

POKYNY K AKTIVITĚ

CESTA LEGISLATIVNÍHO NÁVRHU – HRA NA EVROPSKÝ PARLAMENT

V této hře si žáci nebo studenti vyzkouší roli poslanců Evropského parlamentu. Vaše třída se na jednu až dvě hodiny promění na Evropský parlament a vaši žáci budou diskutovat o tom, jak by řešili aktuální témata, která hýbou Evropskou unií.

Tato simulační hra jim pomůže osvojit si a rozvíjet demokratickou kulturu: například kritické myšlení, schopnost diskuse či nalézání kompromisů.

Nejprve **žáci budou diskutovat v menších skupinách** – parlamentních výborech – o návrhu právního předpisu (legislativním návrhu), který předložila Evropská komise. K tomu jim slouží hrací deska s tematickými kartami. Při provádění změn v tomto legislativním návrhu musí zohledňovat odlišná stanoviska Rady Evropské unie a dalších zainteresovaných aktérů. Vybrat si lze ze čtyř témat různé obtížnosti.

Poté se uskuteční **plenární zasedání**, při němž jednotlivé skupiny představí svůj pozměněný návrh. Následně hlasuje celá třída (plénium).

Na závěr se provede podrobné vyhodnocení hry, aby si žáci uvědomili podobnosti a rozdíly mezi hrou a realitou.

Metodika	Doba	Materiály
Hra na Evropský parlament: práce ve výborech	25 minut	- <u>hrací deska</u> pro každou skupinu - <u>pracovní list</u> pro každou skupinu - <u>sada tematických karet</u> pro každou skupinu. Karty je nutné jednostranně vytisknout a vystříhnout. - <u>Legislativní návrh Evropské komise k danému tématu</u> pro každou skupinu.
Hra na Evropský parlament: rozprava v plénu a hlasování	10 minut na každé téma	- tabule + křída/popisovač - <u>vyplněný pracovní list</u> pro každou skupinu
vyhodnocení	15 minut až 1 hodina	- počítač + projektor - <u>prezentace</u>

Upozornění

Forma a obsah této aktivity nepředstavují úplné zobrazení reality ani skutečné postoje Evropského parlamentu, Evropské komise, Rady Evropské unie nebo zájmových skupin. Její obsah byl zvolen výhradně pro vzdělávací účely.

CÍLE A DOVEDNOSTI

Postoj

- Studenti si osvojí kritické myšlení tím, že si utvářejí názor na aktuální témata týkající se EU.

Znalosti

- Žáci poznají a pochopí proces rozhodování EU (v jeho zjednodušené podobě).
- Porozumí tomu, jakou úlohu hraje v tomto procesu rozhodování Evropský parlament.
- Žáci se dozvědí, že Evropský parlament řeší konkrétní témata, která mají dopad na jejich každodenní život.
- Budou také lépe obeznámeni s probíranými tématy.

Dovednosti

- V průběhu aktivity si žáci zdokonalí své dovednosti demokraticky jednat: naučí se zvažovat názor druhých, formulovat vlastní stanoviska, vést debatu a nalézat kompromisy.
- Naučí se rovněž prezentovat svůj návrh a hovořit před publikem.

KROK ZA KROKEM

1. HRA NA EVROPSKÝ PARLAMENT: PRÁCE VE VÝBORECH

Příprava

Hráči se rozdělí do skupin po čtyřech až pěti žácích. Každé skupině je zadáno jedno téma, na kterém bude pracovat. Každá skupina sedí u stolu, na němž má k dispozici všechny materiály. Stoly připraví vyučující, pokud možno předem.

Každá skupina obdrží legislativní návrh Evropské komise na určité téma. Na stole má také pracovní list (stejný pro všechna témata), hrací desku (stejná pro všechna témata) a karty k danému tématu. Na hrací desku se položí karty lícovou stranou dolů. Rohy s čísly nebo symboly se přehnou.

Připravené téma vypadá takto:



Postup

Vyučující žákům stručně vysvětlí, že od této chvíle jsou poslanci Evropského parlamentu a že v této roli vypracují svůj vlastní návrh právního předpisu. Také je seznámí s tím, že jej budou muset prezentovat zbytku třídy, která o něm bude hlasovat. Témata, na nichž budou žáci pracovat, zvolí vyučující učitel před vysvětlením pravidel hry.

