

MOKYMOSI GAIRĖS

TEISĖKŪROS KELIONĖ. EUROPOS PARLAMENTO VAIDMENŲ ŽAIDIMAS

Žaisdami šį žaidimą mokiniai sužino, ką reiškia būti Europos Parlamento nariu. Nuo vienos iki dviejų valandų jūsų klasė virsta Europos Parlamentu, kur jūsų mokiniai aptaria, kaip jie spręstų dabartines ES problemas.

Šis vaidmenų žaidimas skirtas mokinių demokratijos įgūdžiams lavinti. Šie įgūdžiai apima kritinį mąstymą ir gebėjimą polemizuoti bei ieškoti kompromisų.

Pirma, **mokiniai susiskirstę į mažesnes grupes** (Parlamento komitetus), nagrinėja konkretų Europos Komisijos pasiūlymą dėl teisėkūros akto. Jie žaidžia stalo žaidimą naudodamiesi teminėmis kortelėmis. Keisdami pasiūlymą dėl teisėkūros akto, jie turi atsižvelgti į Europos Sąjungos Tarybos ir kitų suinteresuotųjų šalių nuomones. Siūloma pasirinkti iš keturių įvairaus sudėtingumo klausimų.

Antra, vyksta plenarinio posėdžio debatai, kurių metu grupelės pristato savo priimtus teisės aktus. Tuomet surengiamas balsavimas plenariniame posėdyje.

Galiausiai vaidmenų žaidimas išsamiai aptariamas ir įvertinamas, atskleidžiant vaidmenų žaidime imituojamo ir tikrovėje vykstančio teisėkūros proceso panašumus bei skirtumus.

Metodika	Trukmė	Priemonės
Vaidmenų žaidimas: darbas Parlamento komitetuose	25 min.	- <u>Žaidimo lenta</u> kiekvienai grupei - <u>Užduočių lapas</u> kiekvienai grupei - <u>Teminės kortelės</u> kiekvienai grupei. Korteles reikia atspausdinti iš vienos pusės ir sukarpyti. - <u>Po teminį Europos Komisijos pasiūlymą dėl teisėkūros procedūra priimamo akto</u> kiekvienai grupei.
Vaidmenų žaidimas: plenarinio posėdžio debatai ir balsavimas	Po 10 min. kiekvienai temai	- Klasės lenta / konferencijų bloknotas + kreida / žymiklis - <u>Užpildytas užduočių lapas</u> kiekvienai grupei
Aptarimas ir vertinimas	Nuo 15 min. iki 1 val.	- Kompiuteris + projektorius - <u>Pristatymas</u>

Atsakomybės ribojimas

Šis užsiėmimas nei savo forma, nei turiniu nėra išsami tikrovės imitacija. Jo metu nėra cituojamos tikros Europos Parlamento, Europos Komisijos, Europos Sąjungos Tarybos ar interesų grupių pozicijos. Vienintelis šio imitacinio žaidimo tikslas yra šviesti – tuo pagrindu buvo parinktas šio žaidimo turinys.

TIKSLAI IR ĮGŪDŽIAI

Nusiteikimas

- Bendro kritinio mąstymo ugdymas: mokiniai susidaro nuomonę aktuliais ES klausimais.

Žinios

- Mokiniai susipažįsta su ES sprendimų priėmimo procesu (supaprastinta jo versija) ir jį perpranta.
- Mokiniai sužino apie Europos Parlamento vaidmenį šiame procese.
- Mokiniai sužino, kad Europos Parlamentas nagrinėja konkrečius klausimus, kurie daro poveikį jų kasdieniam gyvenimui.
- Mokiniai įgyja daugiau žinių aptariamais klausimais.

Įgūdžiai

- Užsiėmimo metu mokiniai tobulina demokratijos įgūdžius: išmoksta atsižvelgti į kito nuomonę, susidaryti savo paties nuomonę, tartis su kitais ir ieškoti kompromisų.
- Mokiniai išmoksta pristatyti savo pasiūlymą ir kalbėti viešai.

