

Äly(tön)puhelinpeli opettajan ohje, Eettisen kaupan puolesta ry, 2021

Äly(tön)puhelinpeli on lautapeli maailmankaupan ja yritystoiminnan vastuullisuudesta elektroniikan elinkaaren varrella. Kohderyhmä on nuoret ja nuoret aikuiset peruskoulun kahdeksannelta luokalta toiselle asteelle ja korkeakouluun.

Tämä ohje kertoo, mitä oppilaiden kanssa kannattaa tehdä ennen peliä, pelin aikana ja sen jälkeen. Vinkit tukevat oppilaita keskittymään ja löytämään uusia asiayhteyksiä sekä opettajaa kytkemään pelaamisen aikana opittuja tietoja ja taitoja opetuksen tavoitteisiin.

Peli kestää noin tunnin, ja se sopii parhaiten 75–90 minuutin oppitunnille pienryhmissä pelaten. Muistathan tulostaa pelin osat säännöissä kerrottujen ohjeiden mukaisesti!

Pelin on kehittänyt vuonna 2020–21 nuorten aikuisten vapaaehtoisryhmä ja globaalikasvatuksen asiantuntija Eettisen kaupan puolesta -kansalaisjärjestössä, Eetissä, joka edistää oikeudenmukaista kauppaa, kestäviä tuotantotapoja ja vastuullista kuluttamista.

Ennen peliä

Peli on itseaskarreltava ja sen kokoamiseen menee noin 10 minuuttia. Tutustu ensin pelin ohjeisiin jotka sisältävät ohjeet myös pelin kokoamiseen.

Käy oppilaiden kanssa läpi perustietoja aiheesta esimerkiksi videon tai uutisen avulla:

- Eettisen läppäarin jäljillä – jakso 1 (2018): https://www.youtube.com/watch?v=A7_LJiNdjpg
- Yle-uutinen (2021) Pimeä akku: <https://yle.fi/uutiset/3-11748022>
- Eetin oppimateriaalit elektroniikasta: www.eetti.fi/oppimateriaalit/elektroniikka

Kerro oppilaille pelin aihe ja tavoite:

Maailmankauppa ja kestävä kehitys voivat tuntua etäiseltä, monimutkaiselta aiheelta. Siksi pelin aihe on arkinen mutta sitäkin tärkeämpi: älypuhelimet ja niiden valmistus! Peli pohjautuu todelliseen elektroniikan tuotantoketjuun tuottajalta kuluttajalle. Pelissä tutustutaan tärkeisiin yritystoiminnan kysymyksiin:

Kuka on tehnyt älypuhelimeni ja missä? Mitä luonnonvaroja ja työvaiheita tuotanto sisältää? Minkälaiset työoloihin ja ympäristöön liittyvät ongelmat ja ratkaisut tekevät tuotannosta "reilua" tai "riistoa"? Miten yritykset, valtiot ja kuluttajat voivat toimia vastuullisemmin?

Pelissä huomaa, että kaupankäynti yhdistää maailman alueita, luonnonvaroja, infrastruktuuria ja työpaikkoja suureksi verkostoksi. Maailmankaupan tutkijat puhuvat siitä, että meillä on "piilotettuja sosiaalisia yhteyksiä" eri maiden ihmisiin ja ympäristöön. Olemme riippuvaisia muista maista ja jaamme vastuun tuotannon hyvistä ja huonoista vaikutuksista. Siksi on tärkeää tarkastella tuotteiden alkuperää, kuluttamista ja yritystoiminnan vastuullisuutta.

