

POKYNY PRE VÝUČBU ROLOVÁ HRA EURÓPSKEHO PARLAMENTU

V tejto rolovej hre sa žiaci ocitnú v koži poslancov Európskeho parlamentu. Na jednu až dve hodiny sa vaša trieda premení na Európsky parlament a vaši žiaci budú diskutovať o tom, ako by riešili aktuálne otázky EÚ.

Táto rolová hra žiakom pomôže rozvíjať zručnosti potrebné pre demokratické rozhodovanie, ako napríklad kritické myslenie, schopnosť diskutovať a dohodnúť sa na kompromise.

Najprv **žiaci pracujú v menších skupinách** – parlamentných výboroch – na legislatívnom návrhu predloženom Európskou komisiou. Používajú herný plán s tematickými kartami. V zmenách legislatívneho návrhu musia zohľadniť rozličné pohľady Rady Európskej únie a ďalších zainteresovaných strán. Na výber sú štyri témy s rozličnou obťažnosťou.

Následne prebehne **plenárna rozprava**, počas ktorej skupiny predstavia svoje upravené právne predpisy. Potom nasleduje hlasovanie v pléne.

Napokon prebehne dôkladný rozbor a hodnotenie simulačnej hry, pričom sa poukáže na podobnosti a rozdiely medzi rolovou hrou a skutočnosťou.

Metodika	Trvanie	Pomôcky
Rolová hra: práca v parlamentných výboroch	25 minút	<ul style="list-style-type: none">- <u>herný plán</u> pre každú skupinu- <u>pracovný list</u> pre každú skupinu- <u>balíček tematických kariet pre každú skupinu</u> (karty treba vytlačiť jednostranne a nastrihať)- <u>tematický legislatívny návrh Európskej komisie</u> pre každú skupinu
Rolová hra: rozprava a hlasovanie v pléne	10 minút na každú tému	<ul style="list-style-type: none">- tabuľa/flipchart + krieda/zvýrazňovač- <u>vyplnený pracovný list každej skupiny</u>
Rozbor a hodnotenie	15 minút až 1 hodina	<ul style="list-style-type: none">- počítač + projektor- <u>prezentácia</u>

Vyhlásenie o odmietnutí zodpovednosti

Ani forma, ani obsah tohto cvičenia neposkytujú úplný obraz reality a nepredstavujú skutočné názory Európskeho parlamentu, Európskej komisie, Rady Európskej únie ani záujmových skupín. Toto cvičenie slúži len na vzdelávacie účely – všetky rozhodnutia v ňom sú prijaté iba z tohto dôvodu.

CIELE A ZRUČNOSTI

Prístup

- Žiaci si osvoja celkovo kritický prístup: vytvoria si názor na aktuálne témy v EÚ.

Vedomosti

- Žiaci dobre poznajú a chápu rozhodovací proces EÚ (jeho zjednodušenú verziu).
- Žiaci rozumejú úlohe, ktorú v tomto procese zohráva Európsky parlament.
- Žiaci vedia, že Európsky parlament sa zaoberá konkrétnymi témami, ktoré majú vplyv na ich každodenný život.
- Žiaci vedia viac o témach, o ktorých sa diskutovalo.

Zručnosti

- Počas cvičenia si žiaci rozvíjajú demokratické zručnosti: učia sa, ako zohľadniť názory iných, ako si vytvoriť vlastný názor, ako sa poradiť s inými a ako dosiahnuť kompromis.
- Žiaci sa učia, ako majú predstaviť svoj návrh a ako hovoriť pred skupinou.

KROK ZA KROKOM

1. ROLOVÁ HRA: PRÁCA V PARLAMENTNÝCH VÝBOROCH

Príprava

Účastníci sa rozdelia na skupiny po štyroch až piatich žiakoch. Každéj skupine sa prideli téma, s ktorou bude pracovať. Každá skupina sedí okolo stola so všetkými pomôckami. V ideálnom prípade stoly vopred pripraví pedagóg.

Každá skupina má tematický legislatívny návrh Európskej komisie. Na stole majú aj pracovný list (rovnaký pre všetky témy), herný plán (rovnaký pre všetky témy) a karty k danej téme. Tematické karty sa položia na herný plán prázdnu stranou hore, so založenými rohmi, na ktorých sú uvedené číslce alebo symboly.

