

METODISKIE NORĀDĪJUMI IESKATS LIKUMDOŠANAS PROCESĀ – LOMU SPĒLE PAR EIROPAS PARLAMENTU

Šajā spēlē audzēkņi iejutīsies Eiropas Parlamenta deputātu lomā. Telpa, kurā atrodaties, pārtaps par Eiropas Parlamentu, un audzēkņi vienu līdz divas stundas apspriedīs, kā viņi risinātu aktuālos ES jautājumus.

Šajā lomu spēlē audzēkņi pilnveidos savas demokrātijas prasmes, tostarp prasmi veidot kritisku viedokli, debatēšanas prasmes un spēju panākt kompromisu.

Vispirms **audzēkņi darbojas nelielās grupās** — Parlamenta komitejās — kurās viņi izskata Eiropas Komisijas iesniegtu tiesību akta priekšlikumu. Viņi izmanto spēles laukumu ar tematiskajām kartītēm. Izdarot grozījumus tiesību akta priekšlikumā, grupām ir jāņem vērā Eiropas Savienības Padomes un citu ieinteresēto personu atšķirīgie viedokļi. Izvēlei doti četri atšķirīgas grūtības pakāpes temati.

Nākamais posms ir **plenārsēdes debates**, kuru gaitā nelielās grupas iepazīstina pārējos dalībniekus ar saviem tiesību aktu labojumiem. Debatēm seko balsojums plenārsēdē.

Noslēgumā lomu spēle tiek sīki pārrunāta un izvērtēta, analizējot līdzīgo un atšķirīgo starp lomu spēli un reālo darbu Parlamentā.

Metodika	Ilgums	Materiāli
Lomu spēle: darbs Parlamenta komitejās	25 minūtes	<ul style="list-style-type: none">- <u>Spēles laukums</u> katrai grupai- <u>Darba lapa</u> katrai grupai- <u>Tematisko kartīšu komplekts</u> katrai grupai. Kartītes iepriekš jāizdrukā uz lapas vienas puses un jāsaģiež.- <u>Tematiskais Eiropas Komisijas tiesību akta priekšlikums</u> katrai grupai
Lomu spēle: plenārsēdes debates un balsošana	10 minūtes katram tematam	<ul style="list-style-type: none">- Tāfele / pārlietamā papīra tāfele un krīts/flomāsters- <u>Aizpildīta darba lapa</u> katrai grupai
Pārrunas un izvērtējums	15 minūtes līdz 1 stunda	<ul style="list-style-type: none">- Dators un projektors- <u>Prezentācija</u>

Atruna

Šis uzdevums nedz formas, nedz satura ziņā nav pilnīgs īstenības atspoguļojums un nav uzskatāms par Eiropas Parlamenta, Eiropas Komisijas un Eiropas Savienības Padomes vai interešu grupu faktisko viedokli. Šī simulācijas uzdevuma mērķis ir tikai izglītojošs, un tas ir vienīgais piedāvāto variantu izvēles pamatojums.

MĒRĶI UN IEMAŅAS

Attieksme

- Audzēkņi veido vispārēju kritisku attieksmi: viņi formulē viedokli par aktuāliem ES jautājumiem.

Zināšanas

- Audzēkņi pārzina un izprot ES lēmumu pieņemšanas procesu (vienkāršotā formā).
- Audzēkņi izprot Eiropas Parlamenta lomu šajā procesā.
- Audzēkņi zina, ka Eiropas Parlaments risina konkrētus jautājumus, kas ietekmē viņu ikdienas dzīvi.
- Audzēkņiem ir plašākas zināšanas par apspriestajiem tematiem.

Iemaņas

- Uzdevuma izpildes gaitā audzēkņi apgūst demokrātijas iemaņas — viņi mācās rēķināties ar citu dalībnieku viedokli un formulēt savu nostāju, konsultēties ar citiem un vienoties par kompromisu.
- Audzēkņi mācās izklāstīt savus priekšlikumus un uzstāties grupas priekšā.

SOLI PA SOLIM

1. LOMU SPĒLE: DARBS PARLAMENTA KOMITEJĀS

Sagatavošanās

Dalībnieki ir iedalīti grupās pa četri vai pieci. Katrai grupai tiek iedalīts temats, pie kura jāstrādā. Katra grupa apsēžas pie galda, uz kura atrodas visi materiāli. Ideālā variantā pedagogs galdus jau ir sagatavojis pirms audzēkņu ierašanās.