Poté vyučující podá stručné vysvětlení k hrací desce, která znázorňuje zjednodušenou verzi procesu rozhodování EU: Evropská komise je orgán, který předkládá návrhy právních předpisů (tzv. legislativní návrhy). Tyto návrhy pak projednají Evropský parlament a Rada, které sdílí pravomoc o těchto návrzích rozhodovat (tzv. legislativní pravomoc).

Každá skupina žáků pracuje samostatně a dodržuje pokyny a časy uvedené na pracovním listu a kartách: Skupina začne kartou číslo 1. Jeden z žáků ve skupině kartu otočí a nahlas přečte, co na ní stojí. Skupina pak provede úkoly, které jsou na ní uvedené. Pak přejde ke kartám 2, 3 a 4. Žáci si dělají poznámky do pracovního listu.

Karty obsahují buď úkoly, nebo další informace předkládané jako postoj Rady Evropské unie, lobbistických skupin nebo jiných zainteresovaných aktérů. Žáci krok za krokem tvoří svůj vlastní „unijní právní předpis“. Posledním úkolem je připravit prezentaci návrhu pro ostatní žáky ve třídě.

Obsah

Všechny legislativní návrhy a tematické karty se nacházejí v dokumentu s herními materiály pro tuto aktivitu. V této hře je možné vybírat ze čtyř témat. Legislativní návrhy Evropské komise, změny požadované Radou Evropské unie a informace poskytnuté zúčastněnými aktéry byly vybrány tak, aby podnítily žáky k co nejširší diskuzi. Jsou fiktivní a slouží pouze ke vzdělávacím účelům. Je důležité, aby po skončení hry učitel žákům přiblížil reálnou situaci.

Tato čtyři témata jsou seřazena podle náročnosti, od nejsnadnějšího k nejobtížnějšímu:

1. Vytvoření armády EU?
2. Evropská demokracie
3. Udržitelný cestovní ruch
4. Akt o umělé inteligenci

Upozornění

Zdůrazněte žákům, že ve skutečnosti nemá Evropská komise pravomoc navrhopvat určité iniciativy, které jsou v této simulaci uvedeny, např. vytvoření evropské armády nebo změna pravidel pro volby do Evropského parlamentu. Nemůže tak činit alespoň prostřednictvím běžných právních aktů Unie. Tyto záležitosti by vyžadovaly změnu Smlouvy v souladu s [článkem 48 Smlouvy o Evropské unii \(SEU\)](#), což je proces zahrnující vlády členských států a jednomyslnou dohodu v Evropské radě.

Některé návrhy, které ve hře padnou, se inspirují doporučeními Evropského parlamentu k reformě Smluv EU. Tyto návrhy jsou součástí diskuze, která v současnosti probíhá mezi institucemi Unie.

Další souvislosti viz: [Tisková zpráva Evropského parlamentu, 22. listopadu 2023](#)

Tipy

- Procházejte mezi skupinami a žákům pomáhejte, pokud neví, jak dál.
- Každá skupina by se měla věnovat jinému tématu. Celé třídě pak bude každá z nich prezentovat legislativní návrh k jinému tématu. Můžete ale zadat všem nebo některým skupinám stejné téma.

2. HRA NA EVROPSKÝ PARLAMENT: ROZPRAVA V PLÉNU A HLASOVÁNÍ

Příprava

Žáci zůstanou sedět ve své tematické skupině. Na tabuli nakreslete tuto tabulku:

Téma	Pro	Proti	Zdrželi se
např. „udržitelná móda“			
např. „akt o umělé inteligenci“			

Napište všechna témata, o nichž se diskutuje, do prvního sloupce.

