

LERNLEITFADEN

EIN ROLLENSPIEL DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

Bei diesem Rollenspiel schlüpfen die Lernenden in die Rolle von Abgeordneten. Für ein bis zwei Stunden verwandelt sich Ihr Raum in das Europäische Parlament, und Ihre Lernenden diskutieren darüber, wie sie verschiedene aktuelle EU-Themen angehen würden.

Dieses Rollenspiel hilft Ihren Lernenden dabei, ihre demokratischen Fähigkeiten zu entwickeln. Zu diesen Fähigkeiten gehört, sich eine kritische Meinung zu bilden sowie debattieren und Kompromisse eingehen zu können.

Zunächst **arbeiten die Schülerinnen und Schüler in kleineren Gruppen**, sogenannten Parlamentsausschüssen, an einem Gesetzesvorschlag der Europäischen Kommission. Dabei verwenden sie ein Spielbrett mit Themenkarten. Bei der Änderung des Gesetzesvorschlags müssen sie die unterschiedlichen Standpunkte des Rates der Europäischen Union und anderer Interessengruppen berücksichtigen. Es stehen vier Themen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zur Auswahl.

Danach gibt es eine **Plenardebatte**, bei der die Gruppen ihre überarbeiteten Gesetzesvorschläge vorstellen. Dann wird im Plenum abgestimmt.

Abschließend findet eine ausführliche Nachbesprechung und Auswertung des Rollenspiels statt, wobei auf die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen dem Rollenspiel und der Realität hingewiesen wird.

Methodik	Dauer	Materialien
Rollenspiel: Arbeit in den parlamentarischen Ausschüssen	25 Min.	<ul style="list-style-type: none">- <u>Spielbrett</u> für jede Gruppe- <u>Arbeitsblatt</u> für jede Gruppe- <u>Satz von Themenkarten für jede Gruppe</u>. Die Karten müssen einseitig bedruckt und ausgeschnitten werden.- <u>Thematischer Gesetzesvorschlag der Europäischen Kommission</u> für jede Gruppe.
Rollenspiel: Plenardebatte und Abstimmung	10 Min. pro Thema	<ul style="list-style-type: none">- Tafel/Flipchart und Kreide/Marker- Ausgefülltes Arbeitsblatt für jede Gruppe
Nachbesprechung und Auswertung	15 Min. bis 1 Stunde	<ul style="list-style-type: none">- Computer und Projektor- <u>Präsentation</u>

Haftungsausschluss

Weder die Form noch der Inhalt dieses Spiels sind eine vollständige Darstellung der Realität oder stellen tatsächliche Ansichten des Europäischen Parlaments, der Europäischen Kommission, des Rates der Europäischen Union oder der Interessengruppen dar. Diese Simulation hat ein rein pädagogisches Ziel, das die einzige Grundlage für die getroffenen Entscheidungen bildet.

ZIELE UND FÄHIGKEITEN

Einstellung

- Die Lernenden entwickeln eine insgesamt kritische Einstellung: Sie bilden sich eine Meinung zu aktuellen EU-Themen.

Kenntnisse

- Die Lernenden kennen und verstehen das Beschlussfassungsverfahren in der EU (vereinfachte Version).
- Die Lernenden verstehen die Rolle des Europäischen Parlaments in diesem Verfahren.
- Die Lernenden wissen, dass sich das Europäische Parlament mit konkreten Themen beschäftigt, die Auswirkungen auf ihr tägliches Leben haben.
- Die Lernenden wissen mehr über die besprochenen Themen.

Kompetenzen

- Während des gesamten Spiels bauen die Lernenden ihre demokratischen Fähigkeiten aus: Sie lernen, die Meinung anderer zu berücksichtigen, sich eine eigene Meinung zu bilden, sich zu beraten und Kompromisse einzugehen.
- Die Lernenden lernen, wie man einen Vorschlag vorstellt und vor einer Gruppe spricht.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. ROLLENSPIEL: ARBEIT IN DEN PARLAMMENTARISCHEN AUSSCHÜSSEN

Vorbereitung

Die Teilnehmenden werden in Vierer- oder Fünfergruppen eingeteilt. Jeder Gruppe wird ein Thema zugewiesen. Jede Gruppe sitzt an einem Tisch und hat alle Materialien zur Hand. Im Idealfall wurden die Tische bereits von der Lehrkraft bzw. dem Ausbildenden vorbereitet.