Katra grupa saņem tematisku Eiropas Komisijas tiesību akta priekšlikumu. Uz grupai paredzētā galda ir arī darba lapa (vienāda visiem tematiem), spēles laukums (vienāds visiem tematiem) un attiecīgās tematiskās kartītes. Kartītes ar uzlocītiem stūrīšiem, uz kuriem redzami numuri vai simboli, ir izvietotas uz spēles laukuma ar skatu uz leju.

Sagatavotais materiāls temata apgūšanai izskatās šādi.



Norise

Pedagogs īsumā paskaidro audzēkņiem, ka tagad viņi visi iejutīsies Eiropas Parlamenta deputātu lomā un ka šajā statusā viņiem būs jāizstrādā pašiem savi tiesību akti. Pedagogs arī paskaidro, ka audzēkņiem šie tiesību akti būs jāprezentē pārējai grupai un ka visa grupa par tiem balsos. Tematus, ar ko audzēkņi strādās, pedagogs izraugās pirms spēles noteikumu izklāstīšanas.

Pēc tam pedagogs īsi paskaidro, ka spēles laukumā vienkāršoti attēlots ES lēmumu pieņemšanas process. Eiropas Komisija ir tā iestāde, kura uzsāk likumdošanas procesu, nākot klajā ar tiesību aktu priekšlikumiem. Tad tiesību aktu priekšlikumi nonāk Eiropas Parlamentā un Eiropas Savienības Padomē – abām šīm iestādēm ir kopīgas likumdošanas pilnvaras.

Audzēkņu grupas strādā neatkarīgi cita no citas, sekojot darba lapā un kartītēs dotajiem norādījumiem un atvēlētajam laikam. Katra grupa sāk ar kartīti Nr. 1. Viens grupas dalībnieks kartīti apgriež un skaļi nolasa to, kas rakstīts otrā pusē. Tad grupa pilda kartītē aprakstītos uzdevumus. Pēc tam audzēkņi pāriet pie kartītes Nr. 2, tad – Nr. 3 un Nr. 4. Darba gaitā viņi izdara piezīmes darba lapā.

Uz kartītēm ir vai nu uzdevums, vai arī papildu informācija, kas pasniegta kā Eiropas Savienības Padomes, lobētāju grupu vai citu ieinteresēto personu viedoklis. Soli pa solim audzēkņi veidos savu "ES tiesību aktu". Audzēkņu galīgais uzdevums ir sagatavot sava tiesību akta izklāstu visiem pārējiem audzēkņiem.

Saturs

Visi tiesību aktu priekšlikumi un tematiskās kartītes ir atrodami šai nodarbībai pievienotajā spēles materiālā (sk. attiecīgo dokumentu). Lomu spēlē tiek piedāvāts skatīt četrus tematus. Eiropas Komisijas sagatavotie tiesību aktu priekšlikumi, Eiropas Savienības Padomes prasītie labojumi un ieinteresēto personu sniegtā informācija ir izvēlēti tā, lai rosinātu audzēkņus pēc iespējas vairāk diskutēt. Viss materiāls ir fiktīvs un kalpo tikai izglītojošām vajadzībām. Ir svarīgi, lai nodarbības beigās pedagogs paskaidrotu, kāda ir reālā situācija aplūkotajās jomās.

Četri piedāvātie temati ir sarindoti pēc grūtības pakāpes, sākot ar vienkāršāko un beidzot ar sarežģītāko:

1. ES armija?
2. Eiropas demokrātija
3. Ilgtspējīga mode
4. Mākslīgā intelekta akts

Atruna

Lūdzu, pastāstiet audzēkņiem, ka faktiski Eiropas Komisijai — vismaz ar parastajiem ES tiesību aktiem — nav pilnvaru piedāvāt dažas šajā simulācijā iekļautās iniciatīvas, piemēram, par Eiropas armijas veidošanu vai izmaiņām Eiropas vēlēšanu noteikumos. Šādu jautājumu risināšanai būtu jāmaina Līgums, ievērojot [Līguma par Eiropas Savienību \(LES\) 48. pantu](#). Tas ir process, kurā iesaistītas valstu valdības un ir vajadzīga vienprātīga vienošanās Eiropadomē.

