

Virtuālās lomu spēles vadītāja rokasgrāmata



Eiropas Parlaments

1. Ievads

1.1 Rokasgrāmatas mērķis

3

2. Spēles apraksts

2.1 Spēles mērķi

4

2.2 Kas var piedalīties spēlē?

5

2.3 Spēlē aptvertie temati

2.4 Spēlē izmantotie personas dati

3. Spēles noteikumi

3.1 Spēlētāju skaits

6

3.2 Spēles ilgums

3.3 Vispārīgs pārskats

3.4 Telpas iekārtojums

7

3.5 Nepieciešamie materiāli

8

3.6 Tehniskais nodrošinājums

3.7 Kā sākt un vadīt spēli

9

4. Spēles gaita soli pa solim

4.1 Spēles sākšana

10

11

4.2 Iepazīstināšana ar tiesību akta priekšlikumu un norādījumiem

4.3 Politisko grupu iepazīšana

4.4 Komitejas grupu iepazīšana un balsošana

12

4.5 Atgriešanās politiskajās grupās

4.6 Diskusija plenārsēdē un balsošanas pirmā kārtā

13

4.7 Negaidīts pavērsiens

14

4.8 Diskusija plenārsēdē un balsošanas otrā kārtā

4.9 Ieinteresēto personu reakcija un spēles apkopojums

4.10 Noraidīšanas gadījumā

5. Pirms spēles

5.1 Kā pārstāvēt viedokli, kas atšķiras no personīgā viedokļa

15

5.2 Eiropas Savienības iepazīšana

17

5.3 Eiropas Parlamenta iepazīšana

18

5.3.1 Kas ir Eiropas Parlaments, un kā tas darbojas?

19

5.3.2 Digitālais ceļojums uz Eiropas Parlamentu

6. Spēles laikā

6.1 Informācija

21

6.2 Glosārijs

25

6.3 Spēles noteikumi

29

7. Pēc spēles

7.1 Iztaujāšanas sesija

31

7.2 Rakstiskas atsauksmes vai novērtējums

32

7.3 Together.eu (mesesamkopa.eu)

7.4 Tīkls "Europa Experience"

8. Pielikumi

8.1 I pielikums: novērtējuma/atsauksmju veidlapa

33

8.2 II pielikums: spēlei noderīgi izdrukājami materiāli

34

1. Ievads

Šī ir Eiropas Parlamenta virtuālās lomu spēles vadītāja rokasgrāmata.

1.1 Rokasgrāmatas mērķis



Esiet
sveicināti!

Spēles varoņa ilustrācija: izdomāts
ENVI komitejas priekšsēdētājs,
jauns vīrietis uzvalkā

Tajā sniegts spēles pārskats, kā arī materiāli, kas gan jums, gan jūsu spēlētāju grupai ļaus gūt noderīgu un padziļinātu izglītojošu pieredzi.

Šajā rokasgrāmatā atradīsiet visu nepieciešamo informāciju, lai novadītu spēli bez aizķeršanās, un uzzināsiet, kā sagatavot spēlētājus, lai gūtā pieredze gan spēles laikā, gan arī pirms un pēc spēles būtu pozitīva.

Rokasgrāmatā izklāstītas arī vairākas papildu sagatavošanās aktivitātes, ko — atkarībā no tā, cik daudz laika esat gatavs veltīt spēlei —, varat veikt, lai palīdzētu spēlētājiem iejusties viņu lomās. Tajā aprakstīta arī iztaujāšanas sesija, kurā tiek pārrunāts dalībnieku spēles laikā apgūtais un vispārējais iespaids par spēli.

Novēlam patīkamu spēli!

Šī rokasgrāmata kalpo kā palīgmateriāls spēles vadītājiem dažādās mācību vidēs:

- **skolu skolotājiem, kuru audzēkņi ir vismaz 16 gadus veci,**
- **pasniedzējiem un aktivitāšu vadītājiem neformālās izglītības programmās un pasākumos,**
- **vietējo kopienu/ jaunatnes centru vai līdzīgu iestāžu darbiniekiem,**
- **jebkurā citā spēlēšanai piemērotā vidē, ievērojot spēles paredzēto nolūku.**

Šī rokasgrāmata sniedz spēles vadītājiem informāciju par to, kā sagatavot spēli tiešsaistē, kā jāiekārto spēles telpa, kā arī detalizētu spēles gaitas skaidrojumu.

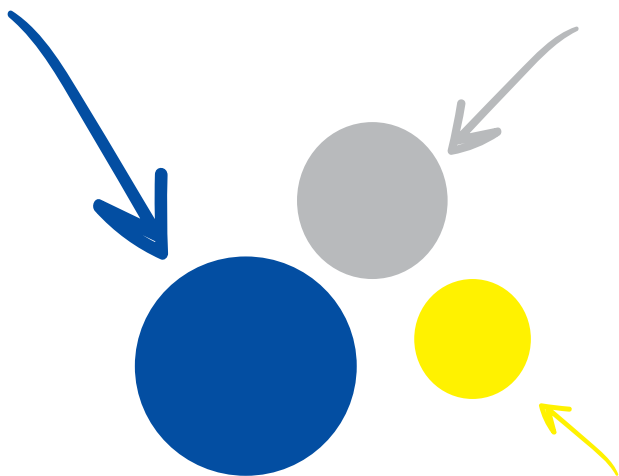
Šeit arī atrodama pamatinformācija par **Eiropas Savienību** un **Eiropas Parlamentu**, ierosinātas sagatavošanās aktivitātes, kas palīdzēs spēlētājiem iejusties viņiem piešķirtajās lomās, un sniegti orientējoši jautājumi, kas iztaujāšanas sesijas laikā palīdzēs noskaidrot, ko spēlētāji spēles gaitā ir apguvuši.

2. Spēles apraksts

Virtuālā lomu spēle ir Eiropas Savienības lēmumu pieņemšanas procesa simulācija.

Spēlētāji iejūtas **Eiropas Parlamenta deputāta** lomā un tiek sadalīti pa izdomātām politiskajām grupām. Kopā ar pārējiem dalībniekiem, kas iejūtas **deputātu** lomā, spēlētājiem ir jādebatē, jācenšas vienoties, jārod kompromisi un jābalso par tiesību akta priekšlikumu, lai uzlabotu cilvēku dzīvi visā **Eiropas Savienībā**. Spēle piedāvā vienkāršotu **ES** likumdošanas procedūru, tādējādi ļaujot dalībniekiem viegli izprast **Parlamenta** lomu kopējā likumdošanas procesā un **deputātu** — iedzīvotāju ievēlēto pārstāvju — darbu un pienākumus. Spēle sniedz dalībniekiem praktisku pieredzi demokrātiskajā procesā un mudina viņus būt aktīviem pilsoņiem.

2.1 Spēles mērķi



To paredzēts spēlēt grupā dažādās mācību vidēs — sākot no skolām un jaunatnes centriem un beidzot ar neformālās izglītības programmām. Spēlētāji atrodas un savstarpēji komunicē vienā fiziskā telpā, taču spēlei izmanto katrs savu ierīci un seko norādījumiem spēles vadītāja ekrānā. Spēli var spēlēt arī citos apstākļos, kādi šeit nav minēti, bet spēlētājiem jābūt vismaz 16 gadus veciem un spēle jāizmanto paredzētajam nolūkam.

Šī spēle ir daļa no projekta "**Digitālais ceļojums uz Eiropas Parlamentu**", kura mērķis ir tuvināt Parlamentu cilvēkiem visā Eiropā. Projekta platformā pieejami dažādi interaktīvi tiešsaistes rīki, kas ļauj iepazīt Eiropas Parlamentu un uzzināt vairāk gan par **deputātu** darbu, gan Eiropas vēsturi.

Vairāk par *Digitālo ceļojumu uz Eiropas Parlamentu* var uzzināt šeit: <https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/lv>

Eiropas Parlaments vēlas dot jauniešiem visā Eiropā iespēju iejusties **Eiropas Parlamenta deputāta** ādā un ar šīs izglītojošās un interesantās pieredzes palīdzību savā skolā vai kopienā pieredzēt praksi, kā notiek **ES** tiesību aktu un lēmumu pieņemšana.

Spēle palīdz saprast, cik svarīgi ir sadarboties sabiedrības labā, mudinot ikvienu meklēt kompromisus un komunicēt, un tā ļauj dalībniekiem uzlabot savas prasmes, tostarp publiskās runas un diplomātijas jomā.

Parlaments arī cer, ka šī virtuālā lomu spēle motivēs cilvēkus ikdienā vairāk iesaistīties Eiropas demokrātiskajos procesos un uzlabos viņu izpratni par **Eiropas Savienības** darbību un **Parlamentu** kā iestādi, kas pārstāv **ES iedzīvotājus**. Tādējādi viņi varēs izdarīt labāku izvēli, balsojot Eiropas Parlamenta vēlēšanās.

2. Spēles apraksts

2.2 Kas var piedalīties spēlē?

Virtuālās lomu spēles mērķauditorija ir no **16 līdz 18** gadus veci jaunieši, kam nav priekšzināšanu par Eiropas Savienību vai Eiropas Parlamentu.

Tomēr spēli var spēlēt ikviens cilvēks, kas vecāks par 16 gadiem, neatkarīgi no zināšanām vai pieredzes.

2.3 Spēlē aptvertie temati

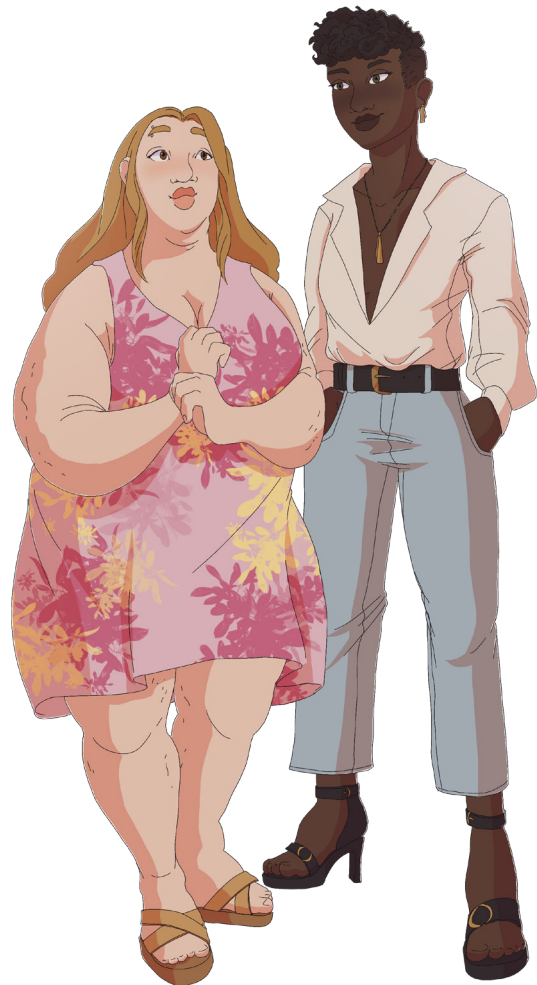
- Eiropas Parlaments
- Lēmumu pieņemšana
- ES likumdošanas procedūra
- Eiropas Savienība
- Līdzdalības demokrātija
- Vispārīgo prasmju attīstīšana

2.4 Spēlē izmantotie personas dati

Lai gan dalībniekiem šai lomu spēlei ir jāpieslēdzas tiešsaistē, nekādi personas dati netiek vākti.

Tā ir tīmekļa lietojumprogramma, kurai spēlētājs piekļūst, izmantojot vienoto resursu vietrādi (**URL**) pārlūkprogrammā savā ierīcē (tālrunī, planšetdatorā, datorā), tāpēc neko nav nepieciešams lejuplādēt. Spēlei nav nepieciešams pieteikties kādā kontā.

