

CMI 25

MARTTI AHTISAARI
PEACE FOUNDATION

KIISTA

RISTIRIITOJENRATKAISUPELI

PELINJOHTAJAN OPAS

SISÄLLYSLUETTELO

(Pääset haluttuun kohtaan otsikkoa painamalla)

PIKAOHJE

1 KIISTA KOULUISSA

1.1 Konfliktinratkaisusta kansalaistaito

1.2 Oppimateriaalin tavoitteet

1.3 Kiistan saavutettavuus ja eriyttäminen

2 KIISTAN KÄYTTÖ

2.1 Alusta

lisenssiavain ja rekisteröityminen
alustan käyttö
tallentaminen

2.2 Peli

tasoista
tietoiskuista
tehtävistä
voittamisesta

2.3 Pelinjohtajan tehtävät

tehtäväkohtaisia erityisohjeita

2.4 Pelin jälkeen

3 KIISTAN TAUSTALLA

3.1 Martti Ahtisaaresta

3.2 CMI:stä

3.3 Rauhanvälityksestä

Pikaohje



Tervetuloa *Kiista*-oppimisalustalle!

Kiista on draamallinen ja pelillinen oppimateriaali, joka opettaa väkivallattomia tapoja ratkaista riitoja ja konflikteja.

Kiistaa pelataan opettajajohtoisesti luokissa niin, että oppijat ratkovat **joukkueina** erilaisia tehtäviä, joita pelin **tarinoissa** tulee vastaan.

Opettajana tai muuna ryhmää ohjaavana aikuisena toimit **pelinjohtajana** eli siltana digitaalisen alustan ja oppijaryhmän välillä – toisin sanoen klikkailet hiirellä joukkueiden valintoja ja kuljetat peliä eteenpäin kuittaamalla tehtäviä valmiiksi.

Pelissä **kertoja** antaa tarvittavat ohjeet, joten voit hypätä ryhmäsi kanssa Kiistan maailmaan ilman pitkiä ennakkovalmisteluja.

Kiista-oppimateriaali

- opettaa käytännön taitoja erilaisten arkisten ristiriitojen ja konfliktien ratkaisemiseen
- vahvistaa oppijan vuorovaikutustaitoja ja aktiivisuutta ryhmän jäsenenä
- antaa tietoa ristiriitojen ratkaisemisesta ja rauhanvälityksestä.

Kiista-oppimisalustalla kulkevat rinnakkain

- nuorten elämästä kertovat fiktiiviset **tarinavideot**
- CMI:n asiantuntijoiden **tietoiskuvideot**
- videoihin liittyvät **tehtävät**, joiden avulla oppija pääsee sekä ratkaisemaan ristiriitoja tutuissa arkitilanteissa että syventämään ymmärrystään konflikteista kansainvälisessä kontekstissa.

Käyttöön tarvitset

- ilmaisen kuntakohtaisen lissenssiavaimen Kiista-oppimisalustalle
- mahdollisuuden heijastaa tietokoneen näyttöä oppijoille sekä äänentoiston
- kynän ja paperia joukkueille muistiinpanoja varten.

Etene näin

- Pyydä lissenssiavain oppilaitokseltasi tai lähetä sähköpostia ahtisaaripaivat@cmi.fi
- Kirjaudu Kiista-oppimisalustalle www.kiista.fi
- Aloita peli ja seuraa kertojan ohjeita.
- Purkutehtävät löydät halutessasi [täältä](#).

Jokaisen tason alussa kertoja jakaa opetusryhmän joko kahteen tai kolmeen joukkueeseen (määrä vaihtelee pelin eri tasoilla).

Jos joukkueista tulee suuria, voit lisäksi jakaa joukkueiden sisälle 3–4 hengen pienryhmiä, jolloin tehtävissä vaadittavasta keskustelemisesta ja päätöksenteosta tulee tehokkaampaa.

Huomaa, että peli pyytää valintoja ja päätöksiä **joukkuekohtaisesti**, eli pienryhmien tulee joko päästä keskenään yhteisymmärrykseen ratkaisusta, tai tehtävissä voi kierrättää pienryhmien vastuuvuoroja.

Onnea kiistojen ratkaisemiseen!

Kaikissa Kiistaan liittyvissä ongelmatilanteissa tai kysymyksissä voit olla yhteydessä ahtisaaripaivat@cmi.fi.

Akuuteissa ongelmatilanteissa voit soittaa 040 759 4142 tai 040 549 3611.

1 Kiista koulussa

1.1 Konfliktinratkaisusta kansalaistaito

Riidat kuuluvat elämään. Ihmisen hyvinvoinnille on tärkeää, että hän pitää kiinni omista haluistaan ja tarpeistaan, mutta yhtä tärkeää hänen on myös oppia kohtaamaan toisin ajattelevia ja haluavia niin, etteivät tilanteet kärjisty väkivaltaiseksi.

Ristiriitoja ja konflikteja muodostuu sekä arkisissa tilanteissa yksilöiden välille että globaalisti esimerkiksi valtioiden välille. Rakentavan riitelemisen taidot sekä konfliktinratkaisutaidot ovat molemmissa tapauksissa avain rauhanomaiseen yhteiseloön. Arjessa tai poliittisessa kriisissäkään konfliktinratkaisun taitaja ei lietso vihaa tai kärjistä vastakkainasetteluja, vaan pyrkii kohtaamaan ongelman rakentavasti ja etsimään kaikkia tyydyttäviä ratkaisuja tilanteeseen.

