



## ***Poliittiset järjestelmät - demokratia ja muut - VEGA Teaching Scenario***

**Aiheet:** Johdatus poliittisiin järjestelmiin + englanninkielinen sanasto

**Aihe:** Yhteiskuntatieteet, Englanti

**Ikä / Luokka:** 14+ / lukio, luokka 1+

**Lyhyt kuvaus pelistä tässä skenaariossa:**

[Democracy 3](#) on strategiapeli, joka simuloi maan hallintoprosessia demokraattisessa kansakunnassa. Peruspeliin kuuluvat maat ovat Yhdysvallat, Ranska, Saksa, Kanada, Iso-Britannia ja Australia. Opetusvälineenä *Demokratia 3* erinomainen tapa visualisoida monimutkaisia ja olennaisia poliittisia ja yhteiskunnallisia käsitteitä. Tämä peli on tarkoitettu 15–18-vuotiaille opiskelijoille. Se edistää muun muassa kansalaistietoisuutta, pari-/ryhmätyöskentelyä, ideakeskusteluja, intertekstuaalisuutta ja luokkavuorovaikutusta. Opiskelijat hankkivat laajan valikoiman omaan osaamisalueeseensa liittyvää sanastoa ja he kehittävät englannin kielen taitoaan, kun koko peli pelataan englanniksi. Lisäksi peliä käytetään lähtökohtana jatkokeskusteluun ja harjoitteluun ajankohtaisista teemoista, kuten demokraattisista järjestelmistä, joten sen avulla opiskelijat taistelevat sosiaalista leimaamista vastaan ja edistävät keskustelua ja reflektointia valtavirran käyttäytymisestä sekä yksilöiden identiteetistä ja uskomuksista.



## Johdatus skenaarioon

Tässä skenaariossa on kaksi eri osaa ja se on suunniteltu monialaiseksi toiminnaksi. Se vaatii yhteistyötä kahden opettajan kanssa, jotka johtavat kahta ainetta - yhteiskuntatieteet ja englannin kieli.

Mitä tulee yhteiskuntatieteisiin, tässä skenaariossa peliä käytetään auttamaan opiskelijoita ymmärtämään demokraattisten yhteiskuntien tärkeimmät roolit. Se alkaa teoreettisella johdatuksella demokratian käsitteeseen ja tärkeimpiin demokraattisissa maissa tapahtuviin prosesseihin. Sitten jokainen opiskelija voi pelata peliä, joka hallitsee maata johtajana, joka haluaa tulla valituksi uudelleen. Näin opiskelija tietää, miten eri tilojen mekanismit toimivat ja miten ne häiritsevät toisiaan.

Kun ajattelemme englannin opettamista, ensimmäinen aihe tässä on poliittisiin järjestelmiin, talouteen, sosiaalisiin suhteisiin, kansainvälisiin asioihin, kansallisuuteen, kansalliseen turvallisuuteen, verotuksiin, terveydenhuoltoon, ympäristöön jne. liittyvä sanasto. Siitä voi olla hyötyä myös sellaisissa kielioppiaiheissa kuin esim. ehdolliset sanat, futuuri, preesens, ja imperatiivimuoto.

## Osaamistavoitteet:

Opiskelija osaa:

- ymmärtää mitä demokraattinen poliittinen järjestelmä on, myös muihin poliittisiin järjestelmiin verrattuna
- ymmärtää demokraattisen maan toimintaa
- harjoittaa englannin kielen sanastoa tässä aiheessa
- harjoittaa englannin kieliopin elementtejä, kuten ehtolauseita, imperatiivia, futuuria- ja preesensmuotoa.