Daži lomu spēlē iekļautie priekšlikumi ir radīti, iedvesmojoties no Eiropas Parlamenta ieteikumiem Līguma reformai, par ko iestādes patlaban turpina diskutēt.

Vairāk informācijas skatīt [Eiropas Parlamenta paziņojumā presei 2023. gada 22. novembrī](#)

Daži padomi

- Darba gaitā apstaigājiet grupas un palīdziet audzēkņiem, ja viņi nezina, ko darīt tālāk.
- Vēlams, lai katra grupa strādātu ar citu tematu. Tādējādi katra grupa varētu prezentēt atšķirīgu tiesību aktu. Tomēr jūs pēc saviem ieskatiem varat uzdot visām grupām strādāt ar vienu tematu vai arī iedalīt konkrētu tematu divām grupām utt.

2. LOMU SPĒLE: PLENĀRSĒDES DEBATES UN BALSĒŠANA

Sagatavošanās

Audzēkņi paliek sēžam savās tematiskajās komitejās. Uz tāfeles vai pārlietamā papīra tāfeles telpas priekšpusē ir redzama šāda tabula.

Temats	Par	Pret	Atturas
piemēram, "ilgtspējīga mode"			
piemēram, Mākslīgā intelekta akts			

Pirmajā slejā ierakstiet apspriestos tematus.

Norise

Katrai tematiskajai grupai ir maksimums piecas minūtes, lai iepazīstinātu ar savu priekšlikumu. Grupa to dara, izmantojot aizpildīto darba lapu. Pēc tam pārējiem audzēkņiem ir iespēja uzdot jautājumus. Tad pedagogs nekavējoties aicina balsot par attiecīgo priekšlikumu. Visi balso, **pacelot roku**. Balsot var arī tās tematiskās komitejas audzēkņi, kuri ir iesnieguši attiecīgo priekšlikumu. Pedagogs sniedz šādus norādījumus:

- "Tie, kuri piekrīt šim priekšlikumam, paceliet roku!" Saskaitījis balsis, pedagogs pie attiecīgā temata slejā "Par" ieraksta rezultātu.
- "Tie, kuri nepiekrīt šim priekšlikumam, paceliet roku!" Saskaitījis balsis, pedagogs pie attiecīgā temata slejā "Pret" ieraksta rezultātu.
- "Tie, kuri atturas, paceliet roku!" Saskaitījis balsis, pedagogs pie attiecīgā temata slejā "Atturas" ieraksta rezultātu.

Pēc balsošanas pedagogs informē, vai vairākums ir nobalsojis par vai pret tiesību akta pieņemšanu.

Vairākums nozīmē, ka vairāk nekā puse audzēkņu (puse + viens audzēknis) ir nobalsojuši par vai pret priekšlikumu. Ja audzēkņi balsošanā ir atturējušies, viņu balsis netiek skaitītas. Ja balsu skaits ir vienāds, balsošanu ierosina apturēt. Tādējādi jautājums par priekšlikumu paliek neizlemts.

Katram tiesību akta priekšlikumam šo procesu atkārt.

Daži padomi

- Uzdevuma izpildei nepieciešamais laiks ir atkarīgs no tematisko grupu skaita.
- Jo mazākas grupas, jo lielāks katra audzēkņa individuālais ieguldījums. Apsverot, cik grupās klasi sadalīt, ņemiet vērā gan laiku, ko atvēlēsiet, gan audzēkņu individuālo ieguldījumu.

3. PĀRRUNAS UN IZVĒRTĒJUMS

Sagatavošanās

Pārrunājiet līdzīgo un atšķirīgo starp uzdevumu un reālajiem apstākļiem, izmantojot šīs nodarbības prezentāciju. Šajā spēles daļā audzēkņi var palikt mazākās grupās vai pārsēsties citur.

Norise

Vispirms pajautājiet, kā **audzēkņiem gāja**: "Kā jutāties EP deputātu lomā?" Varbūt audzēkņi atbildēs, ka bija grūti pieņemt lēmumus, jo bija jārēķinās ar dažādām interesēm, vai arī teiks, ka viņiem patika izmantot lēmšanas pilnvaras. Pajautājiet audzēkņiem, vai kādam bija līdzīga vai pretēja pieredze, piemēram, "Kas domā līdzīgi? Kas domā citādi?"