Spēles sākumā katram spēlētājam pēc nejaušības principa tiek piešķirts izdomāts **deputāta** vārds. Tas nozīmē, ka spēlētājam netiek prasīts viņa vārds, vecums vai jebkādi citi personas dati.



Spēles varoņu ilustrācija: divas jaunas sievietes, neatkarīgu veikalu īpašnieces, tērpušās ikdienišķā apģērbā

IP adrese katrā spēles sesijā vienmēr ir vienāda visiem spēlētājiem. Netiek noteikta ģeogrāfiskā atrašanās vieta, un netiek vākti nekādi dati. Spēlētāja vietējā mitinātājā tiek glabāta divu veidu informācija: **spēlētāja identifikācija**, kas piešķirta pēc nejaušības principa, un spēles statuss.

Spēles darbībai nepieciešams izmantot **localStorage datus** (pārlūkprogrammā ielādētu dokumentu), kas tiek dzēsti pēc spēles beigām vai pēc 12 minūtēm, kuru laikā spēlētājs bijis neaktīvs.

LocalStorage dati tiek uzglabāti **lokāli**. Tas nozīmē, ka saglabātie dati netiek nosūtīti tīklā uz serveri. **LocalStorage** dati ir pastāvīgi, tāpēc, ja spēlētājs pārlūkprogrammu aizver, spēles sesiju var atjaunot, ja vien iepriekš tā nav tikusi atvērta anonīmi vai inkognito režīmā.

3. Spēles noteikumi

3.1 Spēlētāju skaits



Ilustrācija, kurā attēloti visi spēles varoņi stāvam kopā grupā

Labākai spēles pieredzei ir ieteicams, lai vienā spēlē būtu no 16 līdz 28 dalībniekiem. Taču spēlēt var no 12 līdz 40 dalībniekiem.

3.2 Spēles ilgums

Spēle ilgst aptuveni 60 minūtes.

Pēc spēles var papildus sarīkot 30 minūšu garu iztaujāšanas sesiju.



3.3 Vispārīgs pārskats

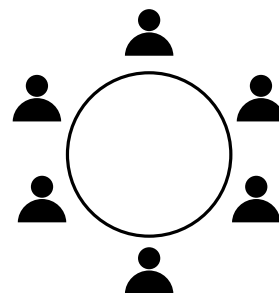
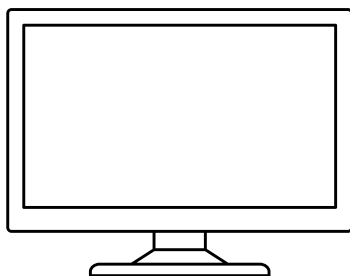
Virtuālo lomu spēli paredzēts spēlēt, **spēles vadītājam** un **spēlētājiem** atrodoties vienā fiziskā telpā un pieslēdzoties spēlei internetā ar savām ierīcēm.

Tālāk sniegta informācija par to, kā jāgatavo telpa, un aprakstīti nepieciešamie tehniskie soļi, kas jāveic, lai spēli sāktu un vadītu.

Spēles laikā katram spēlētājam būs jāstrādā trīs dažādās grupās atkarībā no uzdevuma (piemēram, diskusiju, balsošanas laikā).

- **Politiskās grupas:** spēles sākumā spēlētāji pēc nejaušības principa tiek sadalīti četrās dažādās politiskajās grupās (**Solidaritātes grupa, Vides grupa, Tradīciju grupa** un **Liberāļu grupa**). Dažādos spēles posmos spēlētājiem būs jāsanāk kopā ar savas politiskās grupas kolēģiem, lai apspriestos, kā balsot.
- **Komitejas grupas:** spēlētāji pēc nejaušības principa tiek sadalīti divās komitejas grupās, lai apspriestu un balsotu par iesniegtajiem grozījumiem.
- **Plenārsēde:** visi spēlētāji sēž kopā (piemēram, lielā aplī), lai diskutētu un balsotu. Šis process spēles laikā notiek divas reizes. Pirmajā reizē tiks aicinātas uzstāties visu politisko grupu ieceltās runaspersonas, kam būs jācenšas pārliecināt pārējos deputātus par turpmāko rīcību.

3. Spēles noteikumi



3.4 Telpas iekārtojums

Ņemot vērā, ka spēlētājiem būs jāmaina grupas, izvēlieties telpu, kuras iekārtojumu ir viegli mainīt un kura ir pietiekami plaša, lai tajā justos ērti visi spēlētāji.

Neatkarīgi no spēlētāju sēdvietas viņiem vienmēr jāspēj redzēt spēles vadītāja ekrānu un sekot tajā redzamajiem norādījumiem. Vadītājiem vienmēr jāspēj pārredzēt visu grupu un spēlētāju profilus, lai vajadzības gadījumā varētu palīdzēt.

Ņemot vērā iepriekš minēto, lūgums ievērot tālāk sniegtos ieteikumus.

- Telpā jābūt stabilam *Wi-Fi* savienojumam, lai visi spēlētāji varētu pieslēgties spēlei vienlaicīgi un saglabāt šo savienojumu visā spēles laikā (ja vien viņi neizmanto paši savu datu savienojumu).
- Telpā jābūt lielam ekrānam, ko var savienot ar datoru un kas ir redzams visiem spēlētājiem.
- Telpai vajadzētu būt pietiekami plašai, lai spēlētāji varētu viegli izklīst un no jauna sanākt kopā dažādās grupās. Arī mēbelēm vajadzētu būt viegli pārkārtojamām.

- Katram spēlētājam jābūt vismaz vienai sēdvietai (tam nav obligāti jābūt krēslam, tie var būt spilveni, ķebļi utt.).
- Vislabāk spēli sākt, grupai sēžot lielā aplī, kurā spēlētāji cits citu redz.
- Telpa jāsadala četrās daļās, kas atbildīs četrām politiskajām grupām, taču jebkurā telpas daļā spēlētājiem vienmēr jāspēj redzēt vadītāja ekrānu un viņi nedrīkst traucēt citām grupām. Šīm četrām telpas daļām jābūt pietiekami plašām, lai katrā no tām varētu ērti izvietoties ceturtdā daļa spēlētāju.
- Divas telpas daļas jāparedz darbam komitejas grupās. Šīs telpas daļas var pārklāties ar telpas daļām, kas paredzētas politiskajām grupām. Abām telpas daļām jābūt pietiekami plašām, lai katrā no tām varētu ērti izvietoties puse spēlētāju.
- Jāparedz vieta, kur stāvēs ieceltās runaspersonas, kad tās uzrunās visus spēlētājus. Visas runaspersonas var runāt no vienas un tās pašas vietas. Ja grupa sēž lielā aplī, runaspersonas var runāt, vienkārši pieceļoties kājās.
- Katrai politiskajai grupai ir jābūt pildspalvām un darba kartītēm (sk. **II pielikumu**), kur pierakstīt savus argumentus un galvenās idejas.

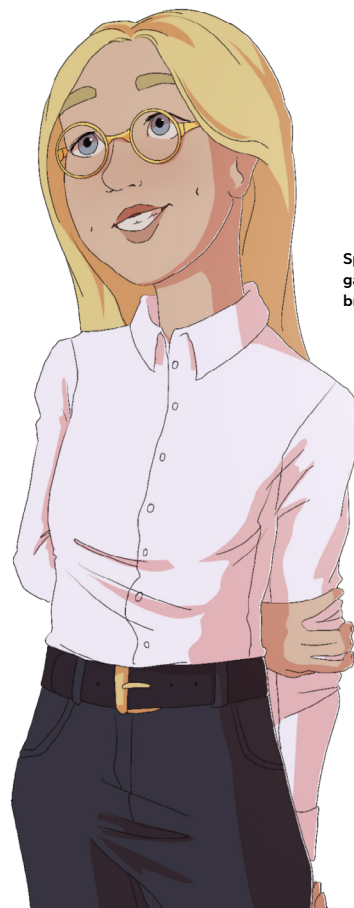
SVARĪGI! Ja nav iespējams nodrošināt ideālu telpas iekārtojumu, jūs varat meklēt citu radošu risinājumu, taču svarīgi ir nodrošināt, lai spēlētājiem vienmēr būtu redzams spēles vadītāja ekrāns.

3. Spēles noteikumi

3.5 Nepieciešamie materiāli

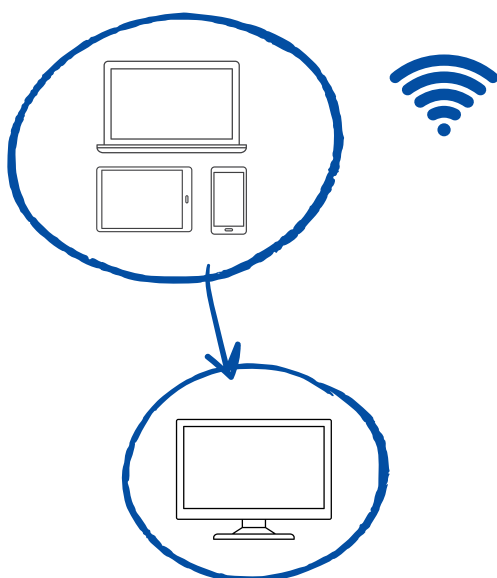
Virtuālo lomu spēli var spēlēt bez jebkādiem papildu materiāliem. Tomēr, lai spēlētāji varētu izbaudīt spēli pilnībā, ieteicams sagatavot:

- vienu pildspalvu katram spēlētājam,
- līmlenti un šķēres,
- printeri,
- darba kartītes, lai īsi pierakstītu idejas, ko teikt diskusiju un runas laikā (pieejamas II pielikumā),
- izdrukātus politisko grupu logotipus un komitejas grupu apzīmējumus (pieejami II pielikumā), lai apzīmētu sadalītās telpas daļas,
- QR kodu, lai spēlētāji varētu viegli piekļūt spēlei (pieejams II pielikumā),
- atsauksmju/vērtēšanas veidlapas (pieejamas I pielikumā).



Spēles varones ilustrācija:
gados jauna mesesamkopa.eu
brīvpriatīgā ar brillēm uz acīm

3.6 Tehniskais nodrošinājums



Spēles mitināšanai nepieciešams: ar internetu savienota ierīce, piemēram, **klēpjdaters**, **stacionārais daters** vai **planšetdaters** ar platjoslas savienojumu, kura ātrums ir vismaz **5 Mb/s**,

- ar iepriekš minēto ierīci savienots **monitors**, **projektors** vai **televizors**, kas ir pietiekami liels, lai to redzētu visi spēlētāji, — vislabāk izmantot tādu, kura ekrāna izšķirtspēja ir vismaz **1280 x 720 pikseļu**,
- mūsdienīga tīmekļa pārlūkprogramma, piemēram:
 - **Chrome 96** vai jaunāka,
 - **Firefox 95.0** vai jaunāka,
 - **Safari 15** vai jaunāka,
 - **Edge 96.0** vai jaunāka.

Spēlētājiem ir nepieciešama katram sava ar internetu savienota ierīce, piemēram, viedtālrunis, planšetdaters vai klēpjdaters.

3. Spēles noteikumi

3.7 Kā sākt un vadīt spēli

Vadītājs sāk spēli, dodoties uz <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> un noklikšķinot uz **"Jauna spēle"**. Jums lūgs izvēlēties scenāriju, un tad ekrānā parādīsies informācija par to, kā pievienoties spēlei, un spēles **virtuālās telpas kods**. Dariet šo kodu zināmu saviem spēlētājiem.

Spēlētāji var pievienoties spēlei, dodoties uz <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> (vai skenējot QR kodu, kas pieejams **II pielikumā**) un nospiežot pogu **"Pievienoties spēlei"**. Spēlētājiem lūgs ievadīt virtuālās telpas kodu, kas ir redzams spēles vadītāja ekrānā.

