

UČNE SMERNICE

ZAKONODAJNI POSTOPEK – IGRA VLOG EVROPSKEGA PARLAMENTA

V tej igri se bodo igralci postavili v vlogo poslancev Evropskega parlamenta. Učilnica bo za uro ali dve postala Evropski parlament, igralci pa bodo razpravljali o tem, kako bi rešili aktualna vprašanja v Evropski uniji.

Med igro vlog bodo igralci izpopolnili svoje demokratične veščine, kot so kritično razmišljanje, razpravljanje in sklepanje kompromisov.

Igralci bodo v manjših skupinah – parlamentarnih odborih – najprej obravnavali zakonodajni predlog Evropske komisije. Uporabljali bodo namizno igro s tematskimi karticami. Pri spreminjanju zakonodajnega predloga morajo upoštevati različna stališča Sveta Evropske unije in drugih akterjev. Izbirajo lahko med štirimi temami različne težavnosti.

Sledi plenarna razprava, med katero manjše skupine predstavijo spremenjene zakone. Nato sledi glasovanje.

Na koncu je treba igro vlog temeljito razčleniti in oceniti ter opozoriti na podobnosti in razlike med igro in resničnostjo.

Metodologija	Trajanje	Pripomočki
Igra vlog: Delo v parlamentarnih odborih	25 minut	- <u>igralna tabla</u> za vsako skupino - <u>delovni list</u> za vsako skupino - <u>tematske kartice za vsako skupino</u>. Kartice je treba enostransko natisniti in izrezati. - <u>tematski zakonodajni predlog Evropske komisije</u> za vsako skupino
Igra vlog: Plenarna razprava in glasovanje	10 minut na temo	- tabla/blok papirja + kreda ali flomaster - <u>izpolnjen delovni list za vsako skupino</u>
Razčlenitev in ocena	15–60 minut	- računalnik + projektor - <u>predstavitev</u>

Izjava o omejitvi odgovornosti

Oblika in vsebina te igre ne predstavljata popolne realnosti niti ne odražata dejanskih stališč Evropskega parlamenta, Evropske komisije, Sveta Evropske unije ali interesnih skupin. Ta simulacijska igra je namenjena zgolj izobraževanju, kar je edina dejanska podlaga za odločitve.

NAMEN TER ZNANJA IN SPRETNOSTI

Odnos

- Igralci razvijejo splošen kritični odnos in si oblikujejo mnenje o aktualnih vprašanjih v EU.

Znanje

- Igralci poznajo in razumejo postopek odločanja v EU (njegovo poenostavljeno različico).
- Igralci razumejo, kakšno vlogo ima Evropski parlament v tem postopku.
- Igralci vedo, da se Evropski parlament ukvarja s konkretnimi temami, ki vplivajo na njihovo vsakodnevno življenje.
- Igralci vedo več o temah, o katerih je tekla razprava.

Veščine

- Igralci med igro razvijajo svoje demokratične veščine: naučijo se poslušati mnenje drugih, oblikovati svoje mnenje, se posvetovati z drugimi in sprejemati kompromise.
- Igralci se naučijo predstaviti lasten predlog in govoriti pred skupino.

POTEK URE

1. IGRA VLOG: DELO V PARLAMENTARNIH ODBORIH

Učno okolje

Udeleženci so razdeljeni v skupine po štiri ali pet učencev. Vsaki skupini se dodeli tema, ki jo bo skupina obravnavala. Vsaka skupina sedi za mizo, na kateri je gradivo. Če je le mogoče, pedagog_inja mize pripravi že vnaprej.

Vsaka skupina dobi tematski zakonodajni predlog Evropske komisije. Na mizi so tudi delovni list (enak za vse teme), igralna tabla (enaka za vse teme) in kartice o izbrani temi. Kartice so na igralno tablo položene z licem navzdol, da se ne vidi njihova vsebina, robovi s številkami ali simboli pa so zapognjeni.

