

Vodič za moderatore virtualne igre uloga



Europski parlament

1. Uvod

1.1 Namjena vodiča

3

2. O igri

2.1 Ciljevi igre

4

2.2 Tko može igrati?

5

2.3 Teme igre

2.4 Osobni podaci u kontekstu igre

3. Kako igrati

3.1 Broj igrača

6

3.2 Trajanje

3.3 Pregled

3.4 Priprema prostorije

7

3.5 Potrebni materijali

8

3.6 Tehnički zahtjevi

3.7 Kako pokrenuti i voditi igru

9

4. Korak po korak kroz igru

4.1 Početak igre

10

4.2 Predstavljanje prijedloga zakona i uvod u igru

11

4.3 Predstavljanje klubova zastupnika

4.4 Predstavljanje skupina u odboru i glasanje

12

4.5 Povratak u klubove zastupnika

4.6 Rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici – 1. put

13

4.7 Veliki preokret

14

4.8 Rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici – 2. put

4.9 Reakcije dionika i ishodi igre

4.10 Ako tekst nije usvojen

5. Prije igre

5.1 Kako zastupati drukčija mišljenja

15

5.2 Upoznajte Europsku uniju

17

5.3 Upoznajte Europski parlament

18

5.3.1 Što je to Europski parlament i kako funkcionira?

19

5.3.2 Digitalno putovanje u Europski parlament

6. Tijekom igre

6.1 „U stvarnosti”

21

6.2 Glosar

25

6.3 Pravila igre

29

7. Poslije igre

7.1 Završni razgovor

31

7.2 Ocjena ili povratne informacije

32

7.3 Zajednoza.eu

7.4 Ponuda centara „Europa Experience”

8. Prilozi

8.1 Prilog I. Obrazac za ocjenu/povratne informacije

33

8.2 Prilog II. Tiskani materijali za igru

34

1. Uvod

Predstavljamo vam vodič za moderatore virtualne igre uloga Europskog parlamenta.

U ovom vodiču pronaći ćete pregled igre te materijale koji će vama i vašim igračima omogućiti bogato i imerzivno iskustvo.

Uz informacije potrebne da bi igra glatko tekla, zahvaljujući ovom vodiču naučit ćete i kako pripremiti igrače za najbolje iskustvo prije, tijekom i poslije igre.

Vodič sadržava i dodatne pripremne aktivnosti kako bi se igrači lakše uživali u svoje uloge te upute za završni razgovor, čiji naglasak može biti na tome što su naučili ili na cjelokupnom iskustvu, ovisno o tome koliko vremena odvojite za igru.

Uživajte u igri!

1.1 Namjena vodiča



Crtež lika iz igre: izmišljeni predsjednik Odbora ENVI, mladić u odijelu

Ovaj je vodič osmišljen kao pomoć za moderatore igre u različitim obrazovnim okruženjima

- **nastavnike u školama s učenicima u dobi od najmanje 16 godina**
- **edukatore i moderatore u neformalnim obrazovnim programima i aktivnostima**
- **zaposlenike lokalnih društvenih centara i centara za mlade i slično**
- **te u svim drugim prikladnim okruženjima uz poštovanje njezine predviđene svrhe.**

Vodič sadržava upute o tome kako pokrenuti igru na internetu i kako opremiti prostoriju za igru, kao i detaljno objašnjenje tijeka igre.

Uz to, u njemu ćete pronaći dodatne informacije o Europskoj uniji i Parlamentu, preporučene pripremne aktivnosti koje će igračima pomoći da se užive u svoje uloge te primjere pitanja za završni razgovor o tome što su igrači naučili.

2. O igri

Virtualna igra uloga simulira postupak donošenja odluka u Europskoj uniji.

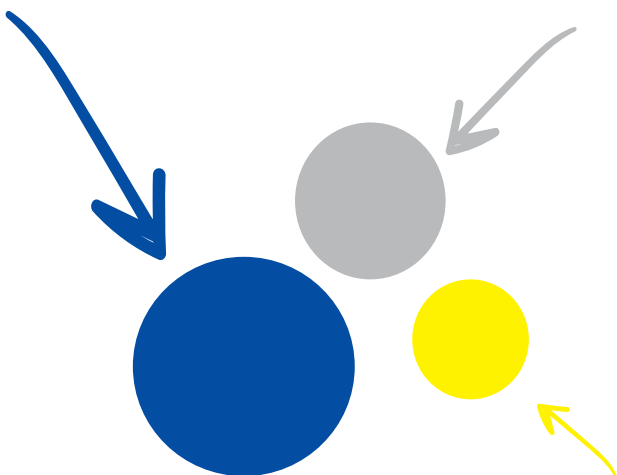
Igrači preuzimaju uloge **zastupnika u Europskom parlamentu** i podijeljeni su u izmišljene klubove zastupnika. Zatim moraju sa svojim kolegama **zastupnicima** raspravljati, pregovarati, postići kompromise i glasati o novom prijedlogu zakona koji će poboljšati živote ljudi širom **Europske unije**. Prikazujući pojednostavljenu verziju zakonodavnog postupka **EU-a**, igra pokušava približiti ulogu **Parlamenta** u cjelokupnom postupku te zadaće i dužnosti **zastupnika** kao izravno izabranih predstavnika građana. Cilj je igračima omogućiti da iz prve ruke iskuse demokraciju i potaknuti ih da budu aktivni građani.

Igra je zamišljena tako da se igra u skupinama u različitim obrazovnim okruženjima, od učionica do društvenih centara i neformalnih obrazovnih programa. Igrači sjede i međusobno komuniciraju u istom fizičkom prostoru dok igraju igru na svojim uređajima i slijede upute na ekranu moderatora. Igra se može igrati i u drugim okruženjima ako su igrači stariji od 16 godina te poštuju njezinu predviđenu svrhu.

Igra je dio **Digitalnog putovanja u Europski parlament**, projekta čiji je cilj približiti Parlament građanima širom Europe. Ta internetska platforma nudi niz interaktivnih alata za istraživanje Parlamenta te učenje o radu **zastupnika u Europskom parlamentu** i o europskoj povijesti.

Doznajte više o digitalnom putovanju na sljedećoj poveznici:
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/hr/>

2.1 Ciljevi igre



Europski parlament želi mladima iz cijele Europe omogućiti da dožive kako je to biti **zastupnik u Europskom parlamentu** te da iskuse postupak donošenja odluka i zakonodavni postupak **EU-a** u svojim školama ili zajednicama s pomoću ovog obrazovnog, imerzivnog i prije svega zabavnog iskustva.

Naglasak igre je na važnosti suradnje za dobrobit društva, poticanju kompromisa i interakcije te pružanju igračima prilike da poboljšaju svoje vještine poput govorništva i diplomacije.

Parlament se nada i da će virtualna igra uloga nadahnuti pojedince da se aktivnije uključe u europsku demokraciju u svojem svakodnevnom životu te ih osnažiti kao potencijalne glasače na europskim izborima tako što će im omogućiti da steknu bolji uvid u funkcioniranje **Europske unije** te nauče više o ulozi **Parlamenta** kao predstavnika građana **EU-a**.

2. O igri

2.2

Tko može igrati?

Ciljana publika virtualne igre uloga su mladi u dobi **od 16 do 18 godina** bez predznanja o Europskoj uniji ili Europskom parlamentu.

No, u igri mogu uživati i svi stariji od 16 godina bez obzira na njihovo podrijetlo ili iskustvo.

2.3

Teme igre

- Europski parlament
- Donošenje odluka
- Zakonodavni postupak EU-a
- Europska unija
- Participativna demokracija
- Razvoj mekih vještina

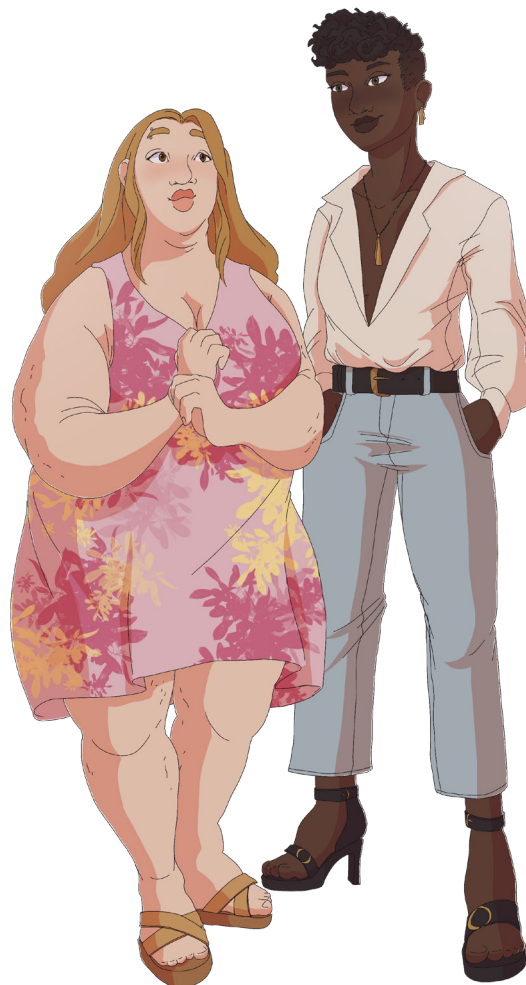
2.4

Osobni podaci u kontekstu igre

Iako igrači moraju biti spojeni na igru na internetu da bi je mogli igrati, ona ne prikuplja nikakve osobne podatke.

Igra je mrežna aplikacija kojoj igrači pristupaju putem **URL adrese** u pregledniku na svojem uređaju (mobilnom telefonu, tabletu ili računalu) te ne moraju preuzimati nikakav softver. Za igru nije potrebno izraditi korisničko ime.