ETAPAI

1. VAIDMENŲ ŽAIDIMAS: DARBAS PARLAMENTO KOMITETUOSE

Aplinka

Dalyviai suskirstomi į grupes po keturis–penkis mokinius. Kiekvienai grupei paskiriama darbo tema. Grupelės susėda aplink stalus, ant kurių padėtos visos priemonės. Geriausia, kad pedagogas stalus būtų paruošęs iš anksto.

Kiekviena grupelė gauna po teminį Europos Komisijos pasiūlymą dėl teisėkūros akto. Ant stalo taip pat turi būti padėtas užduočių lapas (toks pat visoms temoms), žaidimo lenta (tokia pati visoms temoms) ir su atitinkama tema susijusios kortelės. Užverstos teminės kortelės išdėliojamos ant žaidimo lentos. Vienas kiekvienos kortelės kampas atlenkiamas taip, kad matytųsi jame pavaizduotas skaičius arba simbolis.

Žaidimui parengta tema atrodo taip:



Eiga

Pedagogas mokiniams glaustai paaiškina, kad nuo šios akimirkos jie visi tampa Europos Parlamento nariais ir atlikdami šias pareigas jie turės parengti teisės aktą. Pedagogas taip pat paaiškina, kad jie turės pristatyti savo teisės akto projektą likusiems mokiniams ir kad dėl jo balsuos visa grupė. Temas, kurias nagrinės mokiniai, pedagogas parenka prieš paaiškindamas žaidimo taisykles.

Po to pedagogas trumpai paaiškina, kaip naudotis žaidimo lenta, kurioje vaizduojamas supaprastintas ES sprendimų priėmimo procesas. Europos Komisija parengia pasiūlymą dėl teisės akto. Tuomet šis pasiūlymas perduodamas Europos Parlamentui ir Europos Sąjungos Tarybai – šios dvi institucijos dalinasi teisėkūros įgaliojimais.

Kiekviena mokinių grupelė dirba savarankiškai, laikydamasi užduočių lape ir kortelėse pateiktų instrukcijų bei skirto laiko. Grupelė pradeda nuo 1-os kortelės. Vienas mokinytis apverčia kortelę ir garsiai perskaito tai, kas joje parašyta. Tuomet grupelė atlieka kortelėje pateiktas užduotis. Toliau iš eilės verčiamos 2-a, 3-ia ir 4-a kortelės. Pastabas grupelės nariai užsirašo užduočių lape.

Kortelėse pateikiama užduotis arba papildoma informacija, kuri išdėstoma kaip Europos Sąjungos Tarybos, lobistų grupių arba kitų suinteresuotųjų šalių nuomonė. Palaipsniui mokiniai parengia savo ES teisės aktą. Galutinė mokinių grupelės užduotis – parengti savo teisės aktų projektą pristatymą visiems likusiems mokiniams.

Turinys

Visus pasiūlymus dėl teisėkūros aktų ir temines korteles galima rasti dokumente su šios veiklos žaidimo medžiaga. Žaidžiant vaidmenų žaidimą galima pasirinkti vieną iš keturių temų / klausimų. Europos Komisijos pasiūlymai dėl teisės aktų, pakeitimai, kuriuos prašo įtraukti Europos Sąjungos Taryba, ir suinteresuotųjų šalių pateikta informacija parenkama taip, kad paskatintų mokinius kuo aktyviau įsitraukti į diskusijas.

Visas turinys yra išgalvotas ir naudojamas vieninteliu tikslu – siekiant šviesti. Svarbu, kad po užsiėmimo pedagogas paaiškintų, kaip per užsiėmimą nagrinėtas procesas konkrečia tema vyksta tikrovėje.

Minėtosios keturios temos toliau išvardijamos pagal sudėtingumą, pradedant lengviausia ir baigiant sudėtingiausia tema.

1. ES kariuomenė
2. Europos demokratija
3. Tvari mada
4. Dirbtinio intelekto aktas

Atsakomybės ribojimas

Atkreipkite mokinių dėmesį į tai, kad iš tikrųjų Europos Komisija neturi įgaliojimų siūlyti tam tikrų šiame imitaciniame žaidime pristatomų iniciatyvų, pavyzdžiui, dėl Europos kariuomenės sukūrimo arba Europos Parlamento rinkimų taisyklių keitimo, bent jau ne pagal įprastus ES teisės aktus. Tokiems klausimams spręsti reikėtų pakeisti Sutartį pagal [Europos Sąjungos sutarties \(ES sutarties\) 48 straipsnį](#) – tai procesas, kuriame dalyvauja nacionalinės vyriausybės ir kuriam reikalingas vieningas Europos Vadovų Tarybos pritarimas.