Pripravljena igra je videti takole:



Potek

Pedagog_inja igralcem na kratko pojasni, da imajo vlogo poslancev Evropskega parlamenta in da bodo oblikovali svoj zakonodajni predlog. Pojasni tudi, da bodo morali zakonodajni predlog predstaviti drugim članom skupine in da bo o njem glasovala celotna skupina. Preden pedagog_inja pojasni potek igre, najprej izbere teme, ki jih bodo igralci obravnavali.

Nato na kratko pojasni, da je igralna tabla poenostavljena različica postopka odločanja v EU: Evropska komisija je institucija, ki postopek začne s pripravo zakonodajnega predloga. Ta predlog nato obravnavata Evropski parlament in Svet Evropske unije, ki si delita zakonodajno pristojnost.

Vsaka skupina dela neodvisno po navodilih in časovnih omejitvah na delovnem listu in karticah. Skupina začne s kartico številka 1. En član skupine kartico obrne in jo naglas prebere. Skupina nato opravi naloge s kartice. Nadaljuje s kartico št. 2 ter nato s karticama št. 3 in 4. Opombe zapisuje na delovni list.

Kartice vsebujejo nalogo ali dodatne informacije, ki so predstavljene kot stališče Sveta Evropske unije, lobističnih skupin ali drugih akterjev. Igralci korak za korakom oblikujejo svoj „evropski zakonodajni predlog“. Igralci morajo na koncu svoj zakonodajni predlog predstaviti drugim članom skupine.

Vsebina

Zakonodajni predlogi in tematske kartice so v dokumentu z gradivom za igro za to dejavnost. Igro vlog je mogoče igrati s štirimi različnimi temami. Zakonodajni predlogi Evropske komisije, spremembe, ki jih zahteva Svet Evropske unije, in informacije drugih sodelujočih so izbrani tako, da bi bila razprava med igralci čim bolj živahna. So izmišljeni in oblikovani zgolj v izobraževalne namene. Pomembno je, da pedagog_inja po koncu igre pojasni, kakšne so resnične razmere.

Štiri teme so razvrščene po težavnosti, od preproste do bolj kompleksne:

1. Vojska Evropske unije?
2. Evropska demokracija
3. Trajnostna oblačila
4. Akt o UI

Opozorilo

Igralcem povejte, da Evropska komisija dejansko ni pristojna za predlaganje nekaterih pobud iz te igre, kot je ustanovitev evropske vojske ali spreminjanje pravil za evropske volitve, vsaj ne z rednimi pravnimi akti EU. Za tovrstne zadeve je treba spremeniti temeljni pogodbi v skladu s [členom 48 Pogodbe o Evropski uniji \(PEU\)](#), sprožiti postopek, ki vključuje nacionalne vlade, in pridobiti soglasje Evropskega sveta.

Nekateri predlogi v igri vlog temeljijo na priporočilih Evropskega parlamenta za reformo temeljnih pogojev, o kateri institucije še razpravljajo.

Več informacij: [Sporočilo za javnost Evropskega parlamenta, 22. november 2023](#).

Nekaj namigov

- Sprehajajte se med skupinami in jim pomagajte, če se jim kje zatakne.
- Najbolje bi bilo, če bi vsaka skupina obravnavala svojo temo, da bo lahko drugim poslanecem predstavila drugačen zakonodajni predlog. Lahko pa se odločite, da bodo vse skupine obravnavale isto temo oziroma isto temo dodelite dvema skupinama.

2. IGRA VLOG: PLENARNA RAZPRAVA IN GLASOVANJE

Učno okolje

Igralci še naprej sedijo v svojih tematskih odborih. Na tabli v sprednjem delu prostora naj bo naslednja razpredelnica.

Tema	Glasovi za	Glasovi proti	Vzdržani glasovi
npr. „Trajnostna oblačila“			
npr. „Akt o UI“			

V prvi stolpec vpišite obravnavane teme.