Na početku igre svakom se igraču nasumično dodjeljuje izmišljeno ime **zastupnika**, što znači da se od igrača ne traži da navedu svoje ime, dob ili bilo koji drugi osobni podatak.



Crtež likova iz igre: dvije ležerno odjevene mlade žene, vlasnice privatne trgovine.

Svi igrači u istoj sesiji igre uvijek imaju istu **IP adresu**. Ne provodi se geolociranje ni prikupljanje podataka. Igra sprema dvije informacije na lokalnom poslužitelju igrača: nasumično dodijeljeno **identifikacijsku oznaku igrača** i status igre.

Da bi igra mogla ispravno funkcionirati, upotrebljava **lokalno pohranjene podatke** (dokument učitani u preglednik) koji se brišu i uklanjanju nakon završetka igre ili nakon 12 minuta neaktivnosti.

Lokalno pohranjeni podaci osmišljeni su tako da ostanu „**lokalni**”. To znači da se pohranjeni podaci ne šalju poslužitelju. **Lokalna pohrana** je trajna, tako da ako igrač zatvori preglednik, kasnije može nastaviti igru, osim ako je igra prethodno otvorena u anonimnom prozoru.

3. Kako igrati

3.1 Broj igrača



Zajednički crtež svih likova iz igre

Za najbolje rezultate preporuča se od 16 do 28 igrača. Igra ukupno može podržati od 12 do 40 igrača.

3.2 Trajanje

Igra traje otprilike 60 minuta.

Po želji možete dodati završni razgovor od 30 minuta.



3.3 Pregled

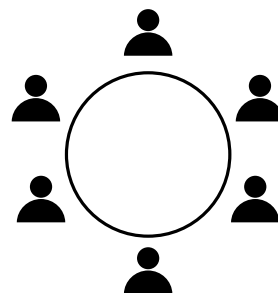
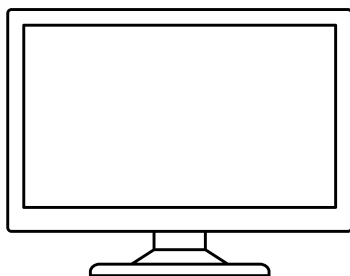
Virtualna igra uloga zamišljena je tako da je u istoj prostoriji igraju **moderator** i **igrači** spojeni svojim uređajima na igru putem interneta.

U nastavku ćete pronaći informacije o tome kako pripremiti prostoriju, kao i potrebne tehničke korake za pokretanje i vođenje igre.

Tijekom igre igrači će biti podijeljeni u tri različite konfiguracije ovisno o aktivnosti (npr. rasprava, glasanje):

- **Klubovi zastupnika:** na početku igre igrači se nasumično dijele u četiri kluba zastupnika (**Solidarnost**, **Ekologija**, **Tradicija** i **Sloboda**). U različitim fazama igre igrači će morati s kolegama iz kluba zastupnika raspravljati o tome kako glasati
- **Skupine u odboru:** igrači su nasumično podijeljeni u dvije skupine u odboru kako bi raspravljali o zadanim amandmanima i glasali o njima
- **Plenarna sjednica:** svi igrači sjede zajedno (npr. u velikom krugu) kako bi raspravljali i glasali. Ova faza ponavlja se tijekom igre. Tijekom prve sjednice odabrani glasnogovornici klubova zastupnika pozivaju se da se obrate kolegama i iznesu svoje stajalište o tome kako treba dalje postupati.

3. Kako igrati



3.4 Priprema prostorije

Zbog različitih konfiguracija u koje se igrači trebaju podijeliti, odaberite prostoriju koju je lako razmjestiti i koja je dovoljno prostrana da primi sve igrače.

Bez obzira na to gdje igrači sjede, trebali bi moći uvijek vidjeti ekran moderatora i slijediti upute. Moderator bi trebao uvijek imati pregled nad cijelom skupinom i profilima igrača kako bi mogao pružiti pomoć gdje i kad je to potrebno.

Imajući na umu navedeno, uzmite u obzir sljedeće preporuke:

- prostorija bi trebala imati stabilan bežični pristup internetu tako da se igrači mogu istodobno spojiti i ostati spojeni tijekom cijele igre (osim ako koristite vlastitu podatkovnu vezu)
- potreban je veliki ekran koji se može spojiti s računalom i vidljiv je svim igračima
- trebalo bi općenito biti dovoljno prostora kako bi se igrači mogli lako razdvojiti i ponovno okupiti ovisno o potrebnoj konfiguraciji grupe. Namještaj bi trebalo biti lako razmjestiti

- potrebno je najmanje jedno sjedalo po osobi (ne nužno stolica; mogući su jastuci, stolci bez naslona itd.)
- u idealnim uvjetima na početku igre igrači sjede u širokom krugu tako da se međusobno vide
- prostorija bi trebala biti podijeljena na četiri dijela za četiri politička kluba, što će igračima omogućiti da tijekom igre vide ekran moderatora, a da ih ne ometaju drugi klubovi. Ti bi prostori trebali biti dovoljno veliki da prime četvrtinu igrača
- trebalo bi odvojiti i dva prostora za skupine u odboru. Oni bi trebali uključivati i prostore namijenjene klubovima zastupnika. Prostori bi trebali biti dovoljno veliki da prime polovinu igrača
- odabrani glasnogovornici trebali bi imati mjesto s kojeg se mogu obratiti svim igračima. Svi glasnogovornici mogu se obraćati igračima s istog mjesta. Ako igrači sjede u velikom krugu, dovoljno je da glasnogovornik ustane dok govori
- svaki klub zastupnika trebao bi imati olovke i radne listove (**vidi Prilog II.**) kako bi mogli zapisati svoje argumente i natuknice.

VAŽNO! Ako nije moguće osigurati idealan raspored prostorije, budite kreativni, ali pobrinite se da ekran moderatora bude vidljiv igračima za cijelog trajanja igre.

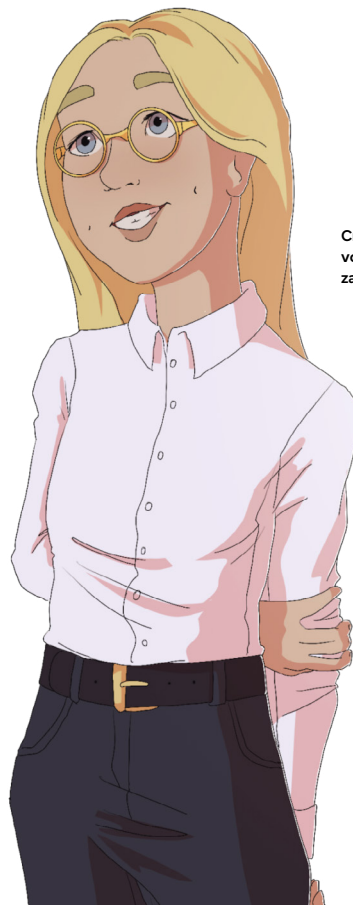
3. Kako igrati

3.5

Potrební materijali

Virtualna igra uloga može se igrati bez dodatnih materijala. Međutim, kako bi se igračima osiguralo najbolje moguće iskustvo, preporučeni su sljedeći predmeti:

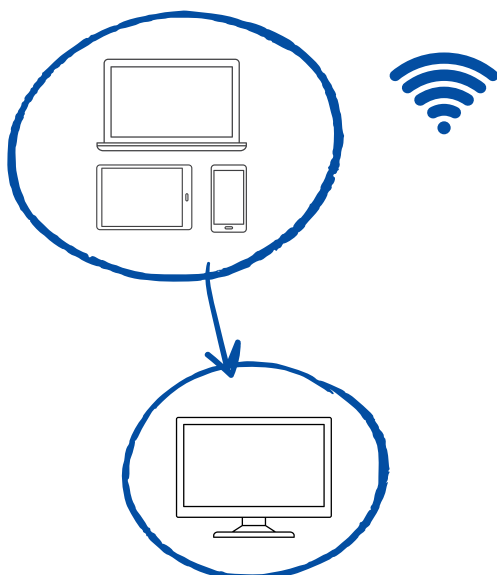
- po jedna olovka za sve igrače
- ljepljiva traka i škare
- pisač
- radni listovi za pripremu pregovora i natuknica (u Prilogu II.)
- ispisani logotipi klubova zastupnika i znakovi odbora (u Prilogu II.) kako bi se označili odgovarajući prostori u prostoriji
- QR kôd kako bi igrači mogli jednostavno pristupiti igri (u Prilogu II.)
- obrasci za povratne informacije/ocjenu (u Prilogu II.).



Crtež lika iz igre: mlada volonterka zajednice zajednoza.eu s naočalama

3.6

Tehnički zahtjevi



Za organiziranje igre potrebno je sljedeće:

- uređaj spojen na internet poput **prijenosnog** ili **stolnog računala** ili **tableta** sa širokopojasnom vezom od najmanje **5 Mbps**
- spojeni **ekran, projektor** ili **televizor** dovoljnih dimenzija da ga svi igrači vide, minimalne rezolucije 1280 x 720 piksela za najbolji rezultat
- moderan internetski preglednik, npr.
 - **Chrome 96** ili noviji
 - **Firefox 95** ili noviji
 - **Safari 15** ili noviji
 - **Edge 96.0** ili noviji.

Igrači trebaju imati vlastite uređaje spojene na internet, npr. pametni telefon, tablet ili prijenosno računalo.

