

# Virtualaus vaidmenų žaidimo vedėjo vadovas



Europos Parlamentas

## 1. Įvadas

1.1 Vadovo tikslai

3

## 2. Apie žaidimą

2.1 Tikslai

4

2.2 Kas gali žaisti?

5

2.3 Žaidimo temos

2.4 Asmens duomenys žaidime

## 3. Kaip žaisti

3.1 Grupės dydis

6

3.2 Žaidimo trukmė

3.3 Apžvalga

3.4 Patalpos įrengimas

7

3.5 Reikalingos priemonės

8

3.6 Techninės priemonės

3.7 Kaip pradėti žaisti ir vadovauti žaidimui

9

## 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

4.1 Kaip pradėti žaisti

10

11

4.2 Įžanga apie pasiūlymą dėl teisės akto ir žaidimo instrukcijos

4.3 Pažintis su frakcija

4.4 Pažintis su komitetų grupe ir balsavimas

12

4.5 Grįžimas į frakcijas

4.6 Plenarinė sesija ir balsavimas. I dalis

13

4.7 Staigus įvykių posūkis

14

4.8 Plenarinė sesija ir balsavimas. II dalis

4.9 Partnerių reakcijos ir žaidimo įžvalgos

4.10 Jei pakeitimai atmetami

## 5. Prieš žaidimą

5.1 Kaip atstovauti nuomonėms, kurios skiriasi nuo manosios?

15

5.2 Pažinti Europos Sąjungą

17

5.3 Pažinti Europos Parlamentą

18

5.3.1 Kas yra Europos Parlamentas ir kaip jis veikia?

19

5.3.2 Virtuali kelionė po Europos Parlamentą

## 6. Žaidžiant žaidimą

6.1 Faktai

21

6.2 Žodynėlis

25

6.3 Žaidimo taisyklės

29

## 7. Po žaidimo

7.1 Rezultatų apžvalga

31

7.2 Atsiliepimai raštu ar vertinimas

32

7.3 „Esamekartu.eu“

7.4 Centrų „Europa Experience“ teikiamos galimybės

## 8. Priedai

8.1 I priedas. Įvertinimo ir atsiliepimų forma

33

8.2 II priedas. Spausdintos žaidimo priemonės

34

# 1. Įvadas

## Sveiki skaitantys Europos Parlamento virtualaus vaidmenų žaidimo vedėjo vadovą!

### 1.1 Vadovo tikslai



Žaidimo veikėjo piešinys: piešinyje – žaidimo veikėjas išgalvotas ENVI komiteto pirmininkas, kostiumu vilkintis jaunas vyras

Šiame vadove pateikiama žaidimo apžvalga ir supažindinama su ištekliais, kad jūs ir jūsų žaidėjų grupė galėtumėte pasinaudoti šia patyriminio mokymosi galimybe.

Šiame vadove rasite visą informaciją, kurios reikia norint sklandžiai vesti žaidimą, taip pat sužinosite, kaip paruošti žaidėjus kuo geriau pasinaudoti teikiamomis galimybėmis prieš žaidimą, jį žaidžiant ir po jo.

Vadove tai pat susipažinsite su įvairiais papildomais būdais padėti žaidėjams įsijausti į vaidmenis. Sužinosite, kaip apžvelgti rezultatus, pasidalijant, kas išmokta ir patirta (priklausomai nuo to, kiek laiko galite skirti žaidimui).

### Smagaus žaidimo!

Šis vadovas – pagalbinė priemonė, skirta žaidimo vedėjams skirtingose švietimo įstaigose:

- mokyklų mokytojams, mokantiems 16 metų amžiaus ir vyresnius mokinius,
- neformaliojo švietimo programų ir veiklos mokytojams ir vedėjams,
- vietos bendruomenių, jaunimo centrų ar panašių įstaigų darbuotojams,
- bet kokioms kitoms įstaigoms, tinkamoms žaisti žaidimą pagal jo paskirtį.

Vadove vedėjai ras informaciją, kaip pasiruošti žaisti žaidimą internete ir ko reikia patalpoje norint žaisti, taip pat nuoseklų žaidimo eigos paaiškinimą.

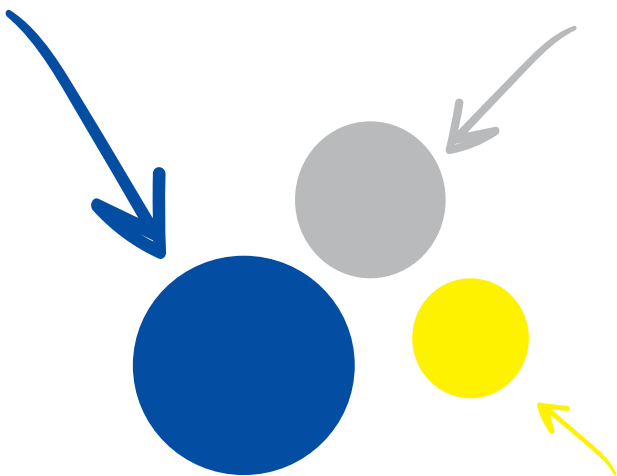
Be to, čia rasite bendrą informaciją apie **ES** ir **Parlamentą**, siūlomus būdus padėti žaidėjams įsijausti į paskirtus vaidmenis ir orientacinius klausimus rezultatų apžvalgai, per kurią pasidalijama apie tai, kas išmokta iš žaidimo.

## 2. Apie žaidimą

### Virtualus vaidmenų žaidimas – tai Europos Sąjungos sprendimų priėmimo proceso imitacija.

Žaidėjai atlieka **Europos Parlamento narių (EP narių)** vaidmenis ir yra priskiriami išgalvotoms frakcijoms. Kartu su savo kolegomis **EP nariais** žaidėjai turi diskutuoti, derėtis, ieškoti kompromisų ir balsuoti dėl teisės akto pasiūlymo siekdami pagerinti žmonių gyvenimą **Europos Sąjungoje**. Pateikiant supaprastintą **ES teisėkūros** procedūros variantą žaidimu siekiama suprantamai paaiškinti **Parlamento** vaidmenį visame procese ir **EP narių**, kaip tiesiogiai išrinktų piliečių atstovų, veiklą bei atsakomybės sritis. Žaidimo tikslas – suteikti žaidėjams galimybę betarpiškai patirti demokratijos procesus ir paskatinti juos būti aktyviais piliečiais.

#### 2.1 Tikslai



Žaidimas skirtas žaisti grupėms įvairiose švietimo įstaigose: mokyklose, jaunimo centruose ir vykdant neformaliojo švietimo programas. Žaidimo metu žaidėjai sėdi ir bendrauja toje pačioje patalpoje naudodamiesi savo įrenginiais ir vadovaudamiesi vedėjo ekrane pateikiamais nurodymais. Žaidimą gali žaisti 16 metų sulaukę žaidėjai ir kitoje nei nurodyta aplinkoje, jei tik tai daroma jo numatytais tikslais.

Žaidimas yra projekto „**Virtuali kelionė po Europos Parlamentą**“, kuriuo siekiama priartinti Parlamentą prie žmonių visoje Europoje, dalis. Minėtoji platforma teikia įvairiais interaktyvias internetines priemones, kuriomis naudojantis galima susipažinti su šia institucija, EP veikla ir Europos istorija.

*Daugiau apie virtualią kelionę sužinosite čia:*  
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/lt/>

**Europos Parlamentas** nori suteikti jaunimui visoje Europoje galimybę žaidžiant šį smagų mokomąjį patyriminį žaidimą įsijausti į **EP nario** vaidmenį ir patirti **ES teisėkūros** ir sprendimų priėmimo proceso realybę.

Žaidime didelis dėmesys skiriamas bendradarbiavimui dėl visuomenės gerovės, skatinimui ieškoti kompromisų ir žaidėjų tarpusavio sąveikai. Jame žaidėjams suteikiama platforma tobulinti tokius įgūdžius kaip viešas kalbėjimas ir diplomatiškumas.

Galiausiai **Parlamentas** tikisi, kad virtualus vaidmenų žaidimas suteiks žmonėms motyvaciją kasdien aktyviau dalyvauti Europos demokratijos procesuose ir paskatins juos dalyvauti Europos Parlamento rinkimuose, padėjęs geriau suprasti, kaip veikia **Europos Sąjunga** ir kokį vaidmenį atlieka **Parlamentas** atstovaudamas **ES piliečiams**.



## 2. Apie žaidimą

### 2.2

## Kas gali žaisti?

Virtualus vaidmenų žaidimas daugiausia skirtas **16–18 metų** amžiaus jaunimui, neturinčiam žinių apie Europos Sąjungą ir Europos Parlamentą.

Tačiau žaisti gali visi, sulaukę 16-os, nepaisant turimų žinių ar patirties.

### 2.3

## Žaidimo temos

- Europos Parlamentas
- Sprendimų priėmimas
- ES teisėkūros procedūra
- Europos Sąjunga
- Dalyvaujamoji demokratija
- Socialinių emocijų įgūdžių ugdymas

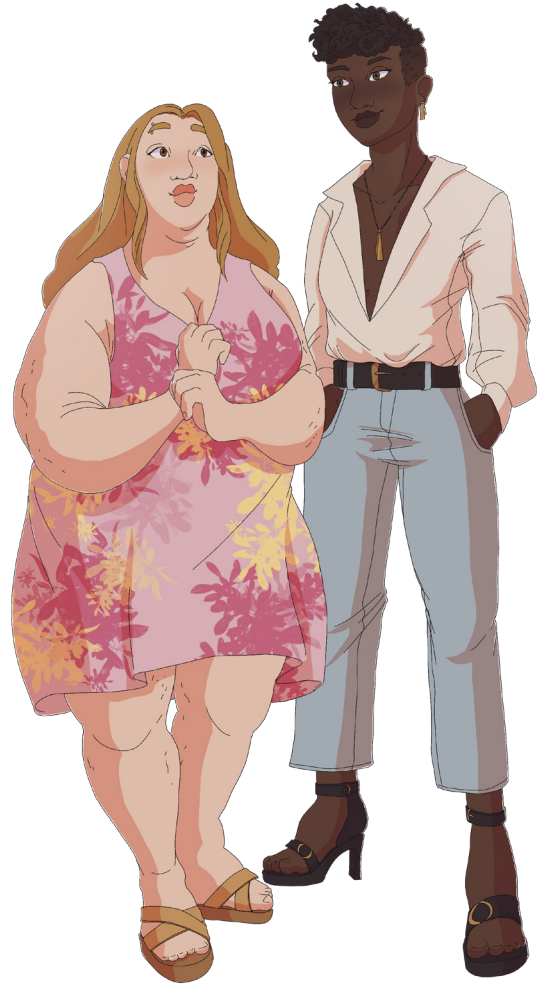
### 2.4

## Asmens duomenys žaidime

Nors per vaidmenų žaidimą žaidėjai turi būti prisijungę prie interneto, jokie asmens duomenys nėra renkami.

Tai internetinė taikomoji programa, kurią žaidėjas atsidaro naudodamasis **universalioju išteklių adresu** savo įrenginio (telefono, planštinio kompiuterio, kompiuterio) naršyklėje nieko neatsisiųsdamas. Norint žaisti nereikia registruotis į seansą.

Žaidimo pradžioje kiekvienam žaidėjui atsitiktine tvarka priskiriamas išgalvoto **EP nario** vardas. Žaidėjas neturi nurodyti nei savo vardo, nei amžiaus ar kitos asmens informacijos.



Žaidimo veikėjų piešinys: dvi kasdieniškai apsirengusios merginos nepriklausomos parduotuvės savininkės

Kiekvieno žaidimo metu visų žaidėjų **IP adresas** yra vienodas. Nevykdomas joks geografinės vietos nustatymas ir nerenkami jokie duomenys. Vietiniame pagrindiniame žaidėjo kompiuteryje žaidimas išsaugo tik atsitiktine tvarka priskirtą **žaidėjo identifikatorių** ir žaidimo būseną.