Postup

Každá tematická skupina má maximálně pět minut na představení svého návrhu. Pro svou prezentaci využije vyplněný pracovní list. Ostatní žáci pak mají možnost klást otázky. Ihned poté přejděte k hlasování. Každý hlasuje **zvednutím ruky**. Hlasovat mohou i žáci z tematické skupiny, která návrh předkládá. Vyzvěte žáky:

- „Kdo je pro návrh, ať zvedne ruku.“ Počet hlasů запиšte k příslušnému tématu do sloupce „Pro“.
- „Kdo je proti návrhu, ať zvedne ruku.“ Počet hlasů запиšte k příslušnému tématu do sloupce „Proti“.
- „Kdo se zdržel hlasování, ať zvedne ruku.“ Počet hlasů запиšte k příslušnému tématu do sloupce „Zdrželi se“.

Po dokončení hlasování třídě sdělte, zda většina hlasovala pro přijetí, nebo zamítnutí právního předpisu.

Většina je dosažena, když polovina + jeden žák hlasuje pro návrh nebo proti němu. Žáci, kteří se zdrželi hlasování, se nepočítají. V případě nerozhodného výsledku ukončete hlasování. O návrhu tak rozhodnuto nebude.

Tento postup opakujte u každého legislativního návrhu.

Tipy

- Čas potřebný pro aktivitu se řídí počtem tematických skupin.
- Čím menší skupiny jsou, tím více se zapojí jednotliví žáci. Při rozhodování o počtu skupin ve třídě přihlížejte k časovému plánu i k míře osobního zapojení žáků.

3. VYHODNOCENÍ

Příprava

Uved'te na základě prezentace k dané aktivitě podobnosti a rozdíly mezi touto aktivitou a realitou. Žáci mohou pro tuto část hry zůstat v menších skupinách nebo si vyměnit místa.

Postup

Nejprve se zeptejte na jejich **dojmy ze hry**: „Jaké to bylo ocitnout se v poslaneckém křesle?“ Možnou odpovědí je například to, že pro ně bylo obtížné přijímat rozhodnutí, když ve hře bylo tolik odlišných zájmů, nebo naopak to, že se jim pravomoc rozhodovat líbila. Zeptejte se žáků, kdo měl podobnou nebo opačnou zkušenost: např.: „Kdo to má stejně? A kdo to vidí jinak?“

Po této části přejděte k **vyhodnocení** aktivity. Vysvětlete, že hra je odlišná od toho, jak vše probíhá ve skutečnosti. Rozdílná je forma i obsah. Mnoho věcí je však podobných. Tyto rozdíly a podobnosti jsou uvedeny v prezentaci formou stručného přehledu (viz tabulka).

HODNOCENÍ HRY		
	PODOBNOSTI	ROZDÍLY
FORMA		
OBSAH		Témata jsou podobná i rozdílná 

První otázka pro žáky zní: „Které prvky naší aktivity byly podle vašeho názoru formou či obsahem **podobné** skutečnosti?“ Poté za pomoci prezentace vysvětlete všechny podobnosti podle toho, co žáci uvedli.

Druhá otázka zní: „Co podle vašeho názoru ve skutečnosti funguje **jinak**?“ Poté proberte na základě prezentace a v návaznosti na příspěvky žáků nejdůležitější rozdíly.

Vysvětlete poté, jaký je **reálný stav témat** probíraných ve třídě. To je velmi důležité pro to, aby si žáci z aktivity odnesli správnou představu o skutečné situaci.

