



DigiMUN

YK-kokouksen
simulaatio verkossa

SUOMEN
YK-LIITTO



FINLANDS FN-FÖRBUND • UNA FINLAND

Sisällysluettelo



Julkaisija: Suomen YK-liitto
Siltasaarencatu 4, 7 krs
00530 Helsinki

Tekstit: Heidi Saarinen
Taitto ja kuvitus: Karin Niemi
Julkaisuvuosi 2021

Julkaisu on tuotettu ulkoministeriön
rauhantyön tuella.

1. Mikä on DigiMUN?

2. DigiMUN opetuksessa

2.1. Kesto

3. DigiMUN-kokouksen roolit ja rakenne

3.1. DigiMun-kokouksen rakenne

4. Teema: YK:n turvallisuusneuvosto ja päätöslauselma 2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus

4.1. Nuoret, rauha ja turvallisuus - julkilausumaluonnos

4.2. Turvallisuusneuvostosimulaation säännöt

4.3. Taustamateriaali

5. Näin toteutat DigiMUN-kokouksen

I Osa: Tutustuminen teemaan, YK:n toimintaan ja digitalustaan

II Osa: Delegaatioiden itsenäinen opiskelu

III Osa: Kokouksen toteutus & arviointi

6. Hyvä, parempi, DigiMUN? – Vastaa ja vaikuta!

7. Liitteet (linkit PDF-tiedostoihin)

7.1. Täydennettävä taustatietolomake edustettavista valtioista

7.2. Täydennettävä julkilausumaluonnos

7.3. Puheenjohtajan kokousmuistio

7.4. Päätöslauselma 2250 – Nuoret, rauha ja turvallisuus

7.5. 2250 – Ohjaavat periaatteet

1. Mikä on DigiMUN?

DigiMUN (*Digital Model United Nations*) on verkossa tehtävä malli-YK-kokous, joka toteutetaan oppilaitoksen verkkoalustaa käyttäen (esim. Zoom tai Microsoft Teams). Kokoussimulaatiossa pureudutaan ajankohtaisiin globaaleihin asioihin pienryhmissä YK:n turvallisuusneuvoston jäsenmaiden edustajina. DigiMUN-kokouksen tavoitteena on perehtyä YK:n turvallisuusneuvoston toimintaan sekä neuvotella ja kirjata yhteinen julkilausuma nuorista, rauhasta ja turvallisuudesta.

Malli-YK-kokoussimulaatiot (*Model United Nations, MUN*) ovat hauska ja toiminnallinen tapa tutustua YK:n toimintaan ja päätöksentekoon. Kokoussimulaatiot ovat eräänlaisia roolipelejä, joissa käsitellään ajankohtaisia kestävän kehityksen, rauhan ja ihmisoikeuksien kysymyksiä. YK-kokouksissa neuvotteluilla ja sovittelulla pyritään löytämään ratkaisuja globaaleihin ongelmiin ja luomaan yhteinen sopimus, päätöslauselma tai julkilausuma.

”

DigiMUN-kokouksen tavoitteena on perehtyä YK:n turvallisuusneuvoston toimintaan sekä neuvotella ja kirjata yhteinen julkilausuma nuorista, rauhasta ja turvallisuudesta.





2. DigiMUN opetuksessa

Virtuaalinen Digital Model UN on suunnattu yläkoulujen ja toisen asteen oppilaitosten oppilaille sekä korkeakoulujen opiskelijoille. Tämä opas antaa ohjeita ja työkaluja ohjaajalle, joka toteuttaa DigiMUN-kokouksen yläkoulussa tai toisen asteen oppilaitoksessa.

DigiMUN toteutetaan täysin virtuaaliympäristössä etäyhteyksin, joten osallistuminen on mahdollista maantieteellisestä sijainnista riippumatta. DigiMUN soveltuu hyvin etäopetukseen ja mahdollistaa myös YK-koulujen välisen yhteistyön uudella tavalla. Oppiainerajat ylittävänä menetelmänä se on oivallinen tapa oppia globaaleista asioista ja YK:sta ilmiöpohjaisesti esimerkiksi osana MOK-jakson ohjelmaa.

Neuvottelutaitojen harjoittelu virtuaaliympäristössä kartuttaa digidiplomatian, vaikuttamisen ja argumentoinnin tai-

toja. Kokoussimulaatioon valmistautuessa oppilas hyödyntää tiedonhaussa kriittistä lukutaitoa ja käyttää monipuolisesti internetiä, sosiaalista mediaa ja digitaalisia alustoja.

DigiMUN on monipuolinen ja osallistava oppimisprosessi, joka tukee laaja-alaisten taitojen oppimista, kuten ajatteleminen- ja ongelmaratkaisun taitoja sekä kommunikointi- ja yhteistyötaitoja. Lisäksi se edistää yhteiskunnallista osaamista, globaali- ja kulttuuritiedon ja taidon omaksumista sekä kartuttaa aktiivisen maailmankansalaisen taitoja.

2.1. Kesto

DigiMUN-kokoussimulaatioita voidaan järjestää eri pituisina riippuen oppimistavoitteista ja käytettävissä olevasta ajasta. Kokouksen sisällön syvällisyys ja käytettävä

aika ovat muokattavissa oppilaiden taitotason mukaan. DigiMUN-kokouksen voi toteuttaa

- lyhyenä harjoituksena: 2 oppituntia (45-90 min)

Ensimmäisellä tunnilla tutustutaan YK:n toimintaan ja valtioihin sekä digikokouksen käytäntöihin. Lisäksi valitaan simulaation osallistujien roolit. Delegaatioiden valmistautuminen ja taustatyö tehdään oppituntien ulkopuolella itsenäisesti. Toisella tunnilla toteutetaan kokeilu kokoussimulaatiosta, joka käydään läpi kokousohjeistuksen avulla.

- keskipitkänä kokonaisuutena: 4-5 oppituntia (45-90 min) suositus
- pitkänä konferenssina: 1-2 päivää (esim. MOK-viikon aikana)

Tämä opas antaa ohjeistuksen keskipitkän, 4-5 oppituntin DigiMUN-kokonaisuuden järjestämiseen. Keskipitkässä ja pitkässä versioissa käytetään enemmän aikaa neuvotteluihin, jolloin simulaatiosta syntyy

monipuolisempi, ja saavutetaan syvempi oppimiskokemus. Delegaatioiden valmistuminen ja taustatyö tehdään oppituntien ulkopuolella itsenäisesti.