3. Kako igrati

3.7 Kako pokrenuti i voditi igru

Da biste pokrenuli igru kao moderator, posjetite <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> i kliknite na „**Nova igra**”. Prvo će se od vas tražiti da odaberete scenarij, a zatim će vam se pokazati pristupni ekran i **šifra prostorije**. Dajte tu šifru igračima koji žele sudjelovati u igri.

Igrači mogu sudjelovati u igri tako da posjete <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> (ili skeniraju QR kôd iz **Priloga II.**) i kliknu na „**Sudjelujte u igri**”. Zatim trebaju upisati šifru prostorije koja je prikazana na ekranu moderatora.

Kad se svi priključe, kliknite na „**Početak**” kako biste pokrenuli igru. Igra se većinom odvija automatski, ali moderator započinje rasprave i glasanje. Kako bismo vam pomogli u tome, u ovom vodiču naveli smo upute „**korak po korak**” u kojima je detaljno opisan tijek igre te naše prijedloge za moderiranje.

Važno! Kao moderator možete pauzirati i preskočiti međuscene i rasprave ograničenog trajanja, uključujući glasanje. No, imajte na umu da se ne možete vratiti na scene koje ste preskočili ili već odigrali!

Ako igrač izgubi vezu

Ako igrač izgubi vezu s igrom jer je slučajno zatvorio preglednik, izgubio vezu s internetom ili slično, može se ponovno uključiti tako da posjeti <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> i klikne na „**Sudjelujte u igri**”.

Ako je prekid veze trajao manje od 12 minuta, igrač bi se trebao uključiti kao isti **zastupnik**. Ako nije bio aktivan ili spojen više od 12 minuta, igrač se neće moći ponovno uključiti pod istim imenom te može biti raspoređen u drugi klub zastupnika.

Ako igru treba ponovno pokrenuti

Ako iz bilo kojeg razloga igru treba ponovno pokrenuti, zatvorite aktivni preglednik i zamolite igrače da učine isto. Novu sesiju igre možete pokrenuti tri minute nakon što ste zatvorili prethodnu sesiju.



4. Korak po korak kroz igru

Kao pomoć moderatorima, ovaj odjeljak sadržava opis svih faza igre, uključujući savjete za navigaciju i moderiranje, kao i savjete za organiziranje sesije i prostorije.

Kako bi se igrači što bolje uživali u svoje uloge, općenito se preporučuje zamoliti ih da sva pitanja ostave za kasnije, primjerice za završni razgovor.

Igra je osmišljena tako da teče sama: glavni likovi **Marie (predsjednica Europskog parlamenta)** i **Conor (predsjednik Odbora ENVI)** vode igrače kroz svaki korak. Uloga moderatora je većinom osigurati da igrači imaju potreban prostor, dodatne materijale i tehničku potporu kako bi se mogli uživjeti u ulogu **zastupnika u Europskom parlamentu**. Povremeno će ih trebati nježno usmjeravati tijekom rasprava i govora kako bi postigli kompromise u korist građana **EU-a**.

Jedine aktivnosti koje moderator treba poduzeti na ekranu su pokretanje rasprava ograničenog trajanja, glasanja i međuscena (upute će se pojaviti na ekranu moderatora). Moderator može pauzirati ili preskočiti dijelove ograničenog trajanja u bilo koje vrijeme klikom na namjenske gumbе u donjem lijevom uglu ekrana. Međutim, nije se moguće vratiti na dijelove koji su preskočeni ili već odigrani.



Crtež lika iz igre, predsjednice Europskog parlamenta: sredovječna žena koja u ruci drži fascikl s dokumentima

4. Korak po korak kroz igru

4.1

Početak igre

Nakon što kliknete na „**Nova igra**” i odaberete scenarij, zamolite igrače da se spoje tako što će posjetiti URL <https://role-play-game.europarl.europa.eu> ili skenirati QR kôd iz **Priloga II**. U ovoj fazi igračima se dodjeljuju izmišljeno ime **zastupnika**, zemlja podrijetla i klub zastupnika.

4.2

Predstavljanje prijedloga zakona i uvod u igru

Nakon što se svi igrači spoje, **predsjednica Europskog parlamenta Marie** poželjet će im dobrodošlicu kao novoizabranim **zastupnicima**. Nakon što moderator klikne na „**Početak**”, Marie će detaljno predstaviti zakonodavni prijedlog o kojem će se raspravljati te neke aspekte igre.

4.3

Predstavljanje klubova zastupnika

U ovoj fazi igrači se trebaju pridružiti klubu zastupnika u koji su raspoređeni. Raspoređivanje je nasumično i igrači ne mogu promijeniti klub. Ako mislite da će igračima biti teško zastupati drukčija mišljenja, preporučuje se prije same igre organizirati radionicu kako bi igrači mogli vježbati igranje uloga. Predložene aktivnosti pronaći ćete u odjeljku „**Prije igre**”.

Bilo bi dobro da je u ovoj fazi prostorija već podijeljena na četiri različita prostora označena logotipima klubova zastupnika (Prilog II.). Moderator bi trebao uputiti igrače da odu u prostor svojeg kluba zastupnika, upoznaju druge članove i razmotre manifest svojeg kluba, stajališta svojih dionika te amandmane. Ako ima vremena, preporučuje se da igrači pročitaju i materijale drugih klubova. Igrači mogu u istom izborniku u donjem desnom kutu ekrana pronaći i pravila igre.

Preporučuje se savjetovati igračima da koriste radne listove kako bi zabilježili svoje amandmane i druge korisne informacije te da istraže s kojim bi drugim klubom zastupnika mogli postići kompromis.

Logotip izmišljenog kluba zastupnika Tradicija na kojem je kuća



Kuća/Tradicija

Logotip izmišljenog kluba zastupnika Solidarnost na kojem je srce



Srce/Solidarnost

Logotip izmišljenog kluba zastupnika Sloboda na kojem je globus



Stablo/Ekologija

Logotip izmišljenog kluba zastupnika Tradicija na kojem je kuća



Globus/Sloboda

4. Korak po korak kroz igru

4.4

Predstavljanje skupina u odboru i glasanje

Nakon što pročitaju pomoćne materijale svojeg kluba zastupnika, igračima se predstavlja uloga parlamentarnih odbora i zatim se raspoređuju u jednu od dvije skupine u odboru. U ovoj fazi preporučuje se podijeliti prostor za dvije skupine i označiti ih znakovima „**Skupina u odboru 1**” i „**Skupina u odboru 2**” (**Prilog II.**). Budući da se rad odbora i rad klubova zastupnika ne preklapaju tijekom igre, prostorija se može podijeliti na dva dijela koji obuhvaćaju prostore namijenjene klubovima zastupnika.

Igrači u skupinama trebaju raspravljati, postići kompromis i zatim glasati za dva amandmana (od četiri ponuđena) koje će iznijeti na plenarnoj sjednici. Napominjemo da će svaka skupina dobiti različit skup amandmana: ukupno ih je osam, svaka će skupina dobiti po četiri, a na plenarnoj sjednici mogu iznijeti po dva. Tijekom rasprave možete potaknuti igrače da interveniraju i s poštovanjem raspravljaju s drugima. U tome bi vam mogli pomoći radni listovi (**Prilog II.**).

Tijekom glasanja podsjetite igrače da slijede upute na svojim uređajima i glasaju za najviše dva amandmana. Mogu se i suzdržati od glasanja ili odbiti sve amandmane. Svi igrači koji ne glasaju prije isteka vremena automatski se ubrajaju u suzdržane. Da bi se njihov glas brojao, igrači moraju kliknuti na „**Glasaj**”.

Kad vrijeme istekne, rezultati glasanja bit će prikazani na ekranu moderatora. Ako nijedan amandman ne dobije većinu glasova, pogledajte odjeljak **4.10. („Ako tekst nije usvojen”)**.

4.5

Povratak u klubove zastupnika



Kuća/Tradicija



Stablo/Ekologija



Srce/Solidarnost



Globus/Sloboda

Pozovite igrače da se vrate u svoje klubove zastupnika kako bi razgovarali o usvojenim amandmanima, o tome kako će glasati na plenarnoj sjednici te kako pridobiti druge zastupnike da podrže njihovo stajalište. U ovoj fazi igrači također trebaju odabrati glasnogovornika. Nije naodmet podsjetiti igrače da pripreme natuknice za prezentiranje stajališta svojeg kluba o zakonodavnom prijedlogu.

Potaknite igrače da koriste radne listove (**Prilog II.**) kako bi pripremili natuknice i argumente.

4. Korak po korak kroz igru

4.6

Rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici – 1. put

Pozovite igrače da sudjeluju na plenarnoj sjednici: uputite ih da sjednu u veliki krug tako da svi vide ekran moderatora i druge igrače. Iako je vijećnica **Europskog parlamenta** drukčijeg oblika, veliki krug osigurat će uključiviju i opušteniju atmosferu tijekom rasprava. Središte kruga može se koristiti kao „pozornica” za glasnogovornike i sve druge zastupnike koji se žele obratiti okupljenima. Nakon što glasnogovornici predstave stajališta svojih klubova, čak i sama igra poziva druge zastupnike da se obrate okupljenima i doprinesu raspravi.

Zadatak je moderatora osigurati da svaka skupina i svi zainteresirani igrači iznesu svoje mišljenje tijekom raspoloživog vremena.

Kad završi vrijeme za obraćanje, započinje glasanje. Igrači će prvo biti pozvani da glasaju za pojedine amandmane, baš kako to i zastupnici u Europskom parlamentu rade (za, protiv, suzdržan), a zatim za prijedlog u cjelini.

Rezultati će biti prikazani na ekranu pa će igrači moći vidjeti jesu li njihove pregovaračke vještine urodile plodom.

Ako stajalište bude usvojeno, Marie će ga prosljediti Vijeću Europske unije.