Tässä pelissä kisataan yrityksen roolissa. Tavoitteena on kasata oma älypuhelin valmiiksi mahdollisimman nopeasti käymällä maailmankartan kaivoksilla ja tehtaalla. Voittamiseen vaikuttaa nopeuden lisäksi vastuullisuus ja karma: 1) pelissä voi ostaa reilusti ja epäreilusti tuotettuja metalleja ja tehtaan 2) pelivuorolla nostetaan valintakortti, jossa on vastuullisuuteen liittyvä tilanne tai tietokysymys. Vastaus määrittää sen, kuinka monta askelta voi edetä ja kuinka paljon karmaa saa tai menettää 3) pelin kulkuun vaikuttaa myös sattumakortit, joita nostetaan pelilaudan punaisissa pisteissä. Lukekaa ohjeet huolella!

Pelin aikana

Opettajan tehtävä on organisoida ja opastaa pelillistä prosessia. Voit kierrellä pienryhmissä tukemassa päätöksentekoon vaadittavaa neuvottelua ja tarvittaessa keskeyttää pelin hetkeksi keskustelua varten. Väittelyä ja naurua saattavat herättää roolissa pelaaminen, musta huumori ja kärjistävät vastuullisuusvalinnat. Kortit voivat sisältää esimerkiksi sankarillisen nopeita parannuksia työolojen suhteen tai työntekijöiden riistoa, ympäristökatastrofeja ja viherpesua. Valintakorttien kohdalla onkin arvioitava eri vastausten seurauksia: kärjistetysti periaate on se, että vastuuton valinta antaa enemmän askelia mutta huonoa karmaa. Pelin edetessä pelaaja voi oivaltaa, mitkä vastaukset ovat vastuullisuuden näkökulmasta ”oikein” ja ”väärin” sekä miten voi yrittää taktikoida nopeuden ja pisteiden suhteen.



Esimerkit valintakorttien mustasta huumorista.

Pelin jälkeen

Oppilaiden kanssa on tärkeää keskustella pelissä opituista tiedoista ja heränneistä tunteista. Pienryhmissä ja/tai koko ryhmän kesken voi pohtia esimerkiksi tällaisia kysymyksiä:

- 1) Minkälainen ”yleisfiilis” pelaamisesta tuli?
- 2) Minkälaisia asioita tai termejä opit? Mitä sinulle jäi mieleen tuotannon vastuullisuudesta?
- 3) Miltä tuntui tehdä valintoja yrityksen roolissa? Oliko vastaaminen helppoa tai hankalaa?
- 4) Miten sinä voisit vaikuttaa kotona tai koulussa kestävän kulutuksen ja tuotannon puolesta?

Pelin yhteys opetuksen tavoitteisiin: laaja-alainen osaaminen, globaalikasvatus ja eri kurssien sisällöt

- Opetussuunnitelmien näkökulmasta Äly(tön)puhelinpeli tukee erityisesti **globaalikasvatuksen ja laaja-alaisen osaamisen tavoitteita**, joiden mukaan nuorten tulisi oppia maailmankansalaisen tietoja, arvoja ja yhteiskunnallisen vaikuttamisen taitoja kestävän tulevaisuuden rakentamiseksi. POPS:in (2014, s. 16) mukaisesti pelissä ”pohditaan kulutus- ja tuotantotavoissa ilmeneviä ristiriitoja suhteessa kestävään tulevaisuuteen sekä etsitään elämäntapaamme korjaavia ratkaisuja.”

- Peli sopii erityisen hyvin **maantiedon ja maantieteen kursseille**, joissa käsitellään maailmankauppaa ja (yli)kulutusta, maankuorta ja kaivostoimintaa, elinkeinoja ja tuotteiden elinkaaria sekä ihmisoikeuksia, ympäristöongelmia ja vaikuttamista. Oppimista tukevat myös kartta, paikannimistö ja uutisaiheet eri mittakaavoilla.
- Laaja-alaista peliä voi hyödyntää **eri oppiaineiden kursseilla tai monialaisissa kokonaisuuksissa peruskouluissa, toisella asteella ja korkeakouluissa**. Peli tukee myös biologian, historian, yhteiskuntaopin ja elämäntutkimustiedon sisältöjä, ja sitä voi soveltaa esimerkiksi liiketalouteen ja markkinointiin, alkuaineisiin ja teknologiaan sekä yrittäjyyteen ja kestävään kehitykseen keskittyvissä opinnoissa.
- **Pelillisuus** nähdään motivoivana osallistavan oppimisen menetelmänä ja laaja-alaista osaamista tukevana työtapana. Parhaimmillaan se voi lisätä vaihtelua ja hauskuutta sekä vahvistaa sosiaalisia ja ryhmätyötaitoja.