Tutustuminen teemaan, YK:n toimintaan ja digialustaan.
1-2 oppituntia (45-90 min)



Delegaatioiden valmistautuminen
2-4 oppituntia itsenäistä opiskelua



Kokoussimulaatio
1-3 oppituntia



Käytä DigiMUNia osana Maailmankansalaisen kypsyyskoetta! Kokoussimulaatio on oiva tapa toteuttaa kypsyyskokeen toimintaosio.

3. DigiMUN-kokouksen roolit ja rakenne

DigiMUN-kokoussimulaatiossa osallistujat toimivat erilaisissa rooleissa. Deleagaatteina he edustavat YK:n turvallisuusneuvoston jäsenmaita, puheenjohtaja johtaa kokousta ja digijohtaja hallinnoi tekniikan toteutusta. Lisäksi osallistujien joukossa voi toimia lähettiläitä, jotka toimivat tukihenkilöinä tai edustavat kokousta seuraavaa mediaa.

DigiMUN-sivuston [Roolit](#)-sivulla on yksityiskohtaisempi kuvaus osallistujien valmistautumisesta sekä kokouskäyttäytymisestä.



Delegaatio ja deleagaatit

Kokouksissa osallistujat eli deleagaatit edustavat kukin valitsemaansa YK:n turvallisuusneuvoston jäsenvaltiota. Yhden valtion deleagaatit muodostavat yhdessä edustajaryhmän, eli deleagaation, jossa voi olla 2-5 henkilöä. Deleagaation tärkein tehtävä on tehdä hyvä julkilausumaluonnos, jotta se voi saada muiden deleagaatioiden kannatuksen. Kannatuksen saamiseksi deleagaation täytyy neuvotella ja tehdä kompromisseja. Joskus neuvottelut julkilausumista voivat muuttua kovaksi kilpailuksi, mutta diplomatia ja yhteisymmärryksen löytäminen ovat voittamista tärkeämpiä.

Puheenjohtaja

Osallistujien keskuudesta valitaan kokouksen puheenjohtaja. Puheenjohtaja ei edusta mitään valtiota, vaan on neutraali osapuoli kokouksessa. Hän valvoo kokouksen kulua ja sääntöjen noudattamista. Hän avaa ja päättää kokouksen sekä johtaa julkilausumasta käytävää keskustelua. Puheenjohtaja jakaa puheenvuorot ja asettaa keskusteluiden ajan. Hän huolehtii aikataulussa pysy-



misestä sekä äänen laskennasta. Lopuksi puheenjohtaja ilmoittaa äänestystulokset ja päätökset. Myös opettaja voi toimia puheenjohtajana tai avustaa häntä. Puheenjohtaja valvoo, että kokouspuheenvuorot noudattavat oikeaa tapaa ja tarvittaessa muistuttaa osallistujia puhuttelutavoista.

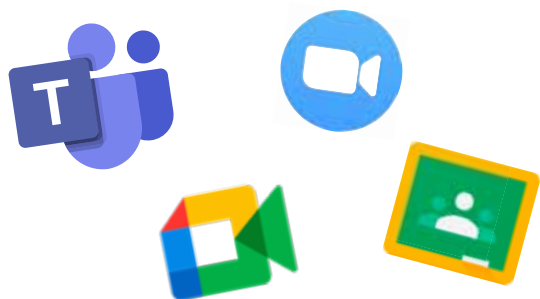
Digijohtaja

Puheenjohtajan lisäksi DigiMUN -kokouksessa toimii digijohtaja, joka on vastuussa kokouksen teknisestä toteutuksesta. Hän valmistelee virtuaalialusta, jolla kokous toteutetaan ja tarkistaa asetukset etukäteen. Hän jakaa liittymislinkit, ohjeistaa osallistujia kokousalustan toiminnoissa, jakaa näytön tarvittaessa, kirjaa puhujalistan vuorot sekä jakaa linkit yhteiseen kansioon, jossa on deleagaatioiden julkilausumaluonnokset. Jokaisella osallistujalla tulee olla katselu-oikeus kaikkien deleagaatioiden luonnoksiin

koko DigiMUN -kokouksen ajan, myös valmistautumisvaiheessa. Myös opettaja voi toimia digijohtajana tai avustaa häntä.

Lähettiläät (valinnainen)

Kokouksen lähettiläiden tehtävänä on kannustaa deleagaatioita ja tukea osallistujien aktiivisuutta. Rooli sopii hyvin myös opettajalle. Lähettiläät valvovat ja muistuttavat web-kameroiden päälle laittamisesta, kannustavat ja rohkaisevat puheenvuorojen pitämisessä ja aloitteiden tekemisessä. Lähettiläs voi myös johtaa puhetta, jos puheenjohtaja on estynyt. Lisäksi lähettiläät voivat siirtyä breakout room -tilojen välillä ja kannustaa keskustelua. Lähettiläät voivat olla kokoussimulaatiossa myös median edustajia, jotka tekevät haastatteluita, dokumentoivat kokousta ja tiedottavat päätöslauselmaneuvoittelujen etenemisestä ja tuloksista.



3.1. DigiMun-kokouksen rakenne

Valmistelut etukäteen

Osallistajat liittyvät kokoukseen jaetun linkin kautta 15 min ennen kokousta. He vaihtavat nimensä kokoustunnuksiin (Delegaatio/Nimi, Puheenjohtaja/Nimi, Digijohtaja/Nimi, Lähettiläs/Nimi). Digijohtaja johtaa tekniikan tarkistuksen (kamerat, mikrofonit, jaetut kansiot, äänestyspainikkeiden ja viittaustoiminnon testaus ym).

DigiMUN-sivustolla on jokaisen kokousosion tekninen ohjeistus Zoom- ja Microsoft Teams-ohjelmille. Ohjeistus saattaa soveltua osittain myös muihin opetuskäytössä oleviin ohjelmiin, kuten Google Meet tai Classroom. Tarkista ohjeiden soveltuvuus etukäteen tutustumalla eri ohjelmien ominaisuuksiin ennen kokousta.