Potek

Vsaka tematska skupina ima na voljo največ pet minut, da predstavi svoj predlog. Pri tem uporabi izpolnjen delovni list. Nato imajo drugi igralci nekaj časa, da zastavljajo vprašanja. Pedagog_inja zatem takoj začne glasovanje. Igralci glasujejo **z dvigom roke**. Glasujejo lahko tudi igralci iz tematskega odbora, ki je predlog predstavil. Pedagog_inja reče:

- „Kdor se strinja s tem predlogom, naj dvigne roko.“ Število glasov zapiše v stolpec „Glasovi za“ pri obravnavani temi.
- „Kdor se ne strinja s tem predlogom, naj dvigne roko.“ Število glasov zapiše v stolpec „Glasovi proti“ pri obravnavani temi.
- „Kdor se vzdrži glasovanja, naj dvigne roko.“ Število glasov zapiše v stolpec „Vzdržani glasovi“ pri obravnavani temi.

Po glasovanju zaključi, ali je večina glasovala za sprejetje ali zavrnitev zakona.

Večina je dosežena, če za predlog ali proti njemu glasuje več kot polovica igralcev. Vzdržani glasovi se ne štejejo. V primeru neodločenega izida se glasovanje konča. O predlogu tako še ni odločeno.

Nekaj namigov

- Čas, potreben za igro, je odvisen od števila tematskih skupin.
- Manjše ko so skupine, bolj bo vsak igralec sodeloval. Pri odločanju o številu skupin upoštevajte, koliko časa boste potrebovali in kako zainteresirani so igralci.

3. RAZČLENITEV IN OCENA

Učno okolje

Uporabite predstavitev za to dejavnost in razpravljajte o podobnostih in razlikah med igro in resničnostjo. Igralci lahko za ta del igre ostanejo v manjših skupinah ali zamenjajo sedeže.

Potek

Najprej igralce vprašajte, **kakšna se jim je zdela ta izkušnja**: „Kako ste se počutili v vlogi poslanca Evropskega parlamenta?“ Morda bodo odgovorili, da se jim je bilo težko odločati zaradi prepleta različnih interesov ali da jim je bilo všeč, ker so lahko sprejemali odločitve. Igralce vprašajte, kdo ima podobno ali različno mnenje: Npr. „Kdo se strinja?“ „Kdo je to doživel drugače?“

Po tem uvodu nadaljujte z **ocenjevanjem** igre. Pojasnite, da se igra vlog razlikuje od resničnosti tako po obliki kot vsebini. Hkrati pa seveda obstajajo številne podobnosti. Te razlike in podobnosti so v predstavitvi prikazane v razpredelnici (glejte sliko).

OCENA IGRE VLOG		
	PODOBNOSTI	RAZLIKE
OBLIKA		
VSEBINA		Teme so podobne in različne 

Prvo vprašanje za igralce je lahko naslednje: „Kateri vidiki vaje so bili po tvojem mnenju **podobni** glede oblike ali vsebine?“ Nato pedagog_inja podobnosti pokaže in pojasni ob predstavitvi, igralci pa sodelujejo.

Drugo vprašanje je: „Kaj je po vašem mnenju v resničnosti **drugačno**?“ Pedagog_inja nato z igralci razpravlja o glavnih razlikah, pri tem pa uporabi predstavitev.

Na koncu pedagog_inja predstavi resnične okoliščine tem, ki so bile obravnavane med igro. To je zelo pomembno, ker na ta način bodo igralci izvedeli, kakšne so resnične razmere.