Kad visi spēlētāji ir pievienojušies, noklikšķiniet uz **"Sākt"**, lai spēli sāktu. Spēle lielākoties norisināsies automātiski, taču spēles vadītājam būs jāsāk spēlētāju diskusijas un balsošana. Lai palīdzētu spēles vadītājam, šajā rokasgrāmatā ir iekļauta īpaša sadaļa ar nosaukumu **"Spēles gaita soli pa solim"**, kurā detalizēti aplūkota spēles gaita un sniegti ierosinājumi tās vadīšanai.

Svarīgi! Spēles vadītājs var apturēt vai paātrināt ilustratīvajiem video un diskusijām, tostarp balsošanai, atvēlēto laiku. Taču ievērojiet, ka nav iespējams atgriezties jau notikušajos vai izspēlētajos spēles posmos!

Ja spēlētājam pazūd savienojums ar spēli

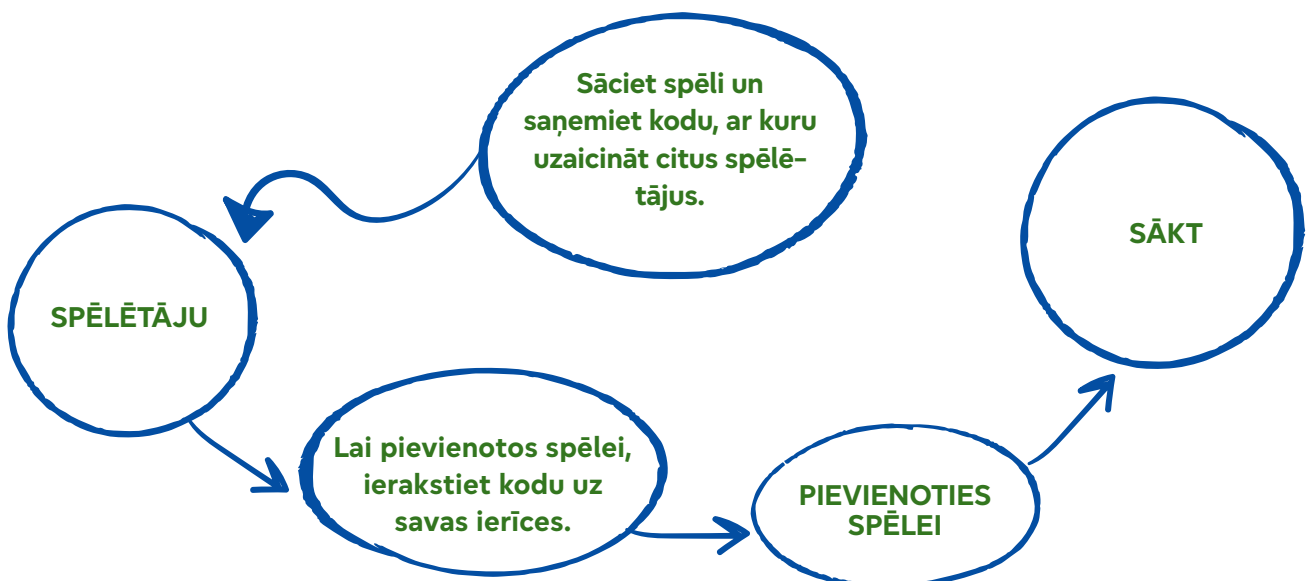
Ja spēlētājs pazaudē savienojumu ar spēli, jo ir nejauši aizvēris pārlūkprogrammu vai zaudējis interneta savienojumu, viņš var atgriezties spēlē, no jauna dodoties uz <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/> un nospiežot pogu **"Pievienoties"**.

Ja spēlētājs bijis atvienots mazāk par 12 minūtēm, spēlētājam tiks piešķirta tā pati **loma**, kāda viņam bija pirms atvienošanās.

Ja spēlētājs bijis neaktīvs vai atvienojies ilgāk par 12 minūtēm, spēlei nav iespējams pievienoties ar to pašu vārdu un spēlētājam var tikt piešķirta loma citā politiskajā grupā.

Ja spēli nepieciešams atsākt

Ja kaut kāda iemesla dēļ spēle ir jāatsāk, spēles vadītājam jāaizver aktīvā pārlūkprogramma un jālūdz spēlētājiem izdarīt to pašu. Jaunu spēles sesiju var sākt 3 minūtes pēc iepriekšējās sesijas izbeigšanas.



4. Spēles gaita soli pa solim

Šajā sadaļā aplūkots katrs spēles posms, tostarp sniegti padomi par spēles navigāciju un spēles vadīšanu, kā arī par to, kā vislabāk organizēt spēles sesiju un pārvaldīt telpā notiekošo.

Ņemot vērā spēles dziļi iesaistošo raksturu, vēlams mudināt spēlētājus pietauptīt jautājumus spēles beigām, piemēram, iztaujāšanas sesijai.

Spēle rit uz priekšu pati no sevis, jo spēlētājus cauri katram posmam izvada galvenie varoņi — **Eiropas Parlamenta priekšsēdētāja Marī** un **ENVI komitejas priekšsēdētājs Konors**. Spēles vadītājam ir tikai jānodrošina spēlētājiem telpa, papildu materiāli un nepieciešamais tehniskais atbalsts, tādējādi ļaujot viņiem netraucēti iejusties **Eiropas Parlamenta deputātu** lomās. Dažkārt dalībniekus varētu būt nepieciešams nedaudz iedrošināt debašu un runu laikā, kā arī mudināt vienoties par kompromisiem **ES** iedzīvotāju labā.

Vienīgās darbības, kas spēles vadītājam jāveic uz ekrāna, ir diskusiju, balsošanas un spēles posmu sākšana (aicinājums to darīt parādīsies spēles vadītāja ekrānā). Spēles vadītājs var jebkurā brīdī apturēt vai paātrināt kādai sesijai atvēlēto laiku, izmantojot šim nolūkam paredzētās pogas ekrāna apakšējā kreisajā stūrī. Tomēr nav iespējams atgriezties jau notikušajos vai izspēlētajos spēles posmos.



Spēles varones ilustrācija: Eiropas Parlamenta priekšsēdētāja, pusmūža vecuma sieviete ar dokumentu mapēm rokās

4. Spēles gaita soli pa solim

4.1 Spēles sākšana

Kad noklikšķināsiet uz “**Jauna spēle**” un izvēlēsieties scenāriju, aiciniet spēlētājus pievienoties spēlei, izmantojot <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/>, vai skenējot **II pielikumā** iekļauto **QR kodu**. Šajā brīdī spēlētājiem tiks piešķirts izdomāts **Eiropas Parlamenta deputāta** vārds, izcelsmes valsts un politiskā grupa.

4.2 Iepazīstināšana ar tiesību akta priekšlikumu un norādījumiem

Kad spēlei būs pievienojušies visi spēlētāji, **Eiropas Parlamenta priekšsēdētāja Marī** sveiks visus dalībniekus jaunievēlēto **Parlamenta deputātu** statusā. Kad vadītājs noklikšķinās uz “**Sāksim**”, Marī iepazīstinās ar tiesību akta priekšlikumu, kas deputātiem būs jāapspriež, un ar dažiem spēles aspektiem.

4.3 Politisko grupu iepazīšana

Šajā posmā spēlētājiem jāsanāk kopā politiskajā grupā, kurā viņi iedalīti. Spēlētāji pa grupām tiek sadalīti pēc nejaušības principa, un politisko grupu viņi nevar mainīt. Ja jums šķiet, ka spēlētājiem varētu būt grūtības pārstāvēt viedokli, kas atšķiras no viņu personīgā viedokļa, ieteicams pirms spēles sarīkot sesiju, kurā spēlētāji var izmēģināt lomu spēli. Ierosinātās aktivitātes ir atrodamas sadaļā “**Pirms spēles**”.

Vislabāk šim posmam sagatavoties, jau iepriekš sadalot telpu četrās daļās un apzīmējot tās ar politisko grupu logotipiem (II pielikums). Spēles vadītājam jāaicina spēlētājus doties uz viņu politiskajai grupai atvēlēto telpas daļu, lai iepazītos ar visiem politiskās grupas locekļiem un grupas manifestu, ieinteresēto personu nostāju un grozījumiem. Ja laiks ļauj, spēlētājiem vēlams izlasīt arī pārējo grupu materiālus. Tajā pašā izvēlnē savas ierīces ekrāna apakšējā labajā stūrī spēlētāji var arī atrast spēles noteikumus.

Vadītājam vēlams mudināt spēlētājus izmantot darba kartītes, lai īsi pierakstītu grozījumus un citu noderīgu informāciju, kā arī izpētīt, ar kuru no pārējām politiskajām grupām viņu grupa varētu rast kompromisu.

Izdomātas Tradīciju politiskās grupas logotips, kurā attēlota māja



Māja/ Tradīciju grupa

Izdomātas Solidaritātes politiskās grupas logotips, kurā attēlota sirds



Sirds/ Solidaritātes grupa

Izdomātas Vides politiskās grupas logotips, kurā attēlots koks



Koks/ Vides grupa

Izdomātas Liberāļu politiskās grupas logotips, kurā attēlota zemeslode



Zemeslode/ Liberāļu grupa

4. Spēles gaita soli pa solim

4.4 Komitejas grupu iepazīšana un balsošana

Pēc iepazīšanās ar politisko grupu palīgmateriāliem spēlētāji tiek iepazīstināti ar Parlamenta komiteju lomu un pēc tam sadalīti divās komitejas grupās. Šajā posmā telpu ieteicams sadalīt divās daļās, tās apzīmējot ar uzrakstiem **"1. komitejas grupa"** un **"2. komitejas grupa" (II pielikums)**. Tā kā darbs komitejas grupās un politiskajās grupās spēles gaitā nepārklājas, telpu var sadalīt divās daļās tā, ka tiek izmantotas arī tās telpas daļas, kurās notiek politisko grupu darbs.

Komitejas grupās spēlētāji tiek aicināti diskutēt, rast kompromisu un pēc tam balsot par diviem (no četriem) grozījumiem, ko iesniegt balsošanai plenārsēdē. Lūdzu, ņemiet vērā, ka abas komitejas grupas saņem atšķirīgus grozījumus — kopumā ir astoņi grozījumi, no kuriem katra komitejas grupa saņem četrus, taču grupa var iesniegt balsošanai plenārsēdē tikai divus grozījumus. Diskusijas laikā varat mudināt spēlētājus iesaistīties sarunā. Aiciniet spēlētājus izturēties ar cieņu pret ikviena viedokli. Šajā posmā var būt lietderīgi izmantot darba kartītes (II pielikums).

Kad pienācis laiks balsot, atgādiniet dalībniekiem, ka viņiem jāseko norādījumiem savās ierīcēs un ka balsošanā savu atbalstu var paust ne vairāk kā diviem grozījumiem. Viņi var arī atturēties vai noraidīt visus grozījumus. Visas balsis, kas norādītajā laikā nebūs nodotas, tiks automātiski ieskaitītas kā atturēšanās. Lai balss tiktu ieskaitīta, spēlētājiem jānospiež poga "Iesniegt balsojumu".

Pēc balsošanas rezultāti tiks parādīti uz spēles vadītāja ekrāna. Ja neviens grozījums nesaņem balsu vairākumu, skatiet **4.10. sadaļu ("Noraidīšanas gadījumā")**.

4.5 Atgriešanās politiskajās grupās



Māja/ Tradīciju grupa



Koks/ Vides grupa



Sirds/ Solidaritātes grupa



Zemeslode/ Liberāļu grupa

Spēlētāji tiek aicināti atgriezties savās politiskajās grupās, lai apspriestu pieņemtos grozījumus, to, kā balsot plenārsēdē un kā pārliecināt pārējos Eiropas Parlamenta deputātus par labu savai nostājai. Šajā posmā spēlētāji tiek aicināti izvirzīt arī grupas runaspersonu. Šajā brīdī vēlams atgādināt spēlētājiem apkopot svarīgākās idejas, ko izklāstīt, kad būs jāiepazīstina ar savas grupas nostāju par tiesību akta priekšlikumu.