**Opetussuunnitelma (yhteiskuntatieteet):** <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Wiedza-o-spoleczenstwie>

**Opetussuunnitelma (englanniksi):** <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Jezyk-obcy-nowozytny>

**Opiskelijoiden määrä: Kesto (arvioitu aika/tuntien määrä):**

- oppilaiden määrä: yhtä monta kuin luokassasi - tarvitset vain oikean määrän Windows-tietokoneita
- 4 oppituntia (4 x 45 minuuttia)

**Edellytykset (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):**

- Yksi tietokone Windowsilla ja Democracy 3:lla asennettuna kullekin opiskelijalle tai vaihtoehtoisesti parille
- Tavalliset opetusmateriaalisi

**Ennen ohjelman alkua (opettajan valmistelutyö):**

- Pelaa peliä itse.
- Asenna peli kaikille saatavilla oleville tietokoneille
- Valmistelee opetussuunnitelman mukaiset jatkotoiminnot pelin oppimistuloksien tarkistamiseksi

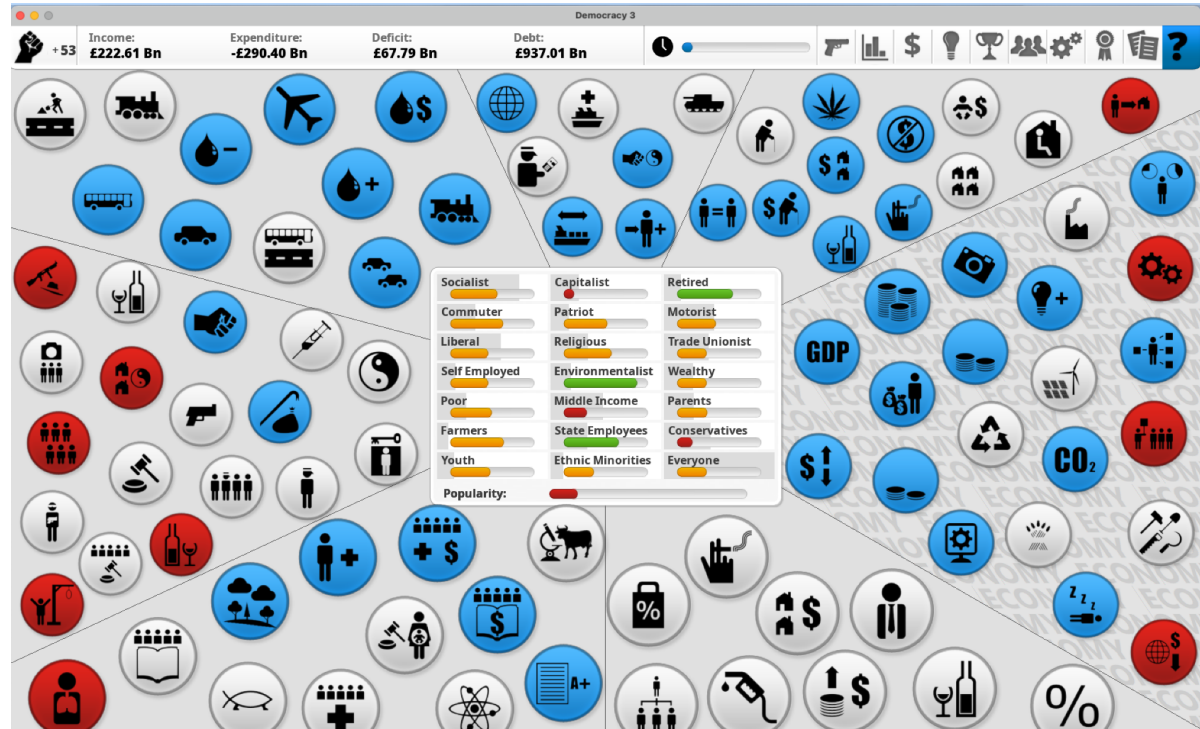
**Oppitunti yksi (yhteiskuntatieteet): Teorettinen johdatus poliittisiin järjestelmiin**

(45 minuuttia)

Opettaja esittelee poliittisten järjestelmien teorian ja elementtejä demokraattiset järjestelmät - mitkä ovat modernin valtion elementit, mitä hallitukset tekevät.