Pēc šīs ievaddaļas ķerieties pie uzdevuma **izvērtēšanas**. Paskaidrojiet, ka lomu spēle atšķiras no reālajiem procesiem. Atšķirīga ir gan forma, gan saturs. Protams, ir arī daudz līdzīga. Atšķirīgais un līdzīgais tabulas veidā ir atspoguļots prezentācijā (sk. attēlu).

LOMU SPĒLES IZVĒRTĒJUMS		LĪDZĪBAS	ATŠĶIRĪBAS
FORMA			
SATURS			

Pirmais jautājums, ko pedagogs uzdod audzēkņiem: "Kuri uzdevuma aspekti, jūsaprāt, pēc formas vai satura bija **līdzīgi**?" Tad pedagogs, izmantojot prezentāciju un uzklusot audzēkņus, parāda un izskaidro līdzīgo.

Nākamais jautājums: "Kas, jūsaprāt, reālos apstākļos **atšķiras**?" Tad pedagogs, atkal balstoties uz prezentāciju un audzēkņu teikto, apspriež ar audzēkņiem svarīgākās atšķirības.

Kā trešo punktu pedagogs apspriež reālo situāciju klasē analizētajās jomās. Tas ir ļoti svarīgi, lai audzēkņiem nodarbības beigās būtu pareizs priekšstats par reālo situāciju.

Saturs

1. LĪDZĪGAIS UN ATŠĶIRĪGAIS, SALĪDZINOT AR REĀLO SITUĀCIJU

	Līdzīgais	Atšķirīgais
Forma	<p>Tematiskās komitejas Eiropas Parlamentā: Eiropas Parlaments skata ļoti daudz dažādu tematu. Tāpēc EP deputāti specializējas tikai pāris jautājumos. Eiropas Parlamentā ir aptuveni 20 pastāvīgas un dažas pagaidu tematiskās komitejas. Komitejās EP deputāti vispirms iepazīstas ar tematu un to apspriež. Pēc tam viņi to izklāsta pārējiem deputātiem plenārsēdē, kurā notiek galīgā balsošana.</p> <p>Interesu grupas: Pie EP deputātiem bieži vēršas interešu grupas.</p> <p>Balsošana, paceļot roku: Eiropas Parlamentā balsošana par priekšlikumiem bieži vien notiek, paceļot roku, jo tā ir ātrāk. Dažkārt EP deputāti balso elektroniski (individuālais balsojums), piemēram, ja Parlamentā ievērojami atšķiras viedokļi par konkrēto jautājumu un uzreiz nav skaidrs balsojuma rezultāts. Elektronisku balsojumu var pieprasīt arī politiskā grupa (šāds pieprasījums jāiesniedz iepriekš), turklāt galīgā balsošana par ziņojumiem pārsvarā notiek elektroniski. Tādējādi sabiedrībai ir vieglāk sekot līdzi tam, kuri EP deputāti balsojuši par, kuri — pret un kuri ir atturējušies.</p> <p>Vairākuma balsojums. Arī Eiropas Parlamenta noteikumi paredz, ka balsu vairākums ir puse nodoto balsu + viena balss.</p>	<p>Vairākas politiskās grupas: Veicot uzdevumu, audzēkņi nepārstāvēja konkrētas politiskās partijas. Faktiski Eiropas Parlamentā darbojas astoņas politiskās grupas. Plenārsēdē EP deputātu vietas sagrupētas pēc piederības attiecīgai politiskajai grupai (no kreisās uz labo pusi). Katru grupu vada grupas priekšsēdētājs.</p> <p>Kopīgas likumdošanas pilnvaras: Veicot uzdevumu, audzēkņiem varētu rasties priekšstats, ka likumdošanas pilnvaras Eiropas Savienībā ir tikai Eiropas Parlamentam un ka tas pieņem visus lēmumus. Tomēr faktiski Parlamentam šīs pilnvaras ir kopīgas ar Eiropas Savienības Padomi.</p> <p>Sarežģītāka struktūra:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Uzdevumā piedalījās neliels dalībnieku skaits. Savukārt Eiropas Parlamentā debatēs un balsošanā piedalās 720 deputāti. – Uzdevums norisinājās vienā valodā. Eiropas Parlamentā ikviens var uzstāties jebkurā no 24 oficiālajām valodām, un viss teiktais tiek mutiski tulkots pārējās 23 ES oficiālajās valodās.
Saturs	<p>Argumenti: Uzdevuma gaitā minētie argumenti ir līdzīgi Eiropas Parlamenta debatēs paustajiem.</p>	<p>Sarežģītāka struktūra:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Temati bieži ir tehniskāki. Piemēram, aplūkojamais temats varbūt attiecas uz zvejas tīklu acu lielumu. Šeit būtu nepieciešami dažādi zinātniskie pētījumi par to, kādas zivis iespējams zvejot, izmantojot katru zvejas tīkla veidu, utt. – Tiesību aktu priekšlikumi, par kuriem balso Eiropas Parlaments, ir daudz detalizētāki. Tiek apspriests katrs aspekts un vajadzības gadījumā izdarītas izmaiņas.
	<p>Visbeidzot jānorāda, ka vienā aspektā ir vērojamas gan līdzības, gan atšķirības. Tie ir aplūkotie temati.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tematus var uzskatīt par līdzīgiem, jo visi šie jautājumi pašlaik tiek vai savulaik ir skatīti Eiropas Parlamentā. – Tomēr ir arī atšķirīgi temati, jo reālajos apstākļos Eiropas Komisijai, Eiropas Parlamentam un ES Padomei ir atšķirīgi priekšlikumi un nostājas (sk. atrunu pirms 2. nodaļas). 	