Jede Gruppe hat einen thematischen Gesetzesvorschlag der Europäischen Kommission erhalten. Auf ihrem Tisch befinden sich auch ein Arbeitsblatt (identisch für alle Themen), ein Spielbrett (identisch für alle Themen) und die Karten, die zum Thema gehören. Die Themenkarten werden mit der leeren Seite nach oben und mit den aufgeklappten Ecken, auf denen die Zahlen oder Symbole zu sehen sind, auf das Spielbrett gelegt.

The image shows a 3x3 grid of paper squares. The center square (row 2, column 2) features a large, light gray road intersection graphic with a roundabout in the middle. The other squares are decorated with green triangles in their corners, each containing a white icon or number. The numbers 1, 2, 3, and 4 are placed in the top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right squares, respectively. The icons include a person, a group of people, a tree, a road sign, a person with a backpack, a person with a backpack, a person with a backpack, and a person with a backpack.

Die Lehrkraft/der Auszubildende erklärt den Lernenden kurz, dass sie von nun an alle Mitglieder des Europäischen Parlaments sind und als solche eigene Vorschriften erlassen können. Die Lehrkraft/der Auszubildende erklärt auch, dass sie ihr Gesetz dem Rest der Gruppe vorstellen müssen und dass die gesamte Gruppe darüber abstimmen wird. Die Lehrkraft/der Auszubildende wählt die Themen aus, an denen die Lernenden arbeiten werden.

Jede Gruppe arbeitet selbständig und richtet sich dabei nach den Anweisungen und Zeitvorgaben auf dem Arbeitsblatt und den Karten: Die Gruppe beginnt mit Karte Nr. 1. Jemand aus der Gruppe dreht die Karte um und liest laut vor, was darauf steht. Die Gruppe führt dann die Anweisungen auf der Karte aus. Anschließend macht sie das Gleiche mit Karte 2, dann mit den Karten 3 und 4. Die Gruppenmitglieder machen sich Notizen auf dem Arbeitsblatt.

3 / EUROPE@SCHOOL - EIN ROLLENSPIEL DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

Inhalt

Alle Gesetzesvorschläge und Themenkarten finden Sie in dem Dokument mit dem Spielmaterial zu dieser Aktivität. Es gibt vier Themen für dieses Rollenspiel. Die Gesetzesvorschläge der Europäischen Kommission, die Änderungen, die der Rat der Europäischen Union fordert, und die Informationen der Interessengruppen sind so gewählt, dass sie die Lernenden dazu anregen, möglichst lebhaft zu diskutieren. Sie sind fiktiv und dienen ausschließlich einem pädagogischen Ziel. Es ist wichtig, dass die Lehrkraft/der Auszubildende nach dem Spiel den Bogen zur Realität spannt.

Die vier Themen sind nach Schwierigkeitsgrad – von einfach bis komplex – geordnet:

1. Eine EU-Armee?
2. Demokratie in Europa
3. Nachhaltige Mode
4. Das KI-Gesetz

Haftungsausschluss

Bitte weisen Sie die Klasse darauf hin, dass die Europäische Kommission in Wirklichkeit nicht befugt ist, bestimmte Gesetze, die in dieser Simulation verwendet werden, vorzuschlagen. Sie darf z. B. nicht die Einführung einer europäischen Armee oder Änderungen an den Vorschriften für die Europawahl vorschlagen, zumindest nicht mittels gewöhnlicher EU-Rechtsakte. Dafür wäre eine Änderung der Verträge der EU nach [Artikel 48 des Vertrags über die Europäische Union \(EUV\)](#) nötig. An dem entsprechenden Verfahren müssten die Regierungen der Mitgliedstaaten beteiligt sein, und der Europäische Rat müsste der Änderung einstimmig zustimmen.