Rozložená téma vyzerá takto:



Postup

Pedagóg žiakom stručne vysvetlí, že odteraz sú všetci poslancami Európskeho parlamentu a že v tejto funkcii vypracujú vlastné právne predpisy. Pedagóg takisto vysvetlí, že svoj právny predpis budú musieť predstaviť zvyšku skupiny a že celá skupina o ňom bude hlasovať. Pedagóg vyberie témy, na ktorých budú žiaci pracovať, a to ešte pred vysvetlením pravidiel hry.

Potom pedagóg stručne vysvetlí herný plán, ktorý predstavuje zjednodušenú verziu rozhodovacieho procesu EÚ: Európska komisia je inštitúcia, ktorá iniciuje právne predpisy predkladaním legislatívnych návrhov. Tieto legislatívne návrhy potom zasiela Európskemu parlamentu a Rade Európskej únie, ktoré majú spoločnú legislatívnu právomoc.

Každá skupina žiakov pracuje nezávisle podľa pokynov a časového rozvrhu na pracovnom liste a kartách: skupina začne kartou číslo 1. Jeden žiak v skupine obráti danú kartu a nahlas prečíta, čo je na nej napísané. Skupina potom plní úlohy na karte. Následne prejdú na kartu 2, potom na karty 3 a 4. Do pracovného listu si robia poznámky.

Karty obsahujú buď úlohu, alebo dodatočné informácie v podobe stanoviska Rady Európskej únie, lobistických skupín alebo iných zainteresovaných strán. Žiaci krok za krokom vypracujú vlastný „právny predpis EÚ“. Poslednou úlohou žiakov je predstaviť svoj právny predpis celej skupine.

Obsah

Všetky legislatívne návrhy a tematické karty sa nachádzajú v dokumente s herným materiálom pre túto aktivitu. Táto rolová hra obsahuje štyri témy/oblasti. Všetky legislatívne návrhy Európskej komisie, úpravy požadované Radou Európskej únie a informácie od zainteresovaných strán sú zvolené tak, aby vyvolali čo najväčšiu diskusiu medzi žiakmi. Sú fiktívne a slúžia len na vzdelávacie účely. Je dôležité, aby pedagóg po cvičení vysvetlil skutočnú situáciu v daných oblastiach.

Uvedené štyri témy sú zoradené podľa náročnosti od jednoduchých k zložitejším:

1. Armáda EÚ?
2. Európska demokracia
3. Udržateľná móda
4. Akt o AI

Vyhlasenie o odmietnutí zodpovednosti

Upozornite žiakov, že v skutočnosti Európska komisia nemá právomoc navrhovať niektoré z iniciatív uvedených v tejto simulácii – napríklad vytvorenie Európskej armády alebo zmeny pravidiel volieb do Európskeho parlamentu. Takéto návrhy nemožno prijať prostredníctvom bežných právnych aktov EÚ. Na to by bolo potrebné zmeniť zakladajúce zmluvy v súlade s [článkom 48 Zmluvy o Európskej únii \(ZEÚ\)](#), čo je proces, ktorý si vyžaduje účasť národných vlád a jednomyseľný súhlas Európskej rady.

Niektoré návrhy v rolovej hre sú inšpirované odporúčaniami Európskeho parlamentu na reformu zmlúv. Tieto odporúčania sú súčasťou prebiehajúcej diskusie o budúcnosti EÚ.

Viac informácií nájdete tu: [Tlačová správa Európskeho parlamentu, 22. novembra 2023](#).

Niekoľko rád

- Obchádzajte skupiny a pomôžte žiakom, ak si nevedia poradiť.
- Každá skupina pracuje pokiaľ možno na inej téme. Tak môže každá skupina predstaviť plénu iný právny predpis. Môžete však tiež rozhodnúť, že všetky skupiny budú pracovať na rovnakej téme, alebo prideliť rovnakú tému dvom skupinám a podobne.

2. ROLOVÁ HRA: ROZPRAVA A HLASOVANIE V PLÉNE

Príprava

Žiaci ostávajú sedieť vo svojich tematických výboroch. Vpredu stojí tabuľa alebo flipchart s touto tabuľkou:

Téma	Hlasy za	Hlasy proti	Hlasovania sa zdržali
napr. „Udržateľná móda“			
napr. „Akt o AI“			

Témy, o ktorých sa bude diskutovať, napíšte do prvého stĺpca.