Mudiniet dalībniekus izmantot darba kartītes (**II pielikums**), kur īsi pierakstīt galvenās idejas un argumentus.

4. Spēles gaita soli pa solim

4.6 Diskusija plenārsēdē un balsošanas pirmā kārtā

Spēlētāji tiek aicināti pievienoties plenārsēdei. Aiciniet viņus sasēsties lielā aplī tā, lai ikviens varētu redzēt spēles vadītāja ekrānu un pārējo dalībnieku sejas. Lai gan **Eiropas Parlamenta** īstajā plenārsēdē deputātu izvietojums ir citāds, sēdēšana aplī radīs iesaistošāku un draudzīgāku gaisotni diskusijas laikā. Apļa centru var izmantot kā tribīni runaspersonām un jebkuriem citiem deputātiem, kas vēlas izteikties. Pēc tam, kad visas runaspersonas pēc aicinājuma ir iepazīstinājušas ar savas grupas nostāju, izteikties var jebkurš cits deputāts.

Jums kā spēles vadītājam jāraugās, lai katrai grupai un deputātam, kas to vēlas, būtu iespēja izteikties šim nolūkam atvēlētajā laikā.

Kad uzrunām atvēlētais laiks būs beidzies, sāksies balsošana. Vispirms dalībnieki tiks aicināti balsot par katru grozījumu atsevišķi, tāpat kā deputāti to dara īstenībā (pieņem, noraida, atturas), un pēc tam — par visu tiesību akta priekšlikumu kopumā.

Rezultāti tiks parādīti uz ekrāna, un spēlētāji redzēs, vai viņu centieni pārliecināt pārējos ir nesuši augļus.

Ja Eiropas Parlamentam izdosies pieņemt nostāju par priekšlikumu, Marī to iesniegs tālāk Eiropas Savienības Padomei.

Ja nostāja tiek noraidīta, dodieties uz 4.10. sadaļu ("Noraidīšanas gadījumā").



Ilustrācija, kurā attēloti Eiropas Parlamenta deputāti plenārsēdē sēžam un balsojam ar paceltu roku

4. Spēles gaita soli pa solim

4.7 Negaidīts pavērsiens

Negaidīts notikums, kam ir ietekme uz sabiedrību, liek **Eiropas Savienības Padomei** būtiski grozīt Parlamenta nostāju. Tagad spēlētājiem ir vēlreiz jāapsver sava nostāja un stratēģija un jādoma par kompromisu.

4.8 Diskusija plenārsēdē un balsošanas otrā kārtā

Spēlētājiem joprojām sēžot lielā aplī, sākas diskusija, kuras laikā **deputātiem** jāvienojas par turpmāko rīcību: vai atbalstīt **Padomes** grozījumus, vai atgriezties pie **Parlamenta** sākotnējās nostājas, vai atbalstīt kompromisa grozījumu.

Dalībniekiem tiks atgādināts, ka viņu uzdevums ir strādāt **ES iedzīvotāju** interesēs.

Kad laiks būs beidzies, Marī paziņos, vai likumu ir vai nav izdevies pieņemt.

4.9 Ieinteresēto personu reakcija un spēles apkopojums

Pēc rezultātu paziņošanas dalībnieki iepazīsies ar ieinteresēto personu viedokļiem par iznākumu un to, kā tas ietekmē viņu dzīvi.

Spēles apkopojumā būs redzama šāda informācija:

- **grozījumi, kas saņēma visplašāko atbalstu,**
- **politiskās grupas, kas nodrošināja vislabāko iznākumu savām ieinteresētajām personām.**

Gan ietekme uz ieinteresētajām personām, gan spēles apkopojums ir interesanta informācija, kas noderēs iztaujāšanas sesijā.

4.10 Noraidīšanas gadījumā

Ja neviens grozījums komitejā nesaņems balsu vairākumu vai to nepieņems kādā no abām plenārsēdes kārtām, Marī paziņos, ka priekšlikumu nevar virzīt tālāk. Dalībniekiem tiks parādīta ieinteresēto personu reakcija, un politisko grupu runaspersonas tiks aicinātas uzrunāt medijus preses konferencē, lai kļiedētu sabiedrības bažas.

Šajā gadījumā spēlētāji var izmantot darba kartītes (II pielikums), lai sagatavotu runu, ar kuru kļiedēt raizes par to, ka nav izdevies panākt kompromisu.

5. Pirms spēles

Lai spēlētu virtuālo lomu spēli, spēlētājiem iepriekš tai nav jāgatavojas.

5.1 Kā pārstāvēt viedokli, kas atšķiras no personīgā viedokļa

Spēles laikā dalībnieki politiskajās grupās tiek sadalīti pēc nejaušības principa, kas nozīmē, ka viņiem var nākties pārstāvēt viedokli un nostāju, kas atšķiras no viņu personīgā viedokļa. Tas nav viegls uzdevums. Ja vēlaties sagatavot savu grupu šim uzdevumam, iesakām sarīkot dalībniekiem sesiju, kuras laikā viņiem jādiskutē par dažādiem tematiem, ievērojot politisko grupu manifestos rakstīto.

Uzdevuma mērķis ir panākt, ka dalībnieki spēles laikā jūtas ērti, pārstāvot dažādus viedokļus.

- Sadaliet dalībniekus četrās mazākās grupās (Tradīciju/Vides/Solidaritātes/Liberāļu) ar vienādu dalībnieku skaitu katrā.
- Iedodiet katrai grupai izdrukātu manifesta kopiju un dodiet grupām 10 minūtes laika, lai to izlasītu un apspriestu savas grupas vērtības.
- Sagatavojiet kartītes ar tematiem, ko uzskatāt par svarīgiem diskusijai, un palūdziet vienam dalībniekam neskatoties izvilkt vienu no kartītēm.

Tomēr atkarībā no tā, cik daudz viņi jau zina par Eiropas Parlamentu un Eiropas Savienību, var būt lietderīgi sarīkot vienu vai vairākas sagatavošanās sesijas par tālāk piedāvātajiem tematiem.

- Kā pārstāvēt viedokli, kas atšķiras no personīgā viedokļa
- Eiropas Savienības iepazīšana
- Eiropas Parlamenta iepazīšana

- Kad diskusijas temats ir izvēlēts, dodiet dalībniekiem 10 minūtes laika, lai sagatavotu argumentus saskaņā ar manifestiem, ko viņi saņēmuši. Mudiniet dalībniekus izmantot darba kartītes (**II pielikums**), lai sagatavotu argumentus un runu.

- Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un darbojieties kā debašu moderators. Sagatavojiet trīs līdz piecus jautājumus, kas saistīti ar debašu tematu. Vēlpirms aiciniet katru grupu vienas minūtes laikā iepazīstināt ar savu vispārējo nostāju konkrētajā jautājumā, pēc tam sāciet uzdot jautājumus, dodot katrai grupai iespēju atbildēt. Atvēliet debatēm 20 minūtes.

- Noslēdziet tās ar pateicību visiem par piedalīšanos.

- Sāciet iztaujāšanas sesiju, uzdodot dalībniekiem šādus jautājumus:

1. Cik grūti (vai viegli) jums bija pārstāvēt viedokli, kas varbūt atšķīrās no jūsu paša viedokļa?
2. Ko jūs ieguvāt no šīs pieredzes?
3. Ko jūs darītu citādi nākamajā reizē?

Atvēliet šai sesijas daļai 15 minūtes.

5. Pirms spēles

Manifesti



Izdomātas Tradīciju
politiskās grupas logotips,
kurā attēlota māja

Māja/ Tradīciju grupa

Mēs vēlamies stabilitāti, aizstāvam tradicionālās vērtības un sabiedrības balstus, piemēram, lauksaimniekus.

Uzskatām, ka modernā sabiedrība un valdības iejaukšanās apdraud tradīcijas.

Atbalstām ES un dalībvalstu pasākumus, kas nerada būtiskas izmaiņas un nav pārāk dārgi.



Izdomātas Solidaritātes
politiskās grupas logotips,
kurā attēlota sirds

Sirds/ Solidaritātes grupa

Vēlamies uz solidaritāti un līdztiesību balstītu sabiedrību, kas aktīvi atbalsta trūcīgākos un vājākos.

Mēs mudinām ES un dalībvalstis iejaukties, kad nepieciešams nodrošināt, lai visiem būtu vienādas pamattiesības, piemēram, piekļuve veselības aprūpei, darbam un izglītībai.

Uzskatām, ka kopējais labums vienmēr ir svarīgāks nekā personiskā brīvība.



Izdomātas Vides politiskās
grupas logotips, kurā
attēlots koks

Koks/ Vides grupa

Uzskatām, ka cīņa pret klimata pārmaiņām un vides aizsardzība ir prioritāri uzdevumi, un ES un dalībvalstīm par tiem būtu jāiestājas un būtu jāinvestē tajos.

Solidaritāti un personisko brīvību nekas nedrīkstētu apdraudēt.

Sabiedrībai jāpatērē mazāk, un tiem, kas piesārņo, būtu jāuzņemas atbildība.



Izdomātas Liberāļu
politiskās grupas logotips,
kurā attēlota zemeslode

Zemeslode/ Liberāļu grupa

Mēs atbalstām uzņēmumus un inovāciju. Tie ir spēcīgas un augošas sabiedrības pamats.

Uzskatām, ka personiskā brīvība vienmēr būtu jāaizstāv.

ES un dalībvalstīm būtu jāļauj uzņēmumiem arī pašiem kaut kādā mērā lemt to, kā risināt problēmas.

5. Pirms spēles

5.2 Eiropas Savienības iepazīšana

Ir svarīgi zināt Eiropas Savienības pamatus, vērtības, vēsturi un dalībvalstis. Ar tālāk ierosinātajām aktivitātēm dalībnieki aizraujošā un iesaistošā veidā tiek iepazīstināti ar vissvarīgākajiem ES jēdzieniem. Šīs aktivitātes balstās uz mācību metodi, kuras pamatā ir spēļu izmantošana.

Sākotnēji šīs aktivitātes bija paredzētas skolām, un tās bija daļa no mācību līdzekļa **“Europe@school – interaktīvas nodarbības par Eiropas Savienību”** un **Eiropas Parlamenta vēstnieku skolas programmas (EPAS)**. Taču tās var izmantot jebkurā citā mācību vidē.

Lai palīdzētu spēlētājiem sagatavoties virtuālajai lomu spēlei, iesakām izmēģināt tālāk piedāvātos moduļus.

- ES dalībvalstis (2. modulis)
- ES vēsture un fakti (3. modulis)
- ES mūsu ikdienas dzīvē (4. modulis)
- ES vērtības (5. modulis)

Viss moduļu saturs ir apskatāms [šeit](#):

Katrā modulī iekļauti norādījumi un materiāli spēles vadītājiem. Aktivitātes ilgst no 20 līdz 40 minūtēm. Papildus varat izmantot tālāk redzamos īsos animētos Eiropas Parlamenta sagatavotos video (katrs īsāks par minūti).

Uzklīkšķiniet uz tematiem, par kuriem vēlaties uzzināt vairāk.



Kas ir ES?

Kādas ir ES vērtības?

Kādas ir ES pilnvaras?

Kas ir ES vienotais tirgus?

Eiropas Savienības sniegtās priekšrocības

Ko ES ir darījusi manā labā?

Ko es iegūstu no ES?

Cik dārgi man izmaksā ES?

Vai dalība ES joprojām ir svarīga?