Einige Vorschläge im Rollenspiel sind angelehnt an die Empfehlungen des Europäischen Parlaments zu einer Änderung der Verträge, die in den Institutionen laufend diskutiert werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter [Europäisches Parlament, Pressemitteilung, 22. November 2023](#).

Tipps

- Gehen Sie von Gruppe zu Gruppe und helfen Sie bei Bedarf.
- Am besten arbeiten die Gruppen an unterschiedlichen Themen, damit jede Gruppe ein anderes Gesetz im Plenum vorstellen kann. Es können aber auch z. B. zwei oder alle Gruppen am selben Thema arbeiten.

2. ROLLENSPIEL: PLENARDEBATTE UND ABSTIMMUNG

Vorbereitung

Die Lernenden sitzen weiter in ihrem eigenen thematischen Ausschuss. Vorne steht eine Tafel oder ein Flipchart mit folgender Tabelle:

Thema	Stimmen dafür	Stimmen dagegen	Enthaltungen
z. B. „nachhaltige Mode“			
z.B. „das KI-Gesetz“			

Schreiben Sie die Themen, die zur Debatte stehen in die erste Spalte.

Ablauf

Jede Themengruppe erhält bis zu fünf Minuten, um ihren Vorschlag vorzustellen. Die Gruppe verwendet dazu das ausgefüllte Arbeitsblatt. Danach können die anderen kurz Fragen stellen. Sofort danach lässt die Lehrkraft/der Auszubildende abstimmen. Alle stimmen ab, indem sie die Hand heben. Die Lernenden in dem Fachausschuss, der den Vorschlag vorstellt, dürfen auch abstimmen. Anschließend erklärt die Lehrkraft/der Auszubildende:

- „Wer diesem Vorschlag zustimmt, hebt die Hand.“ Dann tragen Sie die Anzahl der Stimmen in die Spalte „Stimmen dafür“ zu dem jeweiligen Thema ein.
- „Wer diesen Vorschlag ablehnt, hebt die Hand.“ Dann tragen Sie die Anzahl der Stimmen in die Spalte „Stimmen dagegen“ zu dem jeweiligen Thema ein.
- „Wer sich der Stimme enthält, hebt die Hand.“ Tragen Sie die Anzahl der Stimmen in die Spalte „Enthaltungen“ ein.

Schauen Sie bei der Auswertung der Ergebnisse, ob die Mehrheit für oder gegen das Gesetz gestimmt hat.

Stimmenmehrheit liegt vor, wenn die Hälfte + einer der Lernenden für oder gegen einen Vorschlag stimmen. Die Enthaltungen werden nicht berücksichtigt. Bei Stimmengleichheit können Sie vorgeschlagen, die Abstimmung auszusetzen. Damit bleibt der Vorschlag unentschieden.

Tipps

- Wie lange das Spiel dauert, hängt von der Anzahl der thematischen Gruppen ab.
- Je kleiner die Gruppen sind, desto mehr müssen sich die einzelnen Lernenden einbringen. Beachten Sie sowohl die Zeitplanung als auch die persönliche Beteiligung der Lernenden, wenn Sie die Anzahl der Gruppen, in die die Klasse aufgeteilt werden soll, festlegen.

3. NACHBESPRECHUNG UND AUSWERTUNG

Vorbereitung

Besprechen Sie die Gemeinsamkeiten und die Unterschiede zwischen dem Spiel und der Realität mithilfe der Präsentation für diese Aktivität. Dabei können alle in den kleineren Gruppen sitzen bleiben oder die Plätze wechseln.

Ablauf

Fragen Sie Ihre Lernenden zunächst nach ihren **Erfahrungen**: „Wie war es, sich in die Rolle eines Mitglieds des Europäischen Parlaments zu versetzen?“ Vielleicht antworten sie Ihnen, dass es schwer für sie war, Entscheidungen zu treffen, weil so viele Interessen beachtet werden mussten, oder dass sie es gut fanden, Entscheidungen treffen zu können. Fragen Sie, wem es ähnlich oder anders ging, z. B.: „Wer sieht das genauso? Wer sieht das anders?“

Gehen Sie nach dieser Einführung zur **Auswertung** des Spiels über. Erklären Sie, dass sich das Rollenspiel von der Realität unterscheidet – sowohl formal als auch inhaltlich. Natürlich gibt es auch viele Ähnlichkeiten. Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden in der Präsentation anhand einer Tabelle dargestellt (siehe Bild).