Kad žaidimas vyktų sklandžiai, jame naudojami **vietos kaupiklyje** laikomi duomenys (į naršyklę įkeltas dokumentas), kurie ištrinami ir pašalinami pasibaigus žaidimui arba 12 minučių jo neįėjus.

**Vietos kaupiklyje** laikomi duomenys yra skirti laikyti „vietoje“. Tai reiškia, kad šie duomenys nesiunčiami tinklu į jokią kitą serverį. **Vietos kaupiklis** yra ilgalaikis. Žaidėjui išjungus naršyklę, žaidimas gali būti atkurtas, jei anksčiau jis nebuvo pradėtas anonimiškai arba privataus naršymo režimu.

# 3. Kaip žaisti

## 3.1 Grupės dydis



Visų žaidimo veikėjų piešinys

Rekomenduojamas grupės dydis – nuo 16 iki 28 žaidėjų. Apskritai žaidimą gali žaisti nuo 12 iki 40 žaidėjų.

## 3.2 Žaidimo trukmė

Žaidimas trunka maždaug 60 minučių.

Jei norite, galite dar 30 minučių skirti rezultatų apžvalgai.



## 3.3 Apžvalga

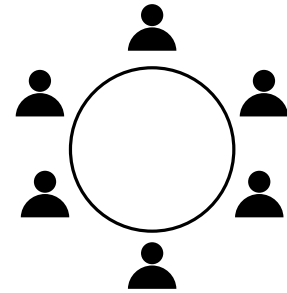
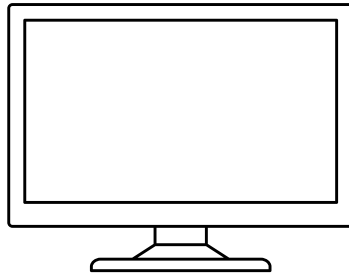
Virtualus vaidmenų žaidimas skirtas žaisti vedėjui ir žaidėjams būnant toje pačioje fizinėje vietoje ir visiems jiems savo įrenginiais per internetą prie jo prisijungus.

Toliau sužinosite, kaip įrengti žaidimo vietą ir kokių techninių priemonių reikia norint pradėti ir žaisti žaidimą.

Žaidimo metu žaidėjų bus paprašyta susiskirstyti į tris skirtingas grupes priklausomai nuo veiklos (pvz., diskusija, balsavimas):

- **Frakcijos:** žaidimo pradžioje žaidėjai atsitiktine tvarka suskirstomi į keturias frakcijas („Solidarumas“, „Ekologija“, „Tradicija“ ir „Laisvė“). Skirtingais žaidimo etapais žaidėjai turės prisijungti prie savo frakcijos narių, kad aptartų, kaip balsuoti.
- **Komitetų grupės:** žaidėjai atsitiktine tvarka suskirstomi į dvi komitetų grupes, kuriose diskutuos ir balsuos dėl jiems priskirtų pakeitimų.
- **Plenarinis posėdis:** žaidėjai susirenka (pvz., į didelį ratą) diskutuoti ir balsuoti. Pastaroji užduotis per visą žaidimą atliekama du kartus. Pirmą kartą paskirti frakcijų atstovai bus pakviesti pasisakyti ir įtikinti kitus narius, kaip balsuoti.

# 3. Kaip žaisti



## 3.4 Patalpos įrengimas

Kadangi žaidėjams teks dirbti skirtingose grupėse, žaidimui raskite patalpą, kurią būtų nesunku įrengti ir kurioje patogiai įsikurtų visi žaidėjai.

Nepaisant to, kur žaidėjai sėdi, jie turėtų bet kuriuo metu galėti matyti vedėjo ekraną ir vadovautis nurodymais. Vedėjas turėtų matyti visą grupę ir žaidėjų profilius, kad prireikus galėtų suteikti pagalbą.

Šiuo atveju jums gali padėti toliau pateikiamos rekomendacijos.

- Patalpoje turi būti pasiekiamas stabilus belaidis interneto ryšys, kad žaidėjai galėtų vienu metu prisijungti ir likti prisijungę per visą žaidimą (nebent jie naudotų savo turimą ryšį).
- Patalpoje turi būti prie kompiuterio prijungtas didelis visiems žaidėjams matomas ekranas.
- Apskritai patalpa turėtų būti pakankamai erdvi, kad žaidėjai galėtų joje išsiskirstyti ir susiburti į skirtingas grupes. Taip pat turėtų būti nesunku perstatyti baldus.

- Kiekvienas žaidėjas turėtų turėti vietą atsisėsti (nebūtinai kėdę, tai gali būti pagalvėlė, taburetė ar pan.).
- Idealiausiu atveju žaisti pradėdama žaidėjams susėdus dideliu ratu, kad žaidėjai galėtų vieni kitus matyti.
- Patalpa turėtų būti suskirstyta į keturias skirtingoms frakcijoms skirtas zonas, iš kurių žaidėjai bet kuriuo metu galėtų matyti vedėjo ekraną ir kuriose žaidėjams netrukdytų kitos grupės. Zona turi būti pakankamo dydžio, kad joje tilptų ketvirtadalis žaidėjų.
- Komitetų grupėms paskiriamos dvi zonos. Tai gali būti tos pačios frakcijoms skirtos zonos. Zonos turi būti pakankamo dydžio, kad jose tilptų pusė žaidėjų.
- Atstovams paskiriama vieta, iš kurios jie kreipiasi į visus žaidėjus. Visi atstovai gali pasisakyti iš tos pačios vietos. Jei grupė yra susėdusi dideliu ratu, atstovai gali pasisakyti tiesiog atsistoję iš savo vietos.
- Kiekviena frakcija turi turėti tušinukus ir veiklos korteles (žr. **II priedą**), kad galėtų užsirašyti savo argumentus ir pasisakymų punktus.

**Svarbu!** Jei neįmanoma tobulai įrengti patalpos, būkite kūrybingi, tačiau užtikrinkite, kad per visą žaidimą žaidėjai galėtų matyti vedėjo ekraną.

# 3. Kaip žaisti

## 3.5 Reikalingos priemonės

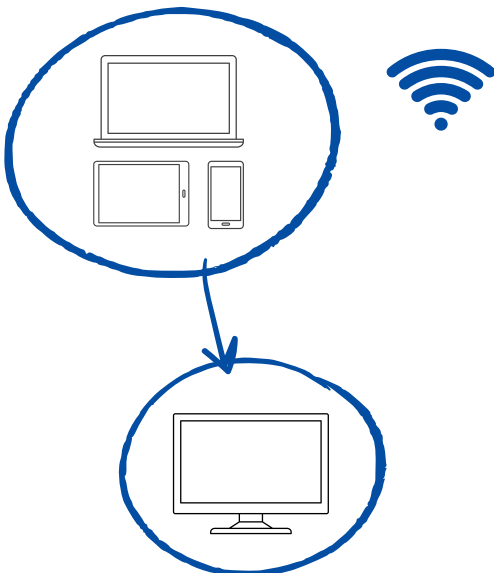
Virtualių vaidmenų žaidimą galima žaisti be jokių papildomų priemonių. Tačiau, kad žaidėjai įgytų kuo geriausią patirtį, rekomenduojama turėti:

- po tušinuką kiekvienam žaidėjui,
- lipniąją juostą ir žirkles,
- spausdintuvą,
- veiklos korteles, kad pasiruoštų deryboms ir pasisakymams (žr. II priedą),
- atspausdintus frakcijų logotipus ir komitetų ženklus (žr. II priede) atskiroms patalpos zonoms pažymėti,
- QR kodą, kad žaidėjai galėtų lengvai prisijungti prie žaidimo (pateiktas II priede),
- atsiliepimų ir vertinimo formas (pateiktos I priede).



Žaidimo veikėjos piešinys: mergina su akiniiais „esamekartu.eu“ savanorė

## 3.6 Techninės priemonės



Žaidimui vesti prireiks: prie interneto prijungto įrenginio, pvz., **knyginio kompiuterio, kompiuterio** arba **planšetinio kompiuterio**, turinčio mažiausiai **5 Mbps** spartos plačiajuostį ryšį,

- prijungto **monitoriaus, projektoriaus** arba **televizoriaus**, kuris būtų tokio dydžio, kad būtų gerai matomas visiems žaidėjams, ir kurio ekrano raiška būtų bent 1280 x 720px,
- šiuolaikiškos saityno naršyklės, pvz.:
  - „**Chrome 96**“ ar naujesnės,
  - „**Firefox 95.0**“ ar naujesnės,
  - „**Safari 15**“ ar naujesnės,
  - „**Edge 96.0**“ ar naujesnės.

Žaidėjai turi turėti savo prie interneto prijungtą įrenginį, pvz., išmanųjį telefoną, planšetinį arba knyginį kompiuterį.



# 3. Kaip žaisti

## 3.7 Kaip pradėti žaisti ir vadovauti žaidimui

Kad kaip vedėjas pradėtumėte žaidimą, atsidarykite <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> ir paspauskite „**Žaisti iš naujo**“. Jūsų paprašys pasirinkti scenarijų ir pateiks prisijungimo ekraną bei **kodą**. Nurodykite šį kodą norintiems prisijungti žaidėjams.

Žaidėjai prie žaidimo gali prisijungti atsidarę nuorodą <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> (arba nuskaite II priede pateiktą QR kodą) ir paspaudę „**Prisijungti prie žaidimo**“. Jie bus paprašyti įvesti vedėjo ekrane rodomą kodą.

Visiems prisijungus, paspauskite „**Pradėti**“, kad pradėtumėte žaisti. Žaidimas daugiausia veiks automatiškai, tačiau vedėjo reikės diskusijoms ir balsavimo turams pradėti. Siekdami padėti vedėjui į šį vadovą įtraukėme skyrių „**Žingsnis po žingsnio**“, kuriame pateikiame išsamią žaidimo eigos apžvalgą ir savo pasiūlymus.

**Svarbu!** Jūs, kaip vedėjas, galite sustabdyti ir praleisti atskirus epizodus ir diskusijas, įskaitant balsavimą. Tačiau nepamirškite, kad į praleistus arba jau praeitus epizodus grįžti negalite!

### Jeigu žaidėjas atsijungia

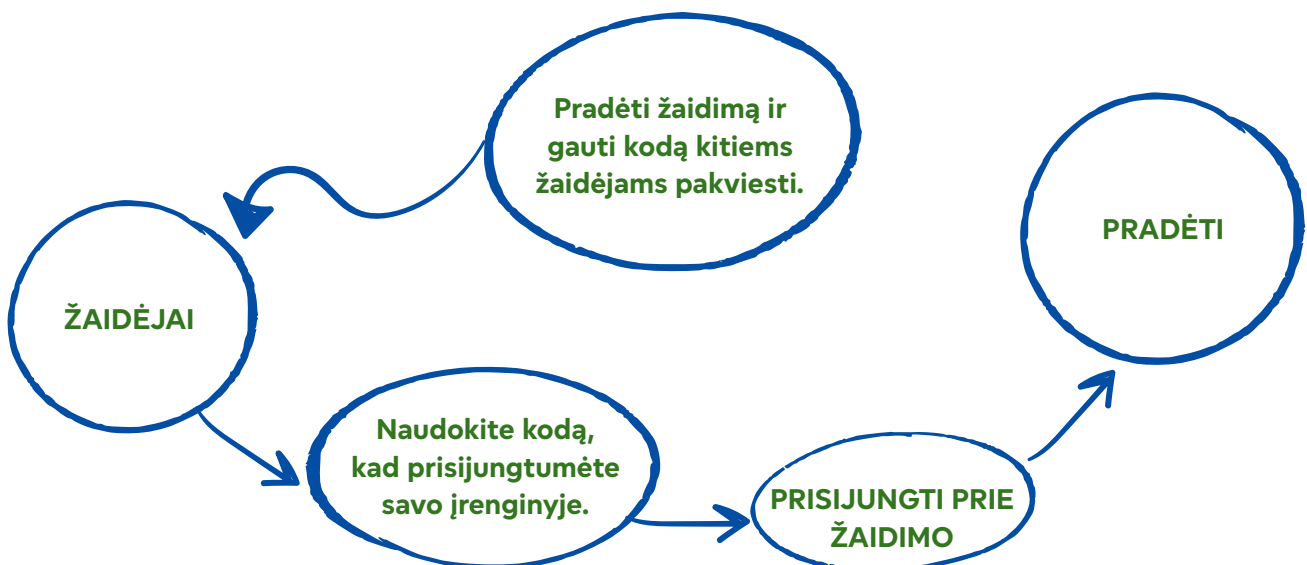
Jeigu netyčia uždaręs naršyklę, praradęs interneto ryšį ar dėl panašių priežasčių žaidėjas atsijungia nuo žaidimo, jis gali vėl prisijungti atsidaręs nuorodą <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> ir paspaudęs „**Prisijungti**“.

