



Väittelyä jokamiehen oikeuksista

Kesto: 45–75 min (+ aiheeseen perehtyminen etukäteen, esim. läksynä)

Kenelle: lukio

Missä: sisätiloissa

Milloin: kaikkina vuodenaikoina

Tarvikkeet: muistiinpanovälineet, kello

Eräpassin osio: jokamiehen oikeudet

Oppimistavoite: opetella väittelytaitoja, kuten kuuntelemista, argumentointia ja ongelmanratkaisua

OHJEET

Väittelyä on käytetty opetusmenetelmänä jo vuosituhansia. Väittelyitä voi järjestää useilla tavoilla ja tässä ohjeessa on esitelty yksi mahdollinen tapa järjestää väittelytilanne. Voit myös hyödyntää tehtävässä esitettyjä väittelyaiheita haluamallasi tavalla. Väittely voi joillekin oppilaille olla haastavaa ja jännittävää, joten parasta olisi jos opiskelijat voisivat itse valita väittelytilanteessa roolinsa (väittelijä, puheenjohtaja, tuomari, yleisö, sihteeri). Voit myös ohjeistaa kaikkia opiskelijoita tutustumaan aiheeseen ensin läksynä ja jakaa roolit vasta sen oppitunnin alussa, jolloin väittely on tarkoitus järjestää. Jokaisen tulee siis perehtyä aiheeseen!

Väittelyssä voi käydä niin, että joutuukin puolustamaan oman ajatusmaailmansa vastaista mielipidettä, joten opiskelijoille on hyvä kertoa, että tarkoituksena on myös oppia ymmärtämään itselleen vieraita arvoja, asenteita ja mielipiteitä. Erilaisten arvomaailmojen kunnioittaminen ja toisen ihmisen asemaan eläytyminen ovat tärkeitä taitoja, jotka kehittävät kriittistä ajattelua ja opettavat kohteliasta kanssakäymistä.

Väittelyiden aiheet liittyvät pääosin jokamiehen oikeuksiin. Ne olisi hyvä siis kerrata esimerkiksi Eräpassi-vihosta.



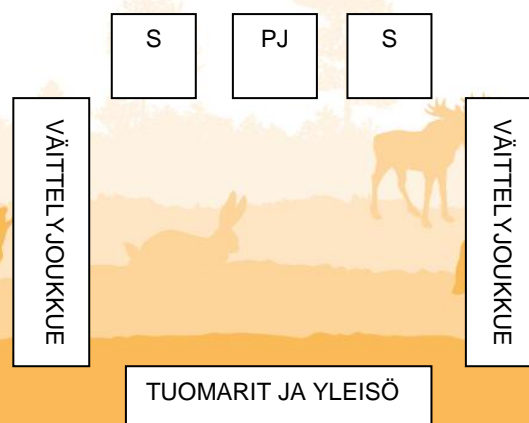
JOUKKUEVÄITTELY

Roolit:

- **Väittelijät, 4–8 kpl.** Tarvitaan kaksi joukkuetta, joissa on molemmissa 2–4 henkilöä. Jokainen joukkueen jäsen valmistelee ennen väittelyn alkamista noin 2 minuutin pituiset puheenvuorot, joissa puolustavat omaa kantaansa. Puheenvuorot esitetään vuorotellen joukkueiden välillä. Aloituspuheenvuorojen jälkeen väittelijöiden on hyvä ottaa huomioon omassa puheenvuorossaan myös jo esitetyt argumentit.
- **Puheenjohtaja, 1 kpl.** Puheenjohtaja esittelee väittelijät ja heidän kantansa yleisölle väittelytilaisuuden aluksi. Hän kertoo väittelyn säännöt ja varmistaa, että niitä noudatetaan. Tarvittaessa puheenjohtaja puuttuu väittelyyn (keskeyttää esim. epäasialliset ja loukkaavat puheenvuorot) ja huolehtii siitä, että väittely ei poikkea liian kauaksi asiasta. Puheenjohtaja ei osallistu kuitenkaan varsinaiseen väittelyyn!
- **Sihteerit, 2 kpl.** Toinen sihteeri toimii pöytäkirjan pitäjänä ja kirjaa ylös väittelijöiden kommentit pääpiirteissään. Toinen sihteeri huolehtii, että väittelijät eivät ylitä omalle puheenvuorolleen varattua aikaa.
- **Tuomarit, 3,5 tai 7 kpl.** Tuomareiden tehtävänä on valita argumentointitaitoiltaan parempi joukkue, eli väittelyn voittaja. Voittajaa valittaessa tuomaristo kiinnittää huomiota väittelyjoukkueiden puheenvuorojen sisältöön ja esitystapaan (loogisuus, selkeys, kiinnostavuus, tietojen oikeellisuus, perustelut, aiheessa pysyminen, monipuolisuus). Tuomareiden täytyy aina myös perustella päätöksensä.
- **(Yleisö, loput ryhmän opiskelijat.** Yleisö esittää lisäkysymyksiä väittelyjoukkueille.)