AUSWERTUNG DES ROLLENSPIELS		
	ÄHNLICHKEITEN	UNTERSCHIEDE
FORM		
INHALT	 <div data-bbox="587 1424 785 1523"> <p>Die Themen sind sowohl gleichartig als auch unterschiedlich</p> </div>	

Die erste Frage an die Lernenden lautet: „Was war eurer Meinung nach vom Format oder Inhalt her **ähnlich**?“ Dann erklärt die Lehrkraft/der Ausbildende die Ähnlichkeiten anhand der Präsentation, und geht dabei auf die Rückmeldungen der Lernenden ein.

Die zweite Frage lautet: „Was ist eurer Meinung nach in der Realität **anders**?“ Die Lehrkraft/der Ausbildende bespricht anhand der Präsentation die wichtigsten Unterschiede und geht dabei erneut auf die Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler ein.

Als Drittes stellt die Lehrkraft/der Ausbildende den Bezug zwischen den im Unterricht besprochenen Themen und der Realität her. Das ist sehr wichtig, damit die Lernenden am Ende der Simulation ein realistisches Bild des Parlaments haben.

Inhalt

1. ÄHNLICHKEITEN MIT DER REALITÄT UND UNTERSCHIEDE ZUR REALITÄT

Sozialstaat mit kostenloser Bildung, günstiger medizinischer Versorgung, Arbeitslosengeld usw., für die andere bezahlen

	Ähnlichkeiten	Unterschiede
Form	<p>Fachausschüsse im Europäischen Parlament: Das Europäische Parlament beschäftigt sich mit vielen verschiedenen Themen. Deshalb spezialisieren sich die Abgeordneten nur auf ein oder zwei davon. Das Europäische Parlament hat etwa 20 ständige Ausschüsse und einige nichtständige Sonderausschüsse. In diesen Ausschüssen arbeiten sich die Abgeordneten zunächst in das Thema ein und besprechen es, bevor sie es dem Plenum vorlegen, das dann endgültig darüber abstimmt.</p> <p>Interessengruppen: Die Abgeordneten werden häufig von Interessengruppen angesprochen.</p> <p>Abstimmung durch Handzeichen: Die Abstimmung über Vorschläge wird im Europäischen Parlament oft per Handzeichen durchgeführt, da das im Allgemeinen schneller ist. Manchmal stimmen die Abgeordneten elektronisch ab (= Einzelabstimmung), zum Beispiel wenn das Parlament bei einem Thema sehr gespalten und das Ergebnis einer Abstimmung nicht sofort ersichtlich ist. Eine Fraktion kann auch (im Voraus) um eine elektronische Abstimmung bitten, und die Schlussabstimmung zu einem Bericht erfolgt ebenfalls meist elektronisch. So können die Bürgerinnen und Bürger verfolgen, welche Abgeordneten dafür oder dagegen gestimmt oder sich enthalten haben.</p> <p>Stimmenmehrheit: Auch im Europäischen Parlament gilt die Regel, dass die Hälfte + eine der abgegebenen Stimmen der Mehrheit entspricht.</p>	<p>Mehrere Fraktionen: Bei diesem Spiel gehören die Lernenden keiner Fraktion an. Im echten Europäischen Parlament gibt es acht Fraktionen. Bei der Plenartagung sitzen die Abgeordneten in ihren entsprechenden Fraktionen zusammen, und zwar von links nach rechts. Jede Fraktion wird von einem Vorsitz geleitet.</p> <p>Gemeinsame Gesetzgebungsbefugnis: Dieses Spiel könnte den Eindruck erwecken, dass nur das Europäische Parlament die Gesetzgebungsbefugnis in der EU hat und daher alle Entscheidungen trifft. In Wirklichkeit aber teilt es seine Entscheidungsmacht mit dem Rat der Europäischen Union.</p> <p>Größere Komplexität:</p> <ul style="list-style-type: none"> - An diesem Spiel nahmen nur wenige Personen teil. Das Parlament jedoch besteht aus 720 Abgeordneten, die über alle möglichen Themen debattieren und abstimmen. - Außerdem wurde das Spiel in einer einzigen Sprache gespielt. Im Parlamentsplenum dürfen alle Abgeordneten eine der 24 Amtssprachen sprechen. Alles wird dann in die anderen 23 Amtssprachen der EU verdolmetscht.
Inhalt	<p>Argumente: Die Argumente, die in dem Spiel verwendet wurden, ähneln denen in den Parlamentsdebatten.</p>	<p>Größere Komplexität:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Themen sind oft fachlicher. Zum Beispiel kann es in einem Debattenthema um die Größe der Löcher in Fischfangnetzen gehen. Dafür braucht man z. B. wissenschaftliche Untersuchungen zu den Fischarten, die mit den einzelnen Netzarten gefangen werden können. - Die Gesetzesvorschläge, über die das Parlament abstimmt, sind wesentlich ausführlicher. Es wird über jedes noch so kleine Detail gesprochen, und bei Bedarf wird es geändert.
	<p>Schließlich gibt es einen Punkt, der sowohl zu den Ähnlichkeiten als auch zu den Unterschieden gehört – die Themen an sich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einerseits sind die Themen ähnlich, denn es sind alles Themen, mit denen sich das Parlament zurzeit beschäftigt oder früher beschäftigt hat. - Andererseits unterscheiden sich die Themen, denn die Vorschläge und Standpunkte der Kommission, des Parlaments und des Rates sind im echten Leben anders als im Spiel (siehe Haftungsausschluss am Ende von Teil 1). 	