LOMU SPĒLE PAR EIROPAS PARLAMENTU — TEMATI

1. EIROPAS SAVIENĪBAS ARMIJA?

Eiropas Aizsardzības kopienu bija iecerēts izveidot jau 1952. gadā, taču savas armijas Eiropas Savienībai joprojām nav. Katra ES valsts pati lemj, vai tai veidot un uzturēt armiju. Kopš Māstrihtas līguma ES valstis ir pastāvīgi veidojušas aizvien plašāku sadarbību aizsardzības jautājumos. Laikā, kad Krievija agresīvi uzbrūk Ukrainai, debates par ES armiju ir atsākušās ar jaunu spēku.

Ar [Lisabonas līgumu](#) ES Līgumos ir iestrādāta savstarpējās aizsardzības klauzula. 2022. gadā ES publicēja Stratēģisko kompasu — pirmo kopīgo dokumentu, kurā analizētas problēmas, kas ES ir aktuālas drošības un aizsardzības jomā.

Reaģējot uz Krievijas izvērsto agresijas karu pret Ukrainu, ES ir apstiprinājusi vairākus pasākumus, cita starpā arī tālejošas sankcijas. Turklāt pirmo reizi ir aktivizēts Eiropas Miera mehānisms, kas nodrošina militāru palīdzību Ukrainai. Diskusijas par ES ietekmi aizsardzības jomā turpinās.

Noderīgas saites:

- Vairāk informācijas par sadarbību aizsardzības jomā: <https://www.europarl.europa.eu/topics/lv/article/20190612STO54310/aizsardziba-ka-es-veicina-savu-drosibu>
- Vairāk informācijas par Stratēģisko kompasu: <https://www.consilium.europa.eu/lv/policies/strategic-compass/>
- Vairāk informācijas par pasākumiem, ko ES ir īstenojusi, reaģējot uz Krievijas izvērsto agresijas karu pret Ukrainu: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

2. EIROPAS DEMOKRĀTIJA

Kopš 1979. gada Eiropas iedzīvotāji reizi piecos gados tiešās vēlēšanās ievēl jaunu Eiropas Parlamenta sastāvu. Iedzīvotāji balso, lai Parlamentā ievēlētu deputātus, kas viņus pārstāv ES līmenī. Saskaņā ar kopīgajiem ES noteikumiem tās jāriko kā tiešas vispārējas vēlēšanas ar aizklātu balsošanu (viens balss katram balsstiesīgajam), un deputāti tiek ievēlēti pēc proporcionālas pārstāvības principa. Ļoti svarīgi zināt, ka ikviens Savienības pilsonis šajās vēlēšanās var balsot un kandidēt savā dzīvesvietas dalībvalstī.