Parhaimmillaan konfliktien onnistunut ratkaiseminen edistää ihmisten välistä ymmärrystä ja vahvistaa suhteita monimuotoisissa yhteisöissä. Kun opimme riitelemään rakentavasti ja ratkaisemaan ristiriitoja kestävällä tavalla, opimme vähitellen myös katsomaan erimielisyyksiä mahdollisuuksina luoda ihmisten välille syvempää ymmärrystä ja yhteisöllisyyttä.

Jokaisen hyvin ratkaistun riidan jälkeen olemme myös kokeneempia ja osaavampia kohtaamaan uusia ristiriitoja konfliktitilanteita ja toimimaan niissä aktiivisesti sovittelun ja kaikkia osapuolia kunnioittaen.

Tärkeintä riitojen ratkaisemisessa on tahto. Kiista-oppimisalusta pyrkii vahvistamaan tuota tahtoa niin, että jokaisella olisi arjessaan taitoa ja uskallusta kohdata ristiriitatilanteita rakentavasti sekä halua etsiä

konflikteihin ratkaisuja, joissa kaikkien osapuolten tarpeet tulisivat kuulluiksi ja nähdyiksi. Martti Ahtisaaren rauhanvälitystyön perintönä CMI:n Ahtisaari-päivät-hanke tekee työtä sen eteen, että konfliktinratkaisusta voisi tulla meille kaikille yhteinen kansalaistaito.



1.2 Oppimateriaalin tavoitteet

Kiista-oppimisalustan äärellä opitaan kokonaisvaltaisesti ja toiminnallisesti. Pelin tarinoihin liittyvät tehtävät edellyttävät sekä videoiden tietosisällön seuraamista että yhteistä, tavoitteellista neuvottelutyötä ja päätöksentekoa ryhmissä.

Oppiminen kohdistuu siis

1) sisältöön (konfliktinratkaisu, rauhanvälitys),

2) ryhmän työskentely- ja vuorovaikutustaitoihin sekä

3) oppijan oman aktiivisuuden ja itsensä ilmaisemisen vahvistamiseen.

Lisäksi pelitarinoiden ja ratkaistavien tilanteiden fiktiivisyys rohkaisee oppijaa mielikuvituksen käyttöön, kekseliäisyyteen ja toisen asemaan asettumiseen.

Oppimisalustalla käsiteltävä sisältö kuljettaa rinnakkain nuorten elämään liittyviä arkisia ristiriitatilanteita sekä rauhanvälityksen asiantuntijoiden näkökulmia käsiteltäviin aiheisiin.

Rinnakkaisuuden tavoitteena on osoittaa ihmisen toiminnan mahdollisuudet kaikilla tasoilla: nuorena arjessa opitut konfliktinratkaisutaidot kantavat myös globaalien kriisien selvittämisessä – riidat ratkotaan aina puhumalla ja kunnioittavasti kuuntelemalla.

Kiista-oppimateriaali niveltyy tiiviisti useisiin **Perusopetuksen opetussuunnitelman** perusteiden laaja-alaisiin tavoitteisiin.

Laaja-alaiden tavoitteiden kohdassa Osaaminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen (L7) kuvataan oppijoiden vuorovaikutustaitoja Kiistan tavoitteiden suuntaisesti näin:

”He oppivat työskentelemään yhdessä ja saavat tilaisuuksia harjoitella neuvottelemista, sovittelemista ja ristiriitojen ratkaisemista sekä asioiden kriittistä tarkastelua. Oppilaita kannustetaan pohtimaan ehdotuksiaan eri osapuolten yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon sekä oikeudenmukaisen kohtelun ja kestäväen elämäntavan näkökulmista.”

Toisaalta laaja-alaisten tavoitteiden kohdassa *Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)* korostetaan kannustamista oman mielipiteen esittämiseen ja toisen asemaan asettumisen tärkeyttä:

"Koulutyöhön sisällytetään runsaasti tilaisuuksia harjaantua esittämään mielipiteensä rakentavasti ja toimimaan eettisesti. Oppilaita ohjataan asettumaan toisen asemaan ja tarkastelemaan asioita ja tilanteita eri näkökulmista. Koulutyössä edistetään suunnitelmallisesti ihmisoikeuksien,

erityisesti lapsen oikeuksien tuntemista ja arvostamista sekä niiden mukaista toimintaa. Kunnioitusta ja luottamusta muita ihmisryhmiä ja kansoja kohtaan vahvistetaan kaikessa toiminnassa, myös kansainvälistä yhteistyötä tehden."

Kiista-oppimisalusta jakaa myös tämän pyrkimyksen.

VINKKI!

Holistisen luonteensa takia Kiista soveltuu lähtökohdaksi tai yhdeksi tehtäväkokonaisuudeksi teemapäivään tai ilmiöpohjaiseen opintokokonaisuuteen, jossa tarkastellaan esimerkiksi **demokratiaa** (osallisuus, vaikuttaminen, vuorovaikutusosaaminen, neuvottelutaidot), **kestävää kehitystä** (kulttuurinen ja yhteiskunnallinen näkökulma) tai **tulevaisuutta** (hyvinvointi, turvallisuus).

Kiistan **ilmeisimmät oppiaine yhteydet** löytyvät äidinkielestä ja kirjallisuudesta sekä yhteiskuntaopista, joskin se on liitettävissä ja sovellettavissa eri oppiaineisiin varsin laajasti.