Postup

Každá tematická skupina dostane na predstavenie svojho návrhu najviac 5 minút. Skupina na to použije vyplnený pracovný list. Ostatní žiaci potom dostanú chvíľu na otázky. Hneď potom dá pedagóg hlasovať. Každý hlasuje **zdvihnutím ruky**. Hlasovať môžu aj žiaci z tematického výboru, ktorí návrh predniesli. Pedagóg použije tieto vyjadrenia:

- „Kto súhlasí s týmto návrhom, nech zdvihne ruku.“ Počet hlasujúcich zapíšte do stĺpca „za“ pri danej téme.
- „Kto nesúhlasí s týmto návrhom, nech zdvihne ruku.“ Počet hlasujúcich zapíšte do stĺpca „proti“ pri danej téme.
- „Kto sa zdržiava hlasovania, nech zdvihne ruku.“ Počet hlasujúcich zapíšte do stĺpca „zdržali sa“ pri danej téme.

Po hlasovaní vyslovte záver – či väčšina hlasovala za prijatie alebo za zamietnutie právneho predpisu.

Väčšina je dosiahnutá, keď polovica + jeden z hlasujúcich žiakov hlasuje za návrh alebo proti nemu. Tí, ktorí sa hlasovania zdržali, sa nepočítajú. V prípade nerozhodného výsledku navrhnete odklad hlasovania. Návrh tak ostáva bez rozhodnutia.

Niekoľko rád

- Čas potrebný na cvičenie závisí od počtu tematických skupín.
- Čím menšie sú skupiny, tým viac sa zapája každý žiak. Pri rozhodovaní o tom, na koľko skupín sa trieda rozdelí, berte do úvahy potrebný čas aj osobné zapojenie žiakov.

3. ROZBOR A HODNOTENIE

Príprava

Preberte podobnosti a rozdiely medzi cvičením a skutočnosťou pomocou prezentácie pre túto aktivitu. Žiaci môžu počas tejto časti hry zostať v menších skupinách alebo si môžu presadnúť.

Postup

Najprv sa žiakov spýtajte, ako hru **vnímali**: „Ako ste sa cítili v koži poslanca Európskeho parlamentu?“ Žiaci možno odpovedia, že sa im ťažko rozhodovalo vzhľadom na veľké množstvo záujmov alebo že sa im možnosť rozhodovať páčila. Opýtajte sa žiakov, kto to vnímal podobne alebo opačne: napr. „Kto sa tiež cítil takto? Kto si myslel opak?“

Po tomto úvode pristúpte k **vyhodnoteniu** cvičenia. Vysvetlite, že rolová hra je odlišná od toho, čo sa deje v skutočnosti. Rozdielna je forma aj obsah. Samozrejme sú však viaceré veci zároveň podobné. Tieto rozdiely a podobnosti sú v prezentácii uvedené v tabuľke (pozri obrázok).

VYHODNOTENIE SIMULÁCIE		PODOBNÉ	ROZDIELNE
FORMA			
OBSAH			

Prvá otázka pre žiakov je: „Ktoré aspekty cvičenia považujete za **podobné** formou alebo obsahom?“ Pedagóg následne ukáže a vysvetlí podobnosti pomocou prezentácie, ku ktorej sa môžu žiaci vyjadriť.

Druhá otázka je: „Čo podľa vás funguje v realite **inak**?“ Pedagóg následne rozoberie najdôležitejšie rozdiely. Zohľadní pritom spätnú väzbu a reakcie žiakov a využije prezentáciu.

V treťom kroku pedagóg preberie **skutočnú situáciu v oblastiach**, o ktorých sa v triede diskutovalo. Je to veľmi dôležité, pretože to zabezpečí, aby si žiaci z tejto aktivity odniesli pravdivý obraz o realite.