2024. gada jūnijā notikušajās Eiropas Parlamenta vēlēšanās eiropieši balsoja par saviem kandidātiem, kas viņus pārstāvētu 720 deputātu Parlamenta sastāvā. Deputātu skaits starp ES dalībvalstīm ir sadalīts pēc līdzsvarotas proporcionalitātes principa — lai arī deputātu skaitam ir sakars ar katras valsts iedzīvotāju skaitu, mazākām valstīm ir vairāk deputātu uz vienu iedzīvotāju nekā lielākām valstīm. Turklāt iedzīvotāji var balsot tikai par tiem kandidātiem, kuri balotējas viņu dzīvesvietas vai izcelsmes dalībvalstī (vai reģionālajā vēlēšanu apgabalā), un nobalsot katrs var tikai vienu reizi.

Papildus šiem kopīgajiem noteikumiem katra valsts piemēro savu vēlēšanu kārtību, pamatojoties uz valsts konstitūciju — un šajā ziņā var būt daudz atšķirību. Ievēlēto pārstāvju demokrātiskā leģitimitāte ir atkarīga no vēlēšanu aktivitātes, kas kopš 2019. gada ir augusi, galvenokārt pateicoties jauniešu līdzdalībai. Tātad viens no veidiem, kā palielināt jauniešu līdzdalību, ir balsstiesīgo vecuma samazināšana. Gatavojoties Eiropas Parlamenta 2024. gada vēlēšanām, četras valstis (Austrija, Beļģija, Malta, Vācija) samazināja balsstiesīgo vecumu līdz 16 gadiem, savukārt Grieķija — līdz 17 gadiem.

Katra ES valsts pati nosaka, vai pilsoņiem ir tiesības balsot, vai arī pienākums balsot.

Noderīgas saites:

- Vairāk informācijas par Eiropas vēlēšanu sistēmu: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/de/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures>
- Vairāk informācijas par balsstiesīgo vecumu, kas ļauj piedalīties Eiropas Parlamenta vēlēšanās: [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) (pieejama tikai angļu valodā)
- Ir vairākas ierosmes, ar ko stimulēt iedzīvotājus aktīvāk iesaistīties Eiropas politikā un veidot demokrātiskāku ES.
 - Eiropas pilsoņu iniciatīva (kopš 2012. gada). Ja vismaz viens miljons eiropiešu no vismaz septiņām ES valstīm paraksta iniciatīvu, viņi var aicināt Eiropas Komisiju sagatavot likumdošanas priekšlikumu.
 - Ir vēl daudz citu līdzdalības instrumentu, piemēram, ES jaunatnes dialogs, [sabiedriskā apspriešana](#) (konkrētas jomas eksperti), [tiesības iesniegt lūgumrakstu](#) un [pilsoņu paneldiskusija](#).

3. ILGTSPĒJĪGA MODE

Laikā no 2000. līdz 2020. gadam tekstilizstrādājumu ražošanas apjoms pasaulē ir vairāk nekā divkārtšojies. Vienlaikus krasi ir samazinājies apģērbu lietderīgās valkāšanas ilgums. Eiropas Savienībā katru gadu aptuveni 5 miljoni tonnu tekstilizstrādājumu — kas ir aptuveni 12 kilogrami uz vienu iedzīvotāju — nonāk atkritumos, turklāt sintētiskās šķiedras (tādas kā poliesters) palielina piesārņojumu ar plastmasu.¹

Patlaban ātrās modes preces Eiropas Savienībā nav aizliegtas. Ar jauno Ekodizaina regulu² ES plāno ieviest minimālos ilgtspējas standartus tekstilizstrādājumiem. Dažas dalībvalstis (piemēram, Francija) jau veic papildu pasākumus, ar ekoatzīmju sistēmām un sodiem cenšoties iegrožot īpaši ātrās modes industriju.

Eiropas Parlaments ir apņēmis panākt, lai līdz 2030. gadam palielinātos ES tekstilrūpniecības ilgtspēja un konkurētspēja un lai tā darbotos atbilstošāk aprites ekonomikas principiem. 2023. gada jūnijā Parlaments pieņēma rezolūciju, paužot atbalstu ES stratēģijai, kas vērsta uz ilgtspējīgu tekstilizstrādājumu ražošanu atbilstoši aprites ekonomikas principiem. Līdz 2030. gadam ir jānodrošina, lai visi tekstilizstrādājumi Eiropas Savienībā būtu ilgstoši lietojami, remontējami, pārstrādājami, izgatavoti no pārstrādātām šķiedrām, bez kaitīgām ķīmiskām vielām un ražoti, ievērojot taisnīgus sociālos un vides standartus. Pakāpeniski tiks likvidēta ātrās modes industrija, līdztekus popularizējot atkārtotu izmantošanu un remonta pakalpojumus. Ražotāji būs atbildīgi par savu ražojumu pilnu aprites ciklu, arī par atkritumu apsaimniekošanu.