Jeigu žaidėjas buvo atsijungęs mažiau nei 12 minučių, jis turėtų grįžti į žaidimą kaip tas pats **EP narys**.

Jeigu žaidėjas nežaidė ar buvo atsijungęs ilgiau nei 12 minučių, jis negalės grįžti į žaidimą tuo pačiu vardu ir gali būti paskirtas į kitą frakciją.

### Jeigu žaidimą tenka pradėti iš naujo

Jeigu dėl bet kokios priežasties žaidimą tenka pradėti iš naujo, uždarykite naudojamą naršyklę ir paprašykite žaidėjų padaryti tą patį. Naują žaidimą galima pradėti praėjus 3 minutėms po to, kai buvo išjungtas ankstesnis žaidimas.



## 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

**Siekiant padėti vedėjui, čia pateikiama kiekvieno žaidimo etapo apžvalga, įskaitant patarimus dėl naršymo ir vedimo, taip pat rekomendacijos, kaip geriausiai organizuoti žaidimą ir parengti jam vietą.**

Apskritai, atsižvelgiant į patyriminį žaidimo pobūdį, rekomenduojama žaidėjus paraginti pasilaikyti savo klausimus vėlesniam laikui, pvz., užduoti juos per rezultatų apžvalgą.

Žaidimas vyksta savaime, nes pagrindiniai veikėjai – **Europos Parlamento pirmininkė Mari** ir **ENVI komiteto pirmininkas Konoras** – veda žaidėjus per kiekvieną žaidimo etapą. Vedėjo užduotis – užtikrinti, kad žaidėjams būtų paruošta vieta, jie turėtų papildomos medžiagos ir gautų reikiamą techninę pagalbą, kad jie galėtų kuo labiau įsijausti į **EP narių vaidmenį**. Retkarčiais gali tekti žaidėjus švelniai paraginti per diskusijas ar jiems sakant kalbas ir siekiant kompromisų **ES** piliečių labui.

Vieninteliai vedėjo veiksmai ekrane – pradėti diskusijas, balsavimą ir skirtingus žaidimo etapus (pranešimai apie juos pasirodys vedėjo ekrane). Žaidimo vedėjas gali bet kada sustabdyti ar praleisti žaidimo etapus, naudodamas mygtukus ekrano apatiniame kairiajame kampe. Tačiau į praleistus arba jau praeitus epizodus grįžti neįmanoma.



Piešinyje – žaidimo veikėja  
Europos Parlamento pirmininkė:  
vidutinio amžiaus moteris,  
laikanti aplanką su dokumentais

# 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

## 4.1 Kaip pradėti žaisti

Paspaužę „Žaisti iš naujo“ ir pasirinkę scenarijų, nurodykite žaidėjams prie žaidimo prisijungti per URL nuorodą <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> arba nuskaičius **II priede** pateiktą QR kodą. Šiame etape žaidėjams priskiriamas išgalvoto EP nario vardas, kilmės šalis ir frakcija.

## 4.2 Įžanga apie pasiūlymą dėl teisės akto ir žaidimo instrukcijos

Visiems žaidėjams prisijungus, **Europos Parlamento pirmininkė Mari** juos pasveikins kaip naujai išrinktus **EP narius**. Žaidimo vedėjui paspaudus „Pradėti“, Mari pristatys EP narių teisėkūros pasiūlymą, dėl kurio bus diskutuojama, ir paaiškins kai kuriuos žaidimo aspektus.

## 4.3 Pažintis su frakcija

Šiame etape žaidėjai turi prisijungti prie frakcijų, į kurias jie paskirti. Žaidėjai į frakcijas suskirstomi atsitiktinai. Paskirtos frakcijos žaidėjai keisti negali. Jei manote, kad žaidėjams bus sunku atstovauti nuomonėms, kurios neatitinka jų pačių nuomonės, rekomenduojame prieš žaidimą surengti susitikimą, kad žaidėjai galėtų pabandyti ką nors suvaidinti. **Siūlomus pratimus galite rasti skyriuje „Prieš žaidimą“.**

Prieš pradėdant šį etapą patariame pasirūpinti, kad kambarys jau būtų suskirstytas į "skirtingas zonas, pažymėtas frakcijų logotipais (II priedas). Žaidimo vedėjas turėtų žaidėjams liepti nueiti į jų frakcijų zoną, susipažinti su tos pačios frakcijos nariais ir pradėti nagrinėti savo frakcijos manifestą, partnerių pozicijas ir pakeitimus. Jei yra laiko, žaidėjus galima padrąsinti perskaityti ir kitų frakcijų medžiagą. Tame pačiame meniu, esančiame jų prietaisų apatiniame dešiniajame kampe, žaidėjai gali rasti žaidimo taisykles.

Rekomenduojama paskatinti žaidėjus naudotis veiklos kortelėmis, kuriose jie pasižymėtų savo pakeitimus ir kitą naudingą informaciją. Paskatinkite juos patyrinėti, su kuria frakcija jie būtų labiausiai linkę rasti kompromisą.

Išgalvotos frakcijos „Tradycja“ logotipas, vaizduojantis namą



Namas / „Tradycja“

Išgalvotos frakcijos „Solidarumas“ logotipas, vaizduojantis širdį



Širdis / „Solidarumas“

Išgalvotos frakcijos „Ekologija“ logotipas, vaizduojantis medį



Medis / „Ekologija“

Išgalvotos frakcijos „Laisvė“ logotipas, vaizduojantis gaublį



Gaublys / „Laisvė“

## 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

### 4.4 Pažintis su komitetų grupe ir balsavimas

Žaidėjams susipažinus su savo frakcijų informacine medžiaga, jie supažindinami su komitetų veikla ir paskiriami į vieną iš dviejų komitetų grupių. Šiame etape patariama erdvę suskirstyti į dvi dalis, pažymint jas ženklais „1-oji komitetų grupė“ ir „2-oji komitetų grupė“ (II priedas). Kadangi žaidimo metu darbas komitetuose ir frakcijose vyksta ne tuo pačiu metu, patalpą galima padalinti į dvi dalis, apimant frakcijoms jau paskirtas zonas.

Paraginkite žaidėjus komitetų grupėse diskutuoti, rasti kompromisą ir balsuoti dėl dviejų (iš keturių) pakeitimų, kuriuos reikės pateikti plenariniame posėdyje. Atkreipkite dėmesį, kad kiekviena komitetų grupė gaus skirtingą pakeitimų paketą: iš viso yra aštuoni pakeitimai, tai yra po keturis kiekvienai komitetų grupei, bet kiekviena grupė plenariniame posėdyje gali pateikti tik du pakeitimus. Diskusijų etape paraginkite darbuotojus su kitais elgtis ir diskutuoti pagarbiai. Tam gali praversti veiklos kortelės (II priedas).

Balsavimo etape priminkite žaidėjams laikytis jų prietaisuose pateikiamų nurodymų ir balsuoti už ne daugiau kaip du pakeitimus. Jie taip pat gali susilaikyti arba visus pakeitimus atmesti. Visi per balsavimui likusį laiką neatiduoti balsai bus automatiškai suskaičiuojami kaip susilaikymas. Kad balsai būtų įskaičiuoti, žaidėjai turi paspausti „Balsuoti“.

Laikui pasibaigus, rezultatai bus matomi žaidimo vedėjo ekrane. Jei nėra vienas pakeitimas nesurinko balsų daugumos, žr. 4.10 skyrių („Jei pakeitimai atmetami“).

### 4.5 Grįžimas į frakcijas



Namas / „Tradicija“



Medis / „Ekologija“



„Širdis / „Solidarumas“



Gaublys / „Laisvė“

Žaidėjai kviečiami vėl susirinkti į frakcijas ir aptarti priimtus pakeitimus, kaip balsuoti plenariniame posėdyje ir kaip įtikinti kitus EP narius paremti jų poziciją. Šiame etape pasakykite žaidėjams išsirinkti atstovą. Patartina žaidėjams priminti užsirašyti svarbiausius kalbos punktus, kad jų nepamirštų pristatydami frakcijos nuomonę dėl pasiūlymo dėl teisės akto.

Paskatinkite žaidėjus rengiant kalbos punktus ir argumentus naudoti veiklos korteles (II priedas).

## 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

### 4.6 Plenarinė sesija ir balsavimas. I dalis

Pakvieskite žaidėjus susirinkti į plenarinį posėdį – nurodykite jiems susėsti dideliu ratu, kad visi galėtų matyti tiek vedėjo ekraną, tiek kitų veidus. Nors **Europos Parlamente** vietos išdėstytos kitaip, didelis ratas užtikrins aktyvesnį dalyvavimą ir draugiškesnes diskusijas. Rato vidurį galima naudoti kaip „sceną“ atstovams ir visiems kitiems nariams, kurie norėtų pasisakyti. Kiekvienam atstovui pristačius savo frakcijos poziciją, kaip nurodoma žaidime, kalbėti gali bet kuris kitas narys.

Kaip vedėjas, pasirūpinkite, kad per žaidimui skirtą laiką galėtų pasisakyti kiekviena frakcija ir visi norintys nariai.

Kalbėjimo laikui pasibaigus, prasidės balsavimas. Žaidėjai iš pradžių bus kviečiami balsuoti už kiekvieną pakeitimą atskirai, kaip kad EP nariai daro tikrovėje (priimti, atmesti, susilaikyti). Tuomet balsuojama už visą pasiūlymą.

Rezultatai bus rodomi ekrane ir taip žiūrovai galės pamatyti, kaip efektyviai panaudojo savo derybinius gebėjimus.

**Jeigu pozicija bus priimta, Mari ją persiūs Europos Sąjungos Tarybai.**

**Jeigu pozicija atmetama, žr. skyrių 4.10 („Jei pakeitimai atmetami“).**



Piešinyje – Europos Parlamento nariai per plenarinę sesiją sėdi ir balsuoja keldami rankas



## 4. Žaidimas žingsnis po žingsnio

### 4.7 Staigus įvykių posūkis

Netikėtas visuomenei svarbus įvykis priverčia **Europos Sąjungos Tarybą** smarkiai pakeisti Parlamento poziciją. Dabar žaidėjai privalo pergaltvoti savo pozicijas ir strategijas ir svarstyti kompromiso galimybę.

### 4.8 Plenarinė sesija ir balsavimas. II dalis

Žaidėjams tebesėdint dideliame rate prasideda diskusija, kuria siekiama padėti **EP nariams** rasti sprendimą: pritarti **Tarybos** pakeitimams, grįžti prie pirminės **Parlamento** pozicijos ar pritarti kompromisliniam pakeitimui.

Žaidėjams bus priminta, kad jie turi veikti **ES piliečių** interesų labui.

Laikui pasibaigus Mari praneša, ar teisės aktas priimtas, ar ne.

### 4.9 Partnerių reakcijos ir žaidimo įžvalgos

Paskelbus rezultatus, žaidėjai sužinos partnerių nuomones apie juos ir apie padarinius savo gyvenimui.