Pelin teema tiivistetysti: maailmankauppa, elektroniikan elinkaari ja yritysvastuu

Äly(tön)puhelinpeliin valitut yksinkertaistetut tuotantovaiheet ja vastuullisuuskysymykset perustuvat todelliseen elektroniikkateollisuuteen. Elektroniikka on kiinnostava tuoteryhmä, jonka tuotanto sisältää valtavan määrän eri elinkeinoja alkutuotannosta ja jalostuksesta palveluihin ja tietotyöhön. Yksinkertaistettu esimerkki tuotantoketjusta voisi olla tällainen:

1) Tuotteen suunnittelu, teknologiset ratkaisut ja markkinointi, Yhdysvallat 2) Raaka-aineiden kaivuu, Kongo, Indonesia ja Argentiina 3) Pakkaus ja kuljetus sulattamoon, Sveitsi 4) Komponentit, akut ym. osien valmistus, Etelä-Korea 5) Kokoonpano ja testaus, Malesia ja Kiina 6) Viimeistely ja pakkaaminen (jolloin tuotteeseen lisätään Made in -merkintä), Kiina 7) Kuljetus ja myynti, EU ja Suomi 8) Kulutus ja e-jäte, Suomi ja Ghana.

Elektroniikkateollisuudessa markkinoita hallitsee muutama suuri brändi, ja korkean teknologian tuotantoa ja tehdastyötä hallitsee Kiina. Vaikka monia laitteiden raaka-aineita ja metalleja esiintyy ympäri maailman, tiettyjen mineraalien louhinta on keskittynyttä: esimerkiksi koboltista 60–70 % tuotetaan Kongon demokraattisessa tasavallassa Afrikassa.

Uutisissa otsikoihin ovat valitettavasti nousseet myös elektroniikan elinkaaren ongelmalliset vaikutukset ympäristöön, ihmisoikeuksiin, ilmastoon ja taloudelliseen kehitykseen liittyen: kasvava kulutus, kaivosalan ympäristömyrkyt, muiden maiden tehtaisiin ”ulkoistetut” päästöt, kaivos- ja tehdastyöläisten huonot työolot ja palkat, puutteet laitteiden kierrätyksessä ja korjattavuudessa sekä Suomen toiveet nousta akkuteollisuuden suurmaaksi. Toisaalta voi lukea myös kansalaisten tavoista edistää parempaa lainsäädäntöä, kiertotalouden ratkaisuja ja vastuullista kuluttamista. Onneksi globaalien talouden pelisääntöjä vahvistetaan: kansainvälisen työjärjestö ILO:n sääntöjen lisäksi YK:ssa on sovittu yrityksiä ja ihmisoikeuksia koskevista ohjaavista periaatteista vuonna 2011 ja kestävä kehityksen Agenda 2030 -toimintaohjelmasta vuonna 2015. EU:ssa komissio tekee ehdotuksen yritysvastuulainsäädännöstä vuonna 2021.

Pelin kehittäjätiimi

Pelin ovat kehittäneet ja toteuttaneet Eetin vapaaehtoiset EU:n Solidaarisuusjoukkojen tuella vuosien 2020-2021 aikana.

Kehittäjät: Anna Berghäll, Hanna Niemi, Minja Orava, Saga Rantanen, Samuel Mesihää, Suvi Tikka ja Veera Pasanen

Ohjaaja: Eeva Kemppainen

Kiitokset: Anna Härri, Jere Kasanen, Kirsi Salonen ja Eetin toimiston väki