Äidinkielen ja kirjallisuuden

oppiainetavoitteisiin liittyvät puheviestintä, vuorovaikutustaidot ja tavoitteellinen ryhmätoiminta ovat Kiistan ytimessä; opetussuunnitelman perusteissa todetaan:

”Oppilaita rohkaistaan rakentavaan ja vastuulliseen vuorovaikutukseen erilaisissa viestintäympäristöissä. Osana eettistä kasvatusta oppilaita ohjataan ymmärtämään omien kielellisten ja viestinnällisten valintojen vaikutuksia toisiin ihmisiin.”

Fiktiivisen pelitarinan jännitteisyys, sen hahmojen vastakkain asettuvat pyrkimykset sekä oppijoiden osallistuminen tarinan kuljettamiseen mahdollistavat myös draaman

tarkastelun Kiistan kautta.

Yhteiskuntaopissa Kiista sopii päätöksenteon tarkasteluun ja demokratiakasvatukseen monin tavoin. Opetussuunnitelman perusteet nostavat esiin aktiiviseksi kansalaiseksi kasvattamisen, mutta myös tutkivaan oppimiseen liittyvät projektit:

”Opetuksessa voidaan käyttää myös oppiainerajat ylittäviä lähestymistapoja esimerkiksi erilaisten projektien yhteydessä. Yhteistoiminnallisten työtapojen lisäksi tutkiva oppiminen korostuu.”

Tietoiskuissa esiin tuleva tieto linkittyy yhteiskuntaopin lisäksi myös historiaan.

1.3 Kiistan saavutettavuus ja eriyttäminen

Saavutettavuuden kannalta pelinjohtajan merkitys on keskeinen, koska hän tuntee opetusryhmänsä erityispiirteet ja oppijoiden yksilölliset tarpeet. Toisaalta myös opetustilanteessa syntyvät oppijoiden kysymykset, kommentit, ryhmäkeskustelujen alustalla annetusta poikkeava ajankäyttö, keskeytykset tai häiriöt saattavat vaatia pelinjohtajan huomiota. Siksi pelinjohtajan on kaikissa tilanteissa mahdollista

- keskeyttää video ja esimerkiksi selittää hankalia käsitteitä tai vieraita sanoja
- pysäyttää tehtävän tekemiseen annettu ajastus ja varata aikaa keskustelulle
- päättää, millaisia perusteluja tai päätöksiä hän hyväksyy joukkueilta tehtävien yhteydessä.

Kiista-oppimateriaalissa on käytetty selkeää yleiskieltä, ja tarinan kerronta on kauttaaltaan tekstitetty suomeksi.



2 Kiistan käyttö

2.1 Alusta

Lisenssiavain ja rekisteröityminen

Yksittäinen käyttäjä rekisteröityy alustalle kuntakohtaisella lisenssiavaimella, minkä jälkeen hänellä on suoraan pääsy palveluun.

Rekisteröityminen mahdollistaa alustan käytön usean ryhmän kanssa sekä pelin etenemisen tallentamisen ryhmäkohtaisesti.

Alustan käyttö

Alustaa käytetään siten, että pelinjohtajana toimiva aikuinen avaa verkkosivun ja heijastaa sivun ryhmän nähtäville.

Ennen aloitusta kannattaa tarkistaa äänentoiston toimivuus.

Pelinjohtaja käyttää alustaa pelikertojan ohjeiden mukaisesti.

Tehtävien yhteydessä toimitaan joukkueiden tekemien päätösten mukaan.

Jos pelinjohtajalla on useampi alustaa käyttävä ryhmä, ryhmän valinta tapahtuu heti kirjautumisen jälkeen. Samasta paikasta pelinjohtaja pystyy myös luomaan uuden ryhmän.

Alustalla toimivia ryhmiä hallinnoidaan yläpalkin Omat ryhmät -välilehdeltä.

Tallentaminen

Ryhmän etenemisen alustalla voi tallentaa missä vaiheessa tahansa.

Tallennuspainike löytyy oikeasta yläkulmasta rataskuvakkeen takaa. Ryhmien tallennukset säilyvät seuraavaa pelikertaa varten.

2.2 Peli

Tasoista

Pelissä on kolme **tasoa**, joista jokaisella on oma tarinansa ja oppisisältönsä.

Jokainen taso koostuu itsenäisestä fiktiivisestä **tarinasta**, **tietoiskuista** sekä **tehtävistä**, ja kunkin tason tietosisältö kohdentuu tiettyihin konfliktinratkaisun keskeisiin käsitteisiin (**avainsanat**).

Tasot suoritetaan numerojärjestyksessä, koska seuraavan tason tietosisältö rakentuu aina edellisen päälle. Seuraavalle tasolle pääsee siis suoritettuaan edellisen tason.

Tarinoissa käsitellään erilaisia arjen ristiriitatilanteita, jotka voivat kärjistyä väkivaltaisiksi. Väkivaltaisista tekoja ei kuitenkaan esitetä visuaalisesti eikä sanallisesti.

Kahden ensimmäisen tason pelillinen kesto on arviolta **2 x 45 minuuttia**, viimeisen tason **60 minuuttia**.

TASO 1 – Koruton kaveruus

Tason 1 tarinassa pitkäaikaisten ystävysten välit jännittyvät ristiriitatilanteeksi aikuistumisen kynnyksellä.

Oppisisällön avainsanoja ovat ristiriita, konflikti, juurisyyt, tunteet ja tarpeet.