Žaidimo išvadose bus pateikiama ši informacija:

- kurie pakeitimai surinko daugiausia balsų,
- kuriai frakcijai pavyko pasiekti geriausių rezultatų savo partneriams.

Tiek padariniai partneriams, tiek žaidimo išvados yra įdomi informacija, kurią galima aptarti per rezultatų apžvalgą.

### 4.10 Jei pakeitimai atmetami

Jei nė vienas pakeitimas komitete nesurenka balsų daugumos arba nepriimamas per vieną iš dviejų plenarinių posėdžių, Mari praneš, kad pasiūlymas atmetamas ir toliau svarstomas nebus. Žaidėjams bus parodytos partnerių reakcijos ir tada frakcijų atstovų bus paprašyta kalbėti žiniasklaidai per tam skirtą spaudos konferenciją ir reaguoti į visuomenės susirūpinimą.

Tuo atveju žaidėjai gali naudoti veiklos kortelėmis (**II priedas**), kad parengtų savo kalbas ir atsakytų į nerimą dėl kompromiso trūkumo.

## 5. Prieš žaidimą

### Virtualų vaidmenų žaidimą galima žaisti be jokio žaidėjų pasirengimo.

#### 5.1 Kaip atstovauti nuomonėms, kurios skiriasi nuo manosios?

Žaidžiant žaidėjai atsitiktine tvarka suskirstomi į frakcijas, taigi jiems gali tekti atstovauti nuomonėms ir pozicijoms, kurios nesutampa su jų pačių nuomone ar pozicija. Tai nelengva užduotis. Jeigu norite savo grupę tokiai užduočiai parengti, patariame žaidėjams surengti užsiėmimą, per kurį jie diskutuotų įvairiomis temomis atsižvelgdami į frakcijų manifestus.

Šio pratimo tikslas – užtikrinti, kad dalyviai jaustųsi patogiai atstovaudami nuomonėms, kurios skiriasi nuo jų pačių nuomonių.

- Dalyvius suskirstykite į keturias mažesnes grupes („Tradicija“ / „Ekologija“ / „Solidarumas“ / „Laisvė“), kuriose narių būtų po lygiai.
- Kiekvienai grupei duokite atspausdintą jų manifestą ir skirkite 10 minučių jį perskaityti ir aptarti savo frakcijos vertybes.
- Paruoškite korteles su, jūsų manymu, svarbiomis diskusijos temomis ir paprašykite vieno iš dalyvių atsitiktine tvarka ištraukti vieną kortelę nežiūrint į jos turinį.

Tačiau, priklausomai nuo to, kiek jie jau žino apie Europos Parlamentą ir Europos Sąjungą, gali būti pravartu surengti vieną ar du parengiamuosius užsiėmimus šiomis temomis:

- **Kaip atstovauti nuomonėms, kurios skiriasi nuo manosios?**
- **Pažinti Europos Sąjungą**
- **Pažinti Europos Parlamentą**

- Išrinkus diskusijų temą, žaidėjams skirkite 10 minučių argumentams parengti atsižvelgiant į jiems paskirtus manifestus. Paskatinkite žaidėjus naudotis veiklos kortelėmis (**II priedas**) savo argumentams ir kalboms parengti.

- Kai vesite žaidimą, paprašykite žaidėjų susėsti ratu. Parenkite 3–5 su diskusijų tema susijusius klausimus. Iš pradžių kiekvienai grupei skirkite po 1 minutę jos bendrai pozicijai ta tema parengti. Tada užduokite klausimus ir suteikite galimybę pasisakyti kiekvienai grupei. Skirkite 20 minučių diskusijai.

- Diskusiją baikite visiems padėkodami už dalyvavimą.

- Rezultatų apžvalgą pradėkite klausimais dalyviams:

1. Ar buvo sunku atstovauti nuomonėms, kurios skyrėsi nuo jūsiškių?
2. Ko išmokote iš šios užduoties?
3. Ką kitą kartą darytumėte kitaip?

**Šiai užduočiai skirkite 15 minučių.**

# 5. Prieš žaidimą

## Manifestai



Išgalvotos frakcijos „Tradicija“ logotipas, vaizduojantis namą

### Namas / „Tradicija“

Norime išsaugoti stabilumą gindami tradicines vertybes ir tokius visuomenės ramsčius kaip ūkininkai.

Manome, kad modernios visuomenės ir vyriausybės kišimasis kelia grėsmę tradicijai.

Remiame ES ir valstybių narių veiksmus, kurie nelemia didelių permainų ir nėra pernelyg brangūs.



Išgalvotos frakcijos „Solidarumas“ logotipas, vaizduojantis širdį

### Širdis / „Solidarumas“

Norime, kad visuomenė būtų sąžininga ir solidari ir aktyviai remtų skurdžiau gyvenančius ir silpnesnius.

Raginame ES ir valstybes nares imtis veiksmų ir užtikrinti visiems vienodas galimybes naudotis pagrindinėmis teisėmis, kaip antai teise į sveikatos priežiūrą, užimtumą ir švietimą.

Mes manome, kad pirmenybė visada turėtų būti teikiama bendrai gerovei, o ne asmens laisvei.



Išgalvotos frakcijos „Ekologija“ logotipas, vaizduojantis medį

### Medis / „Ekologija“

Mūsų nuomone, kova su klimato kaita ir aplinkos apsauga yra prioritetinės sritys, kurias ES ir valstybės narės turėtų remti ir į jas investuoti.

Manome, kad solidarumui ir asmens laisvei niekada neturėtų kilti grėsmė.

Manome, kad visuomenė turi mažiau varioti, o teršėjai prisiimti atsakomybę.



Išgalvotos frakcijos „Laisvė“ logotipas, vaizduojantis gaublį

### Gaublys / „Laisvė“

Mes remiame verslą ir inovacijas. Tai yra tvirtos ir augančios visuomenės pagrindas.

Mes manome, kad visada turėtų būti užtikrinama asmens laisvės apsauga.

Mūsų nuomone, ES ir jos valstybės narės turėtų leisti žmonėms gana lanksčiai spręsti iškilusias problemas.

# 5. Prieš žaidimą

## 5.2 Pažinti Europos Sąjungą

Svarbu pažinti Europos Sąjungos pagrindus, vertybes, istoriją ir valstybes nares. Toliau siūlo- muose užsiėmimuose dalyviai su svarbiausiomis ES sąvokomis supažindinami smagiai ir patraukliai, nes taikoma žaidimais grįsto mokymosi metodika.

Šie užsiėmimai įtraukti į mokymo priemonę „Europe@school“: aktyvios pamokos apie Europos Sąjungą ir programą „Mokyklos – Europos Parlamento ambasadorės“, tačiau juos galima panaudoti ir bet kokiame kitoje švietimo aplinkoje.

Kad žaidėjai geriau pasiruoštų virtualiam vaidmenų žaidimui, rekomenduojame šiuos modulius:

- Valstybės narės (2 modulis)
- ES istorija ir faktai (3 modulis)
- ES mūsų kasdieniame gyvenime (4 modulis)
- ES vertybės (5 modulis)

Visų modulių turinį rasite [čia](#):

Kiekviename modulyje pateikiamos vedėjams skirtos gairės ir medžiaga. Užsiėmimų trukmė – nuo 20 iki 40 minučių. Be to, galite pasinaudoti šiais Europos Parlamento parengtais trumpais animuotais filmukais (jie trunka ne ilgiau kaip minutė):

Spauskite langelius, norėdami sužinoti:



**Kas yra ES?**

**Kokios yra ES vertybės?**

**Kokie yra ES įgaliojimai?**

**Kas yra ES bendroji rinka?**

**Kokia Europos Sąjungos nauda?**

**Ką man suteikė ES?**

**Ką aš gaunu iš ES?**

**Kiek man kainuoja ES?**

**Ar ES tebėra svarbi?**

## 5. Prieš žaidimą

### 5.3 Pažinti Europos Parlamentą

Virtualiame vaidmenų žaidime imituojamas Europos Parlamento sprendimų priėmimo procesas vykdant supaprastintos versijos ES teisėkūros procedūrą. Kad žaidėjai geriau pažintų Europos Parlamentą – kaip jis veikia, kaip jis sudarytas ir kaip EP nariai atstovauja ES piliečiams – ir iš žaidimo gautų kuo daugiau naudos, jiems siūlomi šie ištekliai:

- **filmukai apie tai, kaip Parlamentas veikia,**
- **Virtuali kelionė po Europos Parlamentą.**

Išteklius galite naudoti jūsų situacijai labiausiai tinkančiu būdu: kaip grupinį arba kaip individualų užsiėmimą, po kurio vyktų viktorina, kaip įžangą diskusijoms ar kaip pamoką apie Parlamentą.



Europos Parlamento pastato  
Strasbūre piešinys



## 5. Prieš žaidimą

### 5.3.1

## Kas yra Europos Parlamentas ir kaip jis veikia?

**Europos Parlamentas** sukūrė ne vieną filmuką (trumpesnius nei minutė), kuriuose paprastai ir smagiai aiškinama, kas ši institucija yra ir kaip ji veikia.

Rekomenduojame pažiūrėti bent šiuos filmukus:



**Kas yra Europos Parlamentas?**

**Europos Parlamento rinkimai: kaip vyksta balsavimas?**

**Kaip Europos Parlamento nariai atstovauja man?**

**Kaip jūsų balsas gali būti išgirstas?**

**ES sprendimų priėmimo procesas**

### 5.3.2

## Virtuali kelionė po Europos Parlamentą

Europos Parlamento būstinės yra Briuselyje, Strasbūre ir Liuksemburge. Parlamentas visoje Europoje taip pat turi interaktyvių parodų tinklą „Europa Experience“ (daugiau informacijos rasite [čia](#)).

Tačiau ne kiekvienas ES pilietis gali apsilankyti Parlamente ar jo ryšių biuruose, todėl sukūrėme papildomų priemonių, suteikiančių galimybių apsilankyti asmeniškai ir priartinančių Parlamentą prie gyventojų namų, mokyklų ir bendruomenių.

„Virtualią kelionę po Europos Parlamentą“ sudaro keturi nemokami interaktyvūs užsiėmimai, priemonė 24 oficialiosiomis ES kalbomis. Šių užsiėmimų tikslas – sudaryti galimybę žmonėms susipažinti su Europos Parlamentu ir sužinoti apie jo veiklą iš bet kurios vietos naudojantis patyriminėmis ir interaktyviomis platformomis.

Žaidimo veikėjo piešinys: jaunas ūkininkas, apsirengęs paprastais drabužiais, užsidėjęs šiaudinę skrybėlę.



## 5. Prieš žaidimą

Kaip šias priemones įtraukti į užsiėmimus ES temomis:

### Pažinkite Europos Parlamentą 360 laipsnių kampu

Pagyvinkite savo pamokas apie **Europos** demokratiją su mokiniais leisdami ji virtualią kelionę po demokratiškus procesus centrą – **Europos Parlamentą**.

Per šį užsiėmimą kartu su mokiniais galėsite pasivaikščioti Europos Parlamento Briuselyje ir Strasbūre koridoriais, susitikti su **Europos Parlamento** pirmininku ir įvairių frakcijų nariais bei sužinosite, kaip Parlamentas priima visiems ES gyventojams poveikį darančius teisės aktus.

### Tapkite EP nariu

Ar norėtumėte geriau supažindinti savo žaidėjus su EP narių darbu?

Žaisdami „Tapkite EP nariu“ jie betarpiškai susipažins su EP nario darbu ir galės atsakyti į šiuos klausimus:

- Ką iš tikrųjų daro EP nariai?
- Kokie yra jų uždaviniai ir už ką jie yra atsakingi?
- Kaip užtikrinama jų atskaitomybė visuomenei?

### Virtuali ekskursija po Europos istorijos namus

Parodykite savo mokiniams, kaip kitaip galima pažinti Europos istoriją!