1. PODOBNOSTI A ROZDÍLY MEZI AKTIVITOU A REALITOU

	Podobnosti	Rozdíly
Formulář	Tematické výbory v Evropském parlamentu: Evropský parlament se zabývá rozmanitými tématy. Europoslanci se proto specializují pouze na jednu nebo dvě oblasti. Evropský parlament má asi 20 stálých a několik dočasných tematických výborů. V těchto výborech se europoslanci nejdříve seznámí s návrhem k určitému tématu, projednají ho a poté ho představí ostatním europoslancům v plénu, kde se o něm na závěr hlasuje. Zájmové skupiny: Europoslance často oslovují zájmové skupiny. Hlasování zdvižením ruky: V Evropském parlamentu se o návrzích často hlasuje zvednutím ruky, protože to je obecně vzato rychlejší. Europoslanci někdy hlasují elektronicky (= individuální hlasování), např. když je Parlament v názoru na nějaké téma velmi rozdělený a výsledek hlasování by nemusel být na první pohled patrný. O elektronické hlasování může také (předem) požádat politická skupina a elektronicky se rovněž většinou hlasuje o konečném znění zpráv. Tak mají občané přehled o tom, kteří europoslanci hlasovali pro, kteří proti a kteří se zdrželi hlasování. Hlasování většinou hlasů: I v Evropském parlamentu platí, že většina znamená polovina + jeden odevzdaný hlas.	Politické skupiny: Při této aktivitě žáci nepatřili k žádné politické straně. Ve skutečnosti působí v Evropském parlamentu osm politických skupin. Během plenárních zasedání jsou europoslanci usazeni společně s ostatními členy svých politických skupin. Každá skupina má předsedu nebo předsedkyni. Sdílená legislativní pravomoc Na základě této aktivity lze získat dojem, že v EU má legislativní pravomoc pouze Evropský parlament, a že tudíž přijímá všechna rozhodnutí. Ve skutečnosti se však o tuto pravomoc dělí s Radou Evropské unie. Složitější formát - Aktivity ve třídě se zúčastnilo jen několik žáků. V Evropském parlamentu probíhají rozprava a hlasování za účasti až 720 poslanců. - Aktivita proběhla v jednom jazyce. V Evropském parlamentu má každý právo hovořit v jakémkoli ze 24 úředních jazyků Unie. Co zazní v jednom úředním jazyce, tlumočí se dále do 23 ostatních jazyků.
Obsah	Argumenty Argumenty použité při této aktivitě jsou podobné těm, jež zaznívají při evropských rozpravách.	Složitější formát: - Témata jsou často odbornější. Může se např. diskutovat o velikosti ok v rybářských sítích. K tomu je zapotřebí vědecká studie ohledně toho, jaké druhy ryb je možné lovit jednotlivými druhy sítí, atp. - Legislativní návrhy, o kterých Evropský parlament hlasuje, jsou mnohem podrobnější. Diskutuje se o každém detailu, který je v případě potřeby upraven.
	Na závěr je tu ještě jeden bod, který se řadí jak mezi podobnosti, tak mezi rozdíly: témata samotná. - Témata lze považovat za podobná, neboť se ve všech případech jedná o oblasti, jimiž se Evropský parlament nyní zabývá, nebo jimiž se zabýval v minulosti. - Zároveň jsou ale také odlišná, protože návrhy a postoje Evropské komise, Evropského parlamentu a Rady Evropské unie jsou rovněž často odlišné (viz upozornění před kapitolou 2).	

SIMULAČNÍ HRA NA POSLANCE EVROPSKÉHO PARLAMENTU – TÉMATA

1. ARMÁDA EU?

Již od roku 1952 existují v Evropě plány vzájemné spolupráce v oblasti obrany. Evropská unie ale nemá vlastní armádu. Každý členský stát EU sám rozhoduje, zda bude mít svou armádu a zda a kde ji nasadí. Od podpisu Maastrichtské smlouvy země EU vzájemnou spolupráci v otázkách obrany neustále prohlubují a s útočnou válkou Ruska proti Ukrajině znovu ožila i diskuze o armádě EU.

Lisabonská smlouva pak zahrnuje do základních smluv EU doložku o vzájemné obraně. V roce 2022 EU vydala tzv. Strategický kompas, první společnou strategickou analýzu bezpečnostních a obranných výzev, jimž EU čelí.

V reakci na ruskou útočnou válku proti Ukrajině přijala EU několik opatření, včetně rozsáhlých sankcí. Vůbec poprvé také aktivovala tzv. Evropský mírový nástroj, jehož prostřednictvím poskytuje Ukrajině vojenskou pomoc. Diskuze o tom, jakou úlohu má EU hrát v obraně Evropy, stále pokračují.