Väittelyyn valmistautuminen:

1. Tutustutaan aiheeseen ja keksitään perusteluja sekä puolesta että vastaan (tämä voi olla myös läksy).
2. Esitellään roolihenkilöiden tehtävät ja jaetaan roolit. Opettaja määrää kumpi joukkue on puolesta ja kumpi vastaan.
3. Väittelyjoukkueet pitävät kokouksen, jossa suunnittelevat argumentteja. Muut perehtyvät aiheeseen. (Yleisö keksii kysymyksiä, joita lopussa voi esittää.)
4. Sihteeri voi tehdä lapun, jossa lukee ”1 min”. Sihteeri käyttää lappua ilmoittaakseen, että väittelijällä on enää minuutti aikaa käytettävänä puheenvuoroonsa.
5. Siirretään luokan kalusteet seuraavalla tavalla:
 - Joukkueiden pöydät asetetaan riviin vastakkain niin, että väliin jää tilaa.
 - Puheenjohtajan (pj) pöytä sijoitetaan väittelijöiden pöytärivien väliin jäävän aukon toiseen päähän.
 - Sihteerit (siht.) istuvat tuomarin vieressä.
 - Tuomarit ja yleisö istuvat puheenjohtajaa vastapäätä



Väittelyn kulku:

1. Puheenjohtaja avaa väittelyn esittelemällä aiheen ja joukkueet. Puheenjohtaja ilmoittaa joukkueille käytössä olevat aikarajat: aloituspuheenvuoron kesto max. 3 min ja muut puheenvuorot 2 min. Sihteerin tehtävä on varmistaa, että aikarajoissa pysytään. Toinen sihteereistä kirjoittaa pöytäkirjaan pääpiirteissään väittelyn kulun.
2. Joukkueet pitävät vuorotellen aloituspuheensa. Aloituspuheessa tuodaan ilmi tärkein omaa kantaa tukeva asia ja perustelut.
3. Väittely etenee vuorotellen joukkueiden jäsenten kesken järjestyksessä. Tavoitteena on, että väittelijät pystyvät reagoimaan vastaväittelijän sanomisiin ja tuomaan esille uusia näkökulmia. Tuomari puuttuu asiaan, jos väittely ei etene toivotulla tavalla.
4. Kun kummankin joukkueen jokainen jäsen on pitänyt puheenvuoronsa, voi mahdollinen yleisö kysyä lisäkysymyksiä tai esittää väitteitä, joihin molemmat joukkueet vastaavat. Puheenjohtaja voi ”hylätä” asian viereen menevät kysymykset, jolloin niihin ei vastata.
5. Viimeisessä vaiheessa tuomaristo vetäytyy miettimään päätöstä voittajasta (aikaraja voi olla esim. 5 minuuttia). Tuomaristo ottaa mukaansa sihteerin tekemät muistiinpanot päätöksenteon tueksi.
6. Tuomaristo kertoo mielipiteensä väittelyn kulusta, jonka jälkeen julistaa voittajajoukkueen ja kertoo perustelut valinnalleen. Joukkueet kättelevät ja kiittävät hyvästä vastuksesta ja reilusta pelistä.
7. Koko luokka voi opettajan johdolla pohtia, mitä ajatuksia ja tunteita väittely osallistujissa herätti. Oliko vaikeaa eläytyä omasta poikkeavaan mielipiteeseen?

Väittelyaiheita

Kissojen pitäminen vapaana

Kissat eivät kuulu Suomen luontoon ---- Kissojen pitää saada kulkea vapaasti ulkona

Marjanpoiminta: pitäisikö jokamiehenoikeuksia muuttaa marjastuksen osalta?

Luonnonmarjat ovat maanomistajan omaisuutta ---- Luonnonmarjat kuuluvat kaikille

Kalastus: pitäisikö jokamiehenoikeuksia muuttaa onkimisen ja pilkkimisen osalta?

Kaikilla välineillä pitäisi saada kalastaa ilmaiseksi pieniä määriä kaloja ---- Kalastuksenhoitomaksu on tarpeellinen