TASO 2 – Suhdeselkkaus

Tason 2 tarinassa syvennyttään kiintymyksen ja tunteiden haasteisiin nuorten parisuhteessa. Tarinassa ei ole seksuaalista sisältöä.

Oppisisällön avainsanoja ovat luottamus, kosto, omistajuus, kunnioitus ja inklusiivisuus.

TASO 3 – Kasvukipuja

Tason 3 tarinassa haetaan huoltajan ja nuoren välisiä rajoja ja omaa tilaa.

Oppisisällön avainsanoja ovat osallisuus, dialogi, neuvottelu, kompromissi ja kestävä rauha.

Tietoiskuista

Tietoiskut ovat 45–60 sekunnin mittaisia videoita, joissa CMI:n asiantuntijat avaavat käsiteltävään oppisisältöön liittyviä näkökulmiaan.

Joidenkin tietoiskujen jälkeen joukkueilla on mahdollisuus vastata ekstratehtävään, joka liittyy suoraan videon käsittelemään asiaan.

Ekstratehtävien oikeista vastauksista saa enemmän pisteitä kuin tavallisten tehtävien vastauksista – ekstratehtävän tarkoitus on siis kannustaa oppijaa seuraamaan tietoiskuja.

Huom! Tason 1 ensimmäinen tietoisuus on selvästi pidempi kuin myöhemmät tietoisuudet. Tämä kannattaa kertoa osallistujille, ettei tietoisuuksia kohtaan synny vääriä oletuksia.

Tehtävistä

Kaikki tehtävät tehdään joukkueina (tai joukkueen sisäisinä pienryhminä, jos pelinjohtaja katsoo lisäjakamisen tarpeelliseksi). Tasoilla yksi ja kolme joukkueita on kaksi, tasolla kaksi puolestaan kolme. Peli arpoo kullekin joukkueelle pelihahmon.

Pelin tehtävät liittyvät sekä fiktiivisiin tarinoihin että asiantuntijoiden tietoisuuksiin. Kaikissa tehtävissä ei ole kyse oikean vastauksen löytämisestä vaan erilaisten ratkaisujen tekemisestä ja niistä koituvien seurausten tutkimisesta. Toisaalta joissakin tehtävissä on oikea ja väärä vastaus (esimerkiksi ekstratehtävissä).

Joidenkin tehtävien aloitusruudussa näkyy kynän ja paperin kuva. Tämä tarkoittaa, että joukkueet hyötyvät tehtävää suorittaessaan muistiinpanovälineistä.

Osassa tehtävistä on aikarajoitus. Aikarajoitus ilmoitetaan selkeästi sekä tehtävän ohjeessa pelialustalla että pelikertojan sanallistamana tehtävän alkaessa.

HUOM! Pelinjohtajan on tarvittaessa mahdollista pysäyttää tehtävän ajastin.

Joukkueet keräävät tehtävistä pisteitä, jotka liittyvät kunkin tarinan sisältöön. Ensimmäisellä tasolla joukkueiden pisteet ovat helmiä, jotka myöhemmin paljastuvat rikkoutuneiden ystävyyskorujen osiksi. Toisessa tarinassa joukkueet keräävät matkalipun palasia päästäkseen uokkaretkelle Berliiniin, ja kolmannessa tarinassa joukkueiden pisteet ovat

sirpaleita kärjistyneen ristiriidan seurauksena rikkoutuneesta maljakosta.

Voittamisesta

Kiistassa oppijaa motivoidaan peleistä tutuilla elementeillä ja käsitteillä, kuten vastakkain asettuvilla pelihahmoilla, ratkaistavilla tehtävillä ja pisteiden keruulla, uudelle tasolle pääsemisellä ja voittamisellakin.

Pedagogisesti keskeistä Kiistassa on kuitenkin rakentavasta riitelemisestä ja konfliktinratkaisusta opittava asiasisältö, mikä tarkoittaa lopulta mustavalkoisen voittaja/häviäjä -asetelman kumoamista: kunkin tason päättyessä joukkueiden pisteet yhdistetään. Pelinjohtaja voi ratkaista, kertooko yhdistämisestä opetusryhmälle ennalta vai käsitelläänkö voittamisen, häviämisen ja kompromissin kysymyksiä vasta lopuksi.

2.3 Pelinjohtajan tehtävät

Pelinjohtajan tehtävä on toimia luokkatilanteessa siltana digitaalisen alustan ja opetusryhmän välillä.

Pelinjohtaja

- **käynnistää** pelin ja **käyttää** pelialustaa tietokoneella.
- **jakaa opetusryhmän** kahteen tai kolmeen joukkueeseen pelikertojan ohjeen mukaan. Joukkueet myös **sijoitetaan istumaan** tilassa pelikertojan ohjeiden mukaisesti niin, että fyysinen luokkatilanne tukee pelinäkymää: kaksi joukkuetta sijoitetaan luokassa vasemmalle ja oikealle, kolme joukkuetta vasemmalle – keskelle – oikealle.

Peli arpoo pelihahmot joukkueille sijoittelun perusteella.

VINKKI!

Isot ryhmät kannattaa tarvittaessa jakaa kummankin joukkueen sisällä pienryhmiin, jotta keskustelutehtävät sujuvat.

- toimii **arvioijana/hyväksyjänä** tehtävätyypeissä, jossa vastaukset pitää erikseen hyväksyä.
- **rohkaisee ja kannustaa** ryhmiä tehtävien ratkaisemisessa.
- **laajentaa ja syventää** oppiaineeseen tai opittavaan ilmiöön/teemaan liittyviä sisältöjä pelin edetessä/pelin jälkeen.
- antaa kunkin tason lopussa pyydetyn **lyhyen palautteen**. Palautteen antamiseen kuluu noin kaksi minuuttia. Palautetta käytetään Kiista-oppimisalustan kehittämiseen ja sen vaikuttavuuden tutkimiseen.