Obsah

1. PODOBNOSTI A ROZDIELY V POROVNANÍ SO SKUTOČNOSŤOU

	Podobné	Rozdielne
Forma	<p>Tematické výbory Európskeho parlamentu Európsky parlament sa zaoberá veľmi rozmanitými témami. Poslanci EP sa preto špecializujú len na jednu alebo dve oblasti. Európsky parlament má približne 20 stálych a niekoľko ad hoc (dočasných) tematických výborov. V týchto výboroch sa poslanci EP najskôr oboznamujú s témou a diskutujú o nej a až potom ju predstavia zvyšku Európskeho parlamentu.</p> <p>Záujmové skupiny Na poslancov EP sa často obracajú záujmové skupiny.</p> <p>Hlasovanie zdvihnutím ruky V Európskom parlamente sa o návrhoch často hlasuje zdvihnutím ruky, lebo to je vo všeobecnosti rýchlejšie. Niekedy poslanci EP hlasujú elektronicky (= individuálne hlasovanie), napríklad keď nejaká téma poslancov názorovo výrazne rozdeľuje a výsledok hlasovania nie je zrejmý na prvý pohľad. O elektronické hlasovanie môže (vopred) požiadať aj politická skupina a záverečné hlasovanie o správe sa väčšinou uskutočňuje takisto elektronicky. Verejnosť tak môže sledovať, ktorí poslanci EP hlasovali za/proti alebo sa zdržali hlasovania.</p> <p>Hlasovanie väčšinou hlasov V Európskom parlamente takisto platí pravidlo, že väčšinu tvorí polovica + jeden z odovzdaných hlasov.</p>	<p>Politické skupiny Počas tohto cvičenia žiaci nepatrili k žiadnej politickej strane. V skutočnosti však v Európskom parlamente existuje osem politických skupín. Na plenárnych schôdzach sedia poslanci EP spolu podľa príslušnosti k politickým skupinám, a to zľava doprava. Každá skupina má predsedu.</p> <p>Spoločná zákonodarná moc Toto cvičenie môže vyvolať dojem, že legislatívnu právomoc v EÚ má iba Európsky parlament, a preto prijíma všetky rozhodnutia. V skutočnosti sa však o svoju právomoc delí s Radou Európskej únie.</p> <p>Väčšia komplexnosť</p> <ul style="list-style-type: none">– Na cvičení sa zúčastnilo iba niekoľko ľudí. Na rozprave a hlasovaní v Európskom parlamente sa zúčastňuje 720 poslancov.– Cvičenie sa uskutočnilo v jednom jazyku. V Európskom parlamente môže každý hovoriť hocktorým z 24 úradných jazykov. Všetko sa potom tlmočí do ďalších 23 úradných jazykov EÚ.
Obsah	<p>Argumenty Argumenty uvádzané v rámci cvičenia sú podobné argumentom v rámci európskych rozpráv.</p>	<p>Väčšia komplexnosť</p> <ul style="list-style-type: none">– Témy sú často odbornejšie. Napríklad sa rokuje o tom, aké veľké oká môžu mať rybárske siete. To si vyžaduje vedecké informácie o tom, aký druh rýb možno loviť každým typom siete atď.– Legislatívne návrhy, o ktorých Európsky parlament hlasuje, sú oveľa podrobnejšie. O každej podrobnosti sa diskutuje a v prípade potreby sa upraví.
	<p>Napokon je tu jedna vec, ktorá je zároveň podobná aj rozdielna: samotné témy.</p> <ul style="list-style-type: none">– Témy možno považovať za podobné, pretože všetkými z nich sa Európsky parlament zaoberá v súčasnosti alebo zaoberal v minulosti.– Témy sú zároveň odlišné, lebo v skutočnosti sú návrhy a pozície Európskej komisie, Európskeho parlamentu a Rady EÚ iné (pozri vyhlásenie o odmietnutí zodpovednosti pred kapitolou 2).	

TÉMY K ROLOVEJ HRE EURÓPSKEHO PARLAMENTU

1. ARMÁDA EÚ?

Napriek plánom na vytvorenie Európskeho obranného spoločenstva z roku 1952 Európska únia nemá svoju armádu. Každý členský štát EÚ sa samostatne rozhoduje, či chce mať a nasadzovať vlastnú armádu. Od podpisu Maastrichtskej zmluvy krajiny EÚ neustále rozširujú rozsah svojej spolupráce v otázkach obrany. V kontexte ruskej vojny proti Ukrajine nadobudla diskusia o armáde EÚ nový rozmer.

Od podpísania Lisabonskej zmluvy obsahujú zmluvy EÚ doložku o vzájomnej obrane. V roku 2022 EÚ uverejnila Strategický kompas, prvé spoločné strategické posúdenie výziev v oblasti bezpečnosti a obrany, ktorým EÚ čelí.

EÚ prijala niekoľko opatrení v reakcii na ruskú útočnú vojnu proti Ukrajine vrátane ďalekosiahlych sankcií a vôbec prvej aktivácie Európskeho mierového nástroja, prostredníctvom ktorého je Ukrajina vojensky podporovaná. Diskusie o úlohe EÚ v oblasti obrany pokračujú.