Per interneto naršyklėje veikiančią virtualią ekskursiją po Europos istorijos namus kartu su vaikais galite leisti į skaitmeninę kelionę po Europos žemyno istoriją ir sužinoti apie Europos gyventojų šaknis – kas mums bendra ir kas mus skiria.

Šią priemonę galima naudoti atskirai arba klasėje naudojant prie interneto prijungtą įtaisą ir visiems mokiniams gerai matomą pakankamai didelį ekraną. Mokytojas tampa žaidimo vedėju ir veda ekskursiją, kurios gidai – mūsų patyrę kuratoriai.

[Pradėkite ekskursiją](#)

Šią priemonę galima naudoti atskirai arba klasėje naudojant prie interneto prijungtą įtaisą ir visiems mokiniams gerai matomą pakankamai didelį ekraną. Mokytojas tampa žaidimo vedėju ir veda ekskursiją, kurios trukmė – apie 20 minučių.

[Pradėkite ekskursiją](#)

Šis žaidimas trunka apie 10 minučių. Jį galima žaisti naudojantis virtualios realybės akiniais (VR) arba naršyklėje, kurioje pateikiamas tas pats turinys.

[Pabandykite žaisti naršyklėje](#)

[Parsisiųskite nemokamą VR programėlę iš „Oculus store“:](#)

Žaidėjus supažindindami su virtualia ekskursija po Europos istorijos namus ir jos priemonėmis prieš pradėdami žaisti virtualių vaidmenų žaidimą galite padėti sukurti patyriminę atmosferą ir padėti žaidėjams mokantis patyriminiu skaitmeniniu būdu geriau suvokti Europos Parlamento darbą.

Leiskitės į [virtualią kelionę po Europos Parlamentą](#)

## 6. Žaidžiant žaidimą

# Žaidžiant žaidimą Mari ir Konoras žaidėjams paaiškina kiekvieną etapą.

Jūs, kaip vedėjas, užduotis – prižiūrėti, kad žaidimas eitųsi sklandžiai ir priminti žaidėjams laikytis kiekvienai užduočiai numatyto laiko trukmės. Kaip minėta anksčiau, jei matysite, kad kai kurioms užduotims reikia daugiau ar mažiau laiko, visada galite žaidimą pagal savo poreikius sustabdyti ar praleisti kai kurias jo dalis.

Patariame susipažinti su šiomis žaidimo dalimis:

- Faktai
- Žodynėlis
- Žaidimo taisyklės

### 6.1 Faktai

Faktai – tai visame žaidime išsklaidyta papildoma informacija apie ES institucijų procedūras. Kartais paaiškinama, kuo žaidimas skiriasi nuo tikrųjų procesų.

Faktai ekrane pasirodo kaip statiškas langas, jie neturi laikmačio. Taigi žaidimo vedėjas gali pats nuspręsti, kiek laiko jiems skirti. Patyriminio pojūčio labai patariame faktų etapu nepradėti jokių diskusijų, bet palaukti rezultatų apžvalgos. Žaidimo vedėjas gali žaidimo etapus keisti spausdamas „Tęsti“.

Čia rasite visą žaidimo faktų sąrašą ir nuorodą į išsamesnę informaciją.

### ES teisėkūros procesas

Bendriems ES interesams atstovaujanti Europos Komisija turi įgaliojimus teikti pasiūlymus dėl teisės aktų.

Tuomet Europos Parlamentas kartu su ES Taryba paverčia pasiūlymą teisės aktu, jei reikia, iš dalies pakeisdamas tekstą ir balsuodamas dėl tų pakeitimų to, kol abi institucijos pasiekia susitarimą.

Daugiau informacijos rasite [čia](#) ir [čia](#).



Piešinyje – žaidimo veikėja  
Europos Parlamento pirmininkė:  
vidutinio amžiaus moteris, laikanti  
aplanką su dokumentais

Žaidimo veikėjo piešinys: piešinyje –  
žaidimo veikėjas išgalvotas ENVI  
komiteto pirmininkas, kostiumu  
vilkintis jaunas vyras

# 6. Žaidžiant žaidimą

## Europos Parlamento frakcijos

Europos Parlamento nariai yra susiskirstę į frakcijas pagal politinius įsitikinimus, o ne pilietybę. Šiuo metu Europos Parlamente yra 7 frakcijos. EP nariams neleidžiama priklausyti daugiau nei vienai frakcijai, tačiau jie gali nuspręsti nepriklausyti jokiai frakcijai. Tokie nariai vadinami nepriklausomais nariais.

[Daugiau informacijos](#)

## Europos Parlamento rinkimai

Europos Parlamento narius kas 5 metus renka ES piliečiai. Europos Parlamentas atstovauja jums ir yra vienintelė tiesiogiai renkama Europos Sąjungos institucija. Minimalų amžių, kurio sulaukus galima balsuoti rinkimuose ir kandidatuoti į Europos Parlamentą, nustato kiekviena valstybė narė. Balsavimas Europos Parlamento rinkimuose – ne tik jūsų teisė, bet ir galimybė išreikšti savo nuomonę apie Europos Sąjungos ateitį.

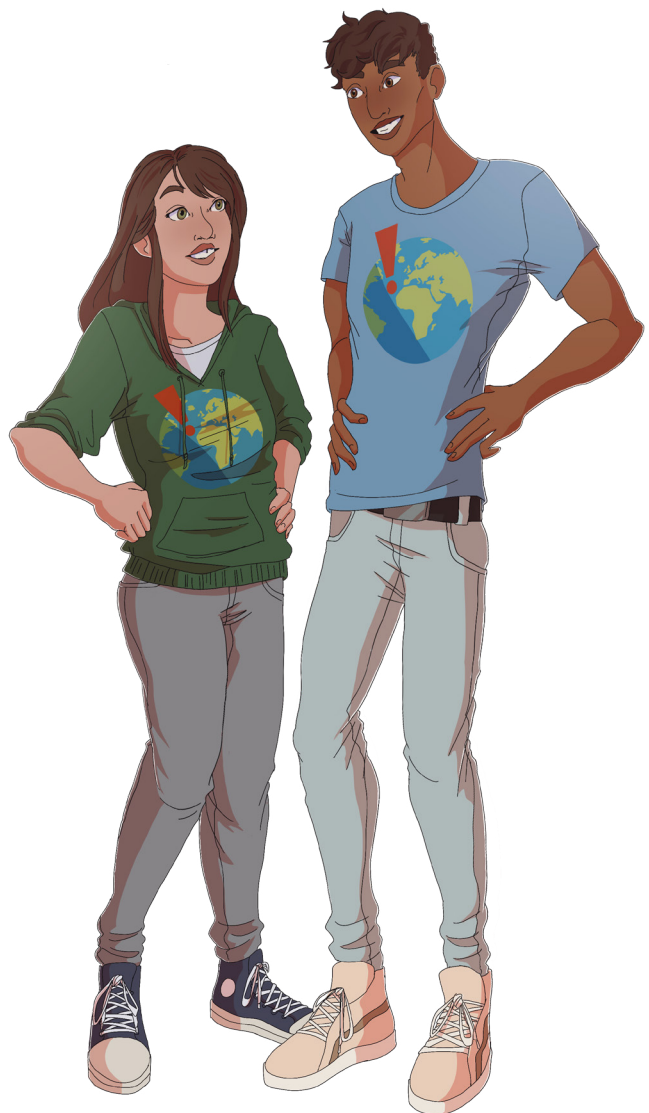
**Išreikškite savo nuomonę ir balsuokite!**

[Daugiau informacijos](#)

## Komitetai

Iš tikrųjų komitetai nėra padalinti į grupes. Kiekvienas iš jų dirba kaip vienas darinys. Europos Parlamento pirmininkas sprendžia, kuris iš 20 nuolatinių komitetų bus atsakingas už konkretų Komisijos pasiūlymą. Komitetai yra atsakingi už skirtingas politikos sritis. Du ar daugiau komitetų gali kartu dirbti su vienu pasiūlymu, jei jis susijęs su keliomis politikos sritimis.

[Daugiau informacijos](#)



Žaidimo veikėjų piešinys: du kasdieniškai apsirengę jauni klimato aktyvistai žiūri vienas į kitą

# 6. Žaidžiant žaidimą

## Pakeitimai

Iš tikrųjų, kiekvienas EP narys savo komitete gali pateikti pasiūlymo dėl teisės akto pakeitimų. Keletas EP narių, net jei jie yra iš skirtingų frakcijų, taip pat kartu gali pateikti pakeitimus. Komiteete priimtas tekstas dar turi būti patvirtintas plenariniame posėdyje, kuriame gali būti pateikti komitete priimti nauji pakeitimai.

## Balsavimas dėl pakeitimų

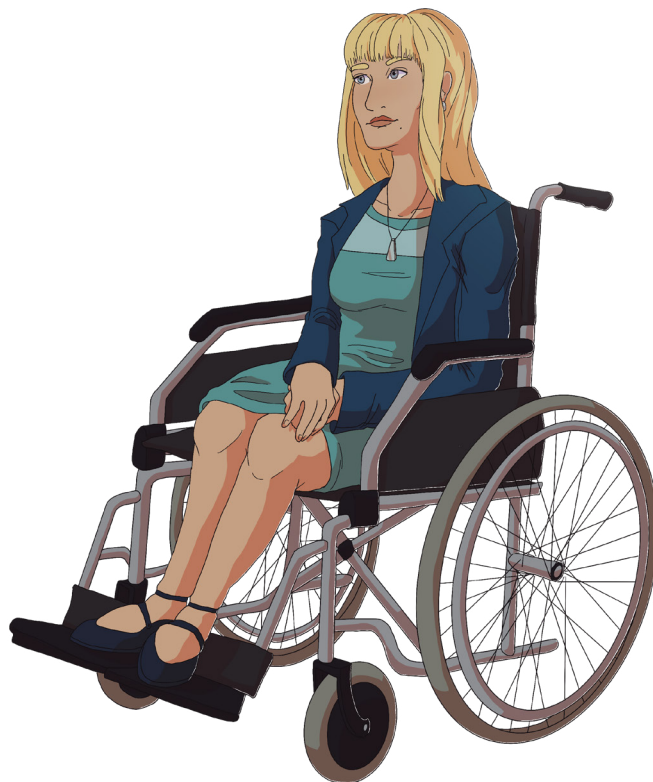
Iš tikrųjų Europos Parlamento nariai per plenarinį posėdį balsuoja dėl kiekvieno pakeitimo iš eilės. Naujus pakeitimus taip pat gali teikti komitetas, frakcija arba bent 40 EP narių kartu. Kad taptų galiojančiu teisės aktu, plenariniame posėdyje priimtas tekstas dar turi gauti Tarybos patvirtinimą. Kai kuriais atvejais plenariniame posėdyje Parlamentas net gali tiesiogiai patvirtinti arba atmesti Tarybos poziciją.

[Daugiau informacijos](#)

## Komisija, Europos Parlamentas ir ES Taryba

Procedūrą pradeda Komisija pateikdama pasiūlymą dėl ES teisės akto. ES piliečiams atstovaujantis Europos Parlamentas ir valstybių narių vyriausybėms atstovaujanti ES Taryba yra teisėkūros institucijos: jos turi vienodas galias priimant ir keičiant ES teisės aktus. Pirmas darbo imasi Parlamentas: Komisijos pasiūlymą jis gali atmesti, priimti tokį, koks jis pateiktas, arba keisti. Tuomet Taryba gali priimti Parlamento poziciją – tokiu atveju teisės aktas laikomas priimtu – arba priimti kitokią poziciją. Jei šios institucijos nepasiekia susitarimo, jos pradeda derybas. Pasibaigus deryboms, abi institucijos gali balsuoti arba už, arba prieš. Šis procesas rodo, kad be šių dviejų institucijų susitarimo arba kompromiso negali būti priimtas joks ES teisės aktas.

Daugiau informacijos rasite [čia](#) ir [čia](#).



