaisia. Verkkoalustalla on erilaisia interaktiivisia välineitä, joilla voi tutustua parlamenttiin ja oppia sekä meppien työstä että Euroopan historiasta.

Lue lisää digimatkaista:

<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/fi>

Euroopan parlamentti haluaa antaa nuorille eri puolilla Eurooppaa tilaisuuden astua Euroopan parlamentin jäsenen (mepin) saappaisiin. Tämän opettavaisen, immersiiivisen ja hauskan pelin avulla he voivat kokea omassa koulussaan tai yhteisössään, millainen EU:n lainsäädäntö- ja päätöksentekoprosessi on todellisuudessa.

Pelissä keskitytään siihen, miten tärkeää on tehdä yhteistyötä yhteiskunnan parhaaksi. Pelaajia kannustetaan kompromisseihin ja keskinäiseen vuorovaikutukseen. Lisäksi peli tarjoaa alustan, jolla voi parantaa julkisen puhumisen ja diplomatian kaltaisia taitoja.

Lopuksi parlamentti toivoo, että virtuaalinen roolipeli motivoi ihmisiä osallistumaan enemmän EU:n demokratiaan arjessaan. Peli kannustaa heitä äänestämään EU-vaaleissa, koska se auttaa ymmärtämään paremmin, miten Euroopan unioni toimii ja mikä on **parlamentin** rooli **EU-kansalaisten** edustajana.

2. Tietoa pelistä

2.2

Kuka voi pelata?

Virtuaalisen roolipelin pääasiallinen kohderyhmä on **16–18**-vuotiaat nuoret, joilla ei ole aiempaa tietoa Euroopan unionista tai Euroopan parlamentista.

Kuka hyvänsä yli 16-vuotias voi kuitenkin pelata peliä taustastaan riippumatta.

2.3

Pelin aiheet

- Euroopan parlamentti
- Päätöksenteko
- EU:n lainsäädäntömenettely
- Euroopan unioni
- Osallistuva demokratia
- Pehmeiden taitojen kehittäminen

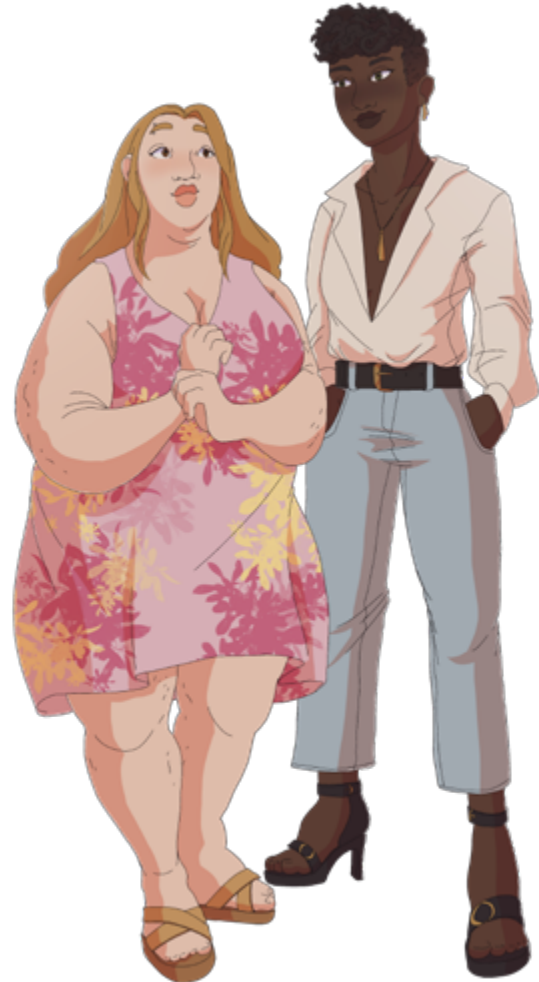
2.4

Henkilötiedot pelissä

Vaikka roolipelin pelaaminen edellyttää pelaajilta verkkoyhteyttä peliin, peli ei kerää mitään henkilötietoja.

Se on verkkopohjainen sovellus, jota pelaaja käyttää URL-osoitteen kautta laitteensa selaimessa (puhelin, tabletti, tietokone) lataamatta mitään. Peli ei edellytä sisäänkirjautumista.

Pelin alussa jokaiselle pelaajalle annetaan sattumanvaraisesti kuvitteellisen mepin nimi. Pelaajalta ei siis kysytä nimeä, ikää tai muita henkilötietoja.



Piirros pelin hahmoista: kaksi nuorta naista rennoissa vaatteissa, omistavat myymälän, joka ei kuulu mihinkään ketjuun

IP-osoite on aina sama kaikille pelaajille jokaisessa pelisessiossa. Pelaajia ei paikanneta eikä tietoja kerätä. Peli tallentaa pelaajan omalle laitteelle kaksi tietoa: satunnaisesti määritetyn **pelaajatunnuksen** ja pelin tilan.

Jotta peli toimisi asianmukaisesti, se tallentaa selaimen muistiin tietoja (ns. **localStorage**), jotka tyhjennetään ja poistetaan pelin päätyttyä tai jos peliä ei käytetä 12 minuuttiin.

LocalStorage-tietojen on tarkoitus pysyä ”paikallisina”. Tämä tarkoittaa, että tietoja ei lähetetä verkon kautta millekään palvelimelle. LocalStorage-tiedot säilyvät jonkin aikaa, joten jos pelaaja sulkee selaimen, pelisessio voidaan palauttaa, paitsi jos se on aiemmin avattu nimettömänä tai incognito-tilassa.

3. Kuinka peliä pelataan

3.1 Ryhmän koko



Piiirros kaikista pelin hahmoista ryhmässä

Suosittelava ryhmäkoko on 16–28 pelaajaa, jotta pelikokemus olisi paras mahdollinen. Peli tukee yleensä 12–40:tä pelaajaa.

3.2 Kesto



Peli kestää noin 60 minuuttia.

Loppuun voidaan lisätä 30 minuutin palautesessio.

3.3 Yleiskatsaus

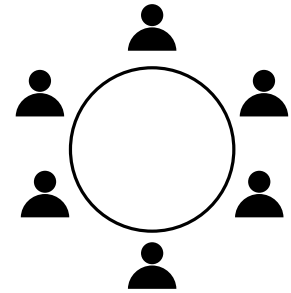
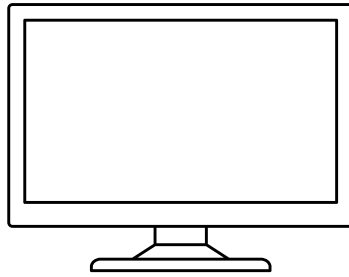
Virtuaalinen roolipeli on suunniteltu siten, että **pelaajat** pelaavat sitä yhdessä **ohjaajan** kanssa samassa fyysisessä paikassa ja ovat yhteydessä peliin omilta laitteiltaan internetin kautta.

Jäljempänä saat ohjeet siitä, miten fyysinen tila järjestetään sekä tarvittavat tekniset tiedot pelin aloittamista ja ohjaamista varten.

Pelin aikana pelaajia pyydetään istumaan kolmessa eri kokoonpanossa tehtävän mukaisesti (esim. keskustelu, äänestys).

- **Poliittiset ryhmät:** pelin alussa pelaajat määrätään sattumanvaraisesti neljään eri poliittiseen ryhmään (**Solidaarisuus, Ekologia, Perinne ja Vapaus**). Pelin eri vaiheissa pelaajien täytyy kokoontua yhteen poliittisen ryhmänsä muiden jäsenten kanssa ja keskustella siitä, miten äänestetään.
- **Valiokuntaryhmät:** pelaajat jaetaan sattumanvaraisesti kahteen valiokuntaryhmään keskustelemaan ja äänestämään heille annetuista tarkistuksista.
- **Täysistunto:** kaikki pelaajat istuvat yhdessä (esimerkiksi isossa ympyrässä) keskustelemassa ja äänestämässä. Tämä vaihe tapahtuu kahdesti pelin aikana. Ensimmäisellä kerralla kunkin poliittisen ryhmän nimittämää edustajaa pyydetään puhumaan ja vakuuttamaan muut mepit siitä, miten pitäisi edetä.

3. Kuinka peliä pelataan



3.4 Huoneen järjestäminen

Koska pelaajien täytyy siirtyä erilaisiin kokoonpanoihin, käytä huonetta, joka on helppo järjestää tai riittävän suuri, jotta kaikki pelaajat mahtuvat sinne.

Riippumatta siitä, missä pelaajat istuvat, heidän pitäisi pystyä näkemään ohjaajan näyttö ja seuraamaan ohjeita koko ajan. Ohjaajalla pitäisi aina olla kokonaiskuva ryhmästä ja pelaajien profiileista, jotta hän voi tarjota tukea tarvittaessa.

Siksi on hyvä ottaa huomioon seuraavat suositukset.

- Huoneessa tulisi olla vakaa langaton verkkoyhteys, jotta kaikki pelaajat voivat liittyä verkkoon samanaikaisesti ja käyttää sitä koko pelin ajan (elleivät he käytä omaa datayhteyttään).
- Huoneessa olisi myös oltava iso, tietokoneeseen kytketty näyttörüutu, joka on kaikkien pelaajien nähtävillä.
- Tilaa pitäisi myös olla riittävästi, jotta pelaajat voivat helposti hajaantua ja kokoontua erilaisiin ryhmäkoonpanoihin. Huonekalujen pitäisi olla helposti siirrettävissä.
- Kullekin pelaajalle pitäisi olla ainakin yksi istuin (ei välttämättä tuoli: tyyny, jakkara ym.).

- Ihannetapauksessa peli aloitetaan siten, että pelaajat istuvat isossa ympyrässä ja näkevät toisensa.
- Huone olisi jaettava neljään eri alueeseen, jotka vastaavat neljää poliittista ryhmää. Ohjaajan näytön täytyy olla koko ajan pelaajien nähtävillä eivätkä ryhmät saisi olla häiritsevän lähellä toisiaan. Alueiden pitäisi olla niin suuria, että niihin mahtuu neljännes pelaajista.
- Lisäksi tarvitaan kaksi aluetta, joihin valiokuntaryhmät kokoontuvat. Ne voivat peittää myös poliittisten ryhmien alueet. Näiden kahden alueen pitäisi olla niin suuria, että niihin mahtuu puolet pelaajista.
- Nimitetyillä edustajilla olisi oltava paikka, josta he voivat puhua kaikille pelaajille. Kaikki edustajat voivat käyttää samaa paikkaa. Jos ryhmä istuu isossa ympyrässä, edustajat voivat vain nousta seisomaan ja puhua.
- Kullakin poliittisella ryhmällä pitäisi olla kyniä ja tehtäväkortteja (ks. **liite II**), jotta he voivat kirjoittaa ylös argumenttinsa ja perustelunsa.