Pakolliset osat ovat:

- Valtiontalous (tulot, menot, alijäämä, velka)
- Tärkeimmät valtionsektorit/ministeriöt (sisäasiat, ulkoasiat, hyvinvointi, teollisuus, talous, julkiset palvelut, koulutus, laki ja järjestys, liikenne ja infrastruktuuri)
- sosiaaliset ryhmät maassa (nuoret, maanviljelijät, itsenäiset ammatinharjoittajat, valtion työntekijät, eläkkeellä olevat, etniset vähemmistöt, isänmaalliset, uskonnolliset, köyhät, varakkaat, keskituloiset, vanhemmat, autoilijat, työmatkalaiset, ympäristönsuojelijat jne.)
- Tärkeimmät hyvinvointitekijät (BKT, terveys, koulutus, työttömyys, rikollisuus, köyhyys)
- Poliittiset näkemykset (kapitalistit, sosialistit, liberaalit, konservatiivit jne.)



### Oppitunti kaksi (englanti): Aiheeseen liittyvä englannin kielen sanasto

(45 minuuttia)

Samanaikaisesti englannin oppitunnin aikana opettaja esittelee sanastoa joka liittyy aiheeseen, mikä vastaa edellä mainittuja termejä.

## Kolmas oppitunti: Pelin pelaaminen

(45 minuuttia)

Oppitunti alkaa toistamalla lyhyesti edellisillä tunneilla kerättyä tietoa. Sitten opettaja selittää pelin säännöt ja antaa oppilaiden pelata joko yksin tai pareittain.

Anna heidän pelata useita kertoja, ja jos mahdollista, kotona.