5. Pirms spēles

5.3 Eiropas Parlamenta iepazīšana

Virtuālās lomu spēles pamatā ir Eiropas Parlamenta lēmumu pieņemšanas process un vienkāršota ES likumdošanas procedūras versija. Lai labāk izprastu Parlamentu, proti, kā tas darbojas, tā struktūru un kā deputāti pārstāv ES iedzīvotājus, šeit sniegti daži palīgmateriāli, kas ļaus dalībniekiem paplašināt zināšanas un izbaudīt spēli pilnībā:

- **īsi video par to, kā Parlaments darbojas,**
- **Digitālais ceļojums uz Eiropas Parlamentu.**

Šos resursus varat brīvi izmantot pēc saviem ieskatiem — kā grupas vai individuālu aktivitāti, ko noslēdz viktorīna, kā ievadu debatēm vai kā daļu no vispārējas zinību apguves par Parlamentu.



Ilustrācija, kurā attēlota Eiropas Parlamenta ēka Strasbūrā

5. Pirms spēles

5.3.1

Kas ir Eiropas Parlaments, un kā tas darbojas?

Eiropas Parlaments ir izveidojis vairākus īsus video (katrs ne garāks par minūti), kuros vienkāršā un izklaidējošā veidā izskaidrots, kas tas ir un kā tas darbojas.

Mēs iesakām noskatīties vismaz šos videoklipus:



Kas ir Eiropas Parlaments?

Eiropas Parlamenta vēlēšanas: kā notiek balsošana?

Kā EP deputāti mani pārstāv?

Ko darīt, lai jūsu balsi sadzirdētu?

ES lēmumu pieņemšanas process

5.3.2

Digitālais ceļojums uz Eiropas Parlamentu

Eiropas Parlamenta galvenās mītnes atrodas Briselē, Strasbūrā un Luksemburgā. Parlamentam visā Eiropā ir arī interaktīvu multivides izstāžu tīkls **"Europa Experience"** (vairāk var uzzināt [šeit](#)).

Tomēr ne katrs ES iedzīvotājs var klātienē apmeklēt Eiropas Parlamentu vai citas tā vietas Eiropā, tāpēc mēs esam izveidojuši papildu rīkus, kas papildina klātienē apmeklējumu iespējas un tuvina Parlamentu cilvēkiem viņu mājās, skolās un kopienās.

Digitālais ceļojums uz Eiropas Parlamentu piedāvā četrus interaktīvus veidus, kā to iepazīt. Tas pieejams 24 Eiropas Savienības oficiālajās valodās. Tā mērķis ir ļaut cilvēkiem dažādos veidos iepazīt Parlamentu neatkarīgi no viņu atrašanās vietas, izmantojot iesaistošas un interaktīvas platformas.

Spēles varoņa ilustrācija: gados jauns lauksaimnieks ikdienišķā apģērbā ar salmu cepuri galvā



5. Pirms spēles

Šeit sniegtas idejas, kā jūsu rīkotajās ES tematiskajās sesijās iekļaut tālāk piedāvātos resursus:

Pieredzi Parlamentu 360°

Atdzīviniet savas nodarbības par **Eiropas** demokrātiju, aizvedot savus audzēkņus virtuālā ekskursijā uz Eiropas demokrātijas centru — **Eiropas Parlamentu**.

Kopā ar audzēkņiem varēsiet izstaigāt Eiropas Parlamenta gaitenus Briselē un Strasbūrā, tikties ar **Eiropas Parlamenta** priekšsēdētāju un deputātiem no dažādām politiskajām grupām un uzzināt, kā Parlaments izstrādā tiesību aktus, kas ietekmē ikviena ES iedzīvotāja dzīvi.

Kļūsti par EP deputātu

Vai jūs vēlētos sniegt saviem spēlētājiem labāku izpratni par to, ko Eiropas Parlamenta deputāti dara?

Ar "Kļūsti par EP deputātu" viņi var iepazīt deputātu darbu un rast atbildi uz šeit redzamajiem trim jautājumiem.

- Ko dara EP deputāti?
- Kādi ir viņu uzdevumi un pienākumi?
- Kā par savu darbu viņi atbild sabiedrības priekšā?

Virtuāla ekskursija pa Eiropas vēstures namu

Palīdziet saviem audzēkņiem atklāt jaunu veidu, kā tuvāk iepazīt Eiropas vēsturi!

Ar šo pārlūkprogrammā balstīto virtuālo ekskursiju pa Eiropas vēstures namu jūs un jūsu audzēkņi varat doties digitālā ceļojumā cauri visas Eiropas vēsturei un uzzināt vairāk par Eiropas iedzīvotāju pagātņi — kas mūs tagad vieno un kas mūs kādreiz šķīra.

Šajā virtuālajā ekskursijā var doties gan individuāli, gan kopīgi klasē. Nepieciešama tikai ierīce, kas savienota ar internetu, un ekrāns/projektors, kas ir pietiekami liels, lai to redzētu visi audzēkņi. Virtuālo ekskursiju vada pedagogs ar mūsu ekspertu kuratoru palīdzību.

[Sāciet ekskursiju](#)

Doties šajā virtuālajā ekskursijā var gan individuāli, gan kopīgi klasē. Nepieciešama tikai ierīce, kas savienota ar internetu, un ekrāns/projektors, kas ir pietiekami liels, lai to redzētu visi audzēkņi. Šo virtuālo ekskursiju vada pats pedagogs, un tā ilgst aptuveni 20 minūtes.

[Sākt ekskursiju](#)

Šī aktivitāte ilgst aptuveni 10 minūtes, un to var izbaudīt gan ar virtuālās realitātes (VR) brillēm, gan atverot pārlūkprogrammas versiju — saturs abos gadījumos ir tāds pats.

[Izmēģiniet to savā pārlūkprogrammā](#)

[Lejupielādējiet](#) mūsu bezmaksas VR lietotni no veikala "Oculus".

Izmēģinot ar spēles dalībniekiem šādu digitālu mācību pieredzi un dodoties Digitālajā ceļojumā uz Eiropas Parlamentu ar tā dažādajām piedāvātajām iespējām, viņi var gūt padziļinātu priekšstatu un labāku izpratni par Eiropas Parlamenta darbu.

Dodieties [Digitālajā ceļojumā uz Eiropas Parlamentu](#).

6. Spēles laikā

Spēles laikā Marī un Konors izvada spēlētājus cauri visiem spēles posmiem.

6.1 Informācija

Spēles posmi, kas apzīmēti kā "Informācija", visas spēles gaitā sniedz papildu informāciju par ES institucionālajām procedūrām un/vai precizē, kā konkrēts process atšķiras spēlē un realitātē.

Informācija spēlē tiek parādīta uz ekrāna, un tās izlasīšanai nav atvēlēts noteikts laiks. Spēles vadītājs pats var izlemt, cik ilgi šādu informāciju rādīt uz ekrāna. Lai nenovērstu spēlētāju uzmanību no spēles, iesakām laikā, kad spēlētājiem tiek rādīta informācija, nesākt diskusijas, bet šim nolūkam sagaidīt iztaujāšanas sesiju. Spēles vadītājs var spēli turpināt, noklikšķinot uz "Turpināt".

Šeit redzami visi informācijas bloki kopā ar saiti, kas ved uz tīmekļvietni, kurā var iegūt vairāk informācijas.

ES likumdošanas process

Pārstāvot ES kopējās intereses, Eiropas Komisija izstrādā tiesību aktu priekšlikumus. Tad Eiropas Parlaments strādā kopā ar ES Padomi, lai priekšlikums kļūtu par tiesību aktu. Ja vajadzīgs, tekstā izdara grozījumus un par tiem balso, līdz panāk vienošanos.

Vairāk informācijas [šeit](#) un [šeit](#).

Jūsu uzdevums ir raudzīties, lai spēle noritētu gludi, un atgādināt spēlētājiem par katram uzdevumam atvēlēto laiku. Kā minēts iepriekš, ja jums šķiet, ka dažām darbībām vajag vairāk vai mazāk laika, jūs vienmēr varat izmantot pogas, lai kādu procesu nopauzētu vai paātrinātu.

Iesakām jums iepazīties ar šādām spēlē iekļautajām daļām:

- informācija,
- glosārijs,
- spēles noteikumi.



Spēles varones ilustrācija:
Eiropas Parlamenta
priekšsēdētāja, pusmūža
vecuma sieviete ar
dokumentu mapēm rokās

Spēles varoņa ilustrācija:
izdomāts ENVI komitejas
priekšsēdētājs, jauns
vīrietis uzvalkā

6. Spēles laikā

Eiropas Parlamenta politiskās grupas

Eiropas Parlamenta deputāti apvienojas politiskajās grupās. Grupas izvēli nosaka deputātu politiskā pārliecība, nevis valstiskā piederība. Šobrīd Eiropas Parlamentā ir septiņas politiskās grupas. Lai arī deputātiem nav atļauts būt vairākās politiskajās grupās, viņi var izlemt nepievienoties nevienai no tām.

[Vairāk informācijas](#)

Eiropas Parlamenta vēlēšanas

Eiropas Parlamenta deputātus uz pieciem gadiem ievēlē ES pilsoņi. Eiropas Parlaments pārstāv jūsu intereses un ir vienīgā tieši ievēlētā Eiropas Savienības iestāde. Minimālo vecumu, no kura var balsot un kandidēt vēlēšanās, nosaka katra dalībvalsts. Balsošana Eiropas Parlamenta vēlēšanās ir ne tikai jūsu tiesības, bet arī iespēja ietekmēt Eiropas Savienības nākotni.

Paudiet savu viedokli un balsojiet!

[Vairāk informācijas](#)

Komiteja

Realitātē komitejas nesadala grupās — katra darbojas kā viens veselums. Eiropas Parlamenta priekšsēdētāja izlemj, kura no 20 pastāvīgajām komitejām uzņemsies atbildību par konkrētu Komisijas priekšlikumu. Komitejas ir atbildīgas par dažādām politikas jomām. Ja priekšlikums skar vairākas politikas jomas, tad priekšlikumu kopā var izskatīt divas vai vairākas komitejas.

[Vairāk informācijas](#)



Spēles varoņu ilustrācija: divi jauni klimata aktivisti ikdienišķā apģērbā, pagriezušies viens pret otru

6. Spēles laikā

Grozījumi

Ierosinātā tiesību akta grozījumus (izmaiņas) realitātē var ierosināt jebkurš Parlamenta deputāts komitejā, kurā viņš darbojas. Grozījumu var iesniegt arī vairāki deputāti kopā — pat deputāti no dažādām politiskajām grupām. Pēc teksta pieņemšanas komitejā tas vēl jāapstiprina plenārsesijā, kurā iesniedz šo grozījumu un arī citus jaunus grozījumus.

Balsošana par katru grozījumu atsevišķi

Realitātē plenārsesijā visi Eiropas Parlamenta deputāti balso vēlreiz par katru grozījumu atsevišķi. Jaunus grozījumus var iesniegt komiteja, politiskā grupa vai vismaz 40 deputāti kopā. Lai teksts kļūtu par likumu, pēc pieņemšanas plenārsesijā tas vēl jāapstiprina Padomei. Dažkārt plenārsesijā Parlaments vienkārši apstiprina vai noraida Padomes nostāju.

[Vairāk informācijas](#)

Komisija, Eiropas Parlaments un ES Padome

Procedūru sāk Eiropas Komisija, ierosinot kādu ES likumu. Eiropas Parlaments, kas pārstāv ES pilsoņus, un ES Padome, kas pārstāv dalībvalstu valdības, ir divi likumdevēji — abas iestādes ir vienlīdz svarīgas ES likumu un grozījumu pieņemšanā. Parlaments rīkojas pirmais un var vai nu noraidīt Komisijas priekšlikumu, atbalstīt to, vai grozīt to. Padome var piekrist Parlamenta nostājai, un tad tiesību akts skaitās pieņemts, bet tā var arī paust atšķirīgu nostāju. Ja iestādes nevar vienoties, sākas sarunas. Kad sarunas beigušās, abas iestādes var balsot "par" vai "pret". Šis process parāda, ka bez šo divu iestāžu vienošanās un kompromisa ES likumi netiktu pieņemti.