HUOMIO! Jos huoneen järjestäminen ihanteellisesti ei ole mahdollista, voit tehdä luovia ratkaisuja. Varmista kuitenkin, että pelaajat näkevät ohjaajan näytön koko pelin ajan.

3. Kuinka peliä pelataan

3.5

Tarvittava materiaali

Virtuaalista roolipeliä voi pelata ilman lisämateriaaleja. Jotta pelaajat kuitenkin saisivat parhaan mahdollisen kokemuksen, suositellaan seuraavia:

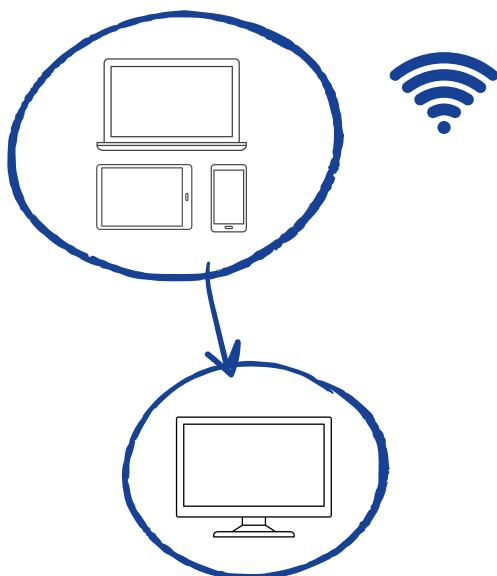
- yksi kynä per pelaaja
- teippiä ja sakset
- tulostin
- tehtäväkortteja, jotta neuvotteluja ja puheenvuoroja voidaan valmistella (löytyy liitteestä II)
- tulosteet poliittisten ryhmien logoista ja valiokuntien kylteistä (liite II), joilla voidaan merkitä huoneen eri osat
- QR-koodi pelaajille, jotta he voivat liittyä peliin helposti (liite II)
- palaute/arviointilomakkeet (liite I).



Piirros pelin hahmosta: silmälasipäinen nuori nainen, joka on yhdessä.eu-vapaaehtoinen

3.6

Tekniset tiedot



Pelin ohjaamiseen tarvitaan: verkkoon liitetty laite, kuten kannettava tietokone, PC tai tabletti ja laajakaista, jonka nopeus on vähintään **5 Mbit/s**

- verkkoon yhdistetty **näyttö, projektori** tai **televisio**, joka on riittävän suuri, jotta se on kaikkien pelaajien nähtävissä ja jonka näytön resoluutio on vähintään **1280 x 720px**, parhaan kokemuksen saamiseksi
- nykyaikainen verkkoselain, kuten:
 - **Chrome 96** tai uudempi
 - **Firefox 95.0** tai uudempi
 - **Safari 15** tai uudempi
 - **Edge 96.0** tai uudempi.

Pelaajilla täytyy olla omat, verkkoon yhdistetyt laitteensa, kuten älypuhelin, tabletti tai kannettava tietokone.

3. Kuinka peliä pelataan

3.7

Pelin aloittaminen ja ohjaaminen

Kun haluat aloittaa pelin ohjaajana, mene osoitteeseen <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> ja klikkaa painiketta "**Uusi peli**". Sinua pyydetään valitsemaan aihe, jonka jälkeen siirryt liittymissivulle, jolla näet **koodin**. Anna koodi pelaajille, jotka haluavat liittyä peliisi.

Pelaajat voivat liittyä peliin menemällä osoitteeseen <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> (tai skannaamalla liite II:ssa olevan QR-koodin) ja klikkaamalla "**Liity peliin**". Sen jälkeen heitä pyydetään syöttämään ohjaajan näytöllä näkyvä koodi.

Kun kaikki ovat liittyneet peliin, klikkaa "**Aloita**" käynnistääksesi pelin. Peli etenee suurimmaksi osaksi automaattisesti, mutta ohjaajan täytyy aloittaa huoneessa käytävät keskustelut ja äänestyskierrokset. Olemme laatineet tähän oppaaseen ohjaajan tueksi osion "**Pelin kulku vaiheittain**", jossa pelin vaiheet selitetään yksityiskohtaisesti ja annetaan ehdotuksia pelin ohjaamiseen.

Huomio! Ohjaajana voit halutessasi keskeyttää ja ohittaa pelin jaksoja ja aikarajoitettuja keskusteluja, myös äänestyksiä. Muista, ettet voi palata vaiheeseen, jonka olet ohittanut tai jo pelannut!

Jos pelaajan yhteys katkeaa

Jos pelaajan yhteys peliin katkeaa, koska hän vahingossa sulkee selaimen tai internetyhteys katkeaa, hän voi liittyä uudelleen menemällä osoitteeseen <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> ja klikkaamalla "**Liity**".

Jos yhteys on poikki alle 12 minuuttia, pelaaja voi liittyä samana meppinä.

Jos pelaaja on pelaamatta tai jos yhteys on poikki yli 12 minuuttia, hän ei voi liittyä uudelleen samalla nimellä ja hänet voidaan määrätä toiseen poliittiseen ryhmään.

Jos peli täytyy käynnistää uudelleen

Jos peli täytyy jostain syystä käynnistää uudelleen, varmista, että suljet aktiivisen selaimen ja pyydät pelaajia tekemään samoin. Uuden pelin voi aloittaa kolme minuuttia edellisen session sulkemisen jälkeen.



4. Pelin kulku vaiheittain

Ohjaajan työn tueksi tässä on yleiskatsaus kuhunkin pelivaiheeseen, navigointi- ja ohjausvinkkejä sekä neuvoja siitä, miten istunto ja tila voidaan parhaiten järjestää.

Koska kyseessä on luonteeltaan immerstiivinen peli, suosittelemme, että kehotat pelaajia esittämään kysymyksensä vasta jälkeinpäin, esimerkiksi palautesession aikana.

Peli on suunniteltu siten, että se etenee itsestään, kun päähenkilöt – **Euroopan parlamentin puhemies Marie** ja **ENVI-valiokunnan puhemies Conor** – opastavat pelaajia kunkin vaiheen läpi. Ohjaajan tehtävänä on lähinnä varmistaa, että pelaajilla on tilaa, lisämateriaalit ja tarvittava tekninen tuki, jotta he voivat paneutua rooliinsa meppeinä. Pelaajat voivat jossain vaiheessa tarvita lempeää kannustusta keskusteluiden ja puheiden aikana, jotta löydetään kompromissi EU-kansalaisten hyväksi.

Ainoat näytöllä tehtävät toimet, jotka ohjaajan on tehtävä, ovat aikarajoitettujen keskustelujen, äänestysistuntojen ja pelijaksojen käynnistäminen (ohjaajan näytölle ilmestyy kehoitteita). Ohjaaja voi milloin hyvänsä keskeyttää tai ohittaa aikarajoitetut istunnot näytön vasemmassa alaosassa olevilla painikkeilla. Ohitettuihin tai jo pelattuihin jaksoihin ei kuitenkaan ole mahdollista palata.



Piirros Euroopan parlamentin puhemiehen peliversiosta: keski-ikäinen nainen, joka pitelee kansiota

4. Pelin kulku vaiheittain

4.1 Pelin aloittaminen

Kun olet klikannut **"Uusi peli"** ja valinnut aiheen, pyydä pelaajia liittymään peliin osoitteessa <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> **liitteessä II** olevan **QR-koodin**. Tässä vaiheessa pelaajille annetaan kuvitteellisen mepin nimi, alkuperämaa ja poliittinen ryhmä.

4.2 Lakiehdotuksen esittely ja peliohjeita

Kun pelaajat ovat liittyneet peliin, **Euroopan parlamentin puhemies Marie** toivottaa heidät tervetulleiksi vasta valittuina meppeinä. Kun ohjaaja klikkaa **"Aloitetaan"**, Marie esittelee yksityiskohdat lainsäädäntöehdotuksesta, joista mepit tulevat keskustelemaan, ja kertoo joitakin yksityiskohtia pelistä.

4.3 Poliittisten ryhmien esittely

Tässä vaiheessa pelaajien tulisi liittyä heille määrättyihin poliittisiin ryhmiin. Jako on tehty sattumanvaraisesti eivätkä pelaajat voi vaihtaa poliittista ryhmäänsä jälkeinpäin. Jos katsot, että pelaajien on vaikea edustaa mielipiteitä, jotka ovat erilaisia kuin heidän omansa, on suositeltavaa järjestää ennen peliä sessio, jossa pelaajat voivat harjoitella roolipeliä. Sopivia tehtäviä löytyy osiosta **"Ennen peliä"**.

Tätä vaihetta varten olisi ihanteellista, jos huone olisi jo jaettu neljään eri osaan, jotka on merkitty poliittisten ryhmien logoilla (liite II). Ohjaajan olisi pyydettävä pelaajia menemään omaan poliittisen ryhmäänsä tutustumaan ryhmän muihin jäseniin. Heidän olisi myös tutustuttava poliittisen ryhmänsä ohjelmajulistukseen, sidosryhmien kantoihin ja tarkistuksiin. Jos aikaa on riittävästi, pelaajia voidaan pyytää lukemaan muidenkin ryhmien materiaalit. Pelaajat voivat lukea myös pelin säännöt, jotka löytyvät samasta valikosta, laitteen oikeasta alanurkasta.

Pelaajia kannattaa rohkaista käyttämään tehtäväkortteja tarkistustensa ja muiden hyödyllisten tietojen merkitsemiseen. He voivat myös selvittää, minkä toisen poliittisen ryhmän kanssa he voisivat todennäköisemmin päästä kompromissiin.

Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Perinteen, logo, jossa näkyy talo



Talo/Perinne

Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Solidaarisuuden, logo, jossa näkyy sydän



Sydän/Solidaarisuus

Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Ekologian, logo, jossa näkyy puu



Puu/Ekologia

Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Vapauden, logo, jossa näkyy maapallo



Maapallo/Vapaus

4. Pelin kulku vaiheittain

4.4

Valiokuntaryhmän esittely ja äänestys

Kun pelaajat ovat tutustuneet poliittisen ryhmänsä taustamateriaaliin, heille kerrotaan parlamentin valiokuntien roolista. Sen jälkeen heidät määrätään yhteen kahdesta valiokuntaryhmästä. Tässä vaiheessa olisi hyvä jakaa tila kahdelle ryhmälle ja merkitä alueet kylteillä **"valiokuntaryhmä 1"** ja **"valiokuntaryhmä 2"** (liite II). Koska valiokuntien ja poliittisten ryhmien työ ei mene päällekkäin pelin aikana, huone voidaan jakaa kahteen osaan siten, että osat kattavat alueet, jotka oli varattu poliittisille ryhmille.

Valiokuntaryhmissä pelaajia pyydetään keskustelemaan, etsimään kompromissi ja valitsemaan sen jälkeen äänestämällä kaksi (neljästä) tarkistuksesta, jotka viedään täysistuntoon. Huomaa, että kullekin valiokuntaryhmälle esitetään erilaiset tarkistukset: yhteensä kahdeksan tarkistusta, neljä kutakin valiokuntaryhmää kohti, mutta kustakin ryhmästä vain kaksi tarkistusta voi mennä täysistuntoon. Keskusteluiden aikana voit kannustaa pelaajia puhumaan ja keskustelemaan keskenään kunnioittavaan sävyyn. Tehtäväkortit (liite II) voivat olla hyödyllisiä tässä.

Muistuta pelaajia äänestyksen aikana, että heidän pitää seurata ohjeita laitteiltaan ja äänestää korkeintaan kahta tarkistusta. He voivat myös äänestää tyhjää tai hylätä kaikki tarkistukset. Kaikki äänet, joita ei ole annettu määräajan loppuun mennessä, lasketaan automaattisesti tyhjiksi ääniksi. Pelaajien täytyy klikata **"Äänestäkää"**, jotta heidän äänensä lasketaan.

Kun aika on päättynyt, äänestystulokset näkyvät ohjaajan näytöllä. Jos yksikään tarkistus ei saa äänen enemmistöä, katso osiota **4.10 ("Jos lakiehdotus hylätään")**.

4.5

Paluu poliittisiin ryhmiin



Talo/Perinne



Puu/Ekologia



Sydän/Solidaarisuus



Maapallo/Vapaus

Pelaajia pyydetään palaamaan omiin poliittisiin ryhmiinsä keskustelemaan hyväksytyistä tarkistuksista ja siitä, miten äänestää täysistunnossa ja miten saada muut mepit tukemaan heidän kantaansa. Tässä vaiheessa pelaajia pyydetään myös nimittämään edustaja. On hyvä pyytää pelaajia valmistelemaan perustelunsa, joissa he esittävät ryhmänsä mielipiteen lainsäädäntöehdostuksesta.

Kannusta pelaajia käyttämään tehtäväkortteja (liite II), jotta he voivat valmistella perustelunsa ja argumenttinsa.

4. Pelin kulku vaiheittain

4.6 Täysistuntokeskustelu ja äänestys, osa I

Pelaajia pyydetään kokoontumaan täysistuntoon. Pyydä heitä istumaan suuressa ympyrässä siten, että kaikki näkevät sekä ohjaajan näytön että toistensa kasvot. Euroopan parlamentin istuntosali on järjestetty eri tavalla, mutta isossa piirissä keskustelut sujuvat paremmin ja ystävällisemmin. Ympyrän keskipistettä voidaan käyttää ”korokkeena” edustajille ja muille mepeille, jotka haluavat pitää puheenvuoron. Sen jälkeen, kun kaikki edustajat ovat esitelleet ryhmänsä kannan pelin ohjeiden mukaisesti, kuka hyvänsä mepeistä voi pitää puheenvuoron ja osallistua keskusteluun.

Ohjaajana sinun pitää varmistaa, että jokainen ryhmä ja halukas meppi pitää puheensa pelissä annetun puheajan puitteissa.

Kun puheaika on päättynyt, pelissä alkaa äänestysistunto. Aluksi pelaajia pyydetään äänestämään kustakin tarkistuksesta, kuten mepit tekevät tosielämässä (puolesta, vastaan, tyhjää). Sen jälkeen he äänestävät ehdotuksesta kokonaisuutena.

Tulokset näkyvät näytöllä, ja pelaajat voivat nähdä, olivatko heidän neuvottelutaitonsa olleet vaikuttavia.

Jos kanta hyväksytään, Marie toimittaa sen Euroopan unionin neuvostolle.

Jos kanta hylätään, siirry osioon 4.10 (”Jos lakiehdotus hylätään”).



Piirros Euroopan parlamentin jäsenistä, jotka istuvat ja äänestävät nostamalla kätensä täysistunnon aikana.

4. Pelin kulku vaiheittain

4.7

Yllättävä käänne

Yhteiskuntaan vaikuttava odottamaton tapahtuma saa **Euroopan unionin neuvoston** muuttamaan merkittävästi parlamentin kantaa. Pelaajien täytyy nyt pohtia uudelleen kantaansa ja strategiaansa sekä harkita kompromissin tekemistä.

4.8

Täysistuntokeskustelu ja äänestys, osa II

Pelaajien yhä istuessa suuressa ympyrässä aloitetaan keskustelutunto, jotta mepit voivat löytää tavan edetä. He voivat tukea neuvoston tarkistusta, palata parlamentin alkuperäiseen kantaan tai tukea kompromissitarkistusta.

Pelaajia muistutetaan siitä, että heidän tehtävänsä on toimia EU-kansalaisten parhaaksi.

Kun aika on loppunut, Marie ilmoittaa, hyväksyt tiinkö laki vai ei.

4.9

Sidosryhmien reaktiot ja pelin tulokset

Kun tulos on ilmoitettu, pelaajat kuulevat sidosryhmien mielipiteet tuloksesta ja siitä, miten se vaikuttaa heidän elämäänsä.

Pelin tuloksissa näkyvät seuraavat tiedot:

- **eniten yleistä tukea saaneet tarkistukset**
- **poliittinen ryhmä, joka turvasi parhaan tuloksen sidosryhmälleen.**

Sekä sidosryhmiä että peliä koskevat tulokset ovat kiinnostava tieto palautesessiota varten.

4.10

Jos lakiehdotus hylätään

Jos yksikään tarkistus ei saa enemmistöä valio-kunnassa tai jos sitä ei hyväksytä kummassakaan täysistunnon vaiheessa, Marie ilmoittaa, että ehdotusta ei voida viedä eteenpäin. Pelaajille näytetään sidosryhmien reaktiot. Poliittisten ryhmien edustajia pyydetään tällöin puhumaan tiedotusvälineille lehdistötilaisuudessa ja vastaamaan kansalaisten huolenaiheisiin.

Tässä tapauksessa pelaajat voivat käyttää tehtäväkortteja (**liite II**) puheensa valmisteluun ja selittääkseen, miksei kompromissiin päästy.

5. Ennen peliä

Pelaajat voivat pelata virtuaalista roolipeliä valmistautumatta.

5.1 Kuinka esittää mielipiteitä, jotka eivät ole omiani

Pelissä pelaajat sijoitetaan sattumanvaraisesti poliittisiin ryhmiin, mikä tarkoittaa, että he voivat joutua edustamaan mielipiteitä ja kantoja, jotka ovat erilaisia kuin heidän omansa. Tämä ei ole kaikille helppoa. Jos haluat valmistella ryhmääsi tällaiseen tehtävään, suosittelemme, että järjestät session, jossa pelaajat voivat keskustella eri aiheista poliittisten ryhmien ohjelmajulistusten mukaisesti.

Harjoituksen tarkoituksena on varmistaa, että pelaajien on helpompi edustaa erilaisia mielipiteitä.

- Jaa osanottajat neljään pienempään ryhmään (Perinne/Ekologia/Solidaarisuus/Vapaus), joissa kussakin on yhtä monta jäsentä.
- Anna kullekin ryhmälle tulostettu versio sen omasta ohjelmajulistuksesta. Anna mepeille 10 minuuttia aikaa lukea se ja keskustella ryhmänsä arvoista.
- Valmistele kortit aiheista, joita pidät keskustelun kannalta asiaankuuluvina. Pyydä yhtä pelaajista valitsemaan sattumanvaraisesti yksi niistä näkemättä sen sisältöä.

Voi kuitenkin olla hyödyllistä järjestää yksi tai useampi valmistelusessio riippuen siitä, kuinka paljon he jo tietävät Euroopan parlamentista ja Euroopan unionista. Sopivia aiheita ovat seuraavat:

- Kuinka esittää mielipiteitä, jotka eivät ole omiani
 - Tutustuminen Euroopan unioniin
 - Tutustuminen Euroopan parlamenttiin
-
- Kun keskustelunaihe on valittu, anna pelaajille 10 minuuttia aikaa valmistella argumentteja, jotka ovat heille määrättyjen ohjelmajulistusten mukaisia. Kannusta pelaajia käyttämään tehtäväkortteja (**liite II**) argumenttien ja puheiden valmisteluun.
 - Pyydä pelaajia istumaan ympyrässä, ja toimi itse keskustelun moderaattorina. Valmistele kolmesta viiteen kysymystä, jotka liittyvät keskustelun aiheeseen. Anna aluksi kullekin ryhmälle minuutti aikaa esittää yleinen kantansa aiheesta. Esitä sen jälkeen kysymyksiä ja anna kullekin ryhmälle mahdollisuus vastata. Varaa keskusteluun 20 minuuttia.
 - Päätä keskustelu kiittämällä kaikkia osallistumista.
 - Aloita palautesessio kysymällä osallistujilta seuraavat kysymykset:
 1. Miten vaikeaa (tai helppoa) oli esittää mielipiteitä, jotka ovat ehkä erilaisia kuin omasi?
 2. Mitä opit tästä kokemuksesta?
 3. Mitä tekisit eri tavalla ensi kerralla?

Varaa 15 minuuttia session tähän osaan.

5. Ennen peliä

Ohjelmajulistukset



Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Perinteen, logo, jossa näkyy talo

Talo/Perinne

Haluamme säilyttää vakauden puolustamalla perinteisiä arvoja ja yhteiskunnan tukipylväitä, kuten maanviljelijöitä.

Uskomme, että nyky-yhteiskunta ja valtion puuttuminen asioihin uhkaavat perinteitä.

Tuemme EU:n ja jäsenmaiden toimia silloin, kun ne eivät aiheuta suuria muutoksia eivätkä ole liian kalliita.



Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Solidaarisuuden, logo, jossa näkyy sydän

Sydän/Solidaarisuus

Haluamme oikeudenmukaisen yhteiskunnan, joka perustuu solidaarisuuteen ja tukee aktiivisesti köyhempiä ja heikompia.

Kannatamme EU:n ja jäsenmaiden toimia, joilla varmistetaan, että kaikilla on yhtäläiset mahdollisuudet nauttia perusoikeuksista, kuten terveys, työllisyys ja koulutus.

Mielestämme yhteinen hyvä on aina henkilökohtaista vapautta tärkeämpi.



Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Ekologian, logo, jossa näkyy puu

Puu/Ekologia

Mielestämme EU:n ja jäsenmaiden pitää panostaa ensisijaisesti ilmastomuutokseen torjuntaan ja ympäristönsuojeluun.

Mielestämme solidaarisuutta ja henkilökohtaista vapautta ei saa koskaan uhata.

Uskomme, että yhteiskunnan on kulutettava vähemmän ja saastuttajien on kannettava vastuunsa.



Kuvitteellisen poliittisen ryhmän, Vapauden, logo, jossa näkyy maapallo

Maapallo/Vapaus

Tuemme yrityksiä ja innovointia. Ne ovat vahvan ja kasvavan yhteiskunnan perusta.

Mielestämme henkilökohtaista vapautta pitäisi suojella aina.

Mielestämme EU:n ja jäsenmaiden tulisi antaa yritysten valita aika vapaasti, miten ne vastaavat haasteisiin.

5. Ennen peliä

5.2 Tutustuminen Euroopan unioniin

On tärkeää tuntea Euroopan unionin perusta, arvot, historia ja jäsenvaltiot. Jäljempänä ehdotetuissa tehtävissä osallistujille esitellään tärkeimmät EU:hun liittyvät käsitteet hausalla ja innostavalla tavalla, sillä ne perustuvat pelipohjaiseen oppimiseen.

Nämä tehtävät on laadittu koululuokkia varten osana **"Europe@school – Tietoa ja tehtäviä Euroopan unionista"** -opetusvälinettä sekä **Euroopan parlamentin Ambassador School -ohjelmaa (EPAS)**. Niitä voidaan kuitenkin käyttää myös muissa koulutusympäristöissä.

Jotta pelaajat voisivat valmistautua virtuaaliseen roolipeliin, suosittelemme seuraavia moduuleja:

- EU:n jäsenvaltiot (moduuli 2)
- EU:n historia ja faktoja (moduuli 3)
- EU arkielämässämme (moduuli 4)
- EU:n arvot (moduuli 5)

Kaikkien moduuleiden sisältö löytyy [täältä](#).

Kukin moduuli sisältää ohjeita ja materiaalia ohjaajien tueksi. Tehtävien kesto on 20–40 minuuttia. Voit myös esittää seuraavat, Euroopan parlamentin tuottamat lyhyet animaatiovideot (kunkin kesto alle yhden minuutin).

Klikkaa seuraavia linkkejä, niin näet: ↓

Mikä on EU?

Mitkä ovat EU:n arvot?

Millaista toimivaltaa EU:lla on?

Mikä on EU:n sisämarkkina?

Hyödyt Euroopan unionista

Mitä EU on tehnyt minun hyväkseni?

Mitä EU minulle tarjoaa?

Paljonko EU maksaa?

Onko EU:lla yhä merkitystä?

5. Ennen peliä

5.3 Tutustuminen Euroopan parlamenttiin

Virtuaalisessa roolipelissä esitellään pääasiassa Euroopan parlamentin päätöksentekoprosessi ja yksinkertaistettu versio EU:n lainsäädäntömenettelystä. Jotta pelaajat voisivat ymmärtää parlamenttia paremmin – miten se toimii, mikä on sen rakenne ja miten mepit edustavat EU-kansalaisia – tässä on joitakin resursseja, joiden avulla pelaajat voivat laajentaa tietämystään ja saada pelistä kaiken mahdollisen hyödyn irti:

- lyhyitä videoita siitä, miten parlamentti toimii
- Digimatka Euroopan parlamenttiin.

Voit käyttää resursseja parhaaksi katsomallasi tavalla – ryhmä- tai yksilötehtävinä, joita seuraa tietokilpailu, keskustelun johdantona tai osana yleistä parlamenttia koskevaa oppimista.



Piirros Euroopan parlamentin
rakennuksesta Strasbourgissa

5. Ennen peliä

5.3.1

Mikä Euroopan parlamentti on ja miten se toimii?

Euroopan parlamentti on luonut sarjan lyhyitä videoita (kunkin kesto alle minuutin), joissa selitetään yksinkertaisella ja viihdyttävällä tavalla, mikä parlamentti on ja kuinka se toimii.

Suosittellemme, että katsotte ainakin seuraavat videot:



Mikä on Euroopan parlamentti?

EU-vaalit: äänestäminen

Miten Euroopan parlamentin jäsenet edustavat minua?

Miten voit saada äänesi kuuluviin?

EU:n päätöksentekoprosessi

5.3.2

Digimatka Euroopan parlamenttiin

Euroopan parlamentin toimipaikat ovat Brysselissä, Strasbourgissa ja Luxemburgissa. Parlamentilla on myös eri puolilla Eurooppaa interaktiivisia medianäyttelyitä nimeltä **Europa Experience** (lue lisää täältä).

Kaikki EU-kansalaiset eivät kuitenkaan voi vierailla parlamentissa tai sen muissa toimipaikoissa ei puolilla Eurooppaa. Siksi olemme kehittäneet uusia välineitä, joilla täydennetään henkilökoh-
taisia vierailuvaihtoehtoja ja tuodaan parlamentti lähemmäs ihmisiä kodeissa, kouluissa ja yhteisöissä.

Digimatka Euroopan parlamenttiin koostuu neljästä maksuttomasta interaktiivisesta kokemuksesta, jotka ovat saatavilla EU:n 24 virallisella kielellä. Sen tavoitteena on antaa ihmisille mahdollisuus tutustua lähemmin parlamenttiin, missä tahansa he ovatkin, immersiiivisten ja interaktiivisten alustojen avulla.

Piirros pelin hahmosta: rennosti pukeutunut nuori maanviljelijä olkihattu päässään.



5. Ennen peliä

Kuinka näitä välineitä voidaan käyttää EU-aiheita koskeissa sessioissa:

Koe 360°-kierros parlamentissa

Elävöitä eurooppalaista demokratiaa käsitteleviä oppitunteja viemällä oppilaat virtuaalikierrokselle sen ytimeen: Euroopan parlamenttiin.

Tämän kierroksen ansiosta sinä ja oppilaasi voitte kulkea Euroopan parlamentin salien läpi Brysselissä ja Strasbourgissa. Voitte tavata Euroopan parlamentin puhemiehen ja eri poliittisten ryhmien jäseniä. Opite myös, miten parlamentti antaa lainsäädäntöä, joka vaikuttaa jokaisen EU:ssa asuvan ihmisen elämään.

Astu mepin saappaisiin

Haluaisitko antaa pelaajille paremman käsityksen meppien työstä?

"Astu mepin saappaisiin" antaa heille mahdollisuuden tutustua mepin työhön omakohtaisesti ja vastata näihin kysymyksiin:

- Mitä meppi oikeasti tekee?
- Mitkä ovat heidän tehtävänsä ja velvollisuutensa?
- Miten kansalaiset pitävät heitä tilivelvollisina?

Virtuaalikierros Euroopan historian talossa

Näytä oppilaillesi erilainen tapa tutustua Euroopan historiaan!

Tämä selainpohjainen virtuaalikierros Euroopan historian talossa vie sinut ja oppilaasi digimat-kalle läpi Euroopan mantereiden historian. Voitte tutustua eurooppalaisten muinaisiin juuriin – siihen, mikä meitä yhdistää ja mikä meitä erottaa.

Välinettä voidaan käyttää yksilöllisesti tai luokahuoneessa, jossa on käytössä internetiin liitetty laite ja riittävän suuri näyttö/projektori, jotta kaikki oppilaat näkevät sen. Kouluttaja toimii ohjaajana ja vetää kierroksen, joka kestää noin 20 minuuttia.

[Aloita kierros](#)

Välinettä voidaan käyttää yksilöllisesti tai luokahuoneessa, kun käytössä on internetiin liitetty laite ja riittävän suuri näyttö/projektori, jotta kaikki oppilaat näkevät sen. Kouluttaja toimii ohjaajana ja vetää kierroksen, joka kestää noin 20 minuuttia.

[Aloita kierros](#)

Kokemus kestää noin 10 minuuttia, ja se on saatavilla virtuaalitodellisuaslaseille (VR) ja selain-versiona. Molemmissa on sama sisältö.

[Kokeile selaimessa](#)

[Lataa](#) maksuton virtuaalitodellisuussovelluksemme Oculus-kaupasta.

Jos pelaajille esitetään "Digimatka Euroopan parlamenttiin" ja sen välineet ennen virtuaalisen roolipelin pelaamista, se voi rikastuttaa immerssiivistä kokemusta ja antaa heille paremman käsityksen Euroopan parlamentin työstä digitaalisen kokemusoppimisen kautta.

Lähde [digimat-kalle Euroopan parlamenttiin](#)

6. Pelin aikana

Marie ja Conor opastavat pelaajia kunkin vaiheen läpi

Tehtäväsi ohjaajana on varmistaa, että peli etenee sujuvasti ja muistuttaa pelaajia siitä, että kuhunkin tehtävään varattu aika on rajallinen. Kuten edellä mainittiin, voit aina tarvittaessa käyttää keskeytä- tai pikakelauspainikkeita, jos näyttää, että joissain vaiheissa aikaa tarvitaan enemmän tai vähemmän.

Suosittelemme, että tutustut seuraaviin pelin osioihin:

- Entä todellisuudessa? -osiot
- Sanasto
- Pelin säännöt

6.1 Entä todellisuudessa?

Entä todellisuudessa? -osiot ovat pelin kuluessa ilmestyviä tietoruutuja, joissa annetaan lisätietoja EU:n toimielinten menettelyistä ja/tai selvennetään pelin ja tosielämän menettelyjen välisiä eroja.

Nämä osiot ilmestyvät näytölle staattisesti eikä niissä ole aikarajoitusta. Siten pelin ohjaaja voi päättää, kuinka paljon aikaa niihin käytetään. Jotta pelaajien eläytyminen peliin ei häiriintyisi, on parempi, ettei tässä vaiheessa aloiteta keskustelua vaan se tehdään vasta palautesessiossa. Ohjaaja voi jatkaa peliä klikkaamalla "Jatka".