Eiropas Parlaments ir aicinājis Eiropas Komisiju, ES valstis un starptautiskos partnerus noteikt konkrētus mērķus un spert konkrētus soļus, lai šos mērķus īstenotu, ilgtspēju līdzsvarojot ar tekstilrūpniecības konkurētspēju.

(Šai spēles daļai audzēkņiem vispirms būtu jāvienojas, kā tiesību aktos būtu definējams jēdziens "ātrā mode".)

Noderīgas saites:

- Vairāk informācijas par ES stratēģiju tekstilizstrādājumiem:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en
- Vairāk informācijas par tematu "Kā ES vairo modes ilgtspēju?":
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Vairāk informācijas par ES kampaņu "ReSet theTrend" (kas iedvesmo atbildīgi mainīt modes tendences):
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

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

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

4. MĀKSLĪGĀ INTELEKTA AKTS

Mākslīgais intelekts ir kļuvis par neatņemamu mūsu ikdienas sastāvdaļu — no balss asistentiem un ieteikumu algoritmiem līdz pat sarežģītām ierīcēm, kas tiek izmantotas medicīnā un transporta nozarē. Mākslīgais intelekts lielā ātrumā analizē milzīgus datu apjomus, tāpēc var ātrāk diagnosticēt slimības, optimizēt satiksmes plūsmas, individuāli pielāgot mācīšanās procesu un pat palīdzēt ar elektropatēriņa pieprasījuma prognozēm, tā nodrošinot viedākus, drošākus un lietderīgākus pakalpojumus.

Mākslīgais intelekts spēj ļoti daudz — ārsti mākslīgo intelektu var izmantot, lai medicīniskos attēlos agrīni diagnosticētu audzēju, lauksaimnieki ar dronos iebūvētu sensoru palīdzību var kontrolēt kultūraugu veselību, savukārt ražotāji var veikt prognozējamu apkopi, lai izvairītos no dārgas bojājumu novēršanas. Globālā mērogā mākslīgā intelekta rosināta inovācija var sekmēt ekonomikas izaugsmi, samazināt siltumnīcefekta gāzu emisijas un piedāvāt pieejamāku izglītību un veselības aprūpi reģionos ar nepietiekamu nodrošinājumu.

Taču mākslīgais intelekts rada arī nopietnas problēmas. Ja algoritms nav apmācīts ar objektīviem datiem, tas var veicināt vēl lielāku diskrimināciju saistībā ar pieņemšanu darbā, aizdevumiem un tiesībsardzības iestādēm. Automātiska lēmumu pieņemšana nav pārskatāma, tāpēc cilvēki var nesaprast vai apstrīdēt rezultātus. Ir bažas par masveida novērošanu, personas privātuma zaudēšanu un automatizācijas ietekmi uz nodarbinātību un sociālo kohēziju. Mākslīgais intelekts skar tik daudzus dzīves aspektus — ētiskus, juridiskus, ekonomiskus un sociālus — tāpēc ir ārkārtīgi svarīgi rast līdzsvarotu pieeju, kas ļauj izmantot šāda intelekta priekšrocības, vienlaikus pasargājot no riska faktoriem. Ar šādu nolūku Eiropas Savienība 2024. gadā ievieša pasaulē pirmo vispusīgo mākslīgā intelekta regulējumu.

Noderīgas saites:

- Mākslīgais intelekts dzīvi var ietekmēt gan pozitīvi, gan negatīvi. Vairāk informācijas par mākslīgā intelekta radītajiem draudiem un piedāvātajām iespējām: europarl.europa.eu/topics/lv/article/20200918STO87404/maksligais-intelektiviespejas-un-draudi
- Vairāk informācijas par ES Mākslīgā intelekta aktu un to, ko šis akts reglamentē: europarl.europa.eu/topics/lv/article/20230601STO93804/es-mi-akts-pirma-regula-maksliga-intelektivparvaldibai
- Pārskats par [ES stratēģiju](#), ar ko iecerēts veidot izcilības ekosistēmu un uzticēšanos mākslīgajam intelektam, inovāciju līdzsvarojot ar drošības un pamattiesību apsvērumiem.