Kai kurie vaidmenų žaidimo pasiūlymai įkvėpti Europos Parlamento rekomendacijų dėl Sutarties reformos, kurios yra nuolatinių institucinių diskusijų dalis.

Daugiau apie aplinkybes žr.: [2023 m. lapkričio 22 d. Europos Parlamento pranešimą spaudai](#)

Keletas patarimų

- Prieikite prie kiekvienos grupės ir padėkite, jeigu kuriai nors iš jų nesiseka.
- Pageidautina, kad grupelės nagrinėtų skirtingas temas. Taip kiekviena grupelė per plenarinį posėdį galės pristatyti skirtingus teisės aktus. Tačiau, pedagogo sprendimu, visos grupelės gali nagrinėti tą pačią temą arba viena tema gali būti paskirta dviem grupelėms ir pan.

2. VAIDMENŲ ŽAIDIMAS: PLENARINIO POSĖDŽIO DEBATAI IR BALSAVIMAS

Aplinka

Mokiniai lieka sėdėti savo teminio komiteto grupelėje. Priešais mokinius lentoje arba konferencijų bloknote nubraižoma tokia lentelė:

Tema	Balsavo už	Balsavo prieš	Susilaikė
pvz., „tvari mada“			
pvz., „Dirbtinio intelekto aktas“			

Pirmame stulpelyje įrašykite aptariamas temas.

Eiga

Kiekvienai teminei grupei suteikiamos daugiausia 5 minutės pasiūlymui pristatyti. Šiuo tikslu grupelė naudoja užpildytą užduočių lapą. Po pristatymo skiriama laiko kitų mokinių klausimams. Tuomet pedagogas iš karto pereina prie balsavimo. Visi balsuoja rankos **pakėlimu**. Balsuoti gali ir mokiniai iš pasiūlymą pristačiusios teminio komiteto grupelės. Pedagogas sako:

- „Tie, kurie pritaria šiam pasiūlymui, pakelkite ranką.“ Balsų skaičius įrašomas į nagrinėjamos temos stulpelį „Balsavo už“.
- „Pakelkite ranką tie, kas nepitaria šiam pasiūlymui.“ Balsų skaičius įrašomas į nagrinėjamos temos stulpelį „Balsai prieš“.
- „Prašau pakelti ranką tuos, kurie susilaiko.“ Balsų skaičius įrašomas į nagrinėjamos temos stulpelį „Susilaikė“.

Po balsavimo įvertinkite, ar dauguma balsavo už tai, kad teisės aktas būtų priimtas, ar už tai, kad jis būtų atmestas.

Dauguma reiškia, kad „už“ arba „prieš“ pasiūlymą balsavo daugiau kaip pusė mokinių. Susilaikiusių balsai neįskaičiuojami. Jei balsai pasiskirstė po lygiai, pasiūlykite sustabdyti balsavimą. Tai reiškia, kad sprendimas dėl pasiūlymo lieka nepriimtas.

Šis procesas pakartojamas kiekvieno teisės akto atveju.

Keletas patarimų

- Užsiėmimo trukmę lemia teminių grupelių skaičius.
- Kuo mažesnės grupelės, tuo aktyviau dalyvauja kiekvienas mokinytis. Priimdami sprendimą dėl grupelių skaičiaus, taip pat atsižvelkite į laiką ir asmeninį mokinių aktyvumą.

3. APTARIMAS IR VERTINIMAS

Aplinka

Aptarkite užduoties ir teisėkūros proceso tikrovėje panašumus bei skirtumus naudodamiesi šiais veiklais parengtu pristatymu. Šioje žaidimo dalyje mokiniai gali likti savo grupelėje arba pakeisti vietą.