Kokouksen avaus 5 min

Puheenjohtaja toivottaa delegaattit tervetulleeksi ja ilmoittaa kokouksen aiheen. Sen jälkeen puheenjohtaja tarkistaa läsnä olevat valtiot aakkosjärjestyksessä.

Delegaatioiden avauspuheenvuorot 15 min

Delegaatioiden 2 min pituisissa avauspuheenvuoroissa (aakkosjärjestyksessä) tuodaan esiin valtioiden kanta ja toimenpide-ehdotukset käsiteltävään aiheeseen.

Lobbaus 5-15 min

Vapaata keskustelua delegaattien kesken breakout room -tiloissa. Yhden delegaation edustajat voivat jakautua eri huoneisiin. Delegaatiot etsivät liittolaisia ja tukea oman valtionsa julkilausumaluonnokselle.

Tauko 5-10 min

Tauon aikana delegaattit keskustelevat oman valtionsa edustajien kanssa ja jakavat tietoa lobbaushuoneissa keskustelluista asioista. Digijohtaja luo jokaiselle delegaatiolle oman breakout room -tilan yksityistä keskustelua varten.

Neuvottelut julkilausumasta 10–25 min

Puheenjohtaja avaa keskustelun, asettaa sille aikarajat ja jakaa puheenvuoroja pyyntöjen mukaan. Delegaatiot käyvät keskustelua julkilausumien sisällöistä. Kaikista muutosehdotuksista äänestetään keskustelun aikana.

Äänestys 5-15 min

Puheenjohtaja kirjaa hyväksytyt muutokset yhteiseen julkilausumaan, josta lopuksi äänestetään kokonaisuutena. Jokaisella valtiolla on yksi ääni. Julkilausuman syntyneeseen vaaditaan yksimielinen hyväksyntä.

Kokouksen päätös 5 min

Puheenjohtaja pitää pienen päätöspuheen ja kiittää osallistujia.

Oppimiskokemuksen reflektointi ja palaute 10-20 min

Omien oppimiskokemuksien reflektointi voidaan tehdä itse- tai ryhmäarvioinnin avulla. Keskustelkaa DigiMUN-kokemuksesta ja kertokaa mielipiteenne YK-liitolle. Lopuksi lähettäkää julkilausumanne YK-liitolle, joka välittää nuorten viestin asiantuntijoille ja päättäjille.



4. Teema: YK:n turvallisuusneuvosto ja päätöslauselma 2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus

DigiMUN-kokouksessa simuloidaan YK:n turvallisuusneuvoston kokousta. Turvallisuusneuvosto on kenties tunnetuin YK-elin. Sen päätehtäviä ovat rauhan ja turvallisuuden ylläpitäminen maailmassa. Se on ainoa YK-elin, jolla on määräysvalta koskien valtioiden toimintaa ja sotilaallista vallankäyttöä, mm. rauhanturvaamisessa.

Kokoussimulaatiossa valtiot neuvottelevat päätöslauselmasta 2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus. Päätöslauselmiksi kutsutaan YK:n virallisia päätöstekstejä ja numero kertoo, mistä dokumentista tarkalleen on kyse.

2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus on YK:n turvallisuusneuvoston ensimmäinen päätöslauselma, joka koskee erityisesti nuorten roolia konfliktien ennaltaehkäisyssä ja rauhanrakentamisessa, ja siinä nuoret nostetaan kumppaneiksi rauhanpöytiin. Päätöslauselma on erityinen myös siitä, että nuorten osallistumista rauhantyöhön ei rajoiteta koskemaan vain maita, joissa

on käynnissä olevia konflikteja.

Päätöslauselman henki heijastelee positiivisen rauhan käsitettä, jonka mukaan rauha on muutakin kuin konfliktin poissaoloa; se on turvallisuuden tunnetta sekä tulevaisuutta ja rauhaa turvaavia institutionaalisia ja sosiaalisia rakenteita. Tästä näkökulmasta jokainen nuori voi osallistua rauhan toimintaan ja turvallisuuden ylläpitämiseen.

Päätöslauselma tukee sitä, että nuoret nähdään myös osallisina rauhanrakentamiseen. Aiemmin nuoret on nähty useimmiten joko väkivallan tekijöinä tai sen uhreina.

”

Päätöslauselman henki heijastelee positiivisen rauhan käsitettä, jonka mukaan rauha on muutakin kuin konfliktin poissaoloa; se on turvallisuuden tunnetta sekä tulevaisuutta ja rauhaa turvaavia institutionaalisia ja sosiaalisia rakenteita.





Nuoria, rauhaa ja turvallisuutta lähestytään 2250 päätöslauselmassa viiden osa-alueen kautta:

1. Osallistuminen

Päätöslauselma kehottaa kansallisia hallituksia lisäämään nuorten osallistumista päätöksenteon kaikilla tasoilla. Siinä mainitaan erikseen, että nuorten näkemykset on otettava huomioon YK:n turvallisuusneuvoston rauhantehtävissä.

2. Suojelu

Valtioiden pitää taata siviilien suojelun kaikissa konfliktin vaiheissa ja konfliktinjäl-

keisissä tilanteissa. Nuoret nostetaan esiin erityiseksi ryhmäksi suojelun tarpeessa.

3. Ennaltaehkäisy

Päätöslauselma pyytää hallituksia tukemaan nuorten osallistumista konfliktien ehkäisemisessä. Nuorille on annettava riittävästi tukea sosiaalista yhteenkuuluvuutta vahvistavaan ja väkivaltaa ehkäisevään toimintaan. Kaikkia olennaisia toimijoita kannustetaan kehittämään mekanismeja, jotka edistävät rauhankulttuuria, suvaitsevaisuutta, kulttuurien- ja uskontojenvälistä nuorten dialogia sekä estävät nuoria väkivaltaisilta teoilta. Päätöslauselma kehottaa tukemaan laadukasta rauhankasvatusta, joka takaa nuorille mahdollisuudet osallistua poliittisiin prosesseihin rakentavalla tavalla.

4. Kumppanuudet

Päätöslauselma kehottaa hallituksia muodostamaan ja vahvistamaan kumppanuuksia oleellisten toimijoiden kanssa. Tämä tapahtuu esimerkiksi osallistamalla paikallisen tason toimijoita ja kansalaisyhteiskuntaa nuoriin, rauhaan ja turvallisuuteen liittyvissä kysymyksissä. Jäsenvaltioita

kannustetaan myös lisäämään tukea nuorten omalle toiminnalle rauhan eteen sekä toiminnalle, joka huomioi nuorten tarpeet konflikteissa ja konfliktinjälkeisissä tilanteissa. Tämä sisältää esimerkiksi monien YK-toimijoiden tukemisen.