Vairāk informācijas [šeit](#) un [šeit](#).



Spēles varones ilustrācija: jauna sieviete, kas pārstāv patērētāju intereses, sēž ratiņkrēslā

6. Spēles laikā

Trialogi

Balsojumus par grozījumiem parasti izskata triialoga sarunās. Triialogs ir neoficiāla tikšanās starp Eiropas Parlamentu, Padomi un Komisiju. Tas var notikt jebkurā likumdošanas procedūras posmā, un tā mērķis ir panākt provizorisku vienošanos par tekstu, kas būtu pieņemams gan Padomei, gan Parlamentam. Realitātē grozījumus šajā posmā var ierosināt Padome un jebkurš Parlamenta deputāts. Ziņojumiem nereti tiek ierosināti simtiem vai pat tūkstošiem grozījumu, par kuriem pēc tam jābalso.

Vairāk informācijas [šeit](#) un [šeit](#).

Plenārsesija un balsošanas sistēma

Eiropas Parlamenta deputāti vidēji vienu reizi mēnesī sanāk kopā uz plenārsesiju. Plenārsesiju laikā viņi debatē un balso par tiesību aktu priekšlikumiem, kas vairākus mēnešus izskatīti komitejās un politiskajās grupās. Lai tiesību akta priekšlikums tiktu pieņemts, tam jāsaņem vairākuma atbalsts. Balsošanā deputāti var nolemt vai nu atbalstīt vai noraidīt to, vai arī atturēties no balsošanas. Atturēšanās gadījumā balsi neņem vērā vairākuma aprēķināšanā.

Priekšlikuma noraidīšana

Ja tiesību akta priekšlikums kādā posmā tiek noraidīts vai ja Parlaments un Padome nevar panākt kompromisu, priekšlikums netiek pieņemts un procedūra beidzas.

Jaunu procedūru var sākt tikai tad, ja Komisija iesniedz jaunu priekšlikumu.

Vairāk informācijas [šeit](#) un [šeit](#).



Spēles varoņu ilustrācija:
ministri sēž Eiropas
Savienības Padomes
sanāksmju telpā

6. Spēles laikā

6.2 Glosārijs

Spēlētāja ierīces izvēlnē ir atrodams visu spēlētājiem svarīgo galveno terminu glosārijs.



Eiropas Savienības karoga
ilustrācija: aplī izvietotas 12
zelta zvaigznes uz zila fona

Grozījums

Grozījums ir izmaiņa, papildinājums vai svītrojums tekstā, piemēram, likumā.

Komisārs

Komisārs ir viens no Eiropas Komisijas locekļiem. Eiropas Komisija ir Eiropas Savienības izpildvara.

Komisāri ir atbildīgi par politikas un likumu izstrādi un īstenošanu Eiropas Savienības vārdā, un viņus izvirza ES dalībvalstu valdības.

Katrs komisārs atbild par konkrētu jautājumu loku, piemēram, tirdzniecību, vidi vai tieslietām un patērētājiem, un kopīgiem spēkiem viņi cenšas nodrošināt, lai ES darbotos efektīvi un iedzīvotāju interesēs.

Komiteja (Parlamenta komiteja)

Eiropas Parlamenta deputāti darbojas 20 specializētās komitejās, kuras atbild par konkrētām jomām (piemēram, par vidi — ENVI, par nodarbinātību — EMPL, u. c.). Katra komiteja ievēlē priekšsēdētāju un ne vairāk kā četrus vietniekus.

Komiteju uzdevums ir veikt sagatavošanās darbus pirms Parlamenta plenārsēdēm, piemēram, izskatīt Komisijas leģislatīvos priekšlikumus un ierosināt to tekstā izmaiņas, lai atspoguļotu Parlamenta nostāju. Ja priekšlikums attiecas uz vairāku komiteju atbildības jomu, tad tās šo darbu veic kopā, domājot par ES iedzīvotāju interesēm.

6. Spēles laikā

Eiropas Savienības Padome

Eiropas Savienības Padome, ko sauc arī par Padomi vai Ministru padomi, pārstāv ES valstu valdības.

To veido ministri no visu dalībvalstu valdībām. Viņi izskata jautājumus konkrētās politikas jomās un pārstāv savas valsts intereses ES līmenī. Padome ir atbildīga par dalībvalstu politikas koordinēšanu konkrētās jomās, tā nosaka ES kopējo ārpolitiku un drošības politiku, slēdz starptautiskos nolīgumus un kopā ar Eiropas Parlamentu apspriež un pieņem ES budžetu un ES likumus.

Eiropas Komisija

Eiropas Komisija pārstāv ES vispārējās intereses. Katra ES valsts izvirza vienu komisāru, ko amatā apstiprina Eiropas Parlaments.

Komisija ir atbildīga par jaunu ES likumu ierosināšanu, ES politikas un budžeta īstenošanu, un tā pārbauda, vai ES valstis ievēro ES likumus. Komisija arī pārstāv Eiropas Savienību starptautiskā līmenī.

Eiropadome

Eiropadome ir ES dalībvalstu visaugstākā līmeņa politiskās sadarbības iestāde. Eiropadomes sanāksmes, ko sauc par samitiem, notiek Briselē četras reizes gadā. Tajās tiek ES valstu un valdību vadītāji, tās vada priekšsēdētājs, un šīs sanāksmes nosaka ES galvenās prioritātes un vispārējo politisko virzienu.

Eiropas Parlaments

Eiropas Parlaments pārstāv ES pilsoņus, un tas ir vienīgā tieši ievēlētā Eiropas Savienības iestāde.

Eiropas Parlamenta deputātus izraugās vēlētāji no visām dalībvalstīm. Deputāti Parlamentā pārstāv iedzīvotāju intereses, kad tiek pieņemti ES likumi, un raugās, lai pārējās ES iestādes darbotos demokrātiski.

Tiesību akts

Šo terminu šajā kontekstā lieto kā sinonīmu vārdam "likums" vai "noteikumu kopums".

6. Spēles laikā

Manifests

Manifests ir publisks paziņojums par kādas grupas, organizācijas vai politiskās partijas uzskatiem, nodomiem un mērķiem. Tajā parasti apkopotas vērtības un principi, pēc kuriem jāvadās, kad tiek pieņemti lēmumi par grupas darbībām un politiku. Manifestā var būt iekļauti konkrēti priekšlikumi vai ieteikumi par sociālām, ekonomiskām vai politiskām problēmām.

Manifestus bieži izmanto, lai aizstāvētu kādu nostāju un nodotu sabiedrībai vai citām ieinteresētajām personām skaidru un saskaņotu vēstījumu. Tie var ietekmēt sabiedrisko domu un politiskās debates, jo īpaši vēlēšanu kampaņu vai sociālo kustību laikā.

EP deputāts

EP deputāts nozīmē **“Eiropas Parlamenta deputāts”**. EP deputāti ir ievēlētas amatpersonas, kas Eiropas Parlamentā pārstāv ES pilsoņu intereses.

Eiropas Parlaments ir viena no galvenajām ES iestādēm, un tas atbild par tiesību aktu pieņemšanu un ES budžeta apstiprināšanu, kā arī uzrauga citu ES iestāžu darbību. EP deputātus tieši ievēlē visās dalībvalstīs, un viņi darbojas komitejās un plenārsesijās, lai debatētu un balsotu par likumiem un citiem ar ES saistītiem jautājumiem.

NVO

NVO nozīmē **“nevalstiska organizācija”**. NVO ir bezpeļņas organizācija, kas darbojas neatkarīgi no valsts pārvaldes, un parasti tā cenšas sasniegt kādu konkrētu sociālu vai politisku mērķi. NVO var darboties dažādās jomās, piemēram, humānā palīdzība, cilvēktiesības, vides aizsardzība, izglītība un sabiedrības veselība.

To darba mērķis bieži vien ir novērst trūkumus valsts pakalpojumos vai panākt izmaiņas valsts politikā. NVO var finansēt ar ziedojumiem, finansējuma piešķirumiem vai partnerībā ar citām organizācijām. Tās var strādāt vietējā, valsts vai starptautiskā līmenī.

6. Spēles laikā

Plenārsēde:

Plenārsēde, ko sauc arī par plenārsesiju, ir forums, kurā visi deputāti jeb Eiropas Savienības pilsoņu ievēlētie pārstāvji tiekas, lai paustu savu nostāju par ES tiesību aktu priekšlikumiem.

Plenārsēdē piedalās 705 deputāti, kuri ir kādā no septiņām dažādām politiskajām grupām (vai nepārstāv nevienu grupu). Katrs deputāts darbojas arī kādā no komitejām atkarībā no viņa kompetences jomas. Plenārsēdē notiekošās debates un balsošana ir komitejās un politiskajās grupās veiktā likumdošanas darba kulminācija. Plenārsēdes vada Eiropas Parlamenta priekšsēdētāja.

Politiskā grupa

Eiropas Parlamenta deputāti apvienojas politiskajās grupās. Grupas izvēli nosaka deputātu politiskā pārliecība, nevis valstiskā piederība. Šobrīd Eiropas Parlamentā ir septiņas politiskās grupas. Lai arī deputātiem nav atļauts būt vairākās politiskajās grupās, viņi var izlemt nepievienoties nevienai no tām.

Ieinteresētā persona

Ieinteresētā persona ir cilvēks, cilvēku grupa vai organizācija, ko attiecīgais projekts, iniciatīva vai politika ietekmē pozitīvi vai negatīvi. Ieinteresētās personas var būt arī vairākas grupas vai cilvēki, kas pārstāv konkrētas intereses, piemēram, vides grupas, NVO u. c. Ar tām var konsultēties un vai tās var iesaistīt lēmumu pieņemšanas procesā, lai nodrošinātu, ka ir ņemtas vērā visas no lēmuma izrietošās sekas.

Together.eu (mesesamkopa.eu)

Together.eu jeb **mesesamkopa.eu** ir Eiropas kopiena, kas mudina ikvienu piedalīties demokrātijā un rīkoties, lai padarītu Eiropas Savienības nākotni labāku. Tā ir Eiropas Parlamenta bezpartejiska iniciatīva. Mesesamkopa.eu kopiena aktīvi piedalās un organizē pasākumus, kampaņas un mācības par tematiem, kas saistīti ar ES demokrātiju.

Trialogs

Trilogs ir neoficiāla tikšanās starp Eiropas Parlamentu, Padomi un Komisiju. Tas var notikt jebkurā likumdošanas procedūras posmā, un tā mērķis ir panākt provizorisku vienošanos par tekstu, kas būtu pieņemams gan Padomei, gan Parlamentam.

6. Spēles laikā

6.3

Spēles noteikumi

Spēles noteikumus var atrast spēles izvēlnē.

Vispārīgs pārskats

Jūs esat viens no Eiropas Parlamenta deputātiem, un jūsu uzdevums ir palīdzēt izstrādāt jaunu Eiropas likumu. Lai to izdarītu, jums parlamentārā procesa laikā jāpiedalās debatēs, sarunās un balsošanā kopā ar citiem EP deputātiem, visu laiku ņemot vērā savas politiskās grupas manifestu un Eiropas iedzīvotāju viedokli.

1. Komitejas debates un balsojums
2. Politiskās grupas diskusija un runaspersonas izvirzīšana
3. Pirmās debates un balsojums plenārsēdē
4. Otrās debates un balsojums plenārsēdē
5. Rezultāts: vai likums tiks pieņemts?

Politiskās grupas diskusija

Kopā ar citiem savas politiskās grupas locekļiem izdomājiet argumentus, ar kuriem pārliecināt pārējās grupas atbalstīt jūsu ierosinātos grozījumus. Tālāk sniegti padomi sarunām un debatēm.