Eiga

Pirmiausia paklauskite savo mokinių apie jų **įspūdžius**: „Kaip jautėtės būdami Europos Parlamento nariais?“ Tarp atsakymų gali būti tai, kad nelengva priimti sprendimus, kai tenka atsižvelgti į tiek daug interesų, arba kad mokiniams patiko galimybė pasinaudoti jiems suteiktais įgaliojimais priimti sprendimus. Paklauskite mokinių, kas galvoja panašiai ar priešingai: pvz., „Kas jautė tą patį? Kas galvojo kitaip?“

Tada pereikite prie užduoties **vertinimo**. Paaiškinkite, kad vaidmenų žaidime imituotas teisėkūros procesas, nors ir panašus, gerokai skiriasi nuo tikrovėje vykstančio teisėkūros proceso tiek forma, tiek turiniu. Šių skirtumų ir panašumų sąrašas pateikiamas pristatyme (žr. paveikslėlį).

ŽAIDIMO APTARIMAS		
	PANAŠUMAI	SKIRTUMAI
FORMA		
TURINYS		Klausimai yra ir panašūs, ir skirtingi 

Pirmas klausimas mokiniams: „Kuo užduotyje nagrinėtas procesas savo forma ar turiniu **panašus** į teisėkūros procesą tikrovėje?“ Pedagogas parodo ir paaiškina panašumus naudodamasis pristatymu, į diskusiją įsitraukiant ir mokiniams.

Antras klausimas: „Kas, jūsų nuomone, tikrovėje vyksta **kitaip**?“ Tuomet pedagogas aptaria svarbiausius skirtumus, vėlgi naudodamasis pristatymu ir į diskusiją įsitraukiant mokiniams.

Trečia, pedagogas aptaria, kaip klasėje aptartos **temos veikia realybėje**. Tai labai svarbu tam, kad mokiniai baigtų užsiėmimą turėdami teisingą supratimą apie tai, kas vyksta tikrovėje.

1. PANAŠUMAI IR SKIRTUMAI LYGINANT SU TIKROVE

	Panašumai	Skirtumai
Forma	Europos Parlamento teminiai komitetai: Europos Parlamente svarstomi patys įvairiausi klausimai. Todėl Parlamento nariai specializuojasi tik vienoje ar dviejose srityse. Europos Parlamente veikia apie 20 nuolatinųjų ir keletas laikinų teminių komitetų. Šiuose komitetuose Parlamento nariai pirmiausia susipažįsta su tema ir ją aptaria prieš pristatydami ją kitiems Europos Parlamento nariams plenariniame posėdyje, kuriame vyksta galutinis balsavimas. Interesų grupės: Neretai Parlamento nariai bendrauja su interesų grupių atstovais. Balsavimas rankos pakėlimu: Europos Parlamente dėl pasiūlymų neretai balsuojama rankos pakėlimu, nes, tiesa sakant, taip greičiau. Kartais Parlamento nariai balsuoja elektroniniu būdu (= vardinis balsavimas), pavyzdžiui, kai Parlamento nuomonė tam tikru klausimu smarkiai išsiskiria, o balsavimo rezultatas iš pirmo žvilgsnio nėra aiškus. Frakcija taip pat gali (iš anksto) paprašyti, kad balsavimas vyktų elektroniniu būdu. Galutinis balsavimas dėl pranešimo taip pat dažniausiai vyksta elektroniniu būdu, kad piliečiai galėtų stebėti, kurie Parlamento nariai balsavo „už“, „prieš“ ar susilaikė. Balsavimas dauguma: Europos Parlamente taikoma daugumos taisyklė reiškia pusę balsavusiųjų + 1.	Kelios frakcijos: Užsiėmimo metu mokiniai nepriklausė politinei partijai. Tikrovėje Europos Parlamente yra aštuonios frakcijos. Per plenarinę sesiją Parlamento nariai sėdi kartu su savo frakcijos nariais. Parlamento nariai pasiskirsto į frakcijas nuo kairės iki dešinės. Kiekvienai frakcijai vadovauja pirmininkas. Teisėkūros įgaliojimų pasidalijimas: Žaidimo metu gali pasirodyti, kad ES teisėkūros įgaliojimais naudojasi tik Europos Parlamentas, taigi tik jis priima visus sprendimus. Tačiau tikrovėje Parlamentas šiais įgaliojimais dalijasi su Europos Sąjungos Taryba. Sudėtingesnė struktūra: – Užsiėmimo dalyvavo gana nedaug mokinių. Europos Parlamente diskusijų ir balsavimų dalyvių skaičius gali siekti 720. – Užsiėmimas vyko viena kalba. Europos Parlamente kiekvienas gali kalbėti bet kuria iš 24-ųjų oficialiųjų kalbų. Tuomet viskas verčiama į kitas 23-is oficialiąsias ES kalbas.
Turinys	Argumentai: Užsiėmimo metu pateikti argumentai panašūs į tuos, kurie pateikiami per Europos Parlamento diskusijas.	Sudėtingesnė struktūra: – Temos neretai būna labiau techninio pobūdžio. Pavyzdžiui, gali būti svarstomas žvejybos tinklų akių dydis. Tam būtina atlikti mokslinius tyrimus, kuriais nustatoma, kokių rūšių žuvis gali būti gaudomos su atitinkamos rūšies tinklu, ir pan. – Pasiūlymai dėl teisėkūros procedūra priimamų aktų, dėl kurių balsuoja Parlamentas, yra gerokai išsamesni. Aptariama ir prireikus koreguojama kiekviena detalė.
	Galiausiai yra vienas dalykas, kuris pasižymi ir panašumais, ir skirtumais – tai pačios temos. – Galima sakyti, kad temos yra panašios, nes jas visas šiuo metu nagrinėja arba anksčiau yra nagrinėjęs Europos Parlamentas; – Tačiau tuo pačiu jos skiriasi, nes tikrovėje Europos Komisijos, Europos Parlamento ir ES Tarybos pasiūlymai bei pozicijos suformuluojamos kiek kitaip. (žr. atsakomybės ribojimo pareiškimą prieš 2 skyrių)	