1. PODOBNOSTI IN RAZLIKE GLEDE NA RESNIČNOST

	Podobnosti	Razlike
Oblika	Tematski odbori v Evropskem parlamentu Evropski parlament obravnava zelo raznolike teme, zato se poslanci specializirajo samo za eno ali dve področji. Evropski parlament ima približno 20 stalnih in nekaj posebnih tematskih odborov. V teh odborih se poslanci najprej seznani s temo in o njej razpravljajo, preden jo predstavijo drugim poslanca na plenarnem zasedanju, na katerem poteka tudi končno glasovanje. Interesne skupine: Na poslance se pogosto obračajo različne interesne skupine. Glasovanje z dvigovanjem rok: V parlamentu se o predlogih pogosto glasuje z dvigovanjem rok, ker je to na splošno najhitreje. Poslanci včasih glasujejo elektronsko (= individualno glasovanje), kadar je Parlament glede določene teme zelo razdeljen in izid glasovanja ni jasn na prvi pogled. Za elektronsko glasovanje lahko (vnaprej) zaprosi tudi politična skupina, končno glasovanje o poročilu pa je prav tako običajno elektronsko. Državlani lahko spremljajo, kateri poslanci so glasovali za oziroma proti ali so se glasovanja vzdržali. Večinsko glasovanje: Tudi v Evropskem parlamentu je večina dosežena, če predlog dobi več kot polovico oddanih glasov.	Več političnih skupin: Igralci med igro niso bili razdeljeni v politične skupine. V Evropskem parlamentu je v resnici osem političnih skupin. Poslanci na plenarnem zasedanju sedijo razporejeni po političnih skupinah od leve proti desni. Skupino vodi njen predsednik. Deljene zakonodajne pristojnosti: Pri tej igri bi lahko dobili občutek, da ima v Uniji zakonodajno pristojnost le Evropski parlament, ki sprejema vse odločitve. Toda Parlament ima dejansko deljene pristojnosti s Svetom Evropske unije. Bolj zapleteno: - V igri je sodelovalo le nekaj igralcev. V Evropskem parlamentu razpravlja in glasuje 720 poslancev. - Igra je potekala v enem jeziku. V Evropskem parlamentu lahko vsak govori katerega koli od 24 uradnih jezikov. Vse razprave se tolmačijo v drugih 23 uradnih jezikih Unije.
Vsebina	Argumenti: Argumenti, navedeni med igro, so podobni argumentom iz evropskih razprav.	Bolj zapleteno: - Teme so pogosto bolj strokovne. Obravnavana tema bi bila lahko na primer velikost lukenj v ribiških mrežah. Pri tem so potrebne razne znanstvene raziskave o vrstah rib, ki jih je mogoče ujeti s posamezno vrsto mreže. - Zakonodajni predlogi, o katerih glasuje Evropski parlament, so veliko podrobnejši. Razpravlja se o vsaki podrobnosti, ki jo je mogoče po potrebi prilagoditi.
	Pri eni zadevi pa je mogoče najti tako podobnosti kot tudi razlike – pri temah: - Lahko bi rekli, da so si teme podobne, saj jih obravnava ali jih je v preteklosti obravnaval Evropski parlament. - Teme v igri se med seboj tudi razlikujejo, ker se predlogi in stališča Evropske komisije, Evropskega parlamenta in Sveta Evropske unije tudi v resnici razlikujejo (glej opozorilo pred 2. poglavjem).	

IGRA VLOG EVROPSKEGA PARLAMENTA – TEME

1. VOJSKA EVROPSKE UNIJE?

Kljub načrtom za evropsko obrambno skupnost iz leta 1952 Evropska unija nima lastne vojske. Vsaka država članica na tem področju odloča samostojno in ima svojo vojsko. Države članice vse od Maastrichtske pogodbe tesneje sodelujejo na področju obrambe. Ruska vojaška agresija v Ukrajini je obudila razpravo o vojski EU.

S podpisom Lizbonske pogodbe se je temeljnima pogodbama EU dodala klavzula o vzajemni obrambi. Unija je leta 2022 objavila strateški kompas, prvo skupno strateško oceno varnostnih in obrambnih izzivov, s katerimi se spoprijema EU.

Unija je v odziv na vojno v Ukrajini sprejela več ukrepov, in sicer je Rusiji naložila daljnosežne sankcije ter prvič uporabila evropski mirovni instrument, prek katerega Ukrajini nudi vojaško podporo. Razprave o vlogi EU na področju obrambe še potekajo.

Uporabne povezave:

- Več informacij o obrambnem sodelovanju v EU je na voljo na: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sl/article/20190612STO54310/obramba-kako-eu-krepi-svojo-varnost>.
- Več informacij o strateškem kompasu je na voljo na: <https://www.consilium.europa.eu/sl/policies/strategic-compass/>.
- Več informacij o ukrepih, ki jih je EU sprejela v odziv na rusko vojaško agresijo v Ukrajini, je na voljo na: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>.