1. Cieniet citu spēlētāju viedokli un ieklausieties viņu argumentos.
2. Argumentējiet skaidri un īsi.
3. Meklējiet alternatīvus risinājumus un kompromisus.
4. Jūsu lēmumi nosaka, kāda būs citu eiropiešu nākotne. Jūsu balsojums ietekmē viņu ikdienu.



Ilustrācija, kurā attēlota tukša komitejas sanāksmju telpa Eiropas Parlamentā

6. Spēles laikā

Komitejas balsojums

Jums ir piecas minūtes, lai izlemtu, kurus divus grozījumus virzīt izskatīšanai plenārsesijā. Uz sava ekrāna izvēlieties ne vairāk kā divus grozījumus un tad iesniedziet savu balsojumu, nospiežot attiecīgo pogu.

Grozījums komitejas grupā tiks apstiprināts tikai tad, ja tas saņems balsu vairākumu (vairāk nekā 50 %). Katra grupa var virzīt ne vairāk kā divus grozījumus. Ja balsu vairākumu iegūs vairāk nekā divi grozījumi, EP deputātu balsis no citām politiskajām grupām, kurus būsiet pārliecinājuši, tiks skaitītas dubultā.

Runaspersonas izvirzīšana

Kopā ar pārējiem savas politiskās grupas locekļiem izvirziet vienu runaspersonu, kas pārstāvēs grupas nostāju un idejas plenārsesijā. To var izdarīt, vienkārši balsojot ar paceltu roku vai vienojoties ar pārējiem grupas locekļiem.

Runaspersonai būs jāiet telpas priekšā un 30 sekunžu laikā jāizklāsta grupas nostāja un jāpārliecina citi plenārsesijā klātesošie deputāti. Kad visas grupas būs izklāstījušas savu nostāju, iespēja izteikties tiks dota arī citiem spēlētājiem, kas to vēlēšies.

Tālāk sniegti padomi runaspersonām. Runājiet skaidri un sagatavojiet sakāmo iepriekš.

Pirmais plenārsesijas balsojums

Jums būs jābalso par visu likuma tekstu, tai skaitā par komitejas izvirzītajiem grozījumiem. Lēmums par balsojumu būs jāpieņem 30 sekundēs, spiežot attiecīgās pogas savas ierīces ekrānā.

Likums tiks apstiprināts, ja par to nobalsos vismaz 50 % no visiem spēlētājiem. Ja kāds spēlētājs balsojumā atturēsies, viņa balss netiks pieskaitīta pie spēlētāju kopējā balsu skaita

Apkopojiet sakāmo divos vai trīs punktos.

1. "Šis tiesību akts ir labs/slikts/pieņemams, jo..."
2. "Šis tiesību akts ietekmēs vidusmēra ES iedzīvotāja dzīvi tādā veidā..."
3. Pasakiet, vai jūsu grupa atbalsta šos tiesību aktus vai ne.
4. Aiciniet pārējos deputātus pievienoties jūsu nostājai.

Otrais plenārsesijas balsojums

Tagad jūsu izvērtēšanai nodoti Padomes ieviestie grozījumi, Parlamenta sākotnējie grozījumi un alternatīvs kompromisa grozījums. Jums 30 sekunžu laikā jāizvēlas, kuru variantu atbalstīsiet, vai arī varat atturēties vai noraidīt grozījumu pilnībā.

Grozījums tiks apstiprināts, ja tas saņems nepārsotamu balsu vairākumu. Neizšķirta balsojuma gadījumā grozījums tiks uzskatīts par noraidītu.

7. Pēc spēles

Sarīkot papildu sesiju pēc spēles beigām nav obligāti, bet tas varbūt noderīgi un tāpēc ir ļoti ieteicams.

7.1 Iztaujāšanas sesija

Iztaujāšanas sesija ir brīdis, kad kopā ar dalībniekiem var palūkoties uz spēles norisi, pārdomāt veiktās darbības, analizēt spēles pieredzi un saprast, ko grupa ir iemācījusies.

Iztaujāšanas mērķis ir grupā dalīties ar pieredzi un spēles laikā izjustajām emocijām, pārdomāt notikušo, paust savu viedokli, kā arī apspriest, ko jaunu dalībnieki uzzinājuši un pie kādām, iespējams, pārsteidzošām atklāsmēm viņi nonākuši.

Šajā nodaļā ierosinātas dažas aktivitātes, ko var veikt kopā ar dalībniekiem, lai saprastu, ko viņi iemācījās un kā jauniegūtās zināšanas viņi varētu izmantot savā ikdienas dzīvē. Tā ir arī iespēja palīdzēt viņiem saprast jaunās zināšanas vai vienkārši uzzināt, kas viņiem šajā spēlē patika un kā nākamreiz spēles pieredzi varētu uzlabot.

Šeit atradīsiet arī informāciju par to, ko vēl varat darīt kopā ar saviem audzēkņiem, lai iepazītu tuvāk Eiropas Parlamentu, piemēram, sadarboties ar kādu tiešsaistes kopienu vai apmeklējot Parlamenta interaktīvās izstādes dalībvalstu galvaspilsētās.

Šīs sesijas laikā var atbildēt uz dalībnieku jautājumiem, meklēt veidus, kā zināšanas pārnest uz ikdienas dzīves situācijām, un izmantot jauniegūtās zināšanas praksē. Iztaujāšanas sesiju ieteicams sarīkot uzreiz pēc spēles, kamēr dalībnieki vēl nav aizmirsuši nupat pieredzēto. Ieteicamais sesijas ilgums ir apmēram 30 minūtes, taču tas var būt atkarīgs no tā, cik liela ir grupa un cik detalizēti vēlaties iztirzāt jautājumus.

Tālāk sniegti ierosinājumi iztaujāšanas sesijai. Tos varat pielāgot savām vajadzībām.

• Emocijas par piedzīvoto

Kā jūs jūtaties pēc spēles? Kas jums liek tā justies?

• Spēles gaita

Vai spēlēt bija grūti/viegli? Kas jums tajā patika visvairāk/vismazāk? Vai spēle jūs aizrāva? Vai jūs gribētu to spēlēt atkal? Ko nākamajā reizē jūs darītu citādāk?

• Saistība ar ikdienas dzīvi

Kā jūs šo pieredzi varat izmantot ikdienas dzīvē? Vai varat sniegt piemērus? Kā šī pieredze var būt nozīmīga jūsu kopienai? Vai šī pieredze motivē jūs kļūt aktīvākiem?

• Prasmju un zināšanu apguve

Ko jaunu jūs atklājat par Eiropas Parlamentu? Par sevi? Ko iemācījāties? Vai bija viegli risināt sarunas un meklēt kompromisus? Vai bija grūti pārstāvēt viedokli, kas nav jūsu pašu viedoklis?

7. Pēc spēles

7.2

Rakstiskas atsauksmes vai novērtējums

Iztaujāšanas sesija palīdz spēlētājiem vēlreiz palūkoties uz pieredzēto un saprast, ko jaunu viņi iemācījušies. Ir svarīgi dot iespēju spēlētājiem sniegt anonīmu atsauksmi un novērtēt gan spēles vadītāja darbu, gan vispārējos spēles apstākļus un pašu spēli.

7.3

Together.eu (mesesamkopa.eu)

Together.eu jeb mesesamkopa.eu ir Eiropas Parlamenta projekts, kura mērķauditorija ir ikviens cilvēks, kam rūp Eiropas demokrātija un kas vēlas palīdzēt popularizēt 2024. gada Eiropas Parlamenta vēlēšanas. Tā ir kopiena, kurā darbojas cilvēki no visas Eiropas Savienības, taču tajā var pieteikties arī dažādu veidu pilsoniskās sabiedrības organizācijas un jaunatnes tīkli, lai kopīga mērķa labā darbotos kā partneri un atbalstītāji...

7.4

Tīkls "Europa Experience"

Lai tuvinātos cilvēkiem visā Eiropas Savienībā, Eiropas Parlaments nepārtraukti cenšas paplašināt apmeklētājiem piedāvātās iespējas, aicinot apmeklēt ne tikai tā galvenās mītnes Briselē, Strasbūrā un Luksemburgā.

Vairākās ES dalībvalstīs Parlaments jau ir atvēris interaktīvus multivides centrus ar nosaukumu "Europa Experience".

Ja iztaujāšanas sesijai nepietiek laika, varat izdrukāt novērtējuma veidlapas kopijas, izdalīt tās vai iedot saiti uz to. Tas jums ļaus saņemt anonīmus vērtējumus.

I pielikumā atradīsiet jautājumus, kas saistīti ar spēles mehāniku un spēlētāju pieredzi. Novērtējuma vai atsauksmju veidlapā varat droši iekļaut visus vai tikai dažus no piedāvātajiem jautājumiem.

Together.eu sniedz plašas iespējas visiem Eiropas demokrātijas atbalstītājiem, ar kopienas spēku padarot ikvienu cilvēku stiprāku un pārliecinātāku par sevi brīžos, kad ir nepieciešams paust viedokli, apmainīties ar vērtībām un rīkoties. Šī kopiena uzņem jebkura vecuma un jebkuras izcelsmes brīvprātīgos, kā arī grupas un organizācijas. Neatkarīgi no tā, kur cilvēks atrodas vai ar ko nodarbojas vai kādi ir viņa mērķi vai pārliecība, mēs no kopienas brīvprātīgajiem prasām tikai to, lai viņi ticētu demokrātijai tikpat stipri kā mēs.

Mudiniet savus audzēkņus un dalībniekus reģistrēties [šeit](#).

Ar modernu multivides rīku palīdzību "Europa Experience" centri ļauj apmeklētājiem uzzināt par Eiropas Savienību un to, kā tā darbojas, kā arī atklāt iespējas pašiem iesaistīties Eiropas demokrātiskajos procesos.

"Europa Experience" centrus var apmeklēt bez maksas, un to saturs ir pieejams visās 24 oficiālajās Eiropas Savienības valodās.

Katras dalībvalsts centrā saturs un piedāvājums var atšķirties: tajos var iegūt iegremdējošu kino pieredzi par ES, aplūkot interaktīvas kartes, piedalīties lomu spēlēs klātienē un pieredzēt daudz ko citu.

Uzziniet, ko piedāvā jums tuvākais "Europa Experience" centrs, apmeklējot šo [saiti](#).

8. Pielikumi

8.1

I pielikums: novērtējuma/atsauksmju veidlapa

Paldies, ka piedalījies šajā spēlē. Vēlamies no tevis saņemt godīgu un detalizētu atsauksmi. Cik lielā mērā tu piekrīti šiem apgalvojumiem? Lūdzu, apvelc visatbilstošāko atbildi zem katra apgalvojuma.

1) Spēles instrukcija bija skaidra.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

2) Spēle ļauj saprast Eiropas Parlamenta lomu.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

3) Spēle ļauj saprast lēmumu pieņemšanas procesu.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

4) Spēle ļauj saprast grozījumu procesu.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

5) Pēc spēles es jūtu lielāku interesi par tēmām, kas saistītas ar ES.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

6) Pēc spēles es jūtu lielāku motivāciju līdzdarboties politikā.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

7) Pēc spēles es jūtu lielāku motivāciju balsot Eiropas Parlamenta vēlēšanās.

1. Pilnīgi nepiekrītu 2. Nepiekrītu 3. Ne piekrītu, ne nepiekrītu 4. Piekrītu 5. Pilnīgi piekrītu

8) Cik liela ir iespējamība, ka vēlreiz spēlēsi šo spēli?

1. Ļoti maza 2. Diezgan maza 3. Ne maza, ne liela 4. Diezgan liela 5. Ļoti liela

Pateicamies tev par dalību šajā spēlē! :)

8.2 Virtuālā lomu spēle • Darba kartītes

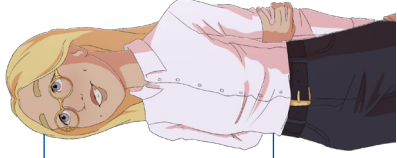
Vērtības un prioritātes

Kopā ar pārējiem savas politiskās grupas locekļiem uzrakstiet uz šīs kartītes grupas pašreizējās prioritātes. Tas noderēs sarunu laikā, kad darbosieties komitejas grupā un plenārsēdē.