Ako ne bude usvojeno, pogledajte odjeljak 4.10. („Ako tekst nije usvojen”).



Crtež zastupnika u Europskom parlamentu koji glasaju dizanjem ruku tijekom plenarne sjednice

4. Korak po korak kroz igru

4.7

Veliki preokret

Neočekivani događaj velikog društvenog utjecaja prisiljava **Vijeće Europske unije** da znatno izmijeni stajalište Parlamenta. Igrači sad moraju ponovno razmisliti o svojim stajalištima i strategijama te razmotriti mogućnost kompromisa.

4.8

Rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici – 2. put

Dok igrači još sjede u velikom krugu, počinje rasprava u kojoj **zastupnici** trebaju odlučiti o sljedećem koraku: hoće li prihvatiti amandmane **Vijeća**, zagovarati izvorno stajalište **Parlamenta** ili podržati kompromisni amandman.

Pritom ih treba podsjetiti da je njihova uloga raditi u najboljem interesu **građana EU-a**.

Kad vrijeme istekne, Marie će objaviti je li zakon prošao.

4.9

Reakcije dionika i ishodi igre

Nakon što se objave rezultati, igrači će doznati što dionici misle o ishodu i kako on utječe na njihove živote.

Ishodi igre sadržavaju sljedeće informacije:

- koji su amandmani imali općenito najveću potporu
- koji je klub zastupnika osigurao najbolji ishod za svoje dionike.

Reakcije dionika i ishodi igre zanimljive su informacije za završni razgovor.

4.10

Ako tekst nije usvojen

Ako nijedan amandman ne dobije većinu glasova u odboru ili ne bude usvojen na bilo kojoj od plenarnih sjednica, Marie će objaviti da prijedlog neće postati zakon. Igračima se prikazuju reakcije dionika, a glasnogovornici klubova zastupnika zatim se trebaju obratiti medijima na posebnoj konferenciji za medije kako bi odgovorili na zabrinutost javnosti.

U ovom slučaju igrači mogu koristiti radne listove **(Prilog II.)** kako bi pripremili govore te se osvrnuli na izostanak kompromisa.

5. Prije igre

Virtualna igra uloga ne zahtijeva pripremu igrača.

5.1 Kako zastupati drukčija mišljenja

Igrači su nasumično raspoređeni u klubove zastupnika, što znači da će možda morati zastupati mišljenja i stavove koji ne odgovaraju njihovima. To nije lak zadatak za svakoga. Ako želite pripremiti igrače za to, preporučujemo da organizirate radionicu na kojoj će igrači raspravljati o različitim temama u skladu s manifestima klubova zastupnika.

Svrha te vježbe je osigurati da se igrači osjećaju ugodno dok zastupaju drukčija mišljenja.

- Podijelite sudionike u četiri jednake manje skupine (Tradicija, Ekologija, Solidarnost, Sloboda).
- Dajte svakoj skupini ispisani primjerak njihova manifesta te im dajte 10 minuta da ga pročitaju i razgovaraju o vrijednostima svojeg kluba.
- Pripremite kartice s temama koje smatrate relevantnima za raspravu i zamolite jednog od sudionika da naslijepo odabere karticu.

Međutim, ovisno o njihovu predznanju o Europskom parlamentu i Europskoj uniji, moglo bi biti korisno organizirati jednu ili više pripremnih radionica o sljedećim temama:

- **Kako zastupati drukčija mišljenja**
- **Upoznajte Europsku uniju**
- **Upoznajte Europski parlament**

- Kad odaberu temu rasprave, dajte igračima 10 minuta da pripreme argumente u skladu s dodijeljenim manifestom. Potaknite ih da koriste radne listove (**Prilog II.**) za pripremu svojih argumenata i govora.
- Zamolite sudionike da sjednu u krug i moderirajte raspravu. Pripremite od tri do pet pitanja povezanih s temom rasprave. Prvo dajte svakoj skupini po jednu minutu da iznese svoje stajalište o temi, a zatim započnite s pitanjima i dajte svakoj skupini priliku da odgovori. Odvojite 20 minuta za raspravu.
- Zaključite raspravu zahvaljujući svima na sudjelovanju.
- Završni razgovor započnite sljedećim pitanjima za sudionike:

1. Koliko vam je teško (ili lako) bilo zastupati mišljenja koja se možda razlikuju od vaših?
2. Što ste naučili iz ovog iskustva?
3. Što biste sljedeći put promijenili?

Odvojite 15 minuta za ovaj dio radionice.

5. Prije igre

Manifesti



Logotip izmišljenog kluba
zastupnika Tradicija na
kojem je kuća

Kuća/Tradicija

Mi želimo očuvati stabilnost tako što ćemo zaštititi tradicionalne vrijednosti i stupove društva, poput poljoprivrednika.

Smatramo da su moderno društvo i uplitanje vlade prijetnja tradiciji.

Podupiremo djelovanje Europske unije i država članica dokle god one ne uzrokuju velike promjene i nisu preskupe.



Logotip izmišljenog kluba
zastupnika Solidarnost na
kojem je srce

Srce/Solidarnost

Želimo pravedno društvo koje se temelji na solidarnosti i koje aktivno pomaže siromašnjima i slabijima.

Pozdravljamo intervencije Unije i država članica kojima se svima osigurava pristup osnovnim pravima kao što su zdravlje, zapošljavanje i obrazovanje.

Smatramo da bi opće dobro uvijek trebalo imati prednost pred osobnim slobodama.



Logotip izmišljenog kluba
zastupnika Tradicija na
kojem je kuća

Stablo/Ekologija

Smatramo da su klimatske promjene i zaštita okoliša prioriteti u koje bi Europska unija i države članice trebale ulagati.

Smatramo da solidarnost i osobna sloboda ne smiju nikad biti ugrožene.

Smatramo da društvo treba smanjiti potrošnju, a onečišćivači bi trebali preuzeti odgovornost.



Logotip izmišljenog kluba
zastupnika Sloboda na
kojem je globus

Globus/Sloboda

Mi podupiremo poduzetništvo i inovacije. Oni su temelj snažnog društva koje se neprestano razvija.

Smatramo da osobne slobode uvijek moraju biti zaštićene.

Smatramo da bi Europska unija i njezine države članice trebale omogućiti poduzećima određenu razinu fleksibilnosti u suočavanju s izazovima.

5. Prije igre

5.2

Upoznajte Europsku uniju

Važno je poznavati temelje, vrijednosti, povijest i države članice Europske unije. Aktivnosti navedene u ovom odjeljku predstavljaju sudionicima najvažnije aspekte Europske unije na zabavan i zanimljiv način jer se temelje na metodologiji učenja kroz igru.

Pripremljene su za učionice u okviru obrazovnog alata „Europa@school – Aktivne nastavne jedinice o Europskoj uniji” i programa **Škola ambasadora Europskog parlamenta (EPAS)**, no mogu se upotrebljavati u bilo kojem obrazovnom okruženju.

Kao pripremu za virtualnu igru uloga preporučujemo sljedeće module:

- države članice EU-a (modul 2)
- povijest EU-a i činjenice o EU-u (modul 3)
- EU u svakodnevnom životu (modul 4)
- vrijednosti EU-a (modul 5).

Sadržaj svih modula dostupan je [ovdje](#):

Svaki modul sadrži smjernice i materijale za pomoć moderatorima. Aktivnosti traju od 20 do 40 minuta. Uz to, možete pogledati kratke animirane filmove (u trajanju od manje od minute) koje je producirao Europski parlament.

Kliknite na kućice kako bi ste otkrili:



Što je EU?

Što su vrijednosti EU-a?

Koje su ovlasti EU-a?

Što je jedinstveno tržište EU-a?

Pogodnosti Europske unije

Što je EU ikad učinio za mene?

Što ja dobivam od EU-a?

Koliko me EU košta?

Je li EU i dalje važan?

5. Prije igre

5.3

Upoznajte Europski parlament

Virtualna igra uloga prikazuje postupak odlučivanja u Europskom parlamentu i pojednostavnjenu inačicu zakonodavnog postupka EU-a. Kako bi sudionici bolje razumjeli Parlament, njegovo funkcioniranje i strukturu te kako zastupnici predstavljaju građane EU-a, na raspolaganju su im sljedeći resursi za proširenje znanja i uživanje u igri:

- kratki videoklipovi o tome kako Parlament funkcionira
- digitalno putovanje u Europski parlament.

Slobodno upotrijebite ove izvore na način koji vam najviše odgovara – kao skupnu ili pojedinačnu aktivnost nakon koje slijedi kviz, kao uvod u raspravu ili kao dio općeg učenja o Parlamentu.



Crtež zgrade Europskog parlamenta u Strasbourgu

5. Prije igre

5.3.1

Što je to Europski parlament i kako funkcionira?

Europski parlament izradio je kratke filmove (u trajanju od manje od minute) koji na jednostavan i zabavan način objašnjavaju što je Parlament i kako funkcionira.

Preporučujemo da pogledate barem sljedeće filmove:



Što je Europski parlament?

Europski izbori: glasanje

Što rade moji zastupnici EP-a?

Što napraviti da se vaš glas čuje?

Postupak donošenja odluka u EU-u

5.3.2

Digitalno putovanje u Europski parlament

Prostorije Europskog parlamenta nalaze se u Bruxellesu, Strasbourgu i Luxembourgu. Parlament ima i mrežu interaktivnih izložbi zvanih „**Europa Experience**” širom Europe (više možete doznati [ovdje](#)).

Međutim, ne mogu svi građani EU-a posjetiti Parlament ili njegove druge lokacije u Europi. Stoga smo razvili dodatne alate koji dopunjuju osobne obilaske i približavaju Parlament građanima u njihovim domovima, školama i zajednicama.