2. EVROPSKA DEMOKRACIJA

Evropski državljani od leta 1979 vsakih pet let neposredno volijo nove poslance Evropskega parlamenta, ki jih zastopajo na ravni EU. V skladu s skupnimi pravili EU so te volitve splošne in neposredne, glasovanje je tajno (en glas za vsakega polnoletnega državljana), poslanci pa so izvoljeni na podlagi proporcionalne zastopanosti. Vsak evropski državljani lahko voli ali kandidira na volitvah v državi članici, v kateri živi.

Na evropskih volitvah junija 2024 so Evropejci izvolili 720 poslancev Evropskega parlamenta. Porazdelitev njihovih sedežev med države članice EU temelji na načelu upadajoče proporcionalnosti. To pomeni, da je število sedežev odvisno od števila prebivalcev vsake države, pri čemer pa imajo manjše države več poslancev na prebivalca kot večje države. Poleg tega lahko državljani glasujejo le za kandidate v državi članici (ali volilni enoti), v kateri živijo, ali v svoji državi izvora, glasujejo pa lahko le enkrat.

Poleg teh skupnih pravil vsaka država uporablja svoj volilni sistem, ki temelji na njeni ustavi. Volitve v posameznih državah se zato lahko precej razlikujejo. Demokratična legitimnost izvoljenih predstavnikov je odvisna od volilne udeležbe, ki se je od leta 2019 znatno povečala, predvsem zaradi mladih. Znižanje volilne starosti je eden od načinov za povečanje udeležbe mladih. Na evropskih volitvah leta 2024 so štiri države EU (Avstrija, Belgija, Nemčija in Malta) znižale volilno starost na 16 let, Grčija pa na 17 let.

Države članice same odločajo, ali je glasovanje na volitvah državljanska pravica ali dolžnost.

Uporabne povezave:

- Več informacij o evropskem volilnem sistemu je na voljo na: www.europarl.europa.eu/factsheets/sl/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures.
- Več informacij o volilni starosti za evropske volitve je na voljo na: [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) (na voljo v angleščini).
- Sprejetih je bilo že več pobud za večjo udeležbo državljanov v evropski politiki in za bolj demokratično EU:
 - evropska državljanska pobuda (od leta 2012): državljani lahko s pobudo, ki jo podpiše vsaj milijon Evropejcev iz najmanj sedmih držav članic EU, pozovejo Evropsko komisijo, naj pripravi zakonodajni predlog.
 - Na voljo je še veliko drugih participativnih instrumentov, na primer mladinski evropski dialog, [javni posveti](#) (s strokovnjaki na določenih področjih), [pravica do peticije](#) in [državljski forumi](#).

3. TRAJNOSTNA OBLAČILA

Svetovna proizvodnja tekstila se je med letoma 2000 in 2020 več kot podvojila. Hkrati se je življenjska doba oblačil znatno skrajšala. V Uniji vsako leto ustvarimo približno 5 milijonov ton tekstilnih odpadkov, tj. približno 12 kilogramov na osebo. Sintetična vlakna, kot je poliester, pa prispevajo k onesnaževanju s plastiko.¹

Hitra moda v EU še ni prepovedana. Unija namerava z novo uredbo o okoljsko primerni zasnovi uvesti minimalne trajnostne standarde za tekstilne izdelke². Nekaterе države članice, kot je Francija, že sprejemajo dodatne ukrepe, kot so ekološke ocene in kazni, da bi omejile ultra hitro modo.

Evropski parlament se je zavezal, da bo tekstilna industrija EU do leta 2030 postala bolj trajnostna, krožna in konkurenčna. Junija 2023 je sprejel resolucijo v podporo strategiji EU za trajnostne in krožne tekstilne izdelke, ki naj bi preoblikovala ta sektor. Vsi tekstilni izdelki v EU bi morali biti do leta 2030 trajni, popravljivi, primerni za recikliranje, izdelani iz recikliranih vlaken, brez škodljivih kemikalij ter proizvedeni v skladu s poštenimi družbenimi in okoljskimi standardi. Unija bo postopoma odpravila hitro modo in hkrati podpirala rešitve za ponovno uporabo in popravilo oblačil. Proizvajalci bodo odgovorni za celoten življenjski cikel proizvodov, tudi za ravnanje z odpadki.