Tehtäväkohtaisia erityisohjeita

Pelin jokaisella tasolla on myös tehtäviä, joissa pelinjohtaja **hyväksyy tai hylkää** joukkueiden tekemiä ehdotuksia tai muulla tavoin **auttaa joukkueita/ryhmää pääsemään ratkaisuun** (neuvottelutehtävässä).

Seuraavassa on kuvattu tällaiset tehtävät sekä pelinjohtajan toiminta niissä.

TASO 1

Kyky kysyä

Tehtävässä ryhmät keksivät tarinan tilanteeseen liittyviä kysymyksiä.

Kysymysten pitää alkaa ruudulla näkyvillä sanoilla. Jokaista sanaa saa käyttää vain kerran.

Molemmat joukkueet keksivät kysymyksiä yhtä aikaa. Käytettävissä on ajastimen osoittama aika.

Kysymykset kannattaa kirjoituttaa paperille.

Pelinjohtajan vastuulla on hyväksyä ryhmien keksimät kysymykset.

Hyvä kysymys

- alkaa ruudulla näkyvällä sanalla ja käyttää yhtä aloitussanaa vain kerran
- liittyy tarinaan
- auttaa Tiitua ja Alissaa saamaan tietoa, jonka kautta he voisivat ymmärtää toistensa ajatuksia ja käyttäytymistä paremmin.

Esimerkkejä sopivista kysymyksistä:

Mikä sinua harmittaa Tiitu?

Onko sulla huono fiilis jostain Alissa?

Kysymykset hyväksytään ajan loputtua, jolloin pelinjohtajan käyttöön ilmestyy Hyvä kysymys –nappi molempien joukkueiden kohdalle. Nappia painamalla pelinjohtaja hyväksyy kysymyksen.

Tunteita ja tarpeita

Joukkueiden tehtävänä on poimia vuorollaan omalle hahmolleen sopivia tunteita ruudulla näkyvästä sanajoukosta. Mikäli joukkue perustelee valintansa, joukkue saa lisäpisteen.

Tehtävässä pelinjohtajaa pyydetään hyväksymään joukkueiden valintojen perustelut.

Joukkue kertoo pelinjohtajalle, mitä sanoja se valitsee. Kun pelinjohtaja painaa sanaa, sen päälle ilmestyvät valinnat, joista pelinjohtaja painaa sen mukaan, onko vastaus perusteltu vai ei.

Joukkue saa perustellusta valinnasta kaksi pistettä ja valinnasta ilman perusteluja yhden pisteen. Pelinjohtaja päättää, onko perustelu riittävä ja hyväksytty.

Esimerkki perustellusta valinnasta sanalle “*pettynyt*” voisi olla:

Alissa on pettynyt, sillä hänestä tuntuu, ettei Tiitu ota häntä mukaan juttuihin kuten ennen.

Vaikuttavat valinnat

Joukkueiden tehtävänä on päättää, miten heidän hahmonsa toimii ratkaistakseen tilanteen.

Tässä tehtävässä huomioitavaa on, että valinnat eivät vaikuta toisiinsa, vaan avain tehtävän ymmärtämiseen on tehtävälaatikon otsikossa; otsikko vaihtuu kysymysten välillä sitoen toimintavaihtoehtot läpikäytyihin

temaattisiin kokonaisuuksiin kuten kunnioitus, kuuntelu ja tahto.

Pelinjohtajan tehtäväksi jää otsikon nostaminen oppijoiden huomioon, jos sitä ei automaattisesti oppijoiden keskuudessa huomata.

TASO 2

Toisten tunteet

Tehtävässä harjoitellaan toisten hahmojen tunteiden tunnistamista ja kokemusten ymmärtämistä. Joukkue voi siis valita tunteita toisten hahmoille, mutta ei omalleen.

Joukkue etsii hahmoille sopivimmat tunteet näkymästä ja perustelee, miksi tämä tunne on todennäköisimmin hahmolle sopiva.

Pelinjohtaja päättää, hyväksyykö perustelun.

Näkymässä on myös tunteita, jotka sopivat kaikille kolmelle hahmolle. Kaikille hahmoille sopivan tunteen tunnistamisesta joukkue saa kolme pistettä. Valinnan tulee olla perusteltu kaikkien hahmojen osalta.

Huom! Pelinjohtaja hyväksyy ensin perustelun ja valitsee vasta sitten tunteen ja hahmon.

Esimerkki hyväksytystä perustelusta tunteelle ”*minua suututtaa*”:
se sopii kaikille, koska Venniä suututtaa, kun Tiitu ei luota, Ruuta suututtaa, kun häntä on syrjitty, Tiitua suututtaa, kun hänestä tuntuu, että Venni ei välitä hänen tunteistaan.

TASO 3

Ratkaisua rakentamassa

Joukkueet pyrkivät löytämään kompromissin valitsemalla valmiista

vaihtoehtoista, jotka vaikuttavat Ruun ja Mipen motivaatiopalkkeihin. Tehtävässä on mahdollista päätyä kolmenlaiseen tilanteeseen:

a) Joukkueet löytävät ratkaisun valmiilla vaihtoehtoilla
→ Pelikertoja vie eteenpäin.

b) Kompromissiin ei päästä kaikkien palkkien kohdalla valmiiden vaihtoehtojen avulla (kuuden valintakierroksen aikana), mutta yksi tai useampi palkki yltää kompromissiin.