Digitalno putovanje u Europski parlament sastoji se od četiri besplatna interaktivna iskustva dostupna na sva 24 službena jezika EU-a. Njegova je svrha omogućiti građanima da upoznaju, otkriju i istraže Parlament ma gdje bili zahvaljujući imerzivnim i interaktivnim platformama.

Crtež lika iz igre: ležerno odjeven mladi poljoprivrednik sa slamnatim šeširom na glavi.



5. Prije igre

U nastavku predlažemo kako ugraditi ove alate u predavanja o europskim temama:

Doživite Parlament u 360 stupnjeva

Oživite predavanja o europskoj demokraciji time što ćete svoje učenike povesti u virtualni obilazak njezina središta: **Europskog parlamenta**.

Tijekom ovog iskustva zajedno s učenicima moći ćete prošetati hodnicima **Europskog parlamenta** u Bruxellesu i Strasbourgu, upoznati predsjednika Europskog parlamenta i zastupnike iz različitih klubova zastupnika te naučiti kako Parlament donosi zakone koji utječu na život svih građana EU-a.

Budite zastupnik u Europskom parlamentu

Želite li igračima dati bolji uvid u rad zastupnika u Europskom parlamentu?

S pomoću alata „Budite zastupnik u Europskom parlamentu” moći će iz prve ruke naučiti kako rade zastupnici i odgovoriti na sljedeća pitanja:

- čime se bave zastupnici u Europskom parlamentu
- koje su njihove zadaće i odgovornosti
- kako odgovaraju javnosti.

Virtualni obilazak Kuće europske povijesti

Pokažite svojim učenicima drukčiji način da istraže povijest Europe!

Virtualnim obilaskom Kuće europske povijesti možete s učenicima krenuti na digitalno putovanje kroz povijest europskog kontinenta i istražiti drevne korijene europskih naroda – što nas povezuje i što nas je razdvajalo.

Ovaj alat može se koristiti pojedinačno ili u učionici s uređajem spojenim na internet i dovoljno velikim ekranom/projektorom koji svi učenici vide. Edukator djeluje kao moderator i predvodi obilazak koji vode našiiskusni kustosi.

[Obilazak započnite ovdje](#)

Ovaj alat može se koristiti pojedinačno ili u učionici s uređajem spojenim na internet i dovoljno velikim ekranom/projektorom koji svi učenici vide. Edukator djeluje kao moderator i predvodi obilazak, koji traje otprilike 20 minuta.

[Započnite obilazak](#)

Iskustvo traje otprilike 10 minuta i dostupno je u internetskom pregledniku te za naočale za virtualnu stvarnost s istim sadržajem.

[U pregledniku posjetite sljedeću adresu](#)

[Preuzmite](#) besplatnu aplikaciju za virtualnu stvarnost iz Oculus trgovine:

Prikazivanje Digitalnog putovanja u Europski parlament i njegovih alata igračima prije virtualne igre uloga može poboljšati imerzivno iskustvo i omogućiti im bolji uvid u rad Europskog parlamenta zahvaljujući digitalnom iskustvenom učenju.

Krenite na [Digitalno putovanje u Europski parlament](#)

6. Tijekom igre

Tijekom igre Marie i Conor vode igrače kroz svaki korak.

Vaš zadatak kao moderatora jest da osigurate da igra glatko teče i da podsjećate igrače da budu svjesni vremena koje im je na raspolaganju za svaki zadatak. Ako vidite da je za određeni korak potrebno više ili manje vremena, prema potrebi možete s pomoću namjenskih gumba pauzirati ili završiti korak.

Preporučamo da istražite sljedeće aspekte igre:

- „U stvarnosti”
- Glosar
- Pravila igre.

6.1 „U stvarnosti”

Članci „U stvarnosti” umetnuti su u igru kako bi pružili dodatne informacije o postupcima europskih institucija i/ili objasnili razliku između igre i stvarnih postupaka.

Članci se pojavljuju kao statičke slike u igri i nemaju ograničeno trajanje, tako da moderator igre samostalno odlučuje koliko im vremena treba posvetiti. Kako igrači ne bi izgubili interes za igru, preporučujemo da ne započinjete razgovor kad se pojave članci nego da pričekate završni razgovor. Moderator može nastaviti igru klikom na „Nastavak”.

Ovdje ćete pronaći sve članke „U stvarnosti” koji se pojavljuju u igri te poveznice na detaljnije informacije.

Zakonodavni postupak EU-a

Europska komisija, koja zastupa opće interese Europske unije, ima ovlasti za predlaganje zakonodavstva.

Europski parlament zatim zajedno s Vijećem EU-a radi na prijedlogu kako bi ga pretvorio u zakonodavstvo, prema potrebi uvođenjem amandmana i glasanjem o njima dok se ne postigne dogovor.

Više informacija [dostupno](#) je [ovdje](#) i [ovdje](#).



Crtež lika iz igre, predsjednice
Europskog parlamenta:
sredovječna žena koja u ruci
drži fascikl s dokumentima

Crtež lika iz igre: izmišljeni
predsjednik Odbora ENVI,
mladić u odijelu

6. Tijekom igre

Klubovi zastupnika u Europskom parlamentu

Zastupnici u Europskom parlamentu okupljaju se u klubove zastupnika na temelju političke pripadnosti, a ne državljanstva. Trenutačno u Europskom parlamentu postoji sedam klubova zastupnika. Zastupnici smiju pripadati samo jednom klubu zastupnika; također mogu odlučiti da se ne žele priključiti nijednom klubu i tada se smatraju nezavisnim zastupnicima.

[Više informacija dostupno je ovdje](#)

Europski izbori

Građani Unije svakih pet godina biraju zastupnike u Europskom parlamentu. Europski parlament je glas europskih građana i jedina izravno izabrana institucija Europske unije. Svaka država članica određuje minimalnu dob za glasanje i kandidiranje na izborima. Glasanje na europskim izborima nije samo vaše pravo, nego i mogućnost da izrazite svoje mišljenje o budućnosti Europske unije.

Glasajte, neka se vaš glas čuje!

[Više informacija dostupno je ovdje](#)

Odbor

U stvarnosti odbori nisu podijeljeni u skupine, nego rade kao jedna cjelina. Predsjednik Europskog parlamenta odlučuje o tome koji će od dvadeset stalnih odbora preuzeti neki Komisijin prijedlog. Odbori su organizirani prema resorima. Više odbora može surađivati na prijedlogu ako on utječe na više resora.

[Više informacija dostupno je ovdje](#)



Crtež likova iz igre: dvoje ležerno odjevenih mladih klimatskih aktivista koji su okrenuti jedno prema drugome

6. Tijekom igre

Amandmani

U stvarnosti svaki zastupnik u Europskom parlamentu može predlagati amandmane (izmjene) na prijedlog zakona u odboru čiji je član. Nekoliko zastupnika, čak i ako pripadaju različitim klubovima zastupnika, također može zajednički predložiti amandman. Nakon što bude usvojen u odboru, tekst zakona još se treba usvojiti na plenarnoj sjednici, gdje se mogu predložiti i potencijalni novi amandmani.

Glasanje o pojedinačnim amandmanima

U stvarnosti svi zastupnici u Europskom parlamentu na plenarnoj sjednici ponovno glasaju o svakom pojedinačnom amandmanu. Odbor, klub zastupnika ili skupina od najmanje 40 zastupnika mogu predložiti i nove amandmane. Nakon što bude usvojen na plenarnoj sjednici, tekst još treba odobriti Vijeće da bi bio donesen. U nekim slučajevima na plenarnoj sjednici može se izravno odobriti ili odbiti stajalište Vijeća.

[Više informacija dostupno je ovdje](#)

Komisija, Europski parlament i Vijeće EU-a

Europska komisija pokreće postupak podnošenjem prijedloga europskog zakona. Europski parlament, koji predstavlja građane EU-a, i Vijeće EU-a, koje predstavlja vlade država članica, djeluju kao zakonodavci: imaju jednaku važnost pri donošenju i izmjeni europskih zakona. Parlament djeluje prvi i može prihvatiti Komisijin prijedlog u izvornom obliku, izmijeniti ga ili odbiti. Vijeće zatim može prihvatiti stajalište Parlamenta, u kojem slučaju se zakonodavni propis smatra donesenim, ili zauzeti drukčije stajalište. Ako se ne postigne dogovor, počinju pregovori. Nakon pregovora obje institucije glasaju za ili protiv. Taj postupak pokazuje da bez dogovora i kompromisa dviju institucija nema europskog zakonodavstva.

Više informacija dostupno je [ovdje](#) i [ovdje](#).



Crtež lika iz igre: mlada žena u invalidskim kolicima, koja zastupa interese potrošača

6. Tijekom igre

Trijalog

Analiza amandmana i glasanje o njima obično se odvijaju u obliku trijaloga. Trijalog je neformalni sastanak predstavnika Europskog parlamenta, Vijeća i Komisije. Može se održati u bilo kojoj fazi zakonodavnog postupka, a cilj mu je postizanje privremenog dogovora o nekom tekstu koji je prihvatljiv i za Vijeće i za Parlament. U stvarnosti, u ovoj fazi Vijeće ili bilo koji zastupnik u Europskom parlamentu mogu predložiti amandmane. Obično predlažu stotine, čak i tisuće amandmana na izvješća, o kojima se zatim glasa.

Više informacija dostupno je [ovdje](#) i [ovdje](#).