Žaidimo veikėjos piešinys: žaidimo veikėja mergina, atstovaujanti vartotojų interesams, sėdi neįgaliojo vežimėlyje



# 6. Žaidžiant žaidimą

## Trilogai

Balsavimo dėl pakeitimų peržiūra paprastai vyksta rengiant trilogus. Trilogai yra neformalūs Europos Parlamento, Tarybos ir Komisijos atstovų posėdžiai. Jie gali būti rengiami bet kuriuo teisėkūros procedūros etapu siekiant preliminaraus susitarimo dėl ir Tarybai, ir Parlamentui priimtino teksto. Iš tikrųjų, šiuo etapu siūlyti pakeitimus gali Taryba arba bet kuris EP narys. Dažnai jie pateikia šimtus ar net tūkstančius pakeitimų, dėl kurių vėliau balsuojama.

Daugiau informacijos rasite [čia](#) ir [čia](#).

## Plenariniai posėdžiai ir balsavimo sistema

Visi Europos Parlamento nariai vidutiniškai kartą per mėnesį susitinka plenarinėje sesijoje. Per šią sesiją jie diskutuoja ir balsuoja dėl pasiūlymų dėl teisės aktų, kuriuos komitetai ir frakcijos rengė ne vieną mėnesį. Teisės aktas bus priimtas, jei surinks daugumą balsų. Balsuodami EP nariai gali nuspręsti pritarti, ar nepritarti, ar apskritai susilaikyti nuo balsavimo. Susilaikiusiųjų balsai nėra įskaičiuojami apskaičiuojant balsų daugumą.

## Pasiūlymo atmetimas

Jei bet kuriuo procedūros etapu pasiūlymas dėl teisės akto atmetamas arba Parlamentas ir Taryba nepasiekia kompromiso, pasiūlymas nepriimamas, o procedūra nutraukiama.

Nauja procedūra gali būti pradėta tik Komisijai pateikus naują pasiūlymą.

Daugiau informacijos rasite [čia](#) ir [čia](#).



Žaidimo veikėjų piešinys: žaidimo veikėjai ministrai sėdi posėdžių salėje per Europos Sąjungos Tarybos susitikimą

# 6. Žaidžiant žaidimą

## 6.2 Žodynėlis

**Žodynėlį su visomis žaidėjams svarbiomis sąvokomis rasite žaidėjo įtaiso meniu.**



Nupiešta Europos Sąjungos vėliava su mėlyname fone ratu išsidėsčiusių 12 geltonų žvaigždžių

**Pakeitimas:**

Teksto dalies, pvz., teisės akte, pakeitimas, papildymas ar išbraukimas.

**Komisijos narys:**

**Komisijos narys** yra Europos Komisijos – Europos Sąjungos vykdomosios institucijos – narys.

Komisijos nariai yra atsakingi už politikos kryptių nustatymą ir teisės aktų rengimą ir įgyvendinimą ES vardu. Juos skiria ES valstybių narių vyriausybės.

Kiekvienas Komisijos narys yra atsakingas už konkrečią sritį, pvz., prekybą, aplinką ar teisingumą ir vartotojus. Jie bendradarbiauja siekdami užtikrinti, kad ES veiksmingai veiktų atsižvelgdama į savo piliečių interesus.

**Komitetas  
(Parlamento komitetas):**

Europos Parlamento nariai yra pasiskirstę į 20 specialių komitetų, atsakingų už skirtingas skirtis (pvz., už aplinką atsakingas ENVI komitetas, užimtumą –EMPL komitetas ir pan.). Kiekvienas komitetas išsirenka pirmininką ir ne daugiau kaip keturis pirmininko pavaduotojus.

Komitetai atlieka parengiamąjį darbą prieš Parlamento plenarinius posėdžius, pvz., svarsto Komisijos pasiūlymus dėl teisės aktų ir siūlo Parlamento poziciją atitinkančius tekstų pakeitimus. Du ar daugiau komitetų gali bendradarbiauti, jei pasiūlymas susijęs su tų komitetų atsakomybės sritimis.

## 6. Žaidžiant žaidimą

### ES Taryba:

**Europos Sąjungos Taryba**, dar vadinama tiesiog Taryba arba Ministrų Taryba, atstovauja ES šalių vyriausybėms.

Ją sudaro visų valstybių narių nacionalinių vyriausybių ministrai, suskirstyti pagal politikos sritis. Ministrai atstovauja savo šalies interesams Europos Sąjungoje. Taryba koordinuoja valstybių narių politiką konkrečiose srityse, plėtoja bendrą ES užsienio ir saugumo politiką, sudaro tarptautinius susitarimus ir vienu metu su Europos Parlamentu svarsto ir tvirtina ES biudžetą ir ES teisės aktus.

### Europos Komisija:

**Europos Komisija** rūpinasi bendraisiais ES interesais. Kiekviena ES šalis paskiria vieną Komisijos narį, kurio paskyrimui turi pritarti Europos Parlamentas.

Komisija teikia pasiūlymus dėl naujų ES teisės aktų, įgyvendina ES politiką ir biudžetą, užtikrina, kad ES šalys laikytųsi ES teisės aktų, ir atstovauja ES tarptautinėje arenoje.

### Europos Vadovų Taryba:

Europos Vadovų Taryboje aukščiausiu lygiu vyksta politinis ES šalių bendradarbiavimas. Jos susitikimai, vadinami aukščiausiojo lygio susitikimais, vyksta Briuselyje keturis kartus per metus. Juose visų ES šalių valstybių ir vyriausybių vadovai pirmininkaujant pirmininkui nustato pagrindinius ES prioritetus ir bendrą politikos kryptį.

### Europos Parlamentas:

Europos Parlamentas atstovauja ES piliečiams ir yra vienintelė tiesiogiai renkama Europos Sąjungos institucija.

Europos Parlamento narius (EP nariai) išrenka visų valstybių narių rinkėjai. EP nariai atstovauja žmonių interesams ES teisėkūros procesuose ir užtikrina, kad kitos ES institucijos veiktų demokratiškai.

### Teisės aktas (-ai):

Šiame kontekste šis terminas vartojamas kaip įstatymo arba įstatymų rinkinio sinonimas.

## 6. Žaidžiant žaidimą

### Manifestas:

**Manifestas** yra vieša grupės, organizacijos ar politinės partijos įsitikinimų, ketinimų ir tikslų deklaracija. Jame paprastai apibrėžiamos vertybės ir principai, kuriais savo veikloje ir politikoje vadovaujasi grupė. Jis taip pat gali apimti konkrečius socialinių, ekonominių ar politinių problemų sprendimo pasiūlymus ar rekomendacijas.

Manifestai dažnai naudojami kaip priemonė idėjoms propaguoti arba visuomenei ar kitiems suinteresuotiesiems subjektams skirtai aiškiai žiniai perduoti. Jie gali daryti įtaką visuomenės nuomonės formavimui ir politinėms diskusijoms, ypač vykstant rinkimų kampanijoms ar visuomeniniams judėjimams.

### EP narys:

**EP narys** – tai sąvokos „**Europos Parlamento narys**“ trumpinys. EP nariai yra išrinkti pareigūnai, kurie Europos Parlamente atstovauja Europos Sąjungos (ES) piliečių interesams.

Europos Parlamentas yra viena iš pagrindinių ES institucijų. Jis priima teisės aktus, tvirtina ES biudžetą ir prižiūri ES institucijų veiklą. EP nariai renkami visose ES valstybėse narėse. Jie dirba komitetuose ir per plenarines sesijas diskutuodami ir balsuodami dėl teisės aktų bei kitų su ES susijusių klausimų.

### NVO:

**NVO** – tai nevyriausybė organizacija. **NVO** yra nepriklausomai nuo vyriausybės veikiančios ne pelno organizacijos, kurios paprastai turi konkrečių socialinių ar politinių tikslų. NVO gali rūpintis įvairiais klausimais, įskaitant humanitarinę pagalbą, žmogaus teises, aplinkos apsaugą, švietimą ir visuomenės sveikatą.

Jos dažnai dirba siekdamas pašalinti vyriausybių veiklos trūkumus ar skatina viešosios politikos pokyčius. NVO gali būti finansuojamos dotacijomis, subsidijomis ar vykdant partnerystes su kitomis organizacijomis. Jos gali veikti vietos, nacionaliniu arba tarptautiniu lygmeniu.

# 6. Žaidžiant žaidimą

## Plenarinė sesija:

**Plenarinė sesija**, dar vadinama plenariniu posėdžiu, yra forumas, kuriame EP nariai, išrinktieji Europos Sąjungos piliečių atstovai, susirenka išreikšti savo pozicijos dėl siūlomų ES teisės aktų.

Joje dalyvauja 705 nariai, susiskirstę į 7 frakcijas (ir jokiai frakcijai nepriklausantys nariai). Kiekvienas narys, priklausomai nuo jo kompetencijos srities, taip pat dalyvauja kurio nors komiteto veikloje. Per plenarinį posėdį vykstančios diskusijos ir balsavimai yra komitetuose ir frakcijose atlikto teisėkūros darbo kulminacija. Posėdžiams pirminkauja Europos Parlamento pirmininkas.

## Frakcija:

Europos Parlamento nariai yra susiskirstę į frakcijas pagal politinius įsitikinimus, o ne pilietybę. Šiuo metu Europos Parlamente yra 7 frakcijos. EP nariams neleidžiama priklausyti daugiau nei vienai frakcijai, tačiau jie gali nuspręsti nepriklausyti jokiai frakcijai. Tokie nariai vadinami nepriklausomais nariais.

## Partneris:

Partneris – tai asmuo, asmenų grupė ar organizacija, kuriai projektas, iniciatyva ar politika daro teigiamą arba neigiamą poveikį. Partneriu taip pat gali būti grupės ar žmonės, siekiantys konkrečių interesų, pvz., aplinkos apsaugos organizacijos, NVO ir kt., ir galintys teikti savo nuomonę ir (arba) dalyvauti sprendimų priėmimo procese, kad būtų atsižvelgta į visus galimus sprendimo padarinius.

## „Esamekartu.eu“

„Esamekartu.eu“ yra Europos masto bendruomenė, skatinanti visus dalyvauti demokratijos procesuose ir veikti siekiant šviesesnės ateities Europos Sąjungoje. Tai nešališka Europos Parlamento iniciatyva. „Esamekartu.eu“ bendruomenė aktyviai dalyvauja ES demokratijos procesuose ir organizuoja veiklą, renginius, kampanijas ir mokymus demokratijos tema.

## Trilogas:

**Trilogai** yra neformalūs Europos Parlamento, Tarybos ir Komisijos atstovų posėdžiai. Jie gali būti rengiami bet kuriuo teisėkūros procedūros etapu siekiant preliminarų susitarimą dėl ir Tarybai, ir Parlamentui priimtino teksto.



# 6. Žaidžiant žaidimą

## 6.3 Žaidimo taisyklės

### Žaidimo taisykles galite rasti žaidimo menu.

#### Apžvalga

Jūs tapote Europos Parlamento nariu ir turite parengti naują ES teisės aktą. Per visą su teisės aktu susijusį parlamentinį procesą jums teks diskutuoti, derėtis ir balsuoti kartu su savo kolegomis EP nariais atsižvelgiant į jūsų frakcijos manifestą ir ES piliečių nuomones.

1. Diskusijos ir balsavimas komitete
2. Frakcijų diskusijos ir atstovų skyrimas
3. Pirmoji plenarinio posėdžio diskusija ir balsavimas
4. Antroji plenarinio posėdžio diskusija ir balsavimas
5. Galutinis rezultatas: ar teisės aktas bus priimtas?

#### Diskusija frakcijoje

Kartu su savo frakcijos kolegomis pagalvokite, kokiais argumentais galite įtikinti kitas frakcijas pritarti jūsų siūlomiems pakeitimams. Patarimai dėl derybų ir diskusijų:

1. Gerbkite kitų žaidėjų nuomones ir klausykite jų argumentų.
2. Savo argumentus išdėstykite aiškiai ir glaustai,
3. Ieškokite alternatyvių sprendimų ir kompromisų,
4. Kuriate savo ES bendrapiliečių ateitį: nepamirškite, kad jūsų balsavimas turės poveikį jų gyvenimui!