EUROPOS PARLAMENTO VAIDMENŲ ŽAIDIMAS. TEMOS

1. ES KARIUOMENĖ?

Nepaisant 1952 m. planų sukurti Europos gynybos bendriją, Europos Sąjunga kariuomenės neturi. Dėl to, ar turėti ir dislokuoti kariuomenę, savarankiškai sprendžia kiekviena ES šalis. Įsigaliojus Maastrichto sutarčiai, ES šalys nuolat plečia savo bendradarbiavimą gynybos srityje. Vykstant Rusijos agresijos karui prieš Ukrainą, diskusijos dėl ES kariuomenės įgavo naują pagreitį.

Įsigaliojus [Lisabonos sutarčiai](#), į ES sutartis įtraukta tarpusavio gynybos nuostata. 2022 m. ES paskelbė Strateginį kelrodį – pirmąjį bendrą strateginį ES saugumo ir gynybos iššūkių vertinimą.

Reaguodama į Rusijos agresijos karą prieš Ukrainą, ES priėmė keletą priemonių, įskaitant plataus užmojo sankcijas ir pirmą kartą aktyvuotą Europos taikos priemonę, pagal kurią Ukrainai teikiama karinė parama. Šiuo metu vyksta diskusijos dėl ES vaidmens gynybos srityje.

Naudingos nuorodos:

- Daugiau informacijos apie bendradarbiavimą gynybos srityje ES galima rasti čia: europarl.europa.eu/topics/lt/article/20190612STO54310/gynyba-es-kuria-europos-kariuomene
- Daugiau informacijos apie Strateginį kelrodį galima rasti čia: <https://www.consilium.europa.eu/lt/policies/strategic-compass/>
- Daugiau informacijos apie priemones, kurių ES ėmėsi reaguodama į Rusijos agresijos karą prieš Ukrainą, galima rasti čia: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

2. EUROPOS DEMOKRATIJA

Nuo 1979 m. ES piliečiai kas penkerius metus tiesiogiai renka Europos Parlamentą. Piliečiai balsuoja rinkdami jiems atstovausiančius EP narius. Pagal bendras ES taisykles šie rinkimai turi vykti slaptu balsavimu, remiantis tiesiogine visuotine rinkimų teise (kiekvienas suaugęs pilietis turi vieną balsą) ir proporcinio atstovavimo principu. Labai svarbu tai, kad kiekvienas Europos pilietis gali balsuoti arba būti renkamas toje valstybėje narėje, kurioje gyvena.

