

MOKYMOSI GAIRĖS

ES MŪSŲ KASDIENIAME GYVENIME

Ši pamoka skirta parodyti moksleiviams, kaip ES veikia jų kasdienį gyvenimą. Siekiant paaiškinti, kuo ES skiriasi nuo nacionalinio, regioninio ar vietos lygmens valdžios, pamoka pradedama žaidimu, į kurį įtraukti konkretūs ES teisės aktų pavyzdžiai. Per šį atkrentamąjį žaidimą moksleiviams pateikiami pavyzdžiai, o jie turi nurodyti, ar, jų nuomone, tai ES teisės aktas, ar ne.

Žaidimui pasibaigus, mokytojai gali savo nuožiūra pateikti papildomos informacijos apie kai kuriuos pavyzdžius.

METODIKA	TRUKMĖ	PRIEMONĖS
Šviečiamojo pobūdžio žaidimas: ES mūsų kasdieniame gyvenime	10 min.	- 1 klausimų lapas mokytojui
Pristatymas	10 min.	- Kompiuteris + projektorius - Pristatymas

TIKSLAI IR ĮGŪDŽIAI

NUSITEIKIMAS

Moksleiviai suvokia, kad ES daro poveikį jų kasdieniam gyvenimui.

ŽINIOS

- Moksleiviai sužino, kad Europos Sąjunga naudoja teisėkūros įgaliojimus.
- Moksleiviai supažindami su kai kuriais konkrečiais ES teisės aktų pavyzdžiais.

ETAPAI

1. ŽAIDIMAS

PASIRUOŠIMAS

Trumpos įžangos metu moksleiviai sėdi. Paaiškinus žaidimo taisykles, visi atsistoja. Kiekvienas moksleivis žaidžia už save. Klasėje yra du kampai (arba pusės): vienas pavadinamas ES kampu, kitas – ne ES kampu. Pastarasis apima ne tik nacionalinio lygmens valdžią, bet ir regionų valdžią, savivaldybes ir t. t.

EIGA

Ižanga. Prieš pradėdant žaisti, svarbu paaiškinti, kad Europos Sąjunga naudoja **teisėkūros** įgaliojimus. Tačiau ji gali imtis veiksmų tik tose srityse, kuriose tai daryti ES sutartimis ją yra įgaliojusios jos valstybės narės. Taip pat svarbu žinoti apie **ES teisės viršenybę**: jei šalies įstatymas prieštarauja ES nuostatai, valstybių narių valdžios institucijos turi taikyti pastarąją. Viršenybės principas taikomas visiems privalomiems ES teisės aktams.

Žaidimo paaiškinimas. Šis žaidimas yra moksleivių atkrentamosios varžybos. Kaskart, kai mokytojas pateikia teisinio dokumento, teisės akto ar jurisdikcijos pavyzdį, moksleiviai turi nurodyti, ar jų nuomone, tai yra ES teisės aktas, ar ne. Moksleiviai savo atsakymą pateikia atsistodami į ES arba į ne ES kampą. Moksleiviams pasirinkus, į kurį kampą atsistoti, mokytojas jiems pasako teisingą atsakymą. Teisingą atsakymą pateikę moksleiviai gali pasilikti savo vietoje, kol mokytojas pateiks kitą pavyzdį. Neteisingą kampą pasirinkę moksleiviai sėdasi.

Mokytojas tęsia žaidimą, kol lieka trys moksleiviai (arba kol lieka tik vienas). Prireikus mokytojas žaidimą gali pradėti iš naujo (pavyzdžiui, jei visi moksleiviai atsisėdą jau po trijų pavyzdžių, jie visi gali vėl atsistoti ir pamėginti iš naujo atsakyti į keletą klausimų).

KELETAS PATARIMŲ

Jei mokiniai entuziastingai įsitraukia į žaidimą, nesistenkite pernelyg daug aiškinti po kiekvieno pavyzdžio. ES pavyzdžius galima apžvelgti vėliau, pristatymo metu.

TURINYS

Žr. dokumentą „Klausimai moksleiviams“.

2. PRISTATYMAS: ĮGYTŲ ŽINIŲ APTARIMAS

PASIRUOŠIMAS

Mokiniai susodinami taip, kad galėtų patogiai stebėti pristatymą.

EIGA

Šiam žaidimui parengtame pristatyme pateikiama daugiau bendro pobūdžio informacijos apie konkrečius ES teisės aktų pavyzdžius.

NAUDINGOS NUORODOS

- Daug konkrečių ES teisės aktų pavyzdžių pateikiama interneto svetainėje [„Ką mano labai daro Europa“](#).
- Svetainėje the12differences.eu siūlomas smagus internetinis žaidimas apie tai, kaip ES keičia mūsų kasdienybę. Tikslas – surasti 12 skirtumų dviejuose beveik identiškuose priešiniuose, vaizduojančiuose du eilinius miestelius, kurių vienas yra Europos Sąjungoje, o kitas – ne. Kiekvienas skirtumas yra nuoroda į konkretų ES teisės akto pavyzdį.