Jäljempänä on luettelo pelin kaikista "Entä todellisuudessa?" -osioista ja linkit, joista löytyy lisätietoja.

EU:n lainsäädäntöprosessi

Euroopan komissio edistää EU:n yleistä etua. Sillä on toimivalta tehdä lainsäädäntöehdotuksia. Tämän jälkeen Euroopan parlamentti tekee yhteistyötä EU:n neuvoston kanssa muuttaakseen ehdotuksen lainsäädännöksi. Ne tekevät tarvittaessa tekstiin tarkistuksia ja äänestävät niistä, kunnes asiasta päästään sopimukseen.

Lisätietoja [täältä](#) ja [täältä](#).



Piirros Euroopan parlamentin puhemiehen peliversiosta: keski-ikäinen nainen, joka pitelee kansiota

Piirros pelin hahmosta: ENVI-valiokunnan kuvitteellinen puheenjohtaja, nuori mies puku päällä

6. Pelin aikana

Euroopan parlamentin poliittiset ryhmät

Euroopan parlamentin jäsenet toimivat poliittisissa ryhmissä, jotka ovat järjestäytyneet poliittisen suuntautumisen eivätkä kansallisuuden mukaan. Euroopan parlamentissa on tällä hetkellä kahdeksan poliittista ryhmää. Jäsenet saavat kuulua vain yhteen poliittiseen ryhmään, mutta he voivat päättää olla liittymättä mihinkään ryhmään. Tällöin heitä kutsutaan sitoutumattomiksi.

[Lue lisää](#)

EU-vaalit

EU-kansalaiset valitsevat Euroopan parlamentin jäsenet joka viides vuosi. Euroopan parlamentti on sinun äänesi ja ainoa suorilla vaaleilla valittu Euroopan unionin toimielin. Kukaan jäsenmaa päättää äänioikeutta ja vaalikelpoisuutta koskevasta ikärajasta. Äänestäminen EU-vaaleissa ei ole vain oikeus vaan se on myös mahdollisuus kertoa mielipiteesi Euroopan unionin tulevaisuudesta.

Anna äänesi kuulua ja äänestä!

[Lue lisää](#)

Valiokunta

Todellisuudessa valiokuntia ei jaeta ryhmiin vaan ne työskentelevät kokonaisina yksikköinä. Euroopan parlamentin puhemies päättää, mikä 20 pysyvästä valiokunnasta vastaa tietyn komission ehdotuksen käsittelystä. Valiokunnat on perustettu eri politiikan alojen mukaisesti. Kaksi tai useampi valiokunta voi käsitellä ehdotusta yhdessä, jos ehdotus vaikuttaa useisiin politiikan aloihin.

[Lue lisää](#)



Piirros pelin hahmoista: kaksi nuorta ilmastoaktivistia katsovat toisiaan rennoissa vaatteissa

6. Pelin aikana

Tarkistukset

Tosielämässä kukin parlamentin jäsen voi ehdottaa tarkistuksia (muutoksia) lakiehdotukseen siinä valiokunnassa, johon hän kuuluu. Useat jäsenet – jopa eri poliittisten ryhmien jäsenet – voivat myös ehdottaa tarkistusta yhdessä. Kun teksti on hyväksytty valiokunnassa, se pitää vielä hyväksyä täysistunnossa, jossa esitetään kyseiset tarkistukset ja mahdollisia uusia tarkistuksia.

Äänestys kustakin tarkistuksesta

Tosielämässä kaikki Euroopan parlamentin jäsenet äänestävät uudelleen täysistunnossa kustakin tarkistuksesta erikseen. Valiokunta, poliittinen ryhmä tai vähintään 40 jäsentä voivat myös jättää uusia tarkistuksia. Kun teksti on hyväksytty täysistunnossa, sen täytyy saada vielä neuvoston hyväksyntä, jotta siitä tulee laki. Joissakin tapauksissa täysistunto voi jopa suoraan hyväksyä tai hylätä neuvoston kannan.

[Lue lisää](#)

Euroopan komissio aloittaa menettelyn tekemällä ehdotuksen EU-lainsäädäntöä.

Euroopan parlamentti edustaa EU:n kansalaisia, ja EU:n neuvosto edustaa jäsenvaltioiden hallituksia. Ne ovat lainsäätäjiä, joilla on yhtä suuri painoarvo EU-säädösten hyväksymisessä ja muuttamisessa. Parlamentti toimii ensin. Se voi joko hylätä komission ehdotuksen, hyväksyä sen sellaisenaan tai muuttaa sitä. Tämän jälkeen neuvosto voi päättää hyväksyä parlamentin kannan, jolloin laki hyväksytään, tai se voi vahvistaa erilaisen kannan. Jos vielääkään ei päästä yhteisymmärrykseen, aloitetaan neuvottelut. Kun neuvottelut on saatu päätökseen, kumpikin toimielin voi äänestää joko puolesta tai vastaan. Menettely osoittaa, että EU:n lainsäädäntöä ei olisi ilman näiden kahden toimielimen välistä yhteisymmärrystä ja kompromisseja.

Lisätietoja on [täällä](#) ja [täällä](#).



Piirros pelin hahmosta: kuluttajien etuja edustava nuori nainen, joka istuu pyörätuolissa

6. Pelin aikana

Trilogit

Tarkistuksia koskevia äänestyksiä arvioidaan yleensä trilogiissa. Trilogit ovat Euroopan parlamentin, neuvoston ja komission välisiä epävirallisia kokouksia. Ne voidaan järjestää missä tahansa lainsäädäntömenettelyn vaiheessa, jotta päästäisiin alustavaan yhteisymmärrykseen tekstistä, jonka sekä neuvosto että parlamentti voivat hyväksyä. Todellisuudessa neuvosto tai kuka tahansa Euroopan parlamentin jäsen voi tässä vaiheessa ehdottaa tarkistuksia. He esittävät usein satoja tai jopa tuhansia tarkistuksia mietintöihin, joista sitten täytyy äänestää.

Lisätietoja [täältä](#) ja [täältä](#).

Täysistunto ja äänestysjärjestelmä

Euroopan parlamentin jäsenet kokoontuvat täysistuntoihin keskimäärin kerran kuukaudessa. Näissä istunnoissa he keskustelevat ja äänestävät lainsäädäntöehdotuksista, joita valiokunnat ja poliittiset ryhmät ovat valmistelleet kuukausien ajan. Jotta lakiehdotus voidaan hyväksyä, sen on saatava enemmistö äänistä. Jäsenet voivat äänestää joko puolesta, vastaan tai tyhjää. Tyhjiä ääniä ei oteta huomioon enemmistöä laskettaessa.

Ehdotuksen hylkääminen

Jos lakiehdotus hylätään missä tahansa menettelyn vaiheessa tai parlamentti ja neuvosto eivät pääse kompromissiin, ehdotusta ei hyväksytty ja menettely päättyy.

Uusi menettely voi alkaa vain, jos komissio tekee uuden ehdotuksen.

Lisätietoja [täältä](#) ja [täältä](#).



Piirros pelin hahmoista:
ministerit istumassa kokous-
huoneessa Euroopan unionin
neuvostossa

6. Pelin aikana

6.2 Sanasto

Kaikki tärkeimmät termit sisältävä sanasto löytyy pelaajan laitteen valikosta.



Piirros Euroopan unionin lipusta, jossa on 12 kultaista tähteä ympyrässä sinistä taustaa vasten

Tarkistus:

Muutos, lisäys tai poisto tekstiin, esimerkiksi lakiin.

Komissaari:

Komissaari on Euroopan komission jäsen. Komissio on EU:n toimeenpanoelin.

Komissaarit vastaavat politiikkojen ja lainsäädännön kehittämisestä ja täytäntöönpanosta EU:n puolesta. He ovat EU:n jäsenmaiden hallitusten nimittämiä.

Kullekin komission jäsenelle määrätään erityinen vastuualue, kuten kauppa, ympäristö, oikeus ja kuluttaja-asiat. He tekevät yhteistyötä varmistakseen, että EU toimii tehokkaasti ja kansalaisten edun mukaisesti.

**Valiokunta
(parlamentin valiokunta):**

Euroopan parlamentin jäsenet jakautuvat 20 valiokuntaan, jotka hoitavat erityisalaansa kuuluvia tehtäviä (esim. ympäristö – ENVI, työllisyys – EMPL jne.). Kukin valiokunta valitsee puheenjohtajan ja korkeintaan neljä varapuheenjohtajaa.

Valiokuntien tehtävänä on valmistella parlamentin täysistuntoja. Ne muun muassa tarkastelevat komission lainsäädäntöehdotuksia ja ehdottavat tekstiin muutoksia parlamentin kannan mukaisesti. Kaksi tai useampi valiokunta voi tehdä yhteistyötä, jos ehdotus liittyy niiden molempien vastuualaan.

6. Pelin aikana

EU:n neuvosto:

Euroopan unionin neuvosto edustaa EU-maiden hallituksia. Siitä käytetään myös nimeä neuvosto tai ministerineuvosto.

Se koostuu kunkin jäsenmaan kansallisen hallituksen ministereistä, jotka on ryhmitelty politiikka-alojen mukaan ja jotka edustavat oman maansa etuja EU:ssa. Sen tehtävänä on koordinoida jäsenmaiden politiikkoja tietyillä aloilla, kehittää EU:n yhteistä ulko- ja turvallisuuspolitiikkaa ja tehdä kansainvälisiä sopimuksia. Lisäksi se neuvottelee EU:n talousarviosta ja EU:n lainsäädännöstä sekä hyväksyy ne Euroopan parlamentin kanssa.

Euroopan komissio:

Euroopan komissio edistää EU:n yleistä etua. Jokainen EU-maa nimittää yhden komission jäsenen eli komissaarin, jonka täytyy saada Euroopan parlamentin hyväksyntä.

Komission tehtävänä on ehdottaa uutta EU:n lainsäädäntöä ja panna täytäntöön EU:n toimintapolitiikkoja ja talousarvio. Se myös varmistaa, että EU-maat noudattavat EU:n lainsäädäntöä. Lisäksi se edustaa EU:ta kansainvälisesti.