5. Aseistariisunta, kotiuttaminen ja integroiminen takaisin yhteiskuntaan

Päätöslauselma kehottaa hallituksia muodostamaan ja vahvistamaan kumppanuuksia oleellisten toimijoiden kanssa. Tämä tapahtuu esimerkiksi osallistamalla paikallisen tason toimijoita ja kansalaisyhteiskuntaa nuoriin, rauhaan ja turvallisuuteen liittyvissä kysymyksissä. Jäsenvaltioita kannustetaan myös lisäämään tukea nuorten omalle toiminnalle rauhan eteen sekä

toiminnalle, joka huomioi nuorten tarpeet konflikteissa ja konfliktinjälkeisissä tilanteissa. Tämä sisältää esimerkiksi monien YK-toimijoiden tukemisen.

DigiMUN-kokouksessa osallistujat toimivat delegaatioissa edistäen edustamiensa valtioiden kantoja nuoret, rauha ja turvallisuus -teemasta, neuvottelevat muiden delegaatioiden kanssa ja muotoilevat ehdotuksia julkilausumaan. Lopullisena tavoitteena on luoda 2250 päätöslauselmaan pohjautuva yhteinen mielipideteksti – julkilausuma. Julkilausumassa tuodaan esiin eri valtioiden nuorten kantoja heidän roolistaan ja osallistumisen edistämisestä kriisinhallinnassa ja rauhan ylläpitämisessä.



DigiMUNin osallistujat voivat lähettää julkilausumansa Suomen YK-liitolle, joka välittää nuorten viestin asiantuntijoille ja päättäjille.

4.1. Nuoret, rauha ja turvallisuus - julkilausumaluonnos

DigiMUN-kokoussimulaatiossa käytettävä julkilausumaluonnos pohjautuu 2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus-päätöslauselman rakenteeseen. Kuten päätöslauselma, myös julkilausuma on jaettu kahteen pääosaan: käsiteltävää asiaa taustoittaviin johdantolausekkeisiin ja toiminnan tavoitteita koskeviin operatiivisiin lausekkeisiin.

Johdantolausekkeissa kuvataan taustoja ja syitä julkilausuman kirjoittamiselle. Ne viittaavat usein YK:n peruskirjan artikloihin, aikaisempien kokousten päätöslauselmiin tai sopimukseen jotka tukevat käsiteltävää sopimusluonnosta. Johdantolausekkeet alkavat kokouksen aihetta taustoittavilla lauseilla ja verbeillä.

Johdantolausekkeet

Muistaen päätöslauselmat 1325, 1820, 1889, 1960, 2160, 2122, 2242, 1265 ja 1894 koskien naisia, rauhaa ja turvallisuutta, terrorismin torjuntaa, konfliktien jälkeistä rauhanrakentamista ja siviilien suojelua konflikteissa

Ottaen huomioon YK:n peruskirjan ja turvallisuusneuvoston ensisijaisen tehtävän kansainvälisen rauhan ja turvallisuuden ylläpitäjänä,

Huomioiden, että nuoret määrittellään tässä päätöslauselmassa 18-29-vuotiaiksi ja pannen merkille, että ikähaarukan määrittelmä voi vaihdella kansallisilla ja kansainvälisillä tasoilla,

Tunnustaen, että nykypäivän nuorten määrä on maailman suurin koskaan ja että nuoret usein ovat enemmistönä maissa, joihin aseelliset konfliktit vaikuttavat,

Ilmaisten huolta aseellisten konfliktien keskeyttävistä vaikutuksista nuorten koulutukseen ja taloudellisten mahdollisuuksien toteutumiseen,

Vahvistaen nuorten roolin merkitystä konfliktien ennaltaehkäisyssä ja ratkaisemisessa rauhan ja turvallisuuden ylläpitämiseksi ja edistämiseksi.

Operatiiviset lausekkeet

DigiMUNissa delegaatiot tekevät ehdotuksia operatiivisiin lausekkeisiin, jotka kirjoitetaan täydentämällä aukkolauseet julkilausumapohjaan ([ks. liitesivu](#)). Operatiiviset lausekkeet ovat konkreettisia, ytimekkäitä toimenpide-ehdotuksia, joilla käsiteltävänä oleva kysymys pyritään ratkaisemaan. Operatiiviset lausekkeet on numeroitu ja niistä delegaatiot keskustelevat kokouksessa lobbauksen ja neuvotteluiden aikana, jolloin lausekkeisiin on mahdollista tehdä muutosehdotuksia. Julkilausuma pyrkii tuomaan kansainvälisesti nuoria koskevia ratkaisuja esiin viidessä osa-alueessa alkuperäisen päätöslauselman mukaisesti.

1. Osallistuminen

- Kehottaa jäsenvaltioita...
- Vetoaa asiaankuuluviin toimijoihin...

2. Suojelu

- Vetoaa kaikkiin osapuoliin...
- Kehottaa jäsenvaltioita...

3. Ennaltaehkäiseminen

- Kehottaa jäsenvaltioita...
- Korostaa sen tärkeyttä, että...

4. Kumppanuudet

- Kehottaa jäsenvaltioita...
- Painottaa sen merkitystä, että...

5. Vetäytyminen ja sopeuttaminen

- Kannustaa kaikkia asiaankuuluvia osapuolia...
- Toteaa, että...



4.2. Turvallisuusneuvosto- simulaation säännöt

Jokaisella YK-elimellä on runsaasti menettely- tai kokous-sääntöjä, jotka ohjaavat delegaatioiden käyttäytymistä. Säännöt auttavat pitämään kokouksen kulun jouhevana ja antavat kaikille delegaatioille tasapuolisen mahdollisuuden tuoda näkökulmansa esiin. DigiMUN -kokoussimulaatiossa turvallisuusneuvoston sääntöjä on yksinkertaistettu.