Užitočné odkazy:

- Viac informácií o spolupráci v oblasti obrany v EÚ možno nájsť na <https://www.europarl.europa.eu/topics/sk/article/20190612STO54310/obrana-ako-eu-posilnuje-svoju-bezpecnost>
- Viac informácií o Strategickom kompase nájdete na stránke <https://www.consilium.europa.eu/sk/policies/strategic-compass/>
- Viac informácií o opatreniach, ktoré EÚ prijala v reakcii na ruskú útočnú vojnu proti Ukrajine, možno nájsť na <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

2. EURÓPSKA DEMOKRACIA

Európski občania od roku 1979 každých päť rokov priamo volia nový Európsky parlament. Občania volia poslancov Európskeho parlamentu, ktorí ich zastupujú na úrovni EÚ. Podľa spoločných pravidiel EÚ by mali tieto voľby prebiehať na základe tajného hlasovania a priameho a všeobecného hlasovacieho práva (každý dospelý občan má jeden hlas). Poslanci Európskeho parlamentu sú potom volení na základe pomerného zastúpenia. Veľmi dôležité je, že každý európsky občan môže voliť alebo kandidovať vo voľbách v členskom štáte, v ktorom žije.

V európskych voľbách v júni 2024 volili Európania svojich zástupcov, ktorí v Parlamente obsadili 720 kresiel. Rozdelenie týchto kresiel medzi členské štáty EÚ je založené na zásade zostupnej proporcionality, čo znamená, že hoci počet kresiel súvisí s počtom obyvateľov každej krajiny, menšie krajiny majú viac poslancov na obyvateľa ako väčšie krajiny. Okrem toho môžu občania voliť len kandidátov kandidujúcich v členskom štáte (alebo volebnom obvode), v ktorej majú bydlisko, alebo v krajine svojho pôvodu, ale môžu voliť len raz.

Okrem týchto spoločných pravidiel má však každá krajina svoj vlastný volebný systém zakotvený v ústave. Voľby v členských štátoch sa tak môžu veľmi líšiť. Demokratická legitimita volených zástupcov závisí od volebnej účasti, ktorá sa od roku 2019 výrazne zvýšila, a to aj vďaka účasti mladých ľudí. Zníženie vekovej hranice na účasť na voľbách je preto jedným zo spôsobov, ako zvýšiť účasť mládeže. Vo voľbách do Európskeho parlamentu v roku 2024 štyri krajiny EÚ (Belgicko, Malta, Nemecko, Rakúsko) znížili vekovú hranicu pre účasť vo voľbách na 16 rokov, zatiaľ čo Grécko ju znížilo na 17 rokov.

To, či občania majú právo voliť alebo sú povinní voliť, určuje daný členský štát.

Užitočné odkazy:

- Viac informácií o systéme európskych volieb nájdete na stránke www.europarl.europa.eu/factsheets/sk/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures.
- Viac informácií o veku pre účasť vo voľbách do Európskeho parlamentu nájdete 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 dispozícii len v angličtine).
- Nato, aby sa občania viac zapájali do európskej politiky a aby sa EÚ stala demokratickejšou, existuje niekoľko iniciatív:
 - Európska iniciatíva občanov (od roku 2012): ak nejakú iniciatívu podpíše aspoň jeden milión Európanov z minimálne siedmich rôznych krajín EÚ, môžu požiadať Európsku komisiu, aby vypracovala legislatívny návrh.
 - Mnohé ďalšie nástroje účasti, napríklad Európsky dialóg s mládežou, [verejné konzultácie](#) (odborníci v konkrétnej oblasti), [petičné právo](#) a [panelové diskusie s občanmi](#).

3. UDRŽATEĽNÁ MÓDA

Celosvetová textilná výroba sa v rokoch 2000 až 2020 viac než zdvojnásobila. Zároveň sa výrazne skrátila životnosť oblečenia. Textilné výrobky predstavujú v EÚ približne 5 miliónov ton odpadu ročne – približne 12 kilogramov na osobu – pričom syntetické vlákna, ako je polyester, prispievajú k znečisteniu plastmi.¹

Rýchla móda v súčasnosti nie je v EÚ zakázaná. V rámci nového nariadenia o ekodizajne však EÚ plánuje zaviesť pre textilné výrobky minimálne normy udržateľnosti². Niektoré členské štáty, ako napríklad Francúzsko, už prijímajú ďalšie opatrenia na obmedzenie ultrarýchlej módy prostredníctvom systémov ekologického skóre a sankcií.