Eurooppa-neuvosto:

Eurooppa-neuvosto edustaa EU-maiden välisen poliittisen yhteistyön korkeinta tasoa. Sen kokouksia kutsutaan huippukokouksiksi. Eurooppa-neuvosto kokoontuu puheenjohtajansa johdolla neljä kertaa vuodessa Brysselissä. Kokouksissa kaikkien EU-maiden valtion- ja hallitusten johtajat määrittelevät EU:n tärkeimmät painopisteet ja yleisen politiikan suunnan.

Euroopan parlamentti:

Euroopan parlamentti edustaa EU:n kansalaisia ja on ainoa suorilla vaaleilla valittu Euroopan unionin toimielin.

Kaikissa jäsenmaissa äänestäjät valitsevat suoraan Euroopan parlamentin jäsenet (mepit). Heidän tehtävänä on edustaa kansalaisten etuja EU:n lainsäädännössä ja varmistaa, että muut EU:n toimielimet toimivat demokraattisesti.

Lainsäädäntö:

Termillä tarkoitetaan tässä yhteydessä lakeja ja lakipaketteja.

6. Pelin aikana

Ohjelmajulistus:

Ohjelmajulistus on julkinen ilmoitus ryhmän, organisaation tai poliittisen puolueen vakaumuksesta, aikeista ja tavoitteista. Siinä esitetään tyypillisesti ryhmän toimintaa ja politiikkaa ohjaavat arvot ja periaatteet. Se voi myös sisältää erityisiä ehdotuksia tai suosituksia sosiaalisten, taloudellisten tai poliittisten ongelmien ratkaisemiseksi.

Ohjelmajulistuksia käytetään usein vaikuttamiseen sekä selkeänä ja yhtenäisenä viestinä yleisölle tai muille sidosryhmille. Niillä voidaan vaikuttaa yleiseen mielipiteeseen ja poliittiseen keskusteluun erityisesti vaalikampanjoiden aikana tai yhteiskunnallisissa liikkeissä.

Meppi:

Meppi tarkoittaa **Euroopan parlamentin jäsentä**. Mepit on valittu vaaleilla. He edustavat Euroopan unionin (EU) kansalaisten etuja Euroopan parlamentissa.

Euroopan parlamentti on yksi EU:n tärkeimmistä toimielimistä. Sen tehtävänä on säätää lakeja, hyväksyä EU:n talousarvio ja pitää EU:n toimielimet vastuuvollisina. Mepit valitaan suorilla vaaleilla kustakin EU:n jäsenmaasta. He työskentelevät valiokunnissa sekä täysistunnoissa, joissa keskustellaan ja äänestetään lainsäädännöstä ja muista EU:hun liittyvistä asioista.

Kansalaisjärjestö:

Kansalaisjärjestö on valtiosta riippumaton järjestö. Kansalaisjärjestö on voittoa tavoittelematon järjestö, jota ohjaa yleensä tietty yhteiskunnallinen tai poliittinen tavoite. Kansalaisjärjestöt voivat keskittyä monenlaisiin kysymyksiin, kuten humanitaariseen apuun, ihmisoikeuksiin, ympäristönsuojeluun, koulutukseen ja kansanterveyteen.

Ne pyrkivät usein korjaamaan julkisten palveluiden puutteita tai muuttamaan hallituksen politiikkaa. Kansalaisjärjestöjä voidaan rahoittaa lahjoituksilla, avustuksilla tai kumppanuuksilla muiden organisaatioiden kanssa. Ne voivat toimia paikallisella, kansallisella tai kansainvälisellä tasolla.

6. Pelin aikana

Täysistunto:

Täysistunto on foorumi, jossa parlamentin jäsenet eli vaaleilla valitut Euroopan unionin kansalaisten edustajat kokoontuvat esittämään kantansa EU:n lainsäädäntöä koskeviin ehdotuksiin.

Parlamentin 720 jäsentä kuuluvat kahdeksaan eri poliittiseen ryhmään (tai eivät mihinkään ryhmään). Kukin jäsen kuuluu myös johonkin valiokuntaan oman asiantuntemuksensa mukaan. Valiokuntien ja poliittisten ryhmien lainsäädäntötyö huipentuu keskusteluihin ja äänestyksiin täysistunnoissa. Täysistuntoja johtaa Euroopan parlamentin puhemies.

Poliittinen ryhmä:

Euroopan parlamentin jäsenet toimivat poliittisissa ryhmissä, jotka on järjestäytyneet poliittisen suuntautumisen eivätkä kansallisuuden mukaan. Euroopan parlamentissa on tällä hetkellä kahdeksaan poliittista ryhmää. Jäsenet saavat kuulua vain yhteen poliittiseen ryhmään, mutta he voivat päättää olla liittymättä mihinkään ryhmään. Tällöin heitä kutsutaan sitoutumattomiksi.

Sidosryhmä:

Sidosryhmällä tarkoitetaan henkilöä, ryhmää tai organisaatiota, johon hanke, aloite tai politiikka voi vaikuttaa myönteisesti tai kielteisesti. Sidosryhmät voivat olla myös tiettyjä etuja ajavia ryhmiä tai henkilöitä, kuten ympäristöryhmiä, kansalaisjärjestöjä jne. Niitä voidaan kuulla ja/ tai ne voivat osallistua päätöksentekoprosessiin, jotta voidaan varmistaa, että päätöksen kaikki seuraukset on otettu huomioon.

Yhdessä.eu:

Yhdessä.eu on yleiseurooppalainen yhteisö, joka kannustaa kaikkia osallistumaan demokratiaan ja toimimaan valoisamman tulevaisuuden hyväksi Euroopan unionissa. Se on puoluepolitiikan ulkopuolinen Euroopan parlamentin aloite. Yhdessä.eu-yhteisö osallistuu aktiivisesti EU:n demokratiaa koskeviin toimiin, tapahtumiin, kampanjoihin ja koulutukseen.

Trilogi:

Trilogit ovat Euroopan parlamentin, neuvoston ja komission välisiä epävirallisia kokouksia. Ne voidaan järjestää missä tahansa lainsäädäntömenettelyn vaiheessa, jotta päästäisiin alustavaan yhteisymmärrykseen tekstistä, jonka sekä neuvosto että parlamentti voivat hyväksyä.

6. Pelin aikana

6.3

Pelin säännöt

Pelin säännöt löytyvät pelin valikosta.

Yleiskatsaus

Toimitte Euroopan parlamentin jäsenenä, ja tehtävänä on muokata uutta EU-lakia. Tätä varten teidän on keskusteltava, neuvoteltava ja äänestettävä yhdessä muiden meppien kanssa ja otettava samalla huomioon poliittisen ryhmänne ohjelma sekä Euroopan kansalaisten mielipiteet, kun laki etenee parlamentaarisen menettelyn läpi.

1. Valiokuntakeskuselu ja -äänestys
2. Poliittisen ryhmän keskustelu ja edustajan nimittäminen
3. Ensimmäinen täysistuntokeskuselu ja äänestys
4. Toinen täysistuntokeskuselu ja äänestys
5. Lopullinen tulos: menikö laki läpi?

Poliittisen ryhmän keskustelu

Pohtikaa poliittisessa ryhmässänne perusteluja, joilla muut ryhmät saataisiin kannattamaan ehdotamianne tarkistuksia. Ohjeita neuvotteluja ja keskusteluja varten:

1. Kunnioidtakaa muiden pelaajien mielipiteitä ja kuunnelkaa heidän perustelujaan.
2. Kertokaa perustelunne selvästi ja ytimekkäästi.
3. Etsikää vaihtoehtoisia ratkaisuja ja kompromisseja.
4. Olette muovaamassa Euroopan kansalaisten tulevaisuutta. Muistakaa, että se, miten äänestätte, vaikuttaa heidän elämäänsä!



Piirros tyhjistä kokoushuoneesta Euroopan parlamentissa.

6. Pelin aikana

Valiokuntaäänestys

Teillä on seitsemän minuuttia aikaa päättää, mitkä kaksi tarkistusta esitetään täysistunnossa. Valitkaa enintään kaksi tarkistusta näytöltänne ja äänestäkää painamalla äänestyspainiketta.

Tarkistus hyväksytään vain, jos se saa enemmistön (yli 50 prosenttia) valiokuntaryhmän äänistä. Kukin ryhmä voi hyväksyä enintään kaksi tarkistusta. Jos useampi kuin kaksi tarkistusta saa enemmistön äänistä, ääntenlaskussa sellaisten toiseen poliittiseen ryhmään kuuluvien meppien äänet, jotka saitte vakuuttumaan kannastanne, lasketaan kaksinkertaisina.

Edustajan nimittäminen

Nimittäkää poliittisen ryhmänne jäsenten kanssa edustaja, joka edustaa yhteistä kantaanne ja ajatuksianne täysistunnossa. Se voidaan tehdä joko kädennostoäänestyksellä tai sopimalla ryhmän jäsenten kesken.

Edustaja menee täysistunnossa huoneen etuosaan. Hänellä on 30 sekuntia aikaa esittää kantaanne ja vakuuttaa muut mepit. Kun kaikki ryhmät ovat puhuneet, kuka hyvänsä pelaajista voi halutessaan pitää puheenvuoron.

Vinkkejä puhumiseen: Puhu mahdollisimman selkeästi ja valmistelee perustelusi etukäteen.

Ensimmäinen täysistuntoäänestys

Äänestäkää koko lakitekstistä, johon sisältyvät valiokunnassa hyväksytyt tarkistukset. Teillä on 30 sekuntia aikaa äänestää puolesta, vastaan tai tyhjää näytöllä olevien painikkeiden avulla.

Laki hyväksytään, jos yli 50 prosenttia kaikista pelaajista äänestää sen puolesta. Jos pelaaja äänestää tyhjää, hänen ääntään ei oteta huomioon pelaajien kokonaismäärässä.

Käsittele vain kolmea kohtaa:

1. tämä laki on hyvä/huono/tydyttävä, koska...
2. tämä laki tarkoittaa sitä, että tavallisen EU-kansalaisen elämä muuttuu siten, että...
3. ilmoita, tukeeko ryhmänne lakia vai ei
4. pyydä muita puoltamaan omaa kantaasi.

Toinen täysistuntoäänestys

Teille esitellään nyt neuvoston esittämät tarkistukset, parlamentin alkuperäiset tarkistukset ja vaihtoehtoinen kompromissitarkistus. Teillä on nyt 30 sekuntia aikaa päättää, mitä tarkistusta haluatte kannattaa. Voitte myös äänestää tyhjää tai hylätä tarkistuksen kokonaan.