Säännöt:

- Puheenjohtaja johtaa kokousta ja keskustelua sekä jakaa puheenvuorot.
- Puhuminen muiden delegaattien avauspuheenvuorojen aikana on kiellettyä.
- Delegation avauspuheenvuoro on 2 minuuttia.
- Delegation pyytää puheenvuoroa viittaa -toimintoa käyttäen.
- Delegationit voivat keskustella kokouksen aikana muiden delegaatioiden kanssa chatin välityksellä tai lobbauksen aikana. Viestien tulee olla käsiteltävään asiaan liittyviä.
- Kaikki puheenvuorot aloitetaan:
"Arvoisa puheenjohtaja, hyvät delegaatit..."
- Asiat tulee esittää aina edustettavan valtion näkökulmasta esimerkiksi: *"Kiina on sitä mieltä, että..."*. Kokouksessa esitetään oman delegaation yhteisiä kantoja, ei omia henkilökohtaisia mielipiteitä.

4.3. Taustamateriaali

Suomen YK-liiton sivuilla on taustamateriaalia työkaluja DigiMUN-kokouksen toteuttamiseen sekä kaikki tarvittava tieto kokoukseen valmistautumista varten. Lisäksi DigiMUN-sivuston Materiaali-osioon on kerätty hyödyllisiä linkkejä ja tietoa 2250 Nuoret, rauha ja turvallisuus -päättöslauselmasta.



5. Näin toteutat DigiMUN-kokouksen

DigiMUN-kokoukseen valmistautuminen ja itse kokoussimulaatio toteutetaan kolmessa osassa.

1

Ensimmäinen osa kattaa esivalmistelut ja tutustumisen Yhdistyneisiin kansakuntiin, turvallisuusneuvostoon ja itse kokouksen aiheeseen.

2

Toisessa osassa delegaatiot valmistautuvat itsenäisesti tulevaan kokoussimulaatioon. Opettajan tehtävä on auttaa heidät alulle ja ohjeistaa materiaalien ja tarvittavien kokousdokumenttien käytössä.

3

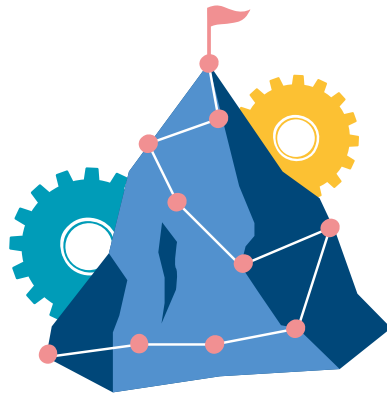
Kolmannessa osassa toteutetaan turvallisuusneuvoston DigiMUN-kokoussimulaatio teemasta nuoret, rauha ja turvallisuus.



1

I Osa: Tutustuminen teemaan,
YK:n toimintaan ja digialustaan**Kesto:**

- 1-2 oppituntia (45-90 min)

**Oppimistavoitteet:**

- Opitaan YK:n turvallisuusneuvostosta
- Opitaan Nuoret, rauha ja turvallisuus-päätöslauselmasta
- Valmistaudutaan DigiMUN-kokoussimulaatioon

**Materiaalit:**

- Nuoret, rauha ja turvallisuus-taustamateriaali
- Globalis-tietokanta
- Taustatietolomakkeet ja julkilausumaluonnos

Ensimmäinen osa jakautuu kolmeen opetusvaiheeseen. Jaa oppilaat pienryhmiin tutkimaan ja keskustelemaan aiheista. Huomioi käytettävissäsi oleva aika. Jos aikataulu on tiukka, painota opetusvaihetta 3, DigiMUN-menettelmään ja virtuaalokokouksalustan toimintoihin tutustumista. Oppituntien ulkopuolella delegaatiot ehdivät syventyä itsenäisesti vielä enemmän kokousteemaan ja valmistautumiseen.

1. Opitaan YK:sta ja turvallisuusneuvostosta

- Tutustukaa YK:n toimintaan:
[Tietoa YK:sta | Suomen YK-liitto](#)
- Tutustukaa YK:n turvallisuusneuvoston toimintaan:
[Turvallisuusneuvosto | Suomen YK-liitto](#)
- Jaa oppimistavoitteita tukevat kysymykset oppilaille virtuaalialustalla tai laita nähtäväksi luokassa. Kysymykset ja vastaukset ovat ladattavissa [opettajan ohjesivulta](#).

Mikä on YK?

Yhdistyneet kansakunnat, eli YK on valtioidenvälinen järjestö. Sen muodostavat valtiot, jotka ovat vapaaehtoisesti liittyneet yhteen maailman rauhan, kehityksen sekä taloudellisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseksi. YK perustettiin vuonna 1945 toisen maailmansodan päättymisen jälkeen turvaamaan valtioiden yhteistyö, jotta vastaavat julmuudet eivät toistuisi enää koskaan.

Mikä on YK:n turvallisuusneuvosto?

YK:n turvallisuusneuvosto on YK:n peruskirjan mukaan ensisijaisessa vastuussa maailman rauhan ja turvallisuuden suojelemisesta. Se on siis koko maapallon merkittävin toimija, kun päätetään aseellisesta voimankäytöstä. Se on kansainvälisen tuomioistuimen lisäksi ainoa YK-elin, jonka päätökset sitovat jäsenmaita.

Keitä turvallisuusneuvostossa istuu?

Turvallisuusneuvostolla on 15 jäsenmaata, joista viisi on pysyviä ja kymmenen vaihtuvia. Jokaisella turvallisuusneuvoston jäsenmaalla on yksi ääni. Päätöksiä varten tarvitaan vähintään yhdeksän jäsenen äänet.

Pysyvät jäsenmaat

Viisi valtiota ovat pysyviä jäsenmaita turvallisuusneuvostossa. Nämä ovat Yhdysvallat, Venäjä, Iso-Britannia, Kiina ja Ranska. Pysyvillä jäsenmailla on veto-oikeus äänestyksessä, eli jos yksikin pysyvistä jäsenmaista äänestää päätöslauselmaehdotusta vastaan eli käyttää veto-oikeuttaan, päätöslauselmaa ei voida hyväksyä. Tämä on tehnyt turvallisuusneuvoston päätöksenteosta ajoittain vaikeaa.

Vaihtuvat jäsenmaat

Vaihtuvien jäsenten joukossa on epävirallisen säännön mukaan kolme Afrikan maata, kaksi Aasian maata, kaksi Latinalaisen Amerikan ja Karibian maata, yksi Itä-Euroopan maa ja kaksi Länsi-Euroopan maata.