Plenarna sjednica i glasanje

Zastupnici se u prosjeku jedanput mjesečno okupljaju na plenarnoj sjednici. Tijekom tih sjednica raspravljaju i glasaju o prijedlozima zakona koje su odbori i klubovi zastupnika mjesečima pripremali. Da bi bio usvojen, prijedlog zakona mora dobiti većinu glasova. Pri glasanju zastupnici mogu glasati za, protiv ili suzdržan. Ako se suzdrže od glasanja, njihov glas ne ulazi u izračun većine glasova.

Odbijanje prijedloga

Ako prijedlog zakona bude odbijen u bilo kojoj fazi postupka, ili ako Parlament i Vijeće ne mogu postići kompromis, prijedlog se ne usvaja i postupak završava.

Novi postupak može započeti samo novim prijedlogom Komisije.

Više informacija dostupno je [ovdje](#) i [ovdje](#).



Crtež likova iz igre: ministri sjede u dvorani za sastanke u zgradi Vijeća Europske unije

6. Tijekom igre

6.2 Glosar

Igrači mogu u izborniku na svojim uređajima pronaći glosar svih važnih termina.



Crtež zastave Europske unije
s 12 zlatnih zvijezda u krugu
na plavoj pozadini

Amandman:

izmjena, dopuna ili brisanje dijela nekog teksta, obično zakona.

Povjerenik:

povjerenik je član Europske komisije, koja je izvršna grana vlasti Europske unije.

Povjerenici su nadležni za razvoj i provedbu politika i zakonodavstva u ime Unije, a imenuju ih vlade država članica.

Svakom povjereniku dodijeljen je određen portfelj ili resor kao što su trgovina, okoliš ili pravosuđe i potrošači, a povjerenici zajedno osiguravaju da EU funkcionira učinkovito i u najboljem interesu svojih građana.

**Odbor
(parlamentarni odbor):**

zastupnici u Europskom parlamentu podijeljeni su u 20 specijaliziranih odbora organiziranih prema resorima (npr. okoliš – ENVI, zapošljavanje –EMPL itd.). Svaki odbor bira jednog predsjednika i do četvero potpredsjednika.

Zadatak odbora je priprema za plenarne sjednice Parlamenta, na primjer razmatranje Komisijinih prijedloga zakona i predlaganje izmjena teksta kako bi on odražavao stajalište Parlamenta. Više odbora može surađivati ako se prijedlog odnosi na njihove resore.

6. Tijekom igre

Vijeće EU-a:

Vijeće Europske unije, poznato i kao Vijeće ili Vijeće ministara, predstavlja vlade država članica.

Sastavljeno je od ministara iz svih država članica, grupiranih prema području politike, koji predstavljaju interese svoje zemlje u Europskoj uniji. Vijeće je odgovorno za koordiniranje politika država članica u određenim područjima, razvoj zajedničke vanjske i sigurnosne politike Unije, sklapanje međunarodnih sporazuma te, paralelno s Europskim parlamentom, analizu i donošenje proračuna Unije i europskog zakonodavstva.

Europska komisija:

Europska komisija promiče opće interese Unije. Svaka država članica kandidira jednog povjerenika, kojeg Europski parlament mora odobriti.

Komisija je odgovorna za predlaganje novih europskih zakona, provedbu europskih politika i proračuna EU-a, osiguravanje da države članice poštuju zakonodavstvo te predstavljanje EU-a u međunarodnim odnosima.

Europsko vijeće:

Europsko vijeće predstavlja najvišu razinu političke suradnje država članica. Njegovi sastanci, zvani i „sastanci na vrhu”, održavaju se četiri puta godišnje u Bruxellesu, kada čelnici država i vlada svih država članica, pod predsjedanjem predsjednika, određuju glavne prioritete i opći politički smjer Europske unije.

Europski parlament:

Europski parlament je glas europskih građana i jedina izravno izabrana institucija Europske unije. Zastupnike u Europskom parlamentu izravno biraju glasači u svim državama članicama, a oni zastupaju interese građana u donošenju europskog zakonodavstva i osiguravaju da druge institucije Unije postupaju demokratski.

Zakonodavstvo:

u ovom kontekstu ovaj se termin koristi kao sinonim za zakon ili skup zakona.

6. Tijekom igre

Manifest:

Manifest je javna izjava o stavovima, namjerama i ciljevima neke skupine, organizacije ili političke stranke. U njemu su obično navedene vrijednosti i načela kojima se vode djelovanje i politike skupine, a može uključivati i konkretne prijedloge ili preporuke za rješavanje društvenih, gospodarskih ili političkih pitanja.

Manifesti se često upotrebljavaju kao alat za promicanje nekih ciljeva te za prenošenje jasne i sažete poruke javnosti ili drugim dionicima. Oni mogu imati utjecaj na oblikovanje javnog mišljenja i usmjeravanje političkih rasprava, posebice tijekom predizborne kampanje ili društvenih pokreta.

Zastupnik:

Zastupnik znači zastupnik u Europskom parlamentu. Zastupnici su izabrani dužnosnici koji zastupaju interese građana Europske unije u Europskom parlamentu.

Europski parlament jedna je od glavnih institucija EU-a i nadležan je za usvajanje zakona, odobranje proračuna EU-a te pozivanje europskih institucija na odgovornost. Zastupnici se izravno biraju u svim državama članicama, a rade u odborima i na plenarnim sjednicama kako bi raspravljali i glasali o zakonodavstvu i drugim pitanjima koja se odnose na Europsku uniju.

Nevladina organizacija

nevladina organizacija nije neprofitna organizacija koja djeluje neovisno o vladi, a obično se vodi posebnim društvenim ili političkim ciljem. Nevladine organizacije bave se nizom pitanja poput humanitarne pomoći, ljudskih prava, zaštite okoliša, obrazovanja ili javnog zdravlja.

Često svojim djelovanjem nadomještaju državne usluge ili zagovaraju promjene javne politike. Nevladine organizacije financiraju se donacijama, bespovratnim sredstvima ili partnerstvom s drugim organizacijama, a djeluju na lokalnoj, nacionalnoj ili međunarodnoj razini.

6. Tijekom igre

Plenarna sjednica:

plenarna sjednica, zvana i plenarno zasjedanje, forum je na kojem se zastupnici u Europskom parlamentu, izabrani predstavnici građana Europske unije, sastaju kako bi izrazili svoje mišljenje o prijedlozima europskog zakonodavstva.

Na njoj se okuplja svih 705 zastupnika koji dolaze iz sedam klubova zastupnika ili iz redova nezavisnih zastupnika. Svaki je zastupnik i član nekog odbora, ovisno o svojem profilu. Rasprave i glasanja na plenarnoj sjednici kulminacija su zakonodavnog rada odrađenog u odborima i klubovima zastupnika. Sjednicama predsjedava predsjednik Europskog parlamenta.

Klub zastupnika:

zastupnici u Europskom parlamentu okupljaju se u klubove zastupnika na temelju političke pripadnosti, a ne državljanstva. Trenutačno u Europskom parlamentu postoji sedam klubova zastupnika. Zastupnici smiju pripadati samo jednom klubu zastupnika; također mogu odlučiti da se ne žele priključiti nijednom klubu i tada se smatraju nezavisnim zastupnicima.

Dionik:

Dionik je pojedinac, skupina osoba ili organizacija na koju neki projekt, inicijativa ili politika može pozitivno ili negativno utjecati. Dionici mogu biti i skupine ili pojedinci koji zastupaju određene interese, kao što su skupine za zaštitu okoliša, nevladine organizacije itd. s kojima se obavljaju savjetovanja i/ili koje se uključuje u donošenje odluka kako bi se osiguralo da su u obzir uzete sve posljedice odluke.

Zajednoza.eu:

Zajednoza.eu je paneuropska zajednica koja potiče sve građane da aktivno sudjeluju u demokratskom društvu i rade na svjetlijoj budućnosti Europske unije. Nastala je kao nestranačka inicijativa Europskog parlamenta. Zajednica zajednoza.eu organizira aktivnosti, događanja, kampanje i obuke o europskoj demokraciji te aktivno sudjeluje u njima.

Trijalog:

trijalog je neformalni sastanak predstavnika Europskog parlamenta, Vijeća i Komisije. Može se održati u bilo kojoj fazi zakonodavnog postupka, a cilj mu je postizanje privremenog dogovora o nekom tekstu koji je prihvatljiv i za Vijeće i za Parlament.

6. Tijekom igre

6.3

Pravila igre

Pravila igre možete pronaći u izborniku igre.

Pregled

Preuzeli ste ulogu zastupnika u Europskom parlamentu i dobili zadatak oblikovati novi europski zakon. Da biste to postigli, morat ćete raspravljati, pregovarati i glasati sa svojim kolegama zastupnicima, pritom uzimajući u obzir manifest svojeg kluba zastupnika i mišljenja europskih građana dok zakon prolazi parlamentarni postupak.

- 1 . Rasprava i glasanje u odboru
- 2 . Rasprava u klubu zastupnika i odabir glasnogovornika
- 3 . Prva rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici
- 4 . Druga rasprava i glasanje na plenarnoj sjednici
- 5 . Završni rezultat: hoće li zakon biti usvojen?

Rasprava u klubu zastupnika

Zajedno s drugim članovima kluba zastupnika osmislite argumente kako biste uvjerali druge klubove da podrže amandmane koje predlažete. Pravila za pregovore i rasprave:

- 1 . Poštujte mišljenja drugih igrača i saslušajte njihove argumente.
- 2 . Iznesite svoje argumente jasnim riječima.
- 3 . Potražite alternativna rješenja i kompromise.
- 4 . Oblikujete budućnost svojih sugrađana u Europi; ne zaboravite da će rezultati vašeg glasanja imati utjecaj na njihove živote!