Tarkistukset hyväksytään vain, jos joku niistä saa selvän enemmistön. Jos äänet menevät tasan, tarkistus hylätään.

7. Pelin jälkeen

Pelin jälkeinen palautesessio ei ole pakollinen mutta hyvin suositeltava, koska se on erittäin hyödyllinen.

Tässä luvussa on joitakin ehdotuksia, joita voit toteuttaa osallistujien kanssa, jotta huomataan, mitä he ovat oppineet ja miten he voivat soveltaa sitä arkielämässään. Voit tukea heitä oppimansa ymmärtämisessä tai yksinkertaisesti selvittää, mikä heitä miellytti kokemuksessa ja miten sitä voisi parantaa seuraavalla kerralla.

Saat myös tietoa siitä, miten voit edetä pidemmälle oppilaittesi kanssa ja olla suoraan yhteydessä parlamenttiin verkkoyhteisön kautta tai vierailla parlamentin interaktiivisissa näyttelyissä EU-maiden pääkaupungeissa.

7.1 Palautesessio

Palautesessiossa on tarkoitus pysähtyä arvioimaan peliä, analysoida kokemusta ja nähdä, mitä ryhmä on oppinut.

Tarkoituksena on myös jakaa kokemuksia ryhmässä sekä ilmaista suullisesti, miltä osallistujista tuntui pelin aikana. Lisäksi voitte arvioida peliä ja kertoa mielipiteitä sekä keskustella oppimis- ja ahaa-elämyksistä.

Se on myös hyvä tilaisuus vastata kysymyksiin, löytää tapoja siirtää tietoa arkielämän tilanteisiin ja soveltaa vasta hankittua tietoa. Suosittelemme, että palautesessio pidetään heti pelin jälkeen, jolloin kokemus ja havainnot ovat vielä tuoreessa muistissa. Suositeltava kesto aika on noin 30 minuuttia riippuen ryhmän koosta ja siitä, kuinka syvällisesti asioita halutaan pohtia.

Jäljempänä on palautesessiota varten ehdotus, jota voit muokata tarpeen mukaan.

• Tuntemukset pelistä:

Miltä tuntuu pelin jälkeen? Mikä saa sinut tuntemaan näin?

• Pelin kulku:

Oliko se vaikeaa/helppoa? Mikä pelissä oli parasta/huonointa? Oliko se hauskaa? Pelaisitko sitä uudestaan? Mitä muuttaisit?

• Yhteydet arkielämään:

Miten voit käyttää tätä kokemusta arjessasi? Voitko antaa esimerkkejä? Miten se liittyy yhteisöösi? Motivoiko tämä kokemus sinua olemaan aktiivisempi?

• Oppiminen:

Mitä uutta opit Euroopan parlamentista? Entä itsestäsi?

Mitä opit? Oliko helppoa neuvotella ja etsiä kompromissia? Oliko vaikeaa edustaa mielipiteitä, jotka ovat erilaisia kuin omasi?

7. Pelin jälkeen

7.2

Kirjallinen palaute tai arvio

Palautesessio on hyvä tapa ohjata pelaajia kokemuksen lävitse ja nähdä, mitä he ovat oppineet. On tärkeää antaa pelaajille mahdollisuus antaa nimeä palautetta ja arvioida ohjaajan työtä, yleisiä olosuhteita ja itse peliä.

Jos palautesessiolle ei ole aikaa, arviointilomake voidaan tulostaa ja jakaa tai lähettää siihen linkki, jonka kautta palaute voidaan antaa nimettömänä.

Liitteestä I löytyy joukko kysymyksiä, jotka koskevat pelin mekanisme ja pelaajien kokemusta. Arvioinnissa voit vapaasti valita, kysytkö kaikki vai osan kysymyksistä vai käytätkö arviointilomaketta.

7.3

Yhdessä.eu

Yhdessä.eu on Euroopan parlamentin ylläpitämä hanke. Se on tarkoitettu kaikille niille, jotka haluavat puolustaa demokratiaa Euroopassa. Se on yksittäisten EU-kansalaisten yhteisö, mutta erilaiset kansalaisjärjestöt ja nuorisoverkostot voivat myös liittyä kumppaneiksi ja tukijoiksi.

Yhdessä.eu parantaa kaikkien eurooppalaisen demokratian kannattajien vaikutusmahdollisuuksia. Vahvan yhteisön tuella he voivat vahvemmin ja varmemmin käyttää ääntään, jakaa arvojaan ja toimia. Yhteisöön ovat tervetulleita kaikenikäiset ja kaikenlaisista taustoista tulevat vapaaehtoiset sekä ryhmät tai järjestöt. Riippumatta siitä, missä olet, mitä teet ja minkä asian puolesta toimit tai mihin uskot, meille on tärkeää vain se, että olet meidän tavoin sitoutunut demokratiaan.

Kannusta oppilaitasi ja osallistujia liittymään [täällä](#).

7.4

Europa Experience -keskukset

Euroopan parlamentti haluaa tulla lähemmäksi kansalaisia eri puolella Euroopan unionia. Se laajentaa siksi jatkuvasti vierailutarjontaansa päätoimipaikkojensa Brysselin, Strasbourgin ja Luxemburgin ulkopuolella.

Tätä tarkoitusta varten useissa EU-maissa on jo avattu interaktiivisia multimediatiloja nimeltä **Europa Experience**.

Huippuluokan multimediatilavälineiden avulla Europa Experience -keskukset tarjoavat kävijöille mahdollisuuden oppia Euroopan unionista ja sen toiminnasta sekä siitä, miten eurooppalaiseen demokratiaan osallistua voi osallistua.

Vierailu Europa Experience -keskuksessa on aina maksutonta ja opastus on tarjolla kaikilla EU:n 24 virallisella kielellä.

Tarjonta eri keskuksissa voi vaihdella: immersiovisestä EU-aiheisesta elokuvakokemuksesta interaktiivisiin karttoihin ja fyysiseen roolipeliin ja muuhun.

Lähimmän Europa Experience -keskuksen ohjelma löytyy tästä [linkistä](#).

8. Liitteet

8.1

Liite I: Arviointi/palautelomake

Kiitos, kun pelasit peliä. Pyydämme rehellistä ja yksityiskohtaista palautetta. Missä määrin olet samaa mieltä seuraavien väittämien kanssa? Ympyröi vastauksesi kunkin väitteen alla.

1) Peliohjeet olivat selkeät

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

2) Euroopan parlamentin rooli tulee selväksi pelissä

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

3) Päätöksentekoprosessi tulee selväksi pelissä

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

4) Tarkistusmenettely tulee selväksi pelissä

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

5) Pelattuani peliä olen entistä kiinnostuneempi EU-asioista

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

6) Pelattuani peliä olen motivoitunut osallistumaan politiikkaan enemmän

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

7) Pelattuani peliä olen enemmän motivoitunut äänestämään EU-vaaleissa.

1. Täysin eri mieltä 2. Jokseenkin eri mieltä 3. Ei samaa eikä eri mieltä 4. Jokseenkin samaa mieltä
5. Täysin samaa mieltä

8) Kuinka todennäköisesti pelaat peliä uudestaan?

1. Hyvin epätodennäköisesti 2. Jokseenkin epätodennäköisesti 3. Ei mielipidettä
4. Jokseenkin todennäköisesti 5. Hyvin todennäköisesti

Kiitos, kun pelasit! :)

Arvot ja prioriteetit

Kirjoita tähän korttiin poliittisen ryhmäsi muiden jäsenten kanssa nykyiset prioriteettinne. Siitä on hyötyä, kun neuvottelette valiokunnassa ja täysistunnoissa.

Mitkä ovat prioriteettinne?

Oletteko löytäneet poliittista ryhmää, jonka kanssa voisitte liittoutua?

**Onko yhtään tarkistusta, jota ette missään nimes-
sä voi hyväksyä tai tarkistusta, josta voisitte löytää
kompromissin?**



Julkinen puhuminen

Käytä tätä korttia täysistunnossa tai lehdistötilaisuudessa pidet-
tävän puheen valmisteluun. Valitse perustelusi huolellisesti, ole
ytimellä ja pidä kelloa silmällä!

Joitain vinkkejä!

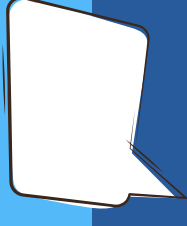
Ole mahdollisimman selkeä.

Kirjoita ylös kaksi tai kolme pääkohtaa, jotka haluat välittää:

"Tämä laki on hyvä/huono/tyydyttävä, koska..."

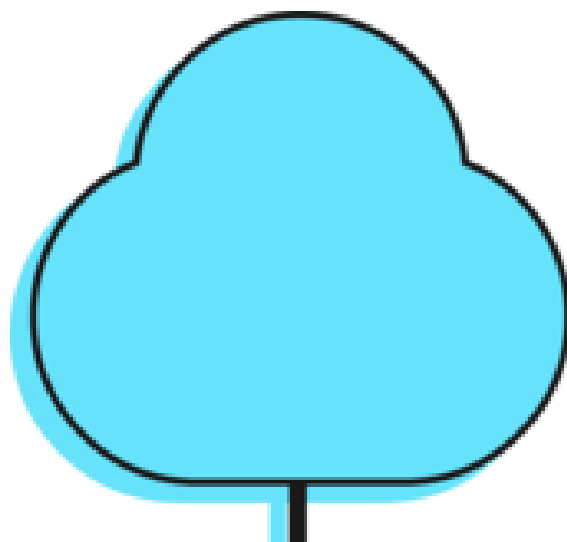
**"Tämä laki on/ei ole sidosryhmien tarpeiden mukai-
nen, koska..."**

**"Päätimme tukea / olla tukematta tätä EU-lakia seu-
raavista syistä..."**





Talo/Perinne



Puu/Ekologia



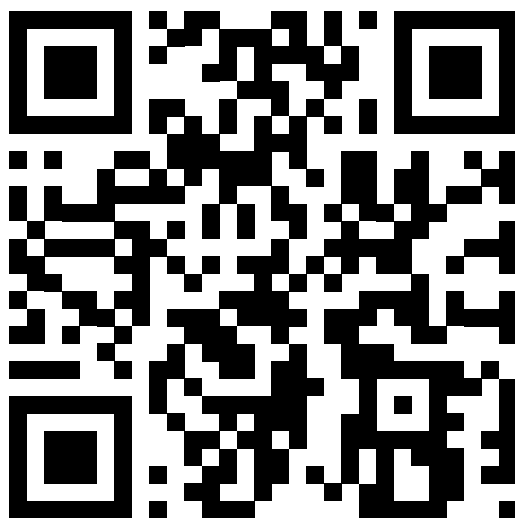
Sydän/Solidaarisuus



Maapallo/Vapaus

Valiokuntaryhmä I

Valiokuntaryhmä II



PELAA NYT!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Euroopan parlamentti on asettanut kunnianhimoisen EU:n ilmastolainsäädännön etusijalle.