Tällöin joukkueilla on mahdollisuus ehdottaa ratkaisua tai seuraavia askelia tilanteeseen.

Joukkueet keskustelevat ensin keskenään ja sen jälkeen yhdessä löytääkseen ratkaisun
→ Pelinjohtaja voi hyväksyä tai hylätä joukkueiden yhteisen ehdotuksen.

Keskeinen arvioitava kysymys on, millaiseen ratkaisuun sekä Mipe että Ruu voivat olla tyytyväisiä – eli millainen ratkaisu on sekä kattava että kestävä.

Pelinjohtaja hyväksyy tai hylkää ehdotuksen ruudulla näkyviä nappeja painamalla.

Hyväksytty ehdotus

- muodostaa jonkinlaisen kompromissin eli molemmat osapuolet saavat jotain.
- liittyy tarinaan
- sisältää mahdollisesti mielikuvituksellisia ratkaisuja
- on jollain tasolla realistinen.

Esimerkki: Ruu menee alkuillaksi juhliin, jonka jälkeen hän lähtee Saratädin luo. Mipe lupaa, että Ruu voi kutsua ihmisiä heille seuraavana viikonloppuna.

c) Motivaatiopalkkien arvot jäävät mataliksi, eli ratkaisuun ei päästä
→ Pelikertoja vie eteenpäin.

VINKKI!

Pelinjohtaja voi halutessaan antaa klikkailun myös oppijoiden tehtäväksi niin, että joku tulee hiiren käyttäjäksi joukkueensa puolesta. Joskus voi olla mutkattomampaa huikkia ehdotuksia omalle joukkuekaverille kuin opettajalle!

Kaikissa Kiistaan liittyvissä ongelmatilanteissa tai kysymyksissä voit olla yhteydessä ahtisaaripaivat@cmi.fi.

Akuuteissa ongelmatilanteissa voit soittaa 040 759 4142 tai 040 549 3611.

2.4. Pelin jälkeen

Seuraavat tehtävät auttavat oppijoita arvioimaan ja syventämään kokemustaan pelistä sekä löytämään siitä yhteyksiä arkiseen todellisuuteensa. Tehtävät jakautuvat keskustelu- ja kirjoitustehtäviin, ja niitä voi tehdä joko kokonaisina sarjoina tai yksittäisinä poimintoina.

Esimerkeissä on käytetty lähtökohtana Taso 1, mutta tehtävät ovat muokattavissa myös muihin tasoihin sopivaksi.

Keskustellen

Keskustelutehtävät kannattaa tehdä joko pienissä ryhmissä tai pareittain niin, että aiemmat pelijoukkueet sekoittuvat. Työryhmien tai -parien pohdinnat kannattaa myös jakaa lopuksi koko oppijaryhmän kesken.

1. Pohtikaa ryhmässä tai parin kanssa, millaisia ajatuksia pelin loppuratkaisu teissä herättää. Perustelkaa näkemyksiänne ja kuunnelkaa tarkasti toistenne perusteluja. Valitkaa keskustelunne kolme tärkeintä havaintoa kaikille kerrottavaksi.

2. Pohtikaa ryhmässä tai parin kanssa, voisiko Tiitun ja Alissan tarina tapahtua tosielämässä. Perustelkaa, miksi voisi tai miksi ei. Valitkaa keskustelunne parhaat perustelut kaikille jaettavaksi.

3. Keskustelkaa ryhmässä tai parin kanssa, tunnetteko tosielämästä Koruton kaveruus -tarinan kaltaisia tai samantapaisia tilanteita tai ristiriitoja. (Esimerkkejä voi poimia tutuista kaveriporukoista, koulusta tai sosiaalisesta mediasta, mutta myös julkisuuden keskusteluista – ehkä jopa valtioiden välisestä toiminnasta.)

Muistelkaa,

- miksi ristiriitatilanteeseen
ajauduttiin
- miten osapuolet siinä toimivat
- onko tilanne ratkennut –miten?
- Entä voiko tilanteen ratkeamista
auttaa?

Kirjoittaen

Koska pelityöskentely perustuu keskustelevaan ryhmätoimintaan, oppijan yksilöllistä kokemusta voi lopuksi nostaa esiin kirjoittamalla (tai piirtämällä tehtävässä 3). Kirjoitettuja tekstejä voidaan jakaa paitsi pelinjohtajalle myös koko oppijaryhmän kesken, jos ryhmässä niin halutaan.

3 Kiistan taustalla

3.1 Martti Ahtisaaresta

Martti Ahtisaari (1937–2023) syntyi Viipurissa ja joutui perheensä mukana pakenemaan sodan jaloista noin kolmivuotiaana. Hän vietti lapsuutensa kouluajat Kuopiossa. Ylioppilaaksi hän valmistui Oulusta vuonna 1956 ja kansakoulun opettajaksi niin ikään Oulusta vuonna 1959.

Opettajana Ahtisaari toimi vain vuoden, ennen kuin hänen kansainvälinen uransa avautui ruotsalaisen opiston oppilaskodin johtajana Pakistanin Karachissa vuosina 1960–1963.