Mitä turvallisuusneuvosto tekee?

YK:n turvallisuusneuvosto yrittää estää sotia ja taivutella kiistojen osapuolet sopuratkaisuun. Se arvioi uhkia ja päättää, miten niihin vastataan. Tavoitteena ovat rauhanomaiset ratkaisut, mutta se voi myös antaa kansainväliselle yhteisölle luvan käyttää väkivaltaa (rauhanturvaaminen, humanitaarinen interventio).



EXTRA: Pohdi & keskustele:

Listaa kolme toimintaa, jotka vain turvallisuusneuvosto voi tehdä.

Listaa kolme asiaa jotka:

- yhdistävät ihmisiä
- erottavat ihmisiä
- yhdistävät valtioita
- erottavat valtioita

Voivatko samat seikat yhdistää ja erottaa valtioita?

2. Opitaan päätöslauselmasta 2250 - Nuoret, rauha ja turvallisuus

- Tutustukaa Nuoret, rauha ja turvallisuus -pätöslauselmaan: [Nuoret ja rauha | Suomen YK-liitto](#)
- [Nuoret, rauha ja turvallisuus | 2250finland.fi](#)
- Tutustukaa [Nuoret, rauha ja turvallisuus](#) -teeman DigiMUN-materiaaleihin.
- Jaa kysymykset oppimistavoitteita tukevat kysymykset oppilaille virtuaalialustalla tai laita nähtäväksi luokassa. Kysymykset ja vastaukset ovat ladattavissa [opettajan ohjesivulta](#).



Mikä on päätöslauselma 2250?

YK:n turvallisuusneuvoston päätös numero 2250, jossa määritellään nuoret rauhan toimijoiksi ja annetaan painoarvoa heidän osallistumiselleen rauhanneuvotteluissa, kriisinhallinnassa ja konfliktien ehkäisemisessä. Aiemmin nuoret on nähty useimmiten joko väkivallan tekijöinä tai sen uhreina. Uudenlainen ajattelutapa on merkittävä, jotta kielteiset mielikuvat ja ennakkoluulot nuoria kohtaan hävnisivät.

Mitä osa-alueita päätöslauselmassa on?

Nuoria, rauhaa ja turvallisuutta lähestytään päätöslauselmassa erityisesti viiden osa-alueen kautta: osallisuus, suojele, ennaltaehkäisy, kumppanuudet ja aseidenriisunta, kotiuttaminen ja integroiminen takaisin yhteiskuntaan.

Mitä negatiivinen ja positiivinen rauha tarkoittavat?

Negatiivinen rauha tarkoittaa avoimen konfliktin puutetta ja sodan poissaoloa. Positiivinen rauha tarkoittaa rauhaa ylläpitäviä ja edistäviä rakenteita yhteiskunnassa ja ihmisten arjessa. 2250 -pätöslauselman keskiössä on nuorten rooli positiivisen rauhan rakentajina mm. koulukiusaamisen, rasismien ja syrjinnän ehkäisijöinä.



EXTRA: Pohdi & keskustele:

- Minkälaisia haasteita konfliktit ja turvattomuus aiheuttavat nuorille Suomessa ja globaalisti?
- Minkälaisia taitoja tarvitaan monimutkaisissa rauhanneuvotteluissa?

3. Tutustutaan DigiMUN -menetelmään ja jakaudutaan delegaatioihin

Kokoa pienryhmät yhteen ja käykää läpi asiat yhdessä. Valitkaa DigiMUN -kokouksessa käytettävä digialusta (Esim. Teams tai Zoom) ja tutustukaa sen toimintoihin ennen kokousta [Tekniikan muistilistan](#) avulla. Valitkaa yhteinen alusta, jolla jaatte delegaatioiden julkilausumaehdotukset sekä taustatietolomakkeet. Jokainen delegaatio lataa itse Materiaalit-sivulta tarvittavat tiedostot ja on vastuussa niiden täyttämisestä oikein. Opettaja ohjeistaa ja antaa tukea tarvittaessa.

- Tutustukaa virtuaalialustaan ja sen toimintoihin. Kokeilkaa myös breakout rooms -tiloihin siirtymistä ja paluuta pääkokoukseen. Tarkistakaa äänestysnapit sekä viittaa-toiminto.
- Valitkaa yhteinen alusta, jolla jaatte delegaatioiden julkilausumaehdotukset sekä taustatietolomakkeet (esim. Google Drive, Edmodo). Jokainen delegaatio lataa itse [Materiaalit](#)-sivulta tarvittavat tiedostot ja on vastuussa niiden täyttämisestä oikein. Opettaja ohjeistaa ja antaa tukea tarvittaessa. Delegaatioiden toimenpide-ehdotukset tulee olla kaikille sähköisesti saatavilla ennen kokousta, jotta niistä voidaan keskustella kokouksessa. Lisäksi kaikilla tulisi olla kokouksessa auki [kokouksen toteutus ja säännöt](#).
- Tutustukaa DigiMUN -kokoussimulaation kulkuun, aikataulutukseen sekä rooleihin. Etusivulta löydätte siällön ja ohjeistuksen kokouksen jokaisesta vaiheesta.

- Jakautukaa pareihin tai pienryhmiin. Päätäkää roolit ja edustettavat turvallisuusneuvoston valtiot (delegaatiot).

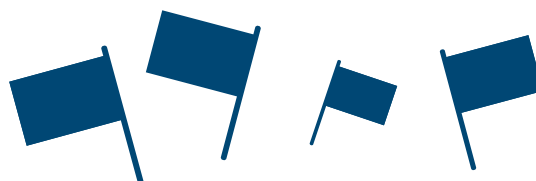
Valmistautuminen kokoukseen ja tiedonhaku toteutetaan oppituntien ulkopuolella. Delegaattien perehtyminen valtioihin ja niiden nuorten asemaan, ja kokoukseen valmistautuminen on kokoussimulaation tärkein osuus. Ohjeista oppilaita tutustumaan huolellisesti seuraaviin sisältöihin kokoukseen valmistautumisessa. Kaikki tarvittava tieto ja linkit ovat [Materiaalit](#)-sivulla.