Kuinka saavutamme ilmastoneutraaliuden? Mitkä ovat sitovat velvoitteet?

EU:n tärkeintä kasvihuonekaasuja vähentävää välinettä, päästökauppajärjestelmää, **vahvistettiin**. Päästökauppajärjestelmä asettaa kasvihuonekaasupäästöille hinnan. Hinnan maksaa saastutaja (se, joka aiheuttaa kasvihuonekaasupäästöjä). Järjestelmä kattaa tällä hetkellä noin 10 000 eri alojen yritystä. Uusia aloja lisätään uudistuksen myötä. EU nostaa myös tavoitettaan: päästökauppajärjestelmään kuuluvilla aloilla päästöjä pitää vähentää 62 prosenttia vuoteen 2030 mennessä.

Uudistamalla hiilirajamekanismia (**CBAM**), Euroopan parlamentti suojelee Euroopan teollisuutta EU:n hiilikriteerien ja hintojen vaikutuksilta. Mekanismi varmistaa, että EU:hun tuoduista hiili-intensiivisten alojen tuotteista maksetaan

Miten se maksetaan?

Mitä hyötyä siitä on nuorille?

Euroopan parlamentti asetti kunnianhimoisen EU:n ilmastolainsäädännön etusijalle. Vuoden 2021 ilmastolaissa asetetaan sitovia velvoitteita ilmastoneutraaliuden saavuttamiseksi vuoteen 2050 mennessä. EU:n on myös vuoteen 2030 mennessä vähennettävä kasvihuonekaasupäästöjään vähintään 55 prosenttia vuoden 1990 tasosta.

sama hinta. Siten taataan, että Euroopan teollisuus pysyy kilpailukykyisenä ja näyttää esimerkkiä EU:n ulkopuolisille yrityksille.

Euroopan parlamentti tähtää korkealle maankäytössä ja metsiensuojelussa. Maankäyttö ja metsät ovat hiilinieluja, sillä ne sitovat ilmasta enemmän hiilidioksidia kuin päästävät. Uudistus ja tiukempi seuranta merkitsevät sitä, että EU vahvistaa hiilinielujamme, säilyttää luonnon monimuotoisuuden sekä johtaa ilmastoystävällisempään maankäyttöön ja metsätalouteen. Lisäksi on toteutettu toimenpiteitä metsäkadon vähentämiseksi maailmanlaajuisesti. Mitään tuotteita ei kielletä kauppojemme hyllyiltä, mutta tuottajien on nyt osoitettava, että tuotanto ei edistä metsäkatoa.

EU on edelläkävijä totuudenmukaisessa kestävyysraportoinnissa. Jotta voidaan torjua viherpesua, kaikkien suurten EU:n yritysten (noin 50 000!) täytyy nyt antaa tietoa niiden vaikutuksesta ihmisiin ja maapalloon.

Yhteensä ainakin **30 prosenttia EU:n budjetista** käytetään ilmastotoimien tukemiseen. Se on huomattava summa! Euroopan parlamentti haluaa myös varmistaa, ettei ketään jätetä jälkeen. Se on perustanut eri rahastoja, kuten sosiaalisen ilmasto-rahaston ja oikeudenmukaisen siirtymän rahaston. Niistä tuetaan köyhempiä alueita ja kotitalouksia sekä haavoittuvassa asemassa olevia yrityksiä, jotka kamppailevat ilmastoneutraaliuden vaikutusten kanssa.

Ilmastoneutraalius ja siihen vievä tie suojelevat ilmastomuutoksen pahimmilta vaikutuksilta. Sen ansiosta saamme puhtaampaa ilmaa, vettä ja maaperän sekä vähemmän jätettä, vihreämpiä liikennevaihtoehtoja ja paremman tulevaisuuden nykyisille ja tuleville sukupolville. Se luo myös uusia työpaikkoja.

Vuoteen 2024 mennessä kaikilla matkapuhelimilla, tableteilla ja kameroilla täytyy olla sama yleislaturi.

Miksi tämä on tärkeää?

Olemme kaikki lähteneet matkoille niin, että kaapelit ovat vieneet puolet matkatavaroista, tai lainanneet ystävältä puhelimen laturia ja huomanneet, että hänellä on erityyppinen puhelin ja laturi. Vuoteen 2024 mennessä tämä kaikki jää historiaan: kaikilla matkapuhelimilla, tableteilla ja kameroilla täytyy olla sama yleislaturi: **USB-C-tyypin** latausportti. Vuoteen 2026 mennessä kaikkien kannettavien tietokoneiden täytyy seurata perässä ja myös latautua USB-C-tyypin latausportilla.

Tämä toimi on hyödyksi ympäristölle –

- Yleislaturi vähentää elektroniikkajätettä 11 000 tonnia vuodessa.
- Vähentämällä monien eri latureiden tarvetta yleislaturi säästää myös raaka-aineita.

– ja hyvä lompakollesi

Tämän toimenpiteen ansiosta EU:n kuluttajat säästävät noin 250 miljoonaa euroa vuodessa.

- Laitteet ja laturit myydään erikseen. Se tarkoittaa, että voit valita, ostatko laitteen mukana laturin vai etkö osta. Siis jos etsit uutta puhelinta, mutta laturisi toimii yhä hyvin, voit ostaa pelkän puhelimen.

Yhtäläiset oikeudet ja mahdollisuudet naisille

Sukupuolten tasa-arvo on Euroopan unionin perusperiaate.

Palkkauksen läpinäkyvyyttä koskeva direktiivi

Se on tärkeä sekä sosiaalisen ja taloudellisen elpymisen että koko EU:n demokratian kannalta. **Euroopan parlamentti** ajoi eturintamassa kahta toimenpidettä, joiden tarkoituksena on varmistaa tasa-arvo: palkkauksen läpinäkyvyyttä ja naisten johtokuntapaikkoja koskevat direktiivit.

Naiset EU:ssa saavat keskimäärin 13 prosenttia vähemmän palkkaa kuin miehet samasta työstä. Sukupuolten palkkaero on kaventunut vain hieman kymmenen viime vuoden aikana. Palkkauksen läpinäkyvyyttä koskevan direktiivin tavoitteena on poistaa tämä ero. Mitä se tarkoittaa käytännössä?

Palkkasalaisuus on kielletty. Sinulla työntekijänä kuten myös työntekijöiden edustajilla (esim. ammattiliitolla) on oikeus saada täydelliset tiedot palkastasi ja keskimääräisistä palkkatasoista. Siten saat selville, onko (sukupuolten) palkoissa eroja.

Voit **vaatia korvausta**, jos sinua syrjitään palkkaasi koskevissa asioissa.

Rekrytointi- ja arviointimenettelyjen on oltava sukupuolineutraaleja ja syrjimättömiä.

Naisten johtokuntapaikkoja koskeva direktiivi

Vuoteen 2026 mennessä vähintään **40 prosenttia johtoon kuulumattomista hallintoelinten jäsenistä** on oltava naisia EU-yrityksissä, joissa on yli 249 työntekijää.

- Jäsenvaltiot voivat määrätä seuraamuksia yrityksille, jotka eivät noudata sääntöjä.

Mitä hyötyä siitä on nuorille?

Ennen kaikkea sama palkka samasta työstä! Sukupuolestasi riippumatta voit varmistaa, että saat kohtuullisen korvauksen tekemästäsi työstä. Samaan aikaan teemme särön lasikattoon varmistamalla, että naisilla on oikeudenmukainen mahdollisuus edetä korkeimmalle tasolle yritysmaailmassa.

Euroopan parlamentti hyväksyi tämän vaalikauden aikana uudet säännöt riittävästä minimipalkasta kaikille EU:n työntekijöille.

Mitkä ovat velvoitteet?

- Vähimmäispalkasta päättäminen kuuluu kansalliseen toimivaltaan. Tämä tarkoittaa, että jokainen jäsenvaltio voi itse päättää omasta vähimmäispalkastaan. Tämä on järkevää, koska elinkustannukset ovat hyvin erilaiset eri jäsenvaltioissa. Uusissa säännöissä asetetaan kuitenkin **jäsenvaltioille vaatimukset siitä, mikä on riittävä vähimmäispalkka**. Lisäksi uusissa säännöissä otetaan huomioon kansalliset palkanmuodostuskäytännöt: jos jäsenvaltio on varmistanut, että työntekijöiden oikeudet ja ansiot on suojattu, olemassa olevia sääntöjä ei saa heikentää.

Mitä hyötyä siitä on nuorille?

Vähimmäispalkat kaikille työntekijöille EU:ssa. Elinkustannukset nousevat – Euroopan parlamentti varmistaa, että työntekijät saavat oikeudenmukaisen palkan työstään. Vähimmäispalkan täytyy olla käytössä kaikissa jäsenvaltioissa viimeistään vuoden 2024 lopussa.

Työntekijöillä on oikeus **korvaukseen**, jos vähimmäispalkkasääntöjä rikotaan.

Uusilla säännöillä edistetään myös työehtosopimusneuvotteluja, erityisesti jäsenvaltioissa, joissa **työehtosopimusneuvottelujen** piiriin kuuluu alle 80 prosenttia työntekijöistä. Työehtosopimusneuvottelut ovat prosessi, jossa työnantajat neuvottelevat työntekijöiden organisaatioiden (kuten ammattiliittojen) kanssa ja sopivat työehdoista, joihin kuuluvat palkka ja työaika.

Uusilla säännöillä myös veloitetaan jäsenvaltiot perustamaan **täytäntöönpano- ja seurantajärjestelmä**. Tarkastusten tarkoituksena on esimerkiksi ehkäistä tilanteita, joissa työntekijät tekevät kirjaimattomia ylitöitä, ja puuttua niihin.

Oikeudenmukainen palkka! Nuoret voivat olla varmoja siitä, että he saavat elinkustannuksiin mukautettua palkkaa. Säännöt parantavat myös työntekijöiden asemaa, kun vähimmäispalkkoista neuvotellaan.

Ohjaajan opas virtuaaliseen roolipeliin



Euroopan parlamentti