Pakistanista Suomeen palattuaan Ahtisaari työskenteli ulkoministeriössä kehitysyhteistyön parissa. Vuonna 1973 hänet nimitettiin suurlähettilääksi Tansaniaan, Sambiaan ja Somaliaan sekä kaksi vuotta myöhemmin myös Mosambikiin. Tehtävässään hän tutustui moniin Afrikan

vapautusliikkeiden johtajiin ja kehitti monipuolisia suhteita afrikkalaisiin vallanpitäjiin. Vuonna 1976 Ahtisaarta pyydettiin Namibian valtuutetuksi YK:n valmistelemaan itsenäistymisprosessiin, ja hän toimikin tässä tehtävässä New Yorkissa vuosina 1977–1981. Ahtisaarella oli merkittävä rooli prosessissa, jossa Namibia itsenäistyi vuonna 1990.

Martti Ahtisaaresta tuli Suomen ensimmäinen suoralla kansanvaalilla valittu presidentti vuonna 1994, ja hän toimi tehtävässä yhden kauden ajan, kuusi vuotta. Presidenttikaudellaankin hän piti yllä laajaa kansainvälistä toimintaansa. Hän teki ensimmäisenä Suomen valtionpäämiehenä virallisen vierailun Saharan eteläpuoliseen Afrikkaan (Tansaniaan ja Etelä-Afrikkaan) ja jatkoi myös kansainvälisissä tehtävissä: hän toimi menestyksekkäästi EU:n erityisedustajana Kosovon kriisin ratkaisemisessa vuonna 1999.

Presidenttikautensa jälkeen Ahtisaari perusti CMI:n (Crisis Management Initiative) vuonna 2000. Hän halusi käyttää pitkää kokemustaan konfliktien ratkaisemiseen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

CMI on yksityinen järjestö, joka keskittyy erityisesti konfliktien juurisyiden tunnistamiseen ja kriisien ennaltaehkäisyyn.

CMI:n suurin rauhanvälitystehtävä on ollut Acehin rauhanneuvottelut Indonesian hallituksen ja GAM-vapautusliikkeen välillä vuonna 2005. Noin seitsemän kuukautta kestäneet neuvottelut käytiin Helsingissä, ja elokuussa 2005 allekirjoitettiin rauhansopimus, joka antoi Acehille itsehallinnon Indonesian valtion sisällä. Sopimus päätti yli 30 vuotta jatkuneen konfliktin.

Vuosina 2006–2007 Ahtisaari palasi Kosovon tilanteeseen saatuaan YK:lta

tehtävän neuvotella maan asemasta. Hän teki ratkaisuehdotuksen, jonka jälkeen Kosovo itsenäistyi. Vaikka itsenäisyys on säilynyt, tilanne Kosovossa on edelleen epävakaa.

Martti Ahtisaari työskenteli kansainvälisten konfliktien ratkaisemiseksi kolmella eri mantereella yli kolme vuosikymmentä. Hänen laaja kokemuksensa ja menestyksensä rauhanvälittäjänä on palkittu lukuisilla tunnustuksilla, joista merkittävimpänä hänelle myönnettiin Nobelin rauhanpalkinto joulukuussa 2008. Palkintopuheessaan Ahtisaari muistutti, etteivät sodat ja kriisit ole väistämättömiä vaan aina seurausta ihmisen toiminnasta. Hänen mukaansa kaikki kiistat voidaan ratkaista, jos tahtoa riittää. ”Rauha on tahdon asia”, Ahtisaari painotti. Näistä lähtökohdista CMI jatkaa Martti Ahtisaaren työtä.

3.2 CMI:stä

CMI – Martti Ahtisaari Peace Foundation on suomalainen voittoa tavoittelematon järjestö, joka ehkäisee ja ratkaisee väkivaltaisia konflikteja epävirallisten neuvottelujen ja vuoropuhelun avulla. Kahdenkymmenenviiden toimintavuotensa aikana CMI:stä on kasvanut yksi maailman johtavista toimijoista alallaan. Vuodesta 2021 lähtien CMI on ollut organisaatiomuodoltaan säätiö, ja sitä rahoittavat sekä julkiset että yksityiset tahot.

Väkivaltaisia konflikteja ei useinkaan ratkaista julkisissa neuvotteluissa, vaan niitä ratkotaan epävirallisissa prosesseissa määrätietoisesti ja pitkäjänteisesti. Riippumattomana rauhanvälittäjänä CMI toimii sillanrakentajana konfliktin osapuolten välillä. Sen tehtävä on kasvattaa eripuraisten ryhmittymien välille luottamusta ja vahvistaa vuoropuhelua.

Se luo turvallisia tiloja keskustellaja vahvistaa konfliktissa marginalisoitujen tai marginalisoituneiden ryhmien ääntä. Tällainen usein julkisuudelta näkymättömissä tapahtuva työ luo pohjaa ja tuottaa merkittävää lisäarvoa hallitusten ja kansainvälisten järjestöjen rauhanvälitystoimille. CMI toimiikin tiiviissä yhteistyössä useiden keskeisten organisaatioiden, kuten Yhdistyneiden kansakuntien, Euroopan unionin ja Afrikan unionin kanssa.

YK:n turvallisuusneuvoston ”Nuoret, rauha ja turvallisuus” -päättöslauselman mukaan rauhanvälityksessä on kiinnitettävä erityishuomiota nuorten rooliin sekä konflikteissa että rauhan ja turvallisuuden edistämisessä. Kestävän rauhan aikaansaamiseksi nuorten osallistuminen konfliktien ennaltaehkäisyyn, ratkaisemiseen sekä jälleenrakennustyöhön on välttämätöntä. Nuorten poliittisen

osallistumisen tukeminen sekä
sukupuolten välisen tasa-arvon
edistäminen ovat keskeisiä tekijöitä
rauhanomaisemman maailman
rakentamisessa.