Crtež prazne dvorane za
sastanke u Europskom
parlamentu

6. Tijekom igre

Glasanje u odboru

Imate pet minuta da odlučite koja ćete dva amandmana predložiti na plenarnoj sjednici. Odaberite najviše dva amandmana na ekranu i glasajte namjenskim gumbom.

Amandman će biti usvojen samo ako dobije većinu (više od 50 %) glasova odbora. Svaki odbor može predložiti najviše dva amandmana. Ako više od dva amandmana dobiju potrebnu većinu glasova, glasovi zastupnika iz drugih klubova koje ste uvjerali da glasaju za vaš prijedlog broje se dvostruko.

Odabir glasnogovornika

Zajedno s drugim članovima kluba zastupnika odaberite glasnogovornika koji će zastupati vaše zajedničko stajalište i ideje na plenarnoj sjednici. Možete to učiniti podizanjem ruku ili dogovaranjem s drugim članovima kluba.

Glasnogovornik staje za govornicu i u 30 sekundi iznosi vaše stajalište i uvjerava druge zastupnike na plenarnoj sjednici. Nakon što svi klubovi iznesu svoja stajališta, svaki igrač se po želji može se obratiti okupljenima.

Savjeti za govornike: izražavajte se što jasnije i unaprijed pripremite glavne točke govora

Prvo glasanje na plenarnoj sjednici

Vrijeme je da glasate o cijelom tekstu zakona, uključujući amandmane koje je odbor usvojio. Imate 30 sekundi da prihvatite ili odbijete tekst ili se suzdržite od glasanja s pomoću odgovarajućih gumba na vašem ekranu.

Zakon će biti usvojen ako ga prihvati više od 50 % ukupnog broja igrača. Ako se neki igrač suzdrži od glasanja, njegov se glas oduzima od ukupnog broja igrača.

odaberite dvije do tri točke:

1. ovaj zakon je dobar/loš/prihvatljiv jer...
2. ovaj zakon će utjecati na živote običnih građana EU-a tako što će...
3. navedite podržava li vaš klub taj zakon
4. pozovite druge da podrže vaše stajalište.

Drugo glasanje na plenarnoj sjednici

Sad se predstavljaju amandmani koje je predložilo Vijeće, izvorni amandmani Parlamenta te alternativni kompromisni amandman. Imate 30 sekundi da odaberete koju ćete verziju podržati; možete se suzdržati od glasanja ili odbiti amandman.

Amandmani će biti usvojeni samo ako dobiju veliku većinu glasova. U slučaju izjednačenog rezultata glasanja amandman neće biti usvojen.

7. Poslije igre

Razgovor poslije igre nije obvezan, no može biti vrlo koristan te ga stoga preporučujemo.

U ovom poglavlju pronaći ćete nekoliko predloženih aktivnosti kako bi vaši igrači shvatili što su naučili i kako to mogu primijeniti u svakodnevnom životu te kako biste im pomogli da razumiju naučeno ili jednostavno da doznate što im se svidjelo u igri, a što bi sljedećeg puta moglo biti bolje.

Ovdje ćete doznati i kako napraviti korak dalje s učenicima i kontaktirati izravno s Parlamentom putem internetske zajednice ili obilaskom interaktivnih izložbi Parlamenta u glavnim gradovima država članica.

7.1 Završni razgovor

Završni razgovor sa sudionicima prilika je da razmislite o igri, analizirate iskustvo i steknete uvid u to što su igrači naučili.

Svrha mu je podijeliti iskustva i verbalno izraziti neke od osjećaja koje su sudionici iskusili tijekom igre, razmisliti o aktivnostima i razmijeniti mišljenja te razgovarati o tome što su igrači naučili i što ih je iznenadilo.

To je i prilika da igrači dobiju odgovore na svoja pitanja, pronađu načine da znanje prenesu u svakodnevne situacije te da primijene novostečeno znanje. Preporučujemo vođenje završnog razgovora čim igra završi, dok su uspomene i misli još svježije. Preporučeno trajanje je otprilike 30 minuta, ovisno o veličini skupine i željenoj razini detaljnosti razgovora.

U nastavku navodimo predloženi scenarij za završni razgovor, koji se može prilagoditi vašim potrebama.

• Osjećaji povezani s igrom

Kako se osjećate poslije igre? Zašto se tako osjećate?

• Tijek igre

Je li igra bila jednostavna ili teška? Što je bio najbolji/najgori dio igre? Je li bilo zabavno? Biste li opet igrali? Što biste promijenili?

• Poveznice sa svakodnevnim životom

Kako ovo iskustvo možete iskoristiti u svakodnevnom životu? Možete li navesti neke primjere? Kako je ovo iskustvo povezano s vašom zajednicom? Je li vas ovo motiviralo da budete aktivniji?

• Učenje

Što ste doznali o Europskom parlamentu? A o sebi? Što ste naučili? Je li bilo jednostavno pregovarati i postići kompromis? Je li bilo teško zastupati drukčije mišljenje?

7. Poslije igre

7.2

Ocjena ili povratne informacije

Završni razgovor dobar je način da vodite igrače kroz njihovo iskustvo i steknete uvid u to što su naučili. Važno je igračima omogućiti da anonimno daju povratne informacije i ocijene rad modera-tora, opće uvjete i samu igru.

Ako nema vremena za završni razgovor, možete ispisati i podijeliti obrazac za ocjenu ili ga poslati kao poveznicu koja omogućuje anonimne odgovore.

U **Prilogu I.** naći ćete niz pitanja povezanih s igrom i iskustvom igrača. U obrascu za ocjenu ili povratne informacije možete postaviti neka ili sva pitanja.

7.3

Zajednoza.eu

Zajednoza.eu je projekt Europskog parlamenta za sve koji žele zaštititi demokraciju u Europi tako što će pomoći povećati odaziv na europske izbore 2024. Zajednica je to građana iz cijelog EU-a, a mogu joj pristupiti i sve organizacije civilnog društva i mreže mladih kao partneri i pomagači u postizanju zajedničkog cilja.

Zajednoza.eu osnažuje sve pristaše europske demokracije tako što im daje snagu i uvjerenje da podignu glas, podijele svoje vrijednosti i djeluju, sve to zahvaljujući snazi zajednice. Zajednica prima volontere svih dobi i podrijetla, kao i skupine i organizacije. Tko god da ste, što god radili, što god bio vaš cilj ili uvjerenje, od vas tražimo samo da dijelite našu predanost demokraciji.

Potaknite učenike i sudionike da se prijave [ovdje](#).

7.4

Ponuda centara „Europa Experience“

Da bi se približio građanima u cijeloj Uniji, Europski parlament ustrajno radi na širenju ponude za posjetitelje izvan sjedišta u Bruxellesu, Stras-bourgu i Luxembourg.

S tim ciljem već su u brojnim državama člani-cama otvoreni interaktivni multimedijalni prostori nazvani „**Europa Experience**“.

S pomoću vrhunskih multimedijalnih alata centri „Europa Experience“ omogućuju posjetiteljima da uče o Europskoj uniji i njezinu funkcioniranju te da sudjeluju u europskoj demokraciji.

Posjeti centrima su besplatni i dostupni na sva 24 službena jezika Europske unije.

Ponuda se može razlikovati od centra do centra: od imerzivnog kinematografskog iskustva o Europskoj uniji do interaktivnih karata, fizičkih igara uloga i slično.`

Na sljedećoj [poveznici](#) doznajte koji vam je centar „Europa Experience“ najbliži:

8. Prilozi

8.1

Prilog I. Obrazac za ocjenu/povratne informacije

Hvala što ste igrali. Molimo da nam date iskrene i detaljne povratne informacije U kojoj se mjeri slažete sa sljedećim izjavama? Zaokružite svoje odgovore.

1) Upute za igru bile su jasne.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

2) Igra objašnjava ulogu Europskog parlamenta.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

3) Igra objašnjava postupak donošenja odluka.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

4) Igra objašnjava postupak donošenja amandmana.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

5) Nakon igre više me zanimaju teme povezane s Europskom unijom

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

6) Igra me potaknula na aktivniji politički angažman.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

7) Igra me potaknula da glasam na europskim izborima.

1. uopće se ne slažem 2. ne slažem se 3. niti se slažem niti se ne slažem 4. slažem se
5. u potpunosti se slažem

8) Koliko je vjerojatno da ćeš opet igrati igru?

1. nimalo 2. donekle nevjerojatno 3. srednje 4. donekle vjerojatno 5. vrlo vjerojatno

Hvala što ste igrali! :)

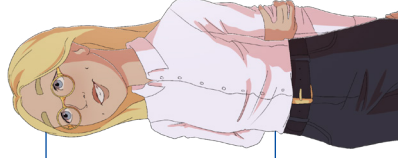
Vrijednosti i prioriteti

S drugim članovima svojeg kluba zastupnika s pomoću ovog lista definirajte vaše trenutne prioritete. To će vam pomoći u pogramanju tijekom sastanaka odbora i plenarne sjednice.

Koji su vaši prioriteti?

Možete li ući u savez s nekim drugim klubom zastupnika?

Postoje li amandmani koje nikako ne možete prihvatiti ili amandmani oko kojih možete postići kompromis?



Govor

S pomoću ovog lista pripremite svoj govor za plenarnu sjednicu ili konferenciju za medije. Pomno birajte argumente, budite sažeti i pazite na vrijeme!

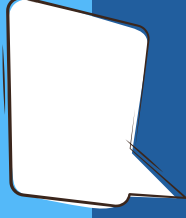
Savjeti:

izražavajte se što jasnije
zapišite dvije do tri glavne točke koje želite spomenuti:

„ovaj zakon je dobar/loš/prihvatljiv jer...”