ROLLENSPIEL DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS – THEMEN

1. EINE EU-ARMEE?

Obwohl es schon 1952 Pläne für eine Europäische Verteidigungsgemeinschaft gab, hat die EU bis heute keine eigene Armee. Jeder EU-Staat beschließt selbständig über die Unterhaltung oder den Einsatz seiner jeweiligen Armee. Seit dem Vertrag von Maastricht haben die EU-Staaten ihre Zusammenarbeit in Verteidigungsfragen immer weiter ausgebaut. Vor dem Hintergrund des russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine erhielt die Debatte über eine EU-Armee neue Impulse.

Seit dem [Vertrag von Lissabon](#) enthalten die EU-Verträge eine Klausel über die gegenseitige Verteidigung. 2022 veröffentlichte die EU den Strategischen Kompass, die erste gemeinsame strategische Bewertung der sicherheits- und verteidigungspolitischen Aufgaben, die die EU zu bewältigen hat.

Die EU hat als Reaktion auf den Angriffskrieg Russlands gegen die Ukraine mehrere Maßnahmen ergriffen, darunter weitreichende Sanktionen und die erstmalige Aktivierung der Europäischen Friedensfazilität, mit der die Ukraine militärisch unterstützt wird. Die Diskussionen über die Rolle der EU im Verteidigungsbereich dauern an.

Nützliche Links:

- Mehr über die Verteidigungszusammenarbeit in der EU erfahren Sie unter: <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20190612STO54310/defence-how-the-eu-is-boosting-its-security>
- Mehr über den Strategischen Kompass erfahren Sie unter: <https://www.consilium.europa.eu/de/policies/strategic-compass/>
- Mehr über die Maßnahmen, die die EU als Reaktion auf den Angriffskrieg Russlands gegen die Ukraine ergriffen hat, erfahren Sie unter: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

2. DEMOKRATIE IN EUROPA

Seit 1979 gibt es alle fünf Jahre Direktwahlen zum Europäischen Parlament – die Europawahlen. Die Bürgerinnen und Bürger wählen die Abgeordneten, die sie auf EU-Ebene vertreten. Nach den gemeinsamen Regeln der EU werden diese Wahlen in geheimer und allgemeiner unmittelbarer Wahl (eine Stimme für jede erwachsene Bürgerin bzw. jeden erwachsenen Bürger) abgehalten, und die Mitglieder des Europäischen Parlaments werden nach dem Verhältniswahlrecht gewählt. Ein sehr wichtiger Punkt ist dabei, dass jede Unionsbürgerin bzw. jeder Unionsbürger in dem Mitgliedstaat, in dem sie bzw. er lebt, wählen oder kandidieren kann.