Užitečné odkazy:

- Více informací o obranné spolupráci v EU naleznete na adrese: <https://www.europarl.europa.eu/topics/cs/article/20190612STO54310/evropska-armada-myty-a-realita>
- Více informací o Strategickém kompasu naleznete na adrese: <https://www.consilium.europa.eu/cs/policies/strategic-compass/>
- Podrobnosti o opatřeních, která EU přijala v reakci na ruskou útočnou válku proti Ukrajině, naleznete na adrese: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

2. EVROPSKÁ DEMOKRACIE

Evropští občané volí již od roku 1979 každých pět let nový Evropský parlament. Poslanci a poslankyně EP, které si občané zvolí, je pak zastupují ve všech záležitostech, jež se týkají EU. Podle jednotných pravidel EU volby probíhají formou tajného všeobecného a přímého hlasování (kdy připadá jeden hlas na každou dospělou osobu). Další zásadou je poměrné zastoupení. Důležité také je, že každý evropský občan může hlasovat nebo kandidovat ve volbách v členském státě, v němž žije, tedy i když nemá jeho občanství.

Ve volbách do Evropského parlamentu v červnu 2024 volili Evropané své zástupce do celkem 720 parlamentních křesel. Křesla jsou rozdělena mezi členské státy EU podle zásady sestupné poměrnosti. To znamená, že počet křesel závisí na počtu obyvatel každé země, avšak menší země mají více poslanců na jednoho obyvatele než větší země. Kromě toho mohou občané volit buď kandidáty, kteří kandidují v zemi EU (nebo volebním obvodu), v níž žijí, nebo kandidáty ve své zemi původu. Tak jako tak ale mohou volit pouze jednou.

Kromě těchto společných pravidel platí v každé zemi ještě její vlastní volební systém, který vychází z její ústavy. Volby v jednotlivých zemích se proto mohou značně lišit. Navíc platí, že demokratická legitimita zvolených zástupců se odvíjí od volební účasti. Ta se oproti roku 2019 výrazně zvýšila zejména proto, že se voleb zúčastnilo hodně mladých lidí. Jako dobrý způsob, jak volební účast mladých lidí zvýšit ještě více, se ukazuje snížení věkové hranice, od které je možné volit. Ve volbách do Evropského parlamentu v roce 2024 snížily věkovou hranici pro účast ve volbách čtyři země EU (Belgie, Malta, Německo a Rakousko) na 16 let a Řecko na 17 let.

O tom, zda je hlasování pro jeho občany právem, nebo povinností, rozhoduje každý členský stát sám.

Více informací o evropském volebním systému naleznete na adrese <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/cs/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures>.

Užitečné odkazy:

- Více informací o evropském volebním systému naleznete na adrese: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/cs/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures>.
- Více informací o věku pro účast ve volbách do Evropského parlamentu naleznete na adrese [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA\(2023\)749767_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA(2023)749767_EN.pdf) (k dispozici pouze v angličtině).
- Existuje několik iniciativ, jejichž cílem je, aby se občané více zapojovali do evropské politiky a EU byla demokratičtější:
 - Evropská občanská iniciativa (od roku 2012): pokud alespoň jeden milion Evropanů z nejméně sedmi zemí EU podepíše určitou iniciativu, mohou žádat Evropskou komisi, aby vypracovala legislativní návrh.
 - Další nástroje účasti, jako jsou evropský dialog s mládeží, [veřejné konzultace](#) (s odborníky v příslušném oboru), [petiční právo](#) a [panelové diskuze občanů](#).

3. UDRŽITELNÁ MÓDA

Výroba textilu se mezi lety 2000 a 2020 celosvětově více než zdvojnásobila. Zároveň se drasticky zhoršila životnost oděvů. Textilní výrobky vytvoří v EU každoročně zhruba 5 milionů tun odpadu – to je přibližně 12 kilogramů na osobu. V něm obsažená syntetická vlákna jako polyester navíc přispívají ke znečištění plasty.¹

Rychlá móda v současnosti není v EU zakázána. V rámci nového nařízení o ekodesignu však EU plánuje zavést pro textilní výrobky minimální normy udržitelnosti.² Některé členské státy, například Francie, již zavádějí další opatření, jako jsou bodování ekologičnosti výrobků (tzv. ekoskóre) a pokuty, aby omezily produkci ultrarychlé módy.