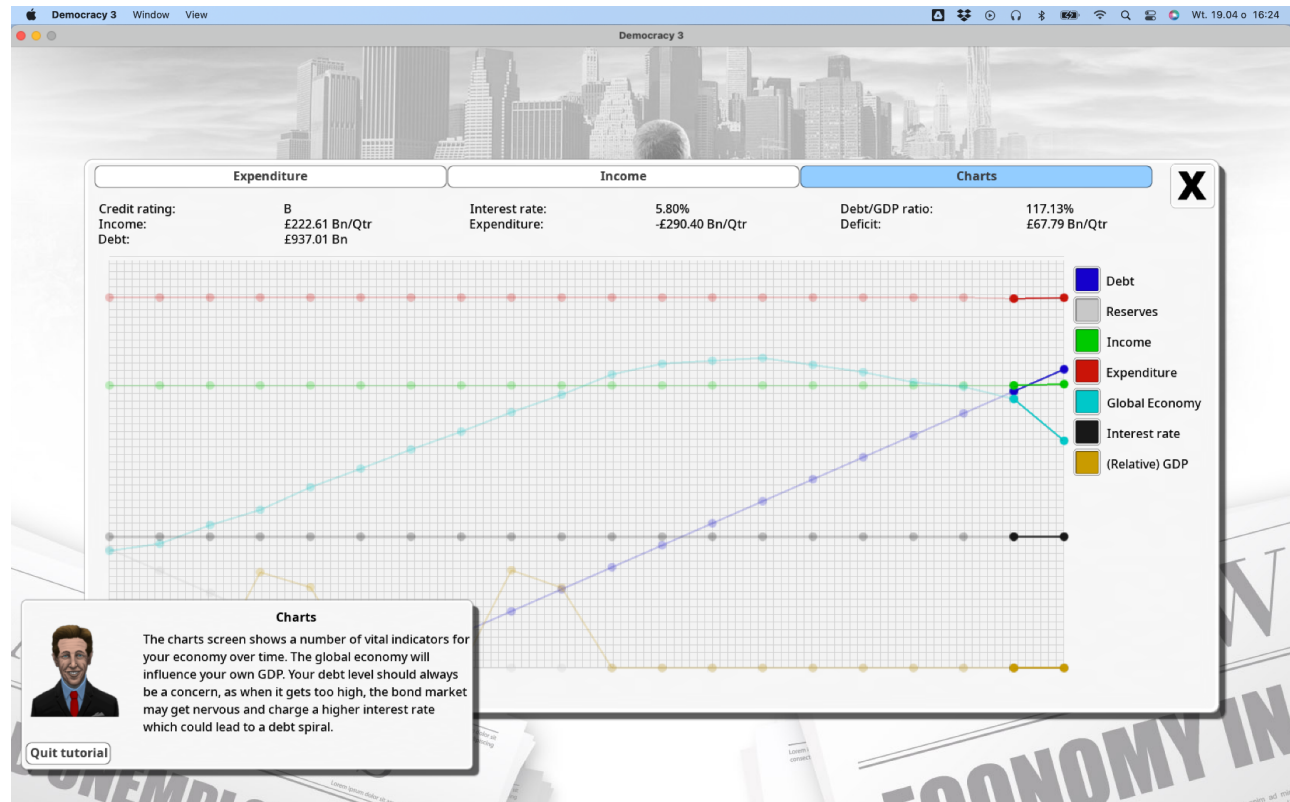
*Vinkkejä pelin pelaamiseen:*

On useita kohteita, joiden keskeiset termit tulee ymmärtää ennen pelin pelaamista:

Neljännesvuosikatsaus: ministeriöt ja osastot. BKT (bruttokansantuote), terveys, koulutus, työttömyys, rikollisuus, köyhyys;

Poliittinen pääoma: tulot, menot, ylijäämä, velka;

Äänestäjien suosio: työmatkalaiset, keskituloiset, työnantaja/työntekijä, eläkkeellä olevat, ammattiliittolaiset, varakkaat;



Värit ympyröissä:

- a. Sininen: alan yleistilanteen indikaattori useiden ministeriöiden tai osastojen sisällä;
- b. Valkoinen: Voit hallita politiikan intensiteettiä vähentämällä tai lisäämällä sitä, vaikuttamalla toimenpiteen vaikutukseen sen suosioon äänestäjien keskuudessa. Sinun on käytettävä poliittista pääomaa muuttaaksesi politiikkaa, mikä rajoittaa valintojasi muissa päätöksissä.

Punainen: ongelmat, jotka aiheuttavat tyytymättömyyttä äänestäjien keskuudessa ja jotka sinun on ratkaistava.

Varmista, että ensimmäisen osan sulkemiseen ja selostukseen on riittävästi aikaa.

**Oppitunti neljä: Pelin pelaaminen ja loppuarviointi**

(45 minuuttia)

Jatka pelin pelaamista. Yritä antaa opiskelijoille tehtäviä hallita maata tietyllä tavalla.

Kun oppilaat ovat lopettaneet pelin, käytä joitain seuraavista kysymyksistä keskustellaksesi ja oppilaiden jakaakseen mielipiteensä heidän pelikokemuksestaan ja kuinka se auttoi heitä parantamaan taitojaan ja osaamisaluettaan:

- Mitä uusia sanoja opit?
- Mihin tietoalueeseen sanat viittaavat?
- Mitä sinun pitäisi oppia parantaaksesi menestystäsi pelissä?
- Mikä pelissä oli hauskinta?
- Olisiko ollut helpompaa pelata yksin vai helpottiko pelaaminen pareittain/ryhmissä?
- Voitko mainita muutamia menestyneimmistä toimenpiteistäsi?
- Voitko mainita muutamia vähiten suosittuja toimenpiteitäsi?
- Mikä on demokraattinen järjestelmä sinulle?
- Mitkä olisivat hallitsijana tärkeimmät prioriteettisi?
- Pitäisikö kaikkien poliitikkojen mielestäsi pelata tätä peliä? Miksi miksi ei?