Bei der Europawahl vom Juni 2024 wählten die Europäerinnen und Europäer ihre 720 Vertreterinnen und Vertreter im Europäischen Parlament. Die Verteilung dieser Sitze auf die EU-Mitgliedstaaten beruht auf dem Grundsatz der degressiven Proportionalität, d. h. die Anzahl der Sitze richtet sich zwar nach der Größe der Bevölkerung der einzelnen EU-Staaten, doch kleinere Staaten haben pro Kopf mehr Abgeordnete als größere. Darüber hinaus können die Bürgerinnen und Bürger nur für Kandidaten stimmen, die in dem Staat (oder Wahlkreis), in dem sie wohnen, oder ihrem Herkunftsstaat antreten. Sie dürfen aber nur in einem Staat wählen.

Das sind die gemeinsamen Regeln. Darüber hinaus hat jeder Staat seine eigenen Wahlregelungen, die sich nach seiner Verfassung richten und sehr unterschiedlich sein können. Die demokratische Legitimität der gewählten Vertreterinnen und Vertreter hängt von der Wahlbeteiligung ab, die seit 2019 deutlich gestiegen ist, weil vor allem mehr junge Leute an der Wahl teilnehmen. Durch die Senkung des Wahlalters lässt sich dementsprechend die Wahlbeteiligung unter jungen Leuten noch erhöhen. Für die Europawahl 2024 senkten vier EU-Staaten (Belgien, Deutschland, Malta und Österreich) das Wahlalter auf 16 Jahre, Griechenland auf 17 Jahre.

Jeder EU-Staat legt fest, ob seine Bevölkerung wählen kann (Wahlrecht) oder wählen muss (Wahlpflicht).

Nützliche Links:

- Weitere Informationen zum Ablauf der Europawahl finden Sie unter: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/de/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures>
- Weitere Informationen zum Wahlalter bei der Europawahl finden Sie unter: [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) (nur auf Englisch verfügbar)
- Mit mehreren Initiativen will man die Bevölkerung stärker in die Europapolitik einbinden und die EU demokratischer machen. Hier einige Beispiele:
 - Europäische Bürgerinitiative (seit 2012): Wenn mindestens eine Million Menschen aus mindestens sieben EU-Staaten eine Initiative unterzeichnen, können sie die Europäische Kommission auffordern, einen Gesetzesvorschlag auszuarbeiten.
 - Es gibt viele weitere partizipative Instrumente, z. B. den EU-Jugenddialog, [öffentliche Konsultationen](#) (mit Fachleuten für bestimmte Bereiche), das [Petitionsrecht](#) oder die [Bürgerforen](#).

3. NACHHALTIGE MODE

Die weltweite Textilproduktion hat sich von 2000 bis 2020 mehr als verdoppelt. Zugleich ist die Nutzungsdauer von Kleidung drastisch zurückgegangen. Textilien erzeugen in der EU jährlich rund 5 Millionen Tonnen Abfall – etwa 12 Kilogramm pro Person –, und Kunstfasern wie Polyester tragen zur Umweltverschmutzung durch Kunststoffe bei.¹

Fast Fashion ist in der EU nicht verboten. Die EU plant aber, mit der neuen Ökodesign-Verordnung Mindestnormen für nachhaltige Textilien einzuführen.² Einige Mitgliedstaaten wie Frankreich ergreifen bereits zusätzliche Maßnahmen, um Ultra-Fast-Fashion mithilfe von Ökopunktesystem und Geldstrafen einzuschränken.