1) Teema: Nuoret, rauha ja turvallisuus

2) Kokouksen toteutus ja säännöt

3) Roolit

- Ohjeista jokaista delegaatiota lataamaan kopio täydennettävästä julkilausumaluonnoksesta ja valtioiden taustatietolomakkeesta [Materiaalit](#)-sivulta. Käykää läpi niiden rakenne ja kieliasu. Ohjeista delegaatioita jakamaan täydennetyt tiedostot yhteisellä alustalla (esim. Drive, Edmodo).
- Käy osallistujien kanssa läpi valmistautumisen tehtävänanto (II Osa: Delegaatioiden itsenäinen opiskelu).



Nuoret, rauha ja turvallisuus -päätöslauselma hyväksyttiin YK:n turvallisuusneuvostossa, joten simulaatiossa edustetaan turvallisuusneuvoston jäsenmaita. Halutessanne voitte valita edustettavat valtiot turvallisuusneuvoston vaihtuvista tai pysyvistä jäsenvaltioista. Huomioikaa kuitenkin, että turvallisuusneuvoston äänestysääntöihin vaikuttaa pysyvien jäsenmaiden veto-oikeuden käyttäminen.

2

II Osa: Delegaatioiden itsenäinen opiskelu



Kesto:

- 2-4 tuntia itsenäistä opiskelua



Oppimistavoitteet:

- Opitaan eri valtioiden taustoista, niiden toiminnasta YK:ssa sekä nuorten asemasta yhteiskunnissa
- Opetellaan kirjoittamaan julkilausuma



Materiaalit:

- Nuoret, rauha ja turvallisuus -taustamateriaali
- Globalis-tietokanta
- Taustatietolomakkeet ja julkilausumaluonnos

Valmistautuminen kokoukseen ja tiedonhaku toteutetaan oppituntien ulkopuolella. Delegaattien perehtyminen valtioihin ja niiden nuorten asemaan, ja kokoukseen valmistautuminen on kokoussimulaation tärkein osuus. Valmistautuminen ja kriittinen tiedonetsintä auttavat ymmärtämään valtioiden taustoja, tarkoitusperiä sekä neuvotteluasemaa Nuoret, rauha ja turvallisuus -päätöslauselman teemoissa. Perehtymisen tavoitteena on saada kokonaiskuva simulaatiossa käsiteltävästä aiheesta ja edustettavasta valtiosta, jotta delegaatio pystyy rakentamaan avauspuheenvuoronsa ja toimenpide-ehdotuksensa kokousta ja julkilausumaa varten.



Tehtävänanto delegaatioille

Delegaatioiden tehtävät löytyvät [Roolit](#)-sivulta.

- Työskentele pariisi kanssa etänä tai kasvotusten valmistellaksesi valtiosi kannat turvallisuusneuvoston kokoussimulaatiota varten.
- Roolit -osio sekä Materiaalit auttavat sinua taustatutkimuksessa ja valtiosi kantojen valmistelussa sekä sisältää vinkkejä julkilausuman kirjoittamisesta ja roolistasi valtion edustajana.
- Tutustu valtiosi taustoihin [taustatietolomakkeen](#) avulla ja perehdy erityisesti lomakkeen viimeisiin kysymyksiin. Sinun tulee käyttää sosiaalista mediaa ja internetiä, jotta löydät ajankohtaista tietoa valtiosi nuorten roolista rauhantyössä.
- Yhdistelemällä valtiosi kantoja ja nuorten mielipiteitä, täydennä lauseet julkilausumaluonnoksesta omilla ehdotuksillasi. Kirjoita valtiosi aloituspuheenvuoro, jossa esittelet lyhyesti kantasi ja ehdotuksesi perusteluineen. Päätä pariisi/ryhmäsi kanssa, kuka pitää aloituspuheenvuoron. Harjoittele puhe hyvin etukäteen.
- Kirjoita [julkilausuma](#), jonka aukot täydennät oman valtiosi näkökulmasta sopivilla lauseilla.
- Jaa valtiosi taustatietolomake ja julkilausumaluonnos yhteisellä alustalla, jotta kaikki osallistujat voivat perehtyä niihin. Lue muiden delegaatioiden julkilausumaluonnokset ja keskustele ryhmäsi kanssa mielipiteistä ja valtionne kannasta.



Tehtävänanto puheenjohtajalle ja digijohtajalle (ja lähettiläille)

Puheenjohtajan ja digijohtajan tehtävät löytyvät [Roolit](#)-sivulta. Lähettiläiden tärkeä tehtävä on kannustaa osallistujia ja valvoa simulaation hyvää toteutusta. Koska lähettiläät voivat tarvittaessa avustaa puheenjohtajaa ja digijohtajaa, heidän tulee myös tutustua huolellisesti näiden tehtäviin.



- Työskentele johtajapariisi kanssa etänä tai kasvotusten ja tutustukaa huolellisesti kokouksen kulkuun. Tarvittaessa pyytäkää opettajalta tukea.
- Tutustu puheenjohtajan/digijohtajan rooliin ja tehtäviin Roolit-sivulla.
- Perehdy huolellisesti [Kokouksen toteutus ja säännöt](#) -sivuun, jotta osaat johtaa kokousta ja hoitaa tekniikan oikein. Käy läpi Tekniikan muistilista kohta kohdalta puheenjohtaja/digijohtajapariisi tai ohjaajan kanssa.
- Tutustu kokouksen osioihin ja etenemään, jotta opit äänestyskäytännöt ja digialustan käytön simulaation eri vaiheissa.



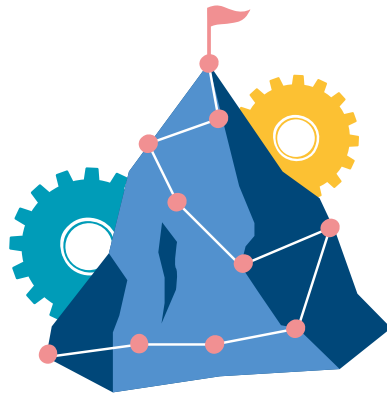
- Luo liittymislinkki virtuaalialustalle ja tarkista asetukset Tekniikan muistilistan avulla. Luo delegaatioille omat kansiot jaettavalla alustalla, johon he lisäävät omat julkilausumaehdotuksensa ja valtioidensa taustatietolomakkeet. Luo puheenjohtajan/digijohtajan kansio, johon lisäät puheenjohtajan [kokousmuistion](#).