Evropski parlament je Evropsko komisijo, države članice in mednarodne partnerje pozval, naj določijo specifične cilje in sprejmejo konkretne ukrepe, da bi jih uresničili. Poskrbijo pa naj tudi, da bo tekstilna industrija hkrati trajnostna in konkurenčna.

(Za to simulacijo bi se morali udeleženci najprej dogovoriti, kako bodo opredelili hitro modo za namene zakonodajnega predloga.)

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

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

Uporabne povezave:

- Več informacij o strategiji EU za tekstilne izdelke je na voljo na:
https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?
- Več informacij o tem, kako EU skrbi za bolj trajnostna oblačila, je na voljo na:
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en
- Več informacij o kampanji EU ReSet the Trend
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en

4. AKT O UMETNI INTELIGENCI

Umetna inteligenca je postala sestavni del vsakdanjega življenja, od govornih pomočnikov in priporočilnih algoritmov do naprednih orodij, ki se uporabljajo v medicini in prometu. S hitro analizo velikih količin podatkov lahko umetna inteligenca hitreje zazna bolezni, optimizira promet, prilagodi učenje glede na posameznikove potrebe in celo pomaga napovedati povpraševanje po električni energiji. Zahvaljujoč umetni inteligenci imamo torej naprednejše, varnejše in učinkovitejše storitve.

Umetna inteligenca ima velik potencial: zdravniki jo lahko uporabljajo za odkrivanje zgodnjih znakov raka v medicinskih slikah, kmetje lahko z uporabo dronov s senzorji spremljajo zdravje pridelkov, proizvajalci pa lahko uporabljajo napovedno vzdrževanje, da bi preprečili drage okvare. Na svetovni ravni lahko inovacije, ki temeljijo na umetni inteligenci, povečajo gospodarsko rast, zmanjšajo emisije toplogrednih plinov ter izboljšajo dostop do izobraževanja in zdravstvenega varstva v regijah, ki so v tem pogledu prikrajšane.

Vendar pa umetna inteligenca prinaša tudi resne izzive. Algoritmi, ki temeljijo na pristranskih podatkih, lahko privedejo do diskriminacije pri zaposlovanju, posojilih ali kazenskem pregonu. Avtomatizirano sprejemanje odločitev je lahko nepregledno, rezultati pa nerazumljivi, zato jih ne moremo izpodbijati. Pojavljajo se tudi pomisleki glede množičnega nadzora, vdora v zasebnost ter vpliva avtomatizacije na delovna mesta in socialno kohezijo. Umetna inteligenca se dotika številnih vidikov življenja – etičnih, pravnih, gospodarskih in socialnih – zato je bistveno, da najdemo uravnotežen pristop, ki nam bo omogočil, da izkoristimo njene prednosti, hkrati pa se zaščitimo pred njenimi tveganji. Evropska unija je zato leta 2024 uvedla prvo celovito zakonodajo o umetni inteligenci na svetu.

Uporabne povezave:

- Umetna inteligenca pozitivno in negativno vpliva na življenje. Več informacij o grožnjah in prednostih umetne inteligence je na voljo na: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sl/article/20200918STO87404/umetna-inteligenca-priloznosti-in-tveganja>
- Več informacij o aktu EU o umetni inteligenci in njegovih predpisih je na voljo na: <https://www.europarl.europa.eu/topics/sl/article/20230601STO93804/akt-eu-o-ui-prva-zakonodaja-o-umetni-inteligenci>
- Pregled [strategije EU](#) za vzpostavitev ekosistema odličnosti in zaupanja v umetno inteligenco, ki bo upošteval inovacije, varnost in temeljne pravice.