Európsky parlament sa zaviazal, že do roku 2030 zvýši udržateľnosť, obehovosť a konkurencieschopnosť textilného priemyslu EÚ. V júni 2023 prijal uznesenie na podporu stratégie EÚ v oblasti udržateľných a obehových textílií, ktorej cieľom je transformovať toto odvetvie. Do roku 2030 by všetok textil v EÚ mal byť trvanlivý, opraviteľný, recyklovateľný, vyrobený z recyklovaných vlákien, bez škodlivých chemikálií a vyrobený podľa spravodlivých sociálnych a environmentálnych štandardov. Rýchla móda bude postupne vyradená, zatiaľ čo sa bude podporovať opätovné používanie a opravy. Výrobcovia budú niesť zodpovednosť za celý životný cyklus svojich výrobkov vrátane nakladania s odpadom.

Európsky parlament vyzval Európsku komisiu, členské štáty EÚ a medzinárodných partnerov, aby stanovili konkrétne ciele a podnikli konkrétne kroky na ich realizáciu a vyvážili udržateľnosť s konkurencieschopnosťou textilného priemyslu.

(Pre túto simuláciu by sa študenti mali najskôr dohodnúť na tom, ako by sa mal definovať pojem „rýchla móda“ na účely daného zákona.)

Užitočné odkazy:

- Viac informácií o stratégii v oblasti textílií je uvedených na tejto adrese:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?prefLang=sk
- Viac informácií na tému „Ako EÚ prispieva k udržateľnosti módy?“
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy-topics/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en?prefLang=sk
- Viac informácií o kampani EÚ „ReSet theTrend“
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy-topics/reset-trend_en?prefLang=sk

¹ pozri https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?prefLang=sk

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

4. AKT O UMELEJ INTELIGENCIÍ

Umelá inteligencia (AI) je súčasťou nášho každodenného života – od hlasových asistentov a odporúčacích algoritmov až po sofistikované nástroje v medicíne či doprave. Rýchlou analýzou obrovského množstva údajov môže AI odhaliť choroby v ranom štádiu, optimalizovať dopravné toky, personalizovať učenie a dokonca pomôcť predvídať dopyt po elektrickej energii. Služby sú teda vďaka nej inteligentnejšie, bezpečnejšie a efektívnejšie.

Potenciál umelej inteligencie je obrovský: lekári ju môžu používať na včasné odhalenie príznakov rakoviny v lekárskejších snímkach, poľnohospodári môžu monitorovať zdravie plodín snímačmi na dronoch a výrobcovia môžu používať prediktívnu údržbu s cieľom zabrániť nákladným poruchám. V celosvetovom meradle majú inovácie založené na AI potenciál podporiť hospodársky rast, znížiť emisie skleníkových plynov a zlepšiť prístup k vzdelávaniu a zdravotnej starostlivosti v regiónoch s nedostatočnou dostupnosťou služieb.

Umelá inteligencia však prináša aj vážne výzvy. Algoritmy trénované na neobjektívnych údajoch môžu posilniť diskrimináciu pri nábore zamestnancov, poskytovaní pôžičiek alebo presadzovaní práva. Automatizované rozhodovanie môže byť neprehľadné, takže pre jednotlivcov môžu byť jeho výsledky neprehľadné a nenapadnuteľné. Obavy vzbudzuje aj hromadné sledovanie ľudí, narúšanie súkromia a vplyv automatizácie na pracovné miesta a sociálnu súdržnosť. Keďže umelá inteligencia sa dotýka toľkých aspektov nášho života – etických, právnych, hospodárskych či sociálnych – treba nájsť vyvážený prístup, ktorý využíva jej prínosy a zároveň chráni pred jej rizikami. Európska únia preto v roku 2024 zaviedla prvý komplexný zákon o umelej inteligencii na svete.

Užitočné odkazy:

- Umelá inteligencia ovplyvňuje život pozitívne aj negatívne. Viac informácií o rizikách a oblastiach využitia spojených s umelou inteligenciou nájdete tu: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sk/article/20200918STO87404/umela-inteligencia-mozne-oblasti-vyuzitia-a-rizika-ktore-so-sebou-prinasa>
- Zistite viac o akte EÚ o umelej inteligencii a o tom, čo reguluje, na tejto adrese: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sk/article/20230601STO93804/zakon-o-ai-prva-regulacia-umelej-inteligencie>
- Prehľad [stratégie EÚ](#) na vybudovanie ekosystému excelentnosti AI a dôvery v umelú inteligenciu, ktorý vyvažuje inovácie s bezpečnosťou a základnými právami.