2024 m. birželio mėn. vykusiuose Europos Parlamento rinkimuose europiečiai balsavo už savo atstovus, kurie užimtų 720 vietų Parlamente. Šių vietų paskirstymas ES valstybėms narėms grindžiamas mažėjančios proporcijos principu: nors vietų skaičius susijęs su kiekvienos šalies gyventojų skaičiumi, mažesnė šalyse tam tikram gyventojų skaičiui tenka daugiau EP narių nei didesnė šalyse. Piliečiai gali balsuoti už asmenis, kandidatuojančius į gyvenamosios vietos ES šalyje (arba regiono rinkimų apygardoje) arba į gimtojoje šalyje, tačiau balsuoti galima tik vieną kartą.

Vis dėlto, be šių bendrų taisyklių, kiekviena šalis taiko savo konstitucija grindžiamą rinkimų tvarką, kuri kiekvienoje šalyje gali labai skirtis. Išrinktų atstovų demokratinis legitimumas priklauso nuo rinkėjų aktyvumo, kuris nuo 2019 m. gerokai padidėjo, daugiausia dėl jaunimo dalyvavimo. Vienas iš būdų padidinti jaunimo aktyvumą yra sumažinti rinkėjų amžiaus cenzą. Per 2024 m. Europos Parlamento rinkimus keturios ES šalys (Austrija, Belgija, Vokietija, Malta) taikė 16 metų rinkėjų amžiaus cenzą, o Graikija – 17 metų.

Tai, ar balsavimas yra teisė, ar prievolė, nustato valstybės narės.

Naudingos nuorodos:

- Daugiau informacijos apie Europos Parlamento rinkimų sistemą rasite čia: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/lt/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures>
- Daugiau informacijos apie rinkimuose į Europos Parlamentą taikomą amžiaus cenzą rasite čia: [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) (tik anglų kalba)
- Siekiant, kad piliečiai aktyviau dalyvautų Europos politikoje, o ES taptų demokratiškesnė, parengta nemažai priemonių:
 - Nuo 2012 m. pradėta įgyvendinti Europos piliečių iniciatyva. Jei mažiausiai milijonas europiečių bent iš septynių ES šalių pasirašo iniciatyvą, jie gali kreiptis į Europos Komisiją su prašymu parengti pasiūlymą dėl teisėkūros akto.
 - Daugybė kitų dalyvaujamojo pobūdžio priemonių, pavyzdžiui, ES jaunimo dialogas, [viešos konsultacijos](#) (su konkrečių sričių ekspertais), [teisė pateikti petiją](#) ir [piliečių forumai](#).

3. TVARI MADA

2000–2020 m. pasaulinė tekstilės gamyba padidėjo daugiau nei dvigubai. Tuo pat metu drastiškai sutrumpėjo drabužių naudojimo trukmė. Dėl tekstilės gaminių ES kasmet susidaro apie 5 mln. tonų atliekų, t. y. apie 12 kilogramų vienam asmeniui. Negana to, sintetiniai pluoštai, pvz., poliesteris, prisideda prie taršos plastikui.¹

Šiuo metu greitoji moda ES nėra uždrausta. Naujuoju Ekologinio projektavimo reglamentu² ES planuoja nustatyti minimaliuosius tekstilės gaminių tvarumo standartus. Kai kurios valstybės narės, pvz., Prancūzija, jau imasi papildomų priemonių, kad apribotų itin greitą madą, taikydama ekologinių balų sistemas ir sankcijas.

Europos Parlamentas yra įsipareigojęs iki 2030 m. užtikrinti, kad ES tekstilės pramonė taptų tvaresnė, žiediškesnė ir konkurencingesnė. 2023 m. birželio mėn. jis priėmė rezoliuciją, kurioje remiama ES tvarios ir žiedinės tekstilės ekonomikos strategija, kuria siekiama pertvarkyti šį sektorių. Iki 2030 m. visi tekstilės gaminiai ES turėtų būti patvarūs, pataisomi, tinkami perdirbti, pagaminti iš perdirbtų pluoštų, be kenksmingų cheminių medžiagų ir pagaminti laikantis sąžiningų socialinių bei aplinkosaugos standartų. Greitosios mados bus palaipsniui atsisakyta, bus skatinamos pakartotinio naudojimo ir taisymo paslaugos. Gamintojai bus laikomi atsakingais už visą savo produktų gyvavimo ciklą, įskaitant atliekų tvarkymą.