Evropský parlament je odhodlán učinit textilní průmysl v EU do roku 2030 udržitelnější, více oběhový a konkurenceschopnější. V červnu 2023 podpořil strategii EU pro udržitelný a oběhový textil, která si dala za cíl celé odvětví změnit. Všechny textilní výrobky v EU by do roku 2030 měly mít delší životnost, měly by být opravitelné, recyklovatelné, vyrobené z recyklovaných vláken, bez škodlivých chemických látek a s ohledem na spravedlivé sociální a environmentální normy. Produkce rychlé módy bude postupně ukončována a podporovat se budou naopak opětovné použití a opravy textilních výrobků. Výrobci ponесou odpovědnost za celý životní cyklus svých výrobků, včetně zpracování odpadu.

Evropský parlament vyzval Evropskou komisi, země EU a zahraniční partnery, aby stanovili konkrétní cíle a podnikli konkrétní kroky k jejich naplnění, tak aby udržitelnost a konkurenceschopnost textilního průmyslu přitom byly v rovnováze.

(U tohoto cvičení by se studenti měli nejprve dohodnout, jak rychlou módu pro účely daného předpisu definují.)

Užitečné odkazy:

- Další informace o strategii EU pro textilní výrobky jsou k dispozici na adrese:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en
- Více informací na téma „Jak se móda díky EU stává udržitelnou“ naleznete na adrese:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Více informací o kampani EU „Změňte trend“ najdete na adrese:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

¹viz https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en

²viz https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation_en

4. AKT O UMĚLÉ INTELIGENCI

Umělá inteligence (AI) se stala nedílnou součástí našeho každodenního života – od hlasových asistentů a doporučovacíh algoritmů až po sofistikované nástroje používané například v lékařství nebo dopravě. Díky velmi rychlé analýze obrovského množství dat AI dokáže odhalit nemoc v raném stádiu, optimalizovat dopravní toky, personalizovat učení a dokonce pomoci předvídat poptávku po elektřině. Služby jsou s její pomocí inteligentnější, bezpečnější a účinnější.

Potenciál umělé inteligence je obrovský: lékaři ji mohou využívat k odhalování prvních příznaků rakoviny na lékařských snímcích, zemědělci mohou sledovat zdraví plodin pomocí senzorů umístěných na dronech a výrobci mohou používat prediktivní údržbu, aby se vyhnuli poruchám, které by je mohly stát hodně peněz. V globálním měřítku mají inovace založené na umělé inteligenci potenciál podpořit hospodářský růst, snížit emise skleníkových plynů a zlepšit přístup ke vzdělávání a zdravotní péči v regionech, kde jsou takové služby nedostatečné.

Umělá inteligence s sebou však přináší i vážné problémy. Algoritmy vyškolené na neobjektivních souborech dat mohou posílit diskriminaci při náboru zaměstnanců, poskytování půjček nebo vymáhání práva. Automatizované rozhodování může být neprůhledné, takže jeho výsledky mohou být nesrozumitelné a nelze je zpochybnit či napadnout. Obavy budí také hromadné sledování lidí a narušení soukromí nebo například dopad automatizace na pracovní místa a sociální soudržnost. Jelikož se umělá inteligence dotýká tolika aspektů našeho života – etických, právních, ekonomických i sociálních – musíme nalézt vyvážený přístup, který nám umožní využívat její přínosy a zároveň se chránit před jejími riziky. Evropská unie proto v roce 2024 vydala první komplexní právní předpis o umělé inteligenci na světě.

Užitečné odkazy:

- Umělá inteligence ovlivňuje náš život jak pozitivně, tak negativně. Podrobnější informace o hrozbách a přínosech umělé inteligence naleznete na adrese: <https://www.europarl.europa.eu/topics/cs/article/20200918STO87404/umela-inteligence-jake-jsou-vyhody-a-nevyhody>
- Další informace o aktu EU o umělé inteligenci a o tom, co upravuje, naleznete na adrese: <https://www.europarl.europa.eu/topics/cs/article/20230601STO93804/akt-eu-o-umele-inteligenci-prvni-narizeni-o-umele-inteligenci>
- Shrnutí [strategie EU](#) pro vybudování ekosystému excelence a důvěry v umělou inteligenci a současně udržení rovnováhy mezi inovací na jedné straně a bezpečností a základními právy na druhé straně.