Das Europäische Parlament will die Textilindustrie in der EU bis 2030 nachhaltiger, kreislauforientierter und wettbewerbsfähiger machen. Im Juni 2023 nahm es eine Entschließung zur Unterstützung der EU-Strategie für nachhaltige und kreislauforientierte Textilien an, die darauf abzielt, die Branche umzugestalten. Bis 2030 sollen alle Textilien in der EU langlebig, reparierbar, recyclingfähig, aus Recyclingfasern hergestellt und frei von schädlichen Chemikalien sein sowie nach fairen Sozial- und Umweltnormen hergestellt werden. Fast Fashion wird schrittweise eingestellt, stattdessen werden Wiederverwendungs- und Reparaturdienste gefördert. Die Hersteller sollen für den gesamten Lebenszyklus ihrer Produkte verantwortlich sein, und zwar auch für deren Entsorgung.

Das Europäische Parlament forderte die Europäische Kommission, die EU-Staaten und die internationalen Partner auf, spezifische Ziele festzulegen und konkrete Schritte zu ihrer Umsetzung zu unternehmen, damit die Textilindustrie nachhaltig wird und wettbewerbsfähig bleibt.

(Für diese Simulation sollten sich die Lernenden zunächst darauf einigen, wie man den Begriff Fast Fashion im Gesetz definieren sollte.)

Nützliche Links:

- Unter folgendem Link finden Sie weitere Informationen zur EU-Strategie für Textilien:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en
- Weitere Informationen zum Thema „Wie macht die EU Mode nachhaltig?“ gibt es unter:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Weitere Informationen zur EU-Kampagne „ReSet the Trend“ gibt es unter:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

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

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

4. DAS KI-GESETZ

Künstliche Intelligenz (KI) begegnet uns überall im Alltag, von Sprachassistenten und Empfehlungsalgorithmen bis hin zu hochentwickelten Instrumenten in den Bereichen Medizin und Verkehr. KI kann riesige Datenmengen rasend schnell analysieren und so Krankheiten früher erkennen, den Verkehrsfluss optimieren, Unterricht individuell gestalten und sogar helfen, den Strombedarf vorherzusagen, wodurch Dienste intelligenter, sicherer und effizienter werden.

KI ist äußerst vielversprechend: Ärzte können KI für die Früherkennung von Krebs auf medizinischen Bildern einsetzen, Landwirte können die Pflanzengesundheit mit drohnengestützten Sensoren überwachen, und Hersteller können mithilfe KI-gesteuerter vorausschauender Wartung kostspielige Produktionsausfälle vermeiden. Global betrachtet haben KI-gestützte Innovationen das Potenzial, das Wirtschaftswachstum anzukurbeln, Treibhausgasemissionen zu reduzieren und den Zugang zu Bildung und Gesundheitsversorgung in unterversorgten Regionen zu verbessern.

Aber KI hat auch Schattenseiten. Algorithmen, die mit verzerrten Daten trainiert werden, können bewirken, dass bei der Einstellung, Kreditvergabe oder Strafverfolgung noch stärker diskriminiert wird. Automatisierte Entscheidungsfindung kann so undurchsichtig sein, dass man als Einzelner nicht in der Lage ist, die Ergebnisse zu verstehen oder infrage zu stellen. Sorgen bereiten auch Massenüberwachung, die Aushöhlung der Privatsphäre und die Folgen der Automatisierung für das Arbeitsleben und den sozialen Zusammenhalt. Da KI so viele Aspekte des Lebens berührt – ethische, rechtliche, wirtschaftliche und soziale –, muss man einen ausgewogenen Ansatz finden, um ihre Vorteile zu nutzen und sich vor ihren Gefahren zu schützen. Deshalb hat die Europäische Union 2024 das weltweit erste umfassende KI-Gesetz verabschiedet.

Nützliche Links:

- KI beeinflusst unser Leben sowohl positiv als auch negativ. Mehr über die Chancen und Risiken der KI erfahren Sie hier: <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20200918STO87404/artificial-intelligence-threats-and-opportunities>
- Erfahren Sie mehr über das KI-Gesetz der EU und seine Bestimmungen: <https://www.europarl.europa.eu/topics/de/article/20230601STO93804/ki-gesetz-erste-regulierung-der-kunstlichen-intelligenz>
- Überblick über die [Strategie der EU](#) zur Schaffung eines Ökosystems für Exzellenz und Vertrauen in KI, in dem Innovation in Einklang mit Sicherheit und Grundrechten in Einklang steht.