Europos Parlamentas paragino Europos Komisiją, ES šalis ir tarptautinius partnerius nustatyti konkrečius tikslus ir imtis konkrečių veiksmų jiems įgyvendinti, derinant tvarumą ir tekstilės pramonės konkurencingumą.

(Žaisdami šį imitacinį žaidimą, mokiniai pirmiausia turėtų susitarti, kaip teisėje turėtų būti apibrėžta greita moda.)

Naudingos nuorodos:

- Daugiau informacijos apie tekstilės gaminių strategiją galima rasti čia:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en
- Daugiau informacijos apie tai, kaip ES užtikrina mados tvarumą, galima rasti čia:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Daugiau informacijos apie ES kampaniją „ReSet theTrend“ galima rasti čia:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

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

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

4. DIRBTINIO INTELEKTO AKTAS

Dirbtinis intelektas (DI) – nuo balso asistentų ir rekomendacijų algoritmų iki medicinoje ir transporte naudojamų sudėtingų priemonių – yra neatsiejama mūsų kasdienio gyvenimo dalis. Analizuodamas milžiniškus didelės spartos duomenų kiekius, DI gali anksti nustatyti ligas, optimizuoti eismo srautus, individualizuoti mokymąsi ir net padėti prognozuoti elektros energijos paklausą, todėl paslaugos tampa pažangesnės, saugesnės ir veiksmingesnės.

DI perspektyvos – beribės: gydytojai gali naudoti DI ankstyviems vėžio požymiams medicininuose vaizduose nustatyti, ūkininkai gali stebėti pasėlių būklę naudodami bepiločių orlaivių jutiklius, o gamintojai gali taikyti prognozuojamąją priežiūrą, kad išvengtų brangiai kainuojančių gedimų. Pasauliniu mastu DI grindžiamos inovacijos gali paskatinti ekonomikos augimą, sumažinti išmetamų šiltnamio efektą sukeliančių dujų kiekį ir pagerinti švietimo bei sveikatos priežiūros prieinamumą regionuose.

Tačiau DI taip pat kelia rimtų iššūkių. Algoritmai, parengti remiantis šališkais duomenimis, gali sustiprinti diskriminaciją įdarbinimo, paskolų suteikimo ar teisėsaugos srityse. Automatizuotas sprendimų priėmimas gali būti neskaidrus, todėl žmonės gali nesugebėti suprasti ar užginčyti rezultatų. Susirūpinimą kelia masinis sekimas, asmens privatumo mažėjimas bei automatizavimo poveikis darbo vietoms ir socialinei sanglaudai. Kadangi dirbtinis intelektas susijęs su daugybe gyvenimo aspektų – etiniais, teisiniais, ekonominiais ir socialiniais – labai svarbu rasti suderintą požiūrį siekiant panaudoti jo privalumus, o kartu apsaugoti nuo jo keliamos rizikos. Todėl 2024 m. Europos Sąjunga priėmė pirmąjį pasaulyje išsamų DI teisės aktą.

Naudingos nuorodos:

- DI daro teigiamą ir neigiamą poveikį gyvenimui. Daugiau informacijos apie DI grėsmes ir galimybes: <https://www.europarl.europa.eu/topics/lt/article/20200918STO87404/dirbtinis-intelektas-gresmes-ir-galimybes>
- Daugiau informacijos apie ES DI aktą ir tai, ką jis reglamentuoja, rasite čia: <https://www.europarl.europa.eu/topics/lt/article/20230601STO93804/es-dirbtinio-intelektos-aktas-kaip-jis-jus-apsaugos>
- [ES strategijos](#), kuria siekiama sukurti kompetencijos ir pasitikėjimo DI ekosistemą, užtikrinant inovacijų ir saugumo bei pagrindinių teisių pusiausvyrą, apžvalga.