3 III Osa: Kokouksen toteutus & arviointi



Kesto:

- 1-3 oppintuntia (45-90 min)



Oppimistavoitteet:

- Opitaan YK:n päätöksenteosta
- Kehitetään ilmaisu- ja neuvottelutaitoja



Materiaalit:

- Delegaatioiden puheenvuorot
- Julkilausumaluonnokset (ehdotukset täydennetty)
- Toteutus ja säännöt-sivu auki koko kokouksen ajan
- Kokouksen rakenne-sivu auki koko kokouksen ajan

Simulaation tavoitteena on luoda yhteinen julkilausuma Nuoret, rauha ja turvallisuus -teemasta. Yksimielisyys eli konsensus valtioiden kesken on YK:n perimmäinen tavoite. Monet käsiteltävät aiheet koskettavat kansainvälisiä ongelmia, joita ei voi ratkaista yhden valtion rajojen sisäpuolella.

Neuvotteluja ohjaavat oman maan intressit, mutta neuvotteluilla ja sovitteluratkaisuilla pyritään saavuttamaan kansainvälinen yhteisymmärrys. Kokouksessa delegaatin tehtäviin kuuluu edistää edustamansa valtion kantoja, neuvotella muiden delegaatioiden kanssa ehdotuksista, tehdä kompromisseja sekä muotoilla kannanottoja ja muutosehdotuksia julkilausumaluonnokseen.

DigiMUN-kokoussimulaatio toteutetaan oppilaitoksen käyttämällä virtuaalialustalla (esim. Microsoft Teams, Zoom). Seuraa kokouksen etenemää osio kerrallaan. Kokoussimulaation kestoa voi muokata lyhentämällä tai pidentämällä lobbaus- ja neuvottelu-aikaa.

Ennen kokousta

Kokousvalmistelut 15-20 min ennen kokousta.

- Tutustukaa virtuaalialustaan ja sen toimintoihin ennen simulaation aloittamista (nimen vaihtaminen, äänestys).
- Kokeilkaa myös pienryhmiin siirtymistä ja paluuta pääkokoukseen.
- Käykää yhdessä läpi alustat, joilla jaetaan delegaatioiden julkilausumaehdotukset. Delegaatioiden toimenpideehdotukset tulee olla jaettu verkkoalustalla ja olla kaikkien saatavilla ennen kokousta, jotta niistä voidaan keskustella kokouksessa. Lisäksi kaikilla tulisi olla mukana kokouksessa kokouskäytännöt ja -säännöt, jotka käydään läpi ennen kokousta.

DigiMUN-kokouksen avaus

Puheenjohtaja toivottaa delegaatit tervetulleeksi ja ilmoittaa kokouksen aiheen. Sen jälkeen puheenjohtaja tarkistaa läsnä olevat valtiot aakkosjärjestyksessä. Opettaja seuraa kokouksen etenemää ja aikataulua DigiMUN-sivuston ohjeistuksen mukaisesti

DigiMUN-sivustolla on jokaisen kokousosion tekninen ohjeistus Zoom- ja Microsoft Teams-ohjelmille. Ohjeistus saattaa soveltua osittain myös muihin opetuskäytössä oleviin ohjelmiin, kuten Google Meet tai Classroom. Tarkista ohjeiden soveltuvuus etukäteen tutustumalla eri ohjelmien ominaisuuksiin ennen kokousta.

Kokouksen jälkeen

Palautekeskustelu 10-20 min.

- Mikäli yhteinen Nuoret, rauha ja turvallisuus -julkilausuma on saatu luotua, jakakaa se luokalle nähtäväksi.
- Käykää palautekeskustelu simulaatiosta.
- Julkilausumaa voidaan käyttää todellisen elämän vaikuttamiskeinona nuorten äänen voimistamiseksi rauhankysymyksissä. Lähettäkää julkilausuma Suomen YK-liitolle, joka vie viestiänne eteenpäin asiantuntijoille ja päättäjille.

Kysymyksiä palautekeskustelun tueksi:

- Minkälaista DigiMUN-simulaation tekeminen oli? Mitkä olivat huippukohtia ja mikä oli haastavaa?
- Minkälaisia seurauksia kokouksen lopputuloksella olisi oikeassa elämässä?
- Minkälaisia taitoja tarvitaan monimutkaisissa kansainvälisissä neuvotteluissa?
- Minkälaisia tietoja ja taitoja opitte?
- Mikä meni ryhmätyöskentelyssä hyvin ja mitä olisi voinut tehdä tosin?
- Minkä nostaisitte tärkeimmäksi oppimiskokemukseksi? Miksi?



DigiMUN -kokousmallia voidaan käyttää hyödyksi osallistamalla koko koulu neuvottelemaan esimerkiksi yhteinen kiusaamisenvastainen rauhansopimus, joka rakennetaan jokaisen luokan toimenpide-ehdotusten perusteella.

6. Hyvä, parempi, DigiMUN? – Vastaa ja vaikuta!

Onnittelut! Olette juuri suorittaneet YK:n turvallisuusneuvoston digitaalisen mallikokouksen ja oppineet rauhan ja digidiplomatian taitoja!

Seuraava askel on vaikuttaminen: Lähettäkää meille simulaatiossanne luotu yhteinen Nuoret, rauha ja turvallisuus-julkilausuma osoitteeseen toimisto@ykliitto.fi ja tilatkaa tulostettava DigiMUN-diplomi. Me viemme julkilausumanne viestiä eteenpäin päättäjille ja asiantuntijoille, ja kerromme nuorten sanoilla, miten 2250 -päätöslauselman toimeenpanoa pitäisi edistää Suomessa ja maailmalla.

Haluamme myös kuulla mielipiteitänne DigiMUN-simulaation tekemisestä. Kertokaa meille kokemuksistanne ja auttakaa meitä kehittämään menetelmää entistä paremmaksi: [DigiMUN-palaute](#).





7. Liitteet (linkit PDF-tiedostoihin)

7.1. [Täydennettävä taustatietolomake edustettavista valtioista](#)

7.2. [Täydennettävä julkilausumaluonnos](#)

7.3. [Puheenjohtajan kokousmuistio](#)

7.4. [Päätöslauselma 2250 – Nuoret, rauha ja turvallisuus](#)

7.5. [2250 – Ohjaavat periaatteet](#)