Tuščios komiteto  
posėdžių salės Europos  
Parlamente piešinys

# 6. Žaidžiant žaidimą

## Balsavimas komitete

Per 5 minutes turite nuspręsti, kurie du pakeitimai bus pateikti per plenarinį posėdį. Savo ekrane pasirinkite iki dviejų pakeitimų ir balsuokite paspaudę specialų mygtuką.

Pakeitimui bus pritarta, tik jeigu jis surinks daugumą komitetų grupės narių balsų (daugiau kaip 50 proc.). Kiekvienoje grupėje gali būti pritarta ne daugiau kaip dviem pakeitimams. Jei daugumą balsų surinks daugiau nei du pakeitimai, kitų frakcijų, kurias jūs įtikinote, EP narių balsai pasidvigubins.

## Atstovo skyrimas

Siūlome kartu su savo frakcijos kolegomis paskirti atstovą, kuris per plenarinį posėdį pristatys jūsų bendrą poziciją ir idėjas. Galite balsuoti rankos pakėlimu arba susitarti su savo kolegomis.

Kaip atstovas, turėsite išeiti į priekį, per 30 sekundžių pristatyti jūsų poziciją ir įtikinti kitus plenariniame posėdyje dalyvaujančius narius. Pasisakius visoms frakcijoms, žodį tarti galės visi norintys žaidėjai.

Patarimas pasisakantiesiems: dėstykite viską kuo aiškiau, savo argumentus parenkite iš anksto.

## Pirmasis balsavimas plenariniame posėdyje

Kviečiame jus balsuoti už visą teisės aktą kartu su komitete priimtais pakeitimais. Turėsite per 30 sekundžių priimti ar atmesti teisės aktą arba susilaikyti nuo balsavimo spausdami atitinkamus jūsų ekrane matomus mygtukus.

Teisės aktas bus priimtas, jei už jį balsuos daugiau kaip 50 proc. visų žaidėjų. Susilaikiusio žaidėjo balsas atimamas iš bendro žaidėjų skaičiaus.

Laikykitės šių dviejų–trijų argumentų:

1. Šis teisės aktas yra geras / netinkamas / priimtinas, nes...,
2. Šis teisės aktas atneš permainų paprastų ES piliečių gyvenime, nes...,
3. Pasakykite, ar jūsų frakcija pritaria šiam teisės aktui ar ne,
4. Paraginkite kitus palaikyti jūsų poziciją.

## Antrasis balsavimas plenariniame posėdyje

Dabar jus supažindinsime su Tarybos pateiktais pakeitimais, pirminiais Parlamento pakeitimais ir alternatyviu kompromisiniu pakeitimu. Per 30 sekundžių turėsite nuspręsti, kuriai iš versijų pritariate, taip pat galite susilaikyti nuo balsavimo arba visiškai atmesti pakeitimą.

Priimti bus tik tie pakeitimai, kurie surinks aiškia daugumą balsų. Balsams pasiskirsčius po lygiai, pakeitimas bus atmestas.

## 7. Po žaidimo

### Aptarimas po žaidimo nebūtinai, bet labai patartinas, nes teikia daug naudos.

Šiame skyriuje siūlome užsiėmimus, kurie padės dalyviams suvokti, ko jie išmoko ir kaip gali tas žinias pritaikyti kasdienybėje. Per šiuos užsiėmimus galite dalyviams padėti įsisąmoninti, ko jie išmoko arba paprasčiausiai sužinoti, kas jiems žaidžiant patiko ir kaip kitą kartą galima būtų sužaisti geriau.

Taip pat rasite informacijos, kaip padėti mokiniams sužinoti dar daugiau tiesiogiai įsitraukiant į Parlamento veiklą per internetinę bendruomenę ar apsilankant interaktyviose parodose valstybių narių sostinėse.

#### 7.1 Rezultatų apžvalga

Rezultatų apžvalga kartu su dalyviais – tai laikas šiek tiek atsitraukti ir apsvarstyti užsiėmimą, paanalizuoti patirtį ir suvokti, ką grupė išmoko.

Rezultatų apžvalgos tikslas – grupėje pasidalinti patirtimi ir žodžiu išreikšti kai kurias žaidėjų per žaidimą patirtas emocijas, pasvarstyti apie užsiėmimą, pasikeisti nuomonėmis ir aptarti mokymąsi bei nuostabos akimirkas.

Tai taip pat galimybė atsakyti į klausimus ir rasti būdų, kaip žinias panaudoti kasdienybėje. Rezultatų apžvalgą patariame surengti iš karto po žaidimo, kol įspūdžiai dar švieži. Rekomenduojama rezultatų apžvalgos trukmė – 30 minučių. Ji priklauso nuo grupės dydžio ir nuo svarstymų gylio.

Toliau pateikiame pasiūlymą, kaip vesti rezultatų apžvalgą. Šį pasiūlymą galite pritaikyti prie savo poreikių.

##### • Žaidžiant patirtos emocijos:

Kaip jaučiatės po žaidimo? Kodėl taip jaučiatės?

##### • Žaidimo eiga:

Ar buvo sunku? Kokių būta trūkumų ir privalumų? Ar buvo smagu? Ar žaistumėte šį žaidimą dar kartą? Ką pakeistumėte?

##### • Sąsajos su kasdienybe:

Kaip šią patirtį galite panaudoti kasdienybėje? Pateikite pavyzdžių. Kaip tai susiję su jūsų bendruomene? Ar ši patirtis motyvuoja jus tapti aktyvesniais?

##### • Įgytos žinios:

Ką sužinojote apie Europos Parlamentą? Apie save?

Ko išmokote? Ar buvo lengva derėtis ir ieškoti kompromiso? Ar buvo sunku atstovauti nuomonėms, kurios skiriasi nuo jūsų?

## 7. Po žaidimo

### 7.2

## Atsiliepimai raštu ar vertinimas

Rezultatų apžvalga – tai puikus būdas padėti žaidėjams suvokti savo patirtį ir įgytas žinias. Svarbu žaidėjams suteikti galimybę išsakyti savo nuomonę anonimiškai ir įvertinti žaidimo vedėjo darbą, visas sąlygas ir patį žaidimą.

### 7.3

## „Esamekartu.eu“

„Esamekartu.eu“ – tai Europos Parlamento projektas, skirtas visiems norintiems palaikyti demokratiją Europoje padedant skatinti balsuoti 2024 m. rinkimuose į Europos Parlamentą. Tai atskirų piliečių iš visos ES bendruomenė, bet prie jos jungtis gali ir įvairios šį tikslą palaikančios pilietinės visuomenės organizacijos bei jaunimo tinklai.

### 7.4

## Europa Centrų „Europa Experience“ teikiamos galimybės

Siekdamas priartėti prie visos Europos Sąjungos gyventojų, Europos Parlamentas nuolat plečia galimybes lankytojams už savo būstinių Briuselyje, Strasbūre ir Liuksemburge ribų.

Siekiant šio tikslo keliose ES valstybėse narėse jau veikia interaktyvios multimedijos erdvės „**Europa Experience**“.

Jeigu rezultatų apžvalgai nėra laiko, galima išdalinti vertinimo anketą arba pateikti nuorodą į anoniminę apklausą.

**I priede** rasite su žaidimo sandara ir žaidėjų patirtimi susijusių klausimų rinkinius. Visus šiuos klausimus ar keletą jų galite panaudoti vertinimo ar grįžtamojo ryšio anketoje.

„Esamekartu.eu“ įgalina visus Europos demokratijos rėmėjus suteikdama jiems daugiau galios ir pasitikėjimo išreikšti savo nuomonę, dalintis savo vertybėmis ir veikti semiantis stiprybės iš bendruomenės. Prie jos gali jungtis bet kokio amžiaus ir išsilavinimo savanoriai bei grupės ir organizacijos. Kad ir kur būtumėte, ką bedarytumėte, kad ir kokie būtų jūsų tikslai ar įsitikinimai, prašome dalintis savo atsidavimu demokratijai.

Paskatinkite savo mokinius ir žaidėjus užsiregistruoti [čia](#).

Pasitelkiant moderniausią technologiją centruose „Europa Experience“ lankytojams sudaromos galimybės sužinoti apie Europos Sąjungą ir jos veiklą ir kaip įsitraukti į Europos demokratinius procesus.

Visuose centruose „Europa Experience“ galima lankytis nemokamai ir informacija juose pateikiama 24 oficialiosiomis Europos Sąjungos kalbomis.

Įvairių centrų pasiūla gali skirtis: nuo patyriminio kino seanso ES tema iki interaktyvių žemėlapių ir vietoje rengiamų vaidmenų žaidimų.

Daugiau apie artimiausio centro „Europa Experience“ veiklą sužinosite spustelėję šią nuorodą:

## 8. Priedai

### 8.1

## I priedas. Įvertinimo ir atsiliepimų forma

Ačiū, kad žaidėte mūsų žaidimą. Prašome pateikti atvirus ir išsamius atsiliepimus. Kiek pritariate toliau pateiktiems teiginiams? Prašom apibraukti jums tinkamą atsakymą po kiekvienu teiginiu.

#### 1) Žaidimo instrukcijos buvo aiškios.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 2) Žaidimas padeda suprasti Europos Parlamento vaidmenį.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 3) Žaidimas padeda suprasti sprendimų priėmimo procesą.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 4) Žaidimas padeda suprasti pakeitimų procesą.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 5) Po žaidimo labiau domiuosi su ES susijusiais klausimais.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 6) Po žaidimo jaučiu paskatą aktyviau įsitraukti į politiką.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 7) Po žaidimo jaučiu paskatą būti politiškai aktyvesnis.

1. Visiškai nepritariu    2. Nepritariu    3. Nei taip, nei ne    4. Pritariu    5. Visiškai pritariu

#### 8) Ar žaistumėte šį žaidimą dar kartą?

1. Labai mažai tikėtina    2. Mažai tikėtina    3. Nei taip, nei ne    4. Greičiausiai taip    5. Tikrai taip

Dėkojame, kad žaidžiate! :)



## 8.2 Virtualaus vaidmenų žaidimo veiklos kortelės

### Vertybės ir prioritetai

Kartu su kitais jūsų frakcijos nariais naudokite šią kortelę savo dabartiniams prioritetams nustatyti. Tai padės jums per derybas vykstant komiteto ir plenariniams posėdžiams.

**Kokie jūsų prioritetai?**

**Ar nustatėte, su kuria frakcija galėtumėte sudaryti aljansą?**

**Ar esama pakeitimų, su kuriais visai negalite sutikti ar dėl kurių negalite leistis į kompromisą?**



### Vieša kalba

Naudokite šią kortelę rengdamiesi kalbai tiek per plenarinį posėdį, tiek per spaudos konferenciją. Argumentus rinkitės apgalvotai, kalbėkite glaustai ir sekite laiką!

Keletas patarimų!

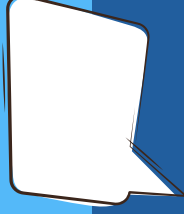
Mintis reikškite kuo aiškiau.