Myös Martti Ahtisaari kuunteli
miehellään nuorten ideoita ja uskoi
niiden hyödyllisyyteen. CMI:n
yhteydessä toimivat Ahtisaari-päivät
aktivoi nuoria oppimaan sovittelevan
vuoropuhelun periaatteita ja ideoimaan
ristiriitoihin ratkaisuja.

Ahtisaari-päivien toimintaan kuuluvat
oppimateriaalien tuottaminen,
oppilaitosyhteistyöt yläkouluissa ja
toisella asteella sekä opettajien
kouluttaminen. Pedagogisena
tavoitteena on tehdä
konfliktinratkaisusta kansalaistaito.

3.3 Rauhanvälityksestä

YK:n ”Tehokkaan rauhanvälityksen ohjeistus” (2012) määrittelee rauhanvälityksen prosessiksi, jossa ”kolmas osapuoli avustaa kahta tai useampaa osapuolta –näiden suostumuksella –estämään, hallitsemaan ja ratkaisemaan konfliktin auttamalla näitä kehittämään molemmin puolin hyväksyttäviä sopimuksia”. Ohjeistus täsmentää myös, ettei rauhanvälitys ole sarja spontaaneja diplomaattisia järjestelyjä vaan joustava ja jäsennelty hanke. Se alkaa prosessia valmistelevista epävirallisista keskusteluista ja ulottuu sopimusten allekirjoittamisen jälkeiseen aikaan asti.

Tehokas rauhanvälitys mukautuu kunkin konfliktin erityispiirteisiin, jotka vaihtelevat konfliktin syiden, osapuolten intressien ja yhtenäisyyden, yhteiskunnallisten tarpeiden sekä alueellisen ja kansainvälisen

toimintaympäristön suhteen. Tästä syystä rauhanvälitys onkin erikoistunutta toimintaa, joka vaatii välittäjältä moniulotteista ammattitaitoa.

YK:n ohjeistuksen mukaan välittäjät ja heidän tiiminsä varmistavat, että neuvottelun osapuolilla on riittävästi tietämystä ja informaatiota sekä taitoa neuvotellakseen itsevarmasti ja luottavaisesti. Välittäjät osaavat laajentaa prosessia niin, että kaikki asianosaiset yhteiskunnalliset toimijat ja niiden sidosryhmät ovat edustettuina. Esimerkiksi ohjeistus kannustaa välittäjiä tukemaan osapuolia sisällyttämään naisia neuvotteleviin valtuuskuntiinsa.

Välittäjät osaavat ja jaksavat myös valaa osapuoliin uskoa siihen, että rauhanomainen ratkaisu on saavutettavissa, mutta toisaalta tarjoavat näille myös riittävän puskurin vastapuolen kohtaamiseen.

Ohjeistuksen mukaan onnistuneen rauhanvälitysprosessin perusasioita ovat: välittäjän hyvä valmistautuminen, osapuolten suostumus sekä prosessiin että välittäjään, välitysprosessin tasapuolisuus, kattava osallistavuus ja kansallinen omistajuus, kansainvälisen oikeuden ja normien noudattaminen, prosessissa toimivien välittäjäorganisaatioiden keskinäinen yhtenäisyys, yhteensovittaminen ja täydentävä vaikutus sekä laadukkaat rauhansopimukset.

CMI:n kaltaiset ammattilaistoimijat työskentelevät siis auttaakseen osapuolia ymmärtämään rauhanvälitysprosessia ja tuodakseen selkeyttä siihen, miten edetä prosessin eri vaiheissa. Lisäksi monissa konflikteissa toimineet välittäjät tunnistavat paitsi eri konfliktien erityispiirteitä, myös niiden vastaavuuksia, joiden avulla osapuolille voi ehdottaa vaihtoehtoisia ratkaisumahdollisuuksia tai vältettäviä

päätöksiä. YK:n ohjeistus muistuttaakin, että rauhanvälittäjällä on prosessissa huomattavan suuri vaikutusvalta ja sen myötä myös vastuu.

Rauhanvälitys on tärkeä osa Suomen ulko- ja turvallisuuspolitiikkaa. Suomen perustuslain ensimmäisen pykälän mukaan ”Suomi osallistuu kansainväliseen yhteistyöhön rauhan ja ihmisoikeuksien turvaamiseksi sekä yhteiskunnan kehittämiseksi”.

Suomi kantaa rauhanvälityksessä vastuunsa osana kansainvälistä yhteisöä ja on yhteisön jäsenenä profiloitunut käytännönläheisenä ja ratkaisukeskeisenä toimijana. Vahva vaikuttaminen kansainvälisten konfliktien ratkaisemisessa on myös vahvistanut myönteistä mielikuvaa suomalaisista arvoista ja osaamisesta. Ulkoministeriön kumppanuusjärjestönä CMI:llä on suomalaisessa rauhanvälityksessä erityinen rooli.

*Kaikissa Kiistaan liittyvissä ongelmatilanteissa
tai kysymyksissä voit olla yhteydessä
ahtisaaripaivat@cmi.fi.*

*Akuuteissa ongelmatilanteissa voit soittaa
040 759 4142 tai 040 549 3611.*

CMI 25

MARTTI AHTISAARI
PEACE FOUNDATION