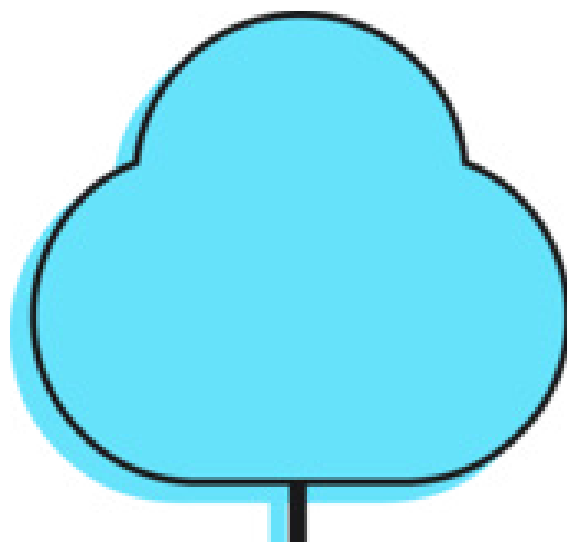
„ovaj zakon je/nije u skladu s potrebama dionika jer...”

„odlučili smo da ćemo/nećemo podržati ovaj zakon iz sljedećih razloga...”





Kuća/Tradicija



Stablo/Ekologija



Srce/Solidarnost



Globus/Sloboda

Skupina u odboru 1

Skupina u odboru 2



IGRAJTE!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Klimatske promjene

Ambiciozno europsko zakonodavstvo o klimatskim promjenama prioritet je Europskog parlamenta.

Kako ćemo postići klimatsku neutralnost? Koje su zakonske obveze?

Ključni alat **EU-a** za smanjenje emisija stakleničkih plinova, sustav trgovanja emisijama (ETS), je **ojačan**. Sustav određuje cijenu emisija stakleničkih plinova, a tu cijenu plaća onečišćivač (onaj koji ispušta stakleničke plinove). Sustav trenutačno obuhvaća otprilike 10 000 poduzeća iz različitih sektora. Reforma znači da će sustavom biti obuhvaćeni dodatni sektori. EU također cilja više nego prije: emisije u sektorima obuhvaćenima sustavom moraju se smanjiti za 62 % do 2030.

Reformom mehanizma za ugljičnu prilagodbu na granicama (CBAM) Europski parlament štiti europsku industriju u kontekstu mjerila EU-a i cijena ugljika. **Mehanizam** osigurava da se za proizvode iz ugljično

intenzivnih sektora koji se uvoze u EU plaća ista cijena. Tako se osigurava konkurentnost europske industrije i pokazuje put poduzećima iz inozemstva. Ambiciozno europsko zakonodavstvo o klimatskim promjenama prioritet je **Europskog parlamenta**.

Zakonom o klimi iz 2001. utvrđene su zakonske obveze za postizanje klimatske neutralnosti do 2050. Do 2030. EU mora smanjiti i emisije stakleničkih plinova za najmanje 55 % u odnosu na razine iz 1990.

Europski parlament postavio je visoke ciljeve u pogledu uporabe zemljišta i zaštite šuma. Uporaba zemljišta i šume su ponori ugljika jer apsorbiraju više CO₂ iz zraka nego što ga ispuštaju. Reforma i strože praćenje značit će da EU jača svoje ponore ugljika, štiti bioraznolikost te prakticira uporabu zemljišta i šumarstvo pogodnije za okoliš. Poduzete su i mjere za smanjenje globalnog krčenja šuma. Nijedan proizvod neće biti zabranjen, no proizvođači će sada morati dokazati da njihova proizvodnja nije pridonijela krčenju šuma.

EU je predvodnik u istinitom izvještavanju o održivosti. Kako bi se suzbio manipulativni zeleni marketing, sva velika poduzeća u EU-u (njih oko 50 000!) sada moraju dijeliti podatke o svojem utjecaju na ljude i planet.

Kako ćemo to platiti?

Ukupno je najmanje **30 % proračuna EU-a** namijenjeno ciljevima u području klime, što nije beznačajan iznos! Europski parlament također smatra da nitko ne smije biti zapostavljen. Stoga je donio odredbe i uspostavio fondove kao što su Social fond za klimatsku politiku i Fond za pravednu tranziciju kako bi pomogao siromašnijim regijama i kućanstvima te ranjivim poduzećima koji se suočavaju s poteškoćama pri postizanju klimatske neutralnosti.

Što time dobivaju mladi?

Klimatska neutralnost i njezino postizanje sa sobom će donijeti zaštitu od najgorih učinaka klimatskih promjena, čišći zrak, vodu i tlo, smanjenje količine otpada, „zelenije“ mogućnosti prijevoza i bolju budućnost za sadašnja i buduća pokoljenja. Također će dovesti do otvaranja novih radnih mjesta

Jedinstveni punjač

Do kraja 2024. svi mobilni telefoni, tableti i kamere morat će imati isti jedinstveni punjač.

Zašto je to bitno?

Svi smo išli na put s torbom punom kablova ili posudili punjač za mobitel od prijatelja i shvatili da imaju drukčiji mobitel i drukčiji punjač. Krajem 2024. to će postati stvar prošlosti: svi mobilni telefoni, tableti i kamere morat će imati isti jedinstveni punjač s USB-C konektorom. Do 2026. time će biti obuhvaćena i sva prijenosna računala, koja će također morati imati punjače s **USB-C** konektorom.

Ova je mjera dobra za okoliš...

- jedinstveni punjač smanjit će količinu električnog otpada za 11 000 tona godišnje
- smanjenjem broja različitih punjača jedinstveni punjač ostvarit će i uštede na sirovinama

... i za vaš novčanik

- zahvaljujući ovoj mjeri potrošači u EU-u uštedjet će otprilike 250 milijuna eura godišnje
- uređaji se više neće prodavati s punjačima. To znači da ćete moći odabrati želite li uz uređaj kupiti i punjač, odnosno, ako trebate novi mobitel, a vaš stari punjač još radi, moći ćete kupiti samo mobitel.

Jednaka prava i mogućnosti za žene

Rodna ravnopravnost temeljno je načelo Europske unije.

Direktiva o transparentnosti plaća

Važna je kako za društveni i gospodarski oporavak, tako i za demokraciju u EU-u. **Europski parlament** zalagao se za dva propisa osmišljena kako bi se postigla ravnopravnost: [Direktivu o transparentnosti plaća](#) i [Direktivu o ženama u upravnim odborima](#).

U [prosjeku](#) žene u Europskoj uniji zarađuju 13 % manje od muškaraca na istim radnim mjestima. Ta razlika u plaći između spolova tek se neznatno smanjila u zadnjih 10 godina. Direktivom o transparentnosti plaća želi se ukinuti ta razlika. Što to znači u praksi?

Tajnost plaća je zabranjena. I radnici i predstavnici radnika (npr. sindikat) imaju pravo na potpune informacije o svojoj plaći i prosječnim plaćama. To će vam pomoći da otkrijete postoji li razlika u plaći (na temelju spola).

Možete **tražiti naknadu** ako vas diskriminiraju u pogledu plaće.

Postupci zapošljavanja i ocjene moraju biti rodno neutralni i nediskriminirajući.

Direktiva o ženama u upravnim odborima

Do kraja 2026. najmanje **40 % neizvršnih direktorskih mjesta** u europskim poduzećima s više od 249 zaposlenih mora biti popunjeno ženama.

- Ako poduzeća to ne postignu, države članice mogu ih kazniti.

Što time dobivaju mladi?

Što je najvažnije, jednaku plaću za jednak rad! Bez obzira na spol možete provjeriti dobivate li pravednu naknadu za izvršeni rad. Istodobno razbijamo tzv. „stakleni strop” tako što osiguravamo ženama pravednu mogućnost da napreduju do najviših razina u poslovnom svijetu.

Ovaj saziv Europskog parlamenta donio je nova pravila o primjerenim minimalnim plaćama.

Koje su obveze?

Odlučivanje o minimalnoj plaći u nadležnosti je država članica. To znači da svaka država članica ima pravo odrediti minimalnu plaću. To ima smisla jer se troškovi života znatno razlikuju od zemlje do zemlje. Međutim, nova pravila nameću **državama članicama standarde za primjerenu minimalnu plaću**. Nova pravila također poštuju nacionalnu praksu utvrđivanja plaća: ako je država članica već zaštitila prava i plaće radnika, postojeća pravila ne bi smjela biti oslabljena.

Što time dobivaju mladi?

Za sve radnike u EU-u. Naši troškovi života rastu, a Europski parlament osigurava da radnici dobiju pravednu plaću za svoj rad. Najkasnije do kraja 2024. sve države članice moraju uvesti minimalnu plaću.

U slučaju kršenja pravila o minimalnoj plaći radnici će imati pravo na **naknadu**.

Novim pravilima promiče se i kolektivno pregovaranje, posebno u državama članicama gdje je **kolektivnim ugovorima** obuhvaćeno manje od 80 % radnika. Kolektivno pregovaranje postupak je tijekom kojeg poslodavci i organizacije radnika (kao što su sindikati) pregovaraju o uvjetima rada, koji uključuju plaću i radno vrijeme.

Nova pravila uključuju i obvezu država članica da uspostave **sustav za provedbu i praćenje**. Na primjer, inspekcije bi trebale spriječiti i rješavati situacije kada se ne bilježi prekovremeni rad.

Pravednu plaću! Mladi mogu biti sigurni da će njihov rad biti plaćen u skladu sa standardima usklađenima s troškovima života. Pravila također znače da će radnici imati bolju poziciju da bi dobili primjerenu plaću.

Vodič za moderatore virtualne igre uloga