Užsirašykite du ar tris pagrindinius punktus:

**„Šis teisės aktas yra geras / netinkamas / priimtinas, nes...“**

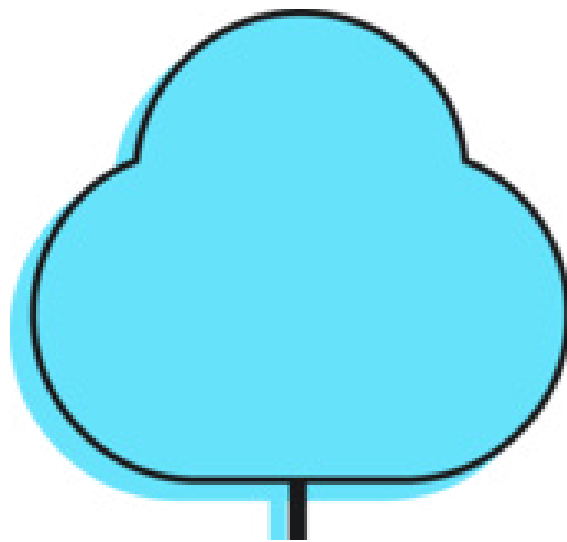
**„Šis teisės aktas neatitinka partnerių poreikių, nes...“**

**„Nusprendėme pritarti / nepritarti šiam ES teisės aktui dėl šių priežasčių...“**

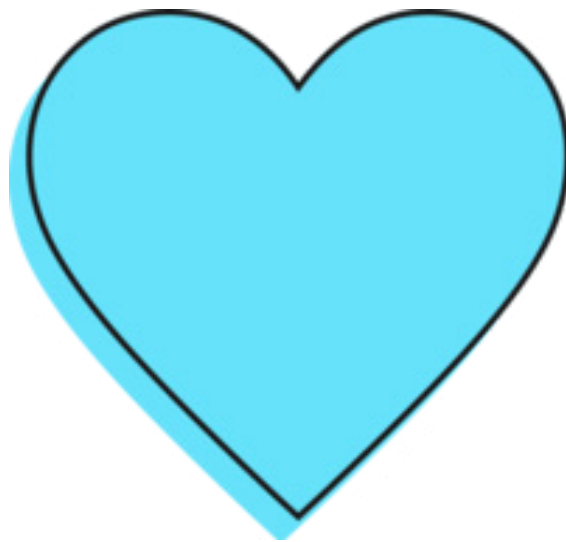




**Namas / „Tradicija“**



**Medis / „Ekologija“**



**Širdis / „Solidarumas“**



**Gaublys / „Laisvé“**



# I komitetų grupė

## **II komitetų grupė**



**ŽAISKITE DABAR!**

[vrpg.ep-digital-journey.eu](http://vrpg.ep-digital-journey.eu)

## Europos Parlamentas (EP) svarbiausiu prioritetu laiko plataus užmojo teisės aktą klimato srityje.

### Kaip užtikrinsime kad poveikis klimatui būtų neutralus? Kokie yra privalomi įpareigojimai?

Buvo **sustiprinta** pagrindinė ES šiltnamio efektą sukeliančių dujų išmetamo kiekio priemonė – apyvartinių taršos leidimų prekybos sistema (ATLPS).

Pagal ATLPS nustatoma šiltnamio efektą sukeliančių dujų kaina. Šias dujas išmetantis teršėjas moka. ATLPS šiuo metu apima 10 000 įmonių įvairiuose sektoriuose. Reformos tikslas – įtraukti naujus sektorius. ES taip pat sieks platesnio užmojo tikslų – iki 2030 m. siekiama šių dujų kiekį ATLPS sektoriuose sumažinti 62 %.

Vykdydamas pasienio anglies dioksido korekcinio mechanizmo (PADKM) reformą, EP apsaugo Europos pramonę nuo ES anglies dioksido kriterijų ir kainų. Pagal PADKM užtikrinama, kad už j ES

### Kaip už tai mokėsime?

### Kokia iš to nauda jaunimui?

**Europos Parlamentas (EP)** svarbiausiu prioritetu laiko plataus užmojo teisės aktą klimato srityje. 2021 m. Klimato teisės akte nustatomi privalomi įpareigojimai siekiant, kad iki 2050 m. poveikis klimatui taptų neutralus. Iki 2030 m. ES taip pat privalo savo šiltnamio efektą sukeliančių dujų išmetamą kiekį sumažinti ne mažiau kaip 55 %, palyginti su 1990 m. lygiu.

importuojamus gaminius iš daug anglies dioksido išskiriančių sektorių būtų mokama ta pati kaina. Taip užtikrinama, kad Europos pramonė išliktų konkurencinga ir rodytų pavyzdį užsienio įmonėms.

EP turi plačių užmojų dėl žemės naudojimo ir miškų apsaugos. Žemė ir miškai veikia kaip anglies dioksido absorbentai, nes jie sugeria daugiau CO2 negu jo išskiria. Atlikusi reformą ir vykdydama griežtesnę priežiūrą, ES stiprins anglies dioksido saugyklas, padės išsaugoti įvairovę ir užtikrins, kad žemė ir miškai būtų naudojami labiau tausojant klimatą. Taip pat imtasi priemonių siekiant visame pasaulyje mažinti miškų naikinimą. Produktai nebus uždrausti, bet gamintojai turės pateikti išsamaus patikrinimo įrodymą, kad gaminant šiuos produktus nebuvo naikinami miškai.

ES rodo pavyzdį teisingos informacijos apie tvarumą teikimo srityje. Siekiant kovoti su ekomanipuliacijomis, iš visų didelių ES įmonių (apie 50 000!) dabar reikalaujama dalytis duomenimis apie jų poveikį žmonėms ir planetai.

Iš viso ne mažiau kaip **30 % ES biudžeto lėšų** bus skiriama klimato tikslams – tai didelė suma! Europos Parlamentas taip pat yra įsipareigojęs užtikrinti, kad niekas neliktų nuošalyje. Jis numatė nuostatas ir įsteigė fondus, kaip antai Socialinis klimato fondas ir Teisingos pertvarkos fondas, kad padėtų nuo klimato neutralumo politikos poveikio kenčiantiems skurdesniems regionams ir namų ūkiams bei pažeidžiamoms įmonėms.

Klimato neutralumas ir jo siekimas padės apsaugoti nuo blogiausių klimato kaitos padarinių, užtikrinti švaresnį orą, vandenį ir dirvą, sumažinti atliekas, sukurs ekologiškesnio transporto galimybes ir geresnę ateitį dabarties ir ateities kartoms. Jis taip pat sukurs naujų darbo galimybių.

# Universalusis įkroviklis

**Iki 2024 m. pabaigos visi mobilieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai ir kameros privalės turėti tą patį universalųjį įkroviklį.**

## Kodėl tai svarbu?

Visiems mums teko keliauti su lagaminais, kurių pusę užimdavo laidai, arba prašyti draugo paskolinti telefono įkroviklį ir suprasti, kad jo turimas įkroviklis mūsų telefonui netinka. Iki 2024 m. šiuos nemalonumus pamiršime: visi mobilieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai ir kameros privalės turėti tą patį [universalųjį įkroviklį](#) – **USB-C tipo** įkrovimo prievadą. Nuo 2026 m. pavasario šis reikalavimas bus taikomas ir nešiojamiesiems kompiuteriams.

## Ši priemonė palanki klimatui –

- universalusis įkroviklis elektronines atliekas sumažins 11 000 tonų per metus
- ir padės taupyti žaliavas

## – ir jūsų piniginei.

Ši priemonė ES vartotojams kasmet padės sutautpyti apie 250 mln. eurų.

- Prietaisai ir įkrovikliai bus parduodami atskirai. Taigi galėsite rinktis prietaisus pirkti su įkrovikliu ar be jo. Taigi jeigu jums reikia tik naujo telefono, o jūsų įkroviklis vis dar veikia puikiai, galėsite nuspirti tik telefoną.



# Lygios moterų teisės ir galimybės

## Lyčių lygybė yra vienas iš pamatinių Europos Sąjungos principų.

## Darbo užmokesčio skaidrumo direktyva

## Direktyva dėl moterų valdybose

## Kokia iš to nauda jaunimui?

Ji svarbi tiek siekiant socialinio ir ekonominio atsigavimo, tiek visai ES demokratijai. **Europos Parlamentas** (EP) aktyviai dalyvavo diegiant dvi lygybės užtikrinimo priemones: Darbo užmokesčio skaidrumo direktyvą ir [Direktyvą dėl moterų valdybose](#).

Europos Sąjungoje už tą patį darbą moterys gauna vidutiniškai 13 procentų mažesnį darbo užmokestį nei vyrai. Šis moterų ir vyrų darbo užmokesčio skirtumas per pastaruosius 10 metų sumažėjo tik labai nedaug. Darbo užmokesčio skaidrumo direktyvos tikslas – padėti šį skirtumą sumažinti. Ką tai reiškia praktiškai?

**Uždraudžiamas algų slaptumas.** Darbuotojai ir jų atstovai (pvz., profesinės sąjungos) turi teisę gauti aiškia ir išsamią informaciją apie individualius ir vidutinius darbo užmokesčio lygius. Tai padės jums sužinoti, ar skiriasi vyrų ir moterų atlyginimai.

Jeigu atlyginimo aspektu patiriate diskriminaciją, **galite reikalauti kompensacijos.**

**Įdarbinimo ir vertinimo procedūros** turi būti lyčių požiūriu neutralios, o įdarbinimo procesai turi būti lyčių požiūriu neutralūs ir nediskriminaciniai.

Iki 2026 m. pabaigos turės būti užtikrinta, kad daugiau kaip 249 darbuotojų turinčiose įmonėse ne mažiau kaip **40 % nevykdomųjų direktorių** postų dirbtų moterys.

- Valstybėms narėms leidžiama bausti šio reikalavimo nesilaikančias įmones.

Svarbiausia užtikrinti vienodą atlyginimą už vienodą darbą! Kad ir kokia būtų jūsų lytis, galite užtikrinti, kad jums būtų teisingai atlyginama už atliekamą darbą. Taip pat pralaužiamos stiklinės lubos, kad moterys įmonėse galėtų siekti karjeros aukštumų.

# Minimalusis darbo užmokestis

## Per šią kadenciją Europos Parlamentas (EP) priėmė naujas taisykles dėl tinkamų minimaliojo darbo užmokesčio lygių.

### Kokie yra įpareigojimai?

• Dėl minimaliojo darbo užmokesčio sprendžia valstybės narės. Taigi kiekviena valstybė narė turi teisę nustatyti savo minimalųjį užmokesčio lygį. Tai suprantama, nes valstybių narių pragyvenimo išlaidos labai skiriasi. Tačiau naujosiose taisyklėse **valstybėms narėms nustatomi tinkamo minimaliojo darbo užmokesčio standartai**. Naujosiose taisyklėse taip pat paisoma nacionalinės atlyginimų nustatymo praktikos: jeigu valstybė narė užtikrina darbuotojų teisių ir pajamų apsaugą, esamos taisyklės neturi būti silpninamos.

### Kokia iš to nauda jaunimui?

visiems ES darbuotojams. Mūsų pragyvenimo išlaidos auga, todėl EP nariai užtikrina, kad darbuotojai už savo darbą gautų teisingą užmokestį. Ne vėliau kaip iki 2024 m. pabaigos visose valstybėse narėse turės būti nustatytas minimalusis darbo užmokestis.

Pažeidus minimaliojo darbo užmokesčio taisykles, darbuotojai turės teisę į **kompensaciją**.

Pagal naująsias taisykles taip pat skatinamos kolektyvinės derybos, ypač tose valstybėse narėse, kuriose **kolektyvinės sutartys** apima mažiau nei 80 % darbuotojų. Kolektyvinės derybos – tai procesas, kurio metu darbdaviai su darbuotojų organizacijomis (pvz., profesinėmis sąjungomis) derasi dėl įdarbinimo sąlygų, įskaitant atlyginimus ir darbo valandas.

Pagal naująsias taisykles valstybės narės taip pat įpareigojamos sukurti **vykdymo užtikrinimo ir priežiūros sistemą**. Pavyzdžiui, darbo inspekcijos turės kovoti su nedeklaruojamais viršvalandžiais.

Teisingas atlyginimas! Jauni darbuotojai gali būti tikri, kad už jų darbą bus atlyginama laikantis su pragyvenimo išlaidomis suderintų standartų. Šios taisyklės taip pat užtikrina tvirtesnę darbuotojų poziciją siekiant tinkamo atlyginimo.

# **Virtualaus vaidmenų žaidimo vedėjo vadovas**