Kādas ir jūsu prioritātes?

Vai esat sapratuši, ar kuru politisko grupu jūs varētu sadarboties?

Vai ir kādi grozījumi, ko jūs nekādā gadījumā neatbalstāt, un grozījumi, par kuriem jūs varētu rast kompromisu?



Publiskā runa

Izmantojiet šo kartīti, lai sagatavotu runu gan plenārsēdei, gan preses konferencei. Izvēlieties labus argumentus, runājiet kodolīgi un ievērojiet atvēlēto laiku!

Daži padomi.

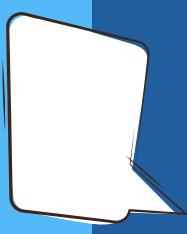
Runājiet pēc iespējas skaidrāk.

Pierakstiet divus vai trīs svarīgākos vēstījumus, ko vēlaties nodot.

“Šis tiesību akts ir labs/slikts/pieņemams, jo...”

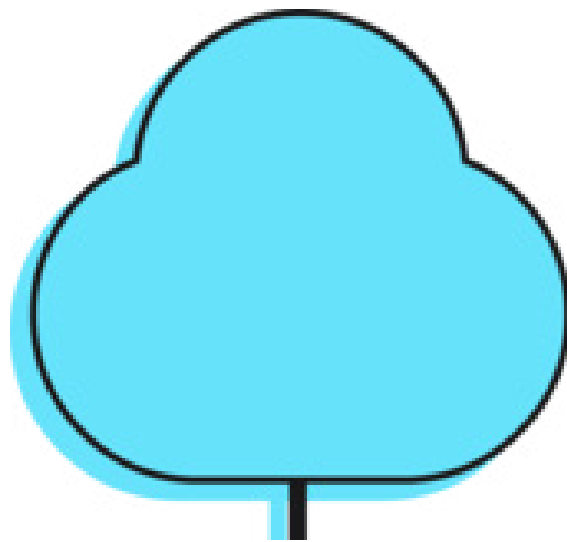
“Šajā tiesību aktā ir/nav ņemtas vērā ieinteresēto personu vajadzības, jo...”

“Šo tiesību aktu mēs nolēmām atbalstīt/neatbalstīt šādu iemeslu dēļ...”





Māja/ Tradīciju grupa



Koks/ Vides grupa



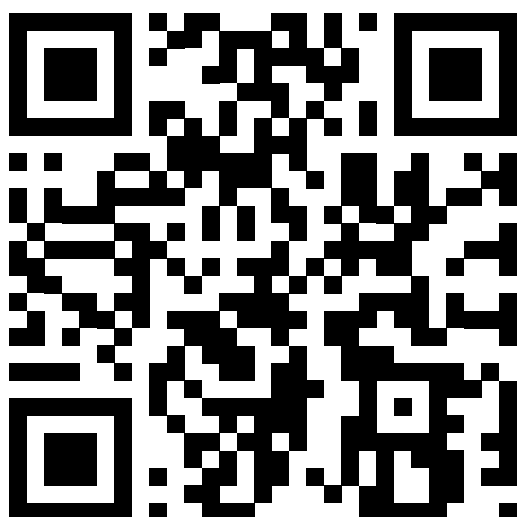
Sirds/ Solidaritātes grupa



Zemeslode/ Liberāļu grupa

1. komitejas grupa

2. komitejas grupa



DODIETIES UZ SPĚLI!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Eiropas Parlamentam svarīga prioritāte ir ES vērienīgie klimata jomas tiesību akti.

Kā mēs panāksim klimatneitralitāti? Kādi ir pienākumi?

ES ir uzlabojusi savu galveno siltumnīcefekta gāzu emisiju samazināšanas instrumentu — emisijas kvotu tirdzniecības sistēmu (ETS). ETS nosaka cenu siltumnīcefekta gāzu emisijām. Šo cenu maksā piesārņotājs (tas, kas emitē siltumnīcefekta gāzi). Patlaban emisijas kvotu tirdzniecības sistēmā iekļauti aptuveni 10 000 uzņēmumu no dažādām nozarēm. Šo sistēmu reformējot, tajā tiks iekļautas jaunas nozares. Arī ES mērķis būs augstāks nekā iepriekš: ETS nozaru emisijām līdz 2030. gadam jāsamazinās par 62 %.

Reformējot oglekļa ievedkorekcijas mehānismu (OIM), EP aizsargā Eiropas rūpniecību no ES oglekļa kritērijiem un cenām. **OIM** nodrošina, ka par oglekļietilpīgo nozaru produktiem, kas tiek importēti ES, tiek maksāta viena un tā pati cena. Tādā veidā Eiropas rūpniecība var saglabāt konkurētspēju un rādīt piemēru uzņēmumiem ārvalstīs.

Kā mēs par to samaksāsim?

Ko no tā iegūst jaunieši?

Eiropas Parlamentam svarīga prioritāte ir ES klimata jomas tiesību akti, kuros ietverti vērienīgi mērķi. 2021. gada Klimata akts nosaka saistošus pienākumus līdz 2050. gadam panākt klimatneitralitāti. Līdz 2030. gadam ES ir arī jāsamazina savas siltumnīcefekta gāzu emisijas vismaz par 55 % salīdzinājumā ar 1990. gada līmeni.

Eiropas Parlaments ir izvirzījis augstu mērķi attiecībā uz zemes izmantošanu un mežu aizsardzību. Augsne un meži ir oglekļa piesaistītāji, jo tie no gaisa absorbē vairāk CO₂, nekā tie izdala. Reformas un stingrāka uzraudzība nozīmēs, ka ES stiprina mūsu oglekļa piesaistītājus, palīdzot saglabāt bioloģisko daudzveidību un panākot klimatam draudzīgāku zemes izmantošanu un mežsaimniecību. Ir veikti arī pasākumi, lai bremsētu pasaulē notiekošo atmežošanu. No veikalu plauktiem nepazudīs neviens produkts, taču ražotājiem turpmāk būs jāpierāda, ka produkta ražošana nav veicinājusi atmežošanu.

ES ir līdere šajā jomā, pieprasot sniegt patiesas ziņas par produktu ilgtspēju. Lai cīnītos pret zaļmaldināšanu, visiem lielajiem uzņēmumiem ES (tādu ir aptuveni 50 000!) tagad ir jāsniedz dati par to ietekmi uz cilvēkiem un planētu.

Klimata mērķu atbalstam ES kopumā atvēlēs ne mazāk kā **30 % no sava budžeta**. Tā ir nozīmīga summa! Eiropas Parlaments ir arī apņēmis raudzīties, lai neviens netiktu atstāts novārtā. Tas ir veicis pasākumus un izveidojis fondus, piemēram, Sociālo klimata fondu un Taisnīgas pārkārtošanās fondu, lai atbalstītu nabadzīgākus reģionus un mājsaimniecības un mazaizsargātus uzņēmumus, kam nav viegli kļūt klimatneitrāliem.

Klimatneitralitāte un ceļš uz to aizsargās pret klimata pārmaiņu smagākajām sekām, radīs tīrāku gaisu, ūdeni un augsni, mazāk atkritumu, zaļākas transporta iespējas un labāku nākotni tagadējām un nākamajām paaudzēm. Tā arī radīs jaunas darba iespējas.

Vēlākais līdz 2024. gadam visiem mobilajiem tālruņiem, planšetdatoriem un kamerām vajadzēs būt vienotam lādētājam.

Kāpēc tas ir svarīgi?

Mums visiem ir gadījies, ka ceļojot teju pusi mūsu bagāžas aizņem kabeli. Tāpat kurš gan nav piedzīvojis situāciju, ka drauga mobilā tālruņa lādētājs, ko vēlamies aizņemt, neder mūsu tālrunim? Līdz 2024. gada beigām tas viss kļūs par pagātņi — no tā brīža visiem mobilajiem tālruņiem, planšetdatoriem un kamerām vajadzēs būt vienotam lādētājam ar USB C tipa pieslēgvietu. Vēlākais 2026. gadā arī visiem klēpj datoriem vajadzēs būt uzlādējamiem ar USB C tipa pieslēgvietas lādētāju.

Tas labvēlīgi ietekmē vidi

- Vienotais lādētājs palīdzēs samazināt elektronisko atkritumu daudzumu par 11 000 tonnām gadā.
- Samazinot vajadzību pēc daudziem dažādiem lādētājiem, tas arī ļaus ietaupīt izejvielas.

Tas ir draudzīgs jūsu maciņam

Ar vienoto lādētāju ES patērētāji kopā ietaupīs aptuveni 250 miljonus eiro gadā.

- Ierīces vairs nepārdos komplektā ar lādētājiem. Tas nozīmē, ka jūs varēsiet izvēlēties, vai iegādāties ierīci ar lādētāju vai bez tā. Tātad, ja jūs vienkārši vēlēsities iegādāties jaunu tālruni, bet jūsu līdzšinējais lādētājs joprojām darbosies labi, varēsiet iegādāties tikai pašu tālruni.

Vienlīdzīgas tiesības un iespējas sievietēm

Dzimumu līdztiesība ir Eiropas Savienības pamatprincips.

Darba samaksas pārredzamības direktīva

Direktīva par sieviešu pārstāvību uzņēmumu vadībā

Ko no tā iegūst jaunieši?

Tas ir svarīgs gan mūsu sociālajai un ekonomikas atveseļošanai, gan ES demokrātijai kopumā. Lai nodrošinātu, ka sabiedrībā valda līdztiesība, **Eiropas Parlaments** ir aktīvi piedalījies divu tiesību aktu virzīšanā: tas ir atbalstījis darba samaksas pārredzamības direktīvu un direktīvu par sieviešu pārstāvību uzņēmumu vadībā.

Eiropas Savienībā sievietes par vienu un to pašu darbu nopelna vidēji par 13 % mazāk nekā vīrieši. Šī vīriešu un sieviešu darba samaksas atšķirība pēdējo 10 gadu laikā ir samazinājusies tikai pavisam nedaudz. Darba samaksas pārredzamības direktīvas mērķis ir palīdzēt šo plaisu starp dzimumiem novērst. Ko tas nozīmē praksē?

Beigas algu slepenībai. Gan jums kā darba ņēmējam, gan jūsu darba ņēmēju pārstāvjiem (piemēram, arodbiedrībai) ir tiesības saņemt pilnīgu informāciju gan par savu darba samaksu, gan uzņēmuma vidējo darba samaksas līmeni. Tas jums palīdzēs konstatēt, vai uzņēmumā pastāv darba samaksas atšķirība starp dzimumiem.

Darbiniekiem, kas jūtas diskriminēti darba samaksas ziņā, ir **tiesības pieprasīt kompensāciju**.

Darbā pieņemšanas un novērtēšanas procedūrām ir jābūt dzimumneitrālām un nediskriminējošām.

Vēlākais līdz 2026. gada beigām ES uzņēmumiem, kuros ir vairāk nekā 249 darbinieki, būs jāgarantē, ka vismaz **40 % to direktoru bez izpildpilnvarām** ir sievietes.

• Ja uzņēmumi noteikumus neievēros, dalībvalstis drīkstēs piemērot tiem sodus.

Svarīgs ir princips, ka par vienādu darbu cilvēki saņem vienādu atalgojumu! Neatkarīgi no jūsu dzimuma varat pārliecināties, ka par darbu saņemat taisnīgu atalgojumu. Vienlaikus tiek pavērtas taisnīgas iespējas sievietēm virzīties uz korporatīvās pasaules augstākajiem līmeņiem, kam līdz šim praksē bija daudz neredzamu šķēršļu.

Šī sasaukuma laikā Parlaments pieņēma noteikumus par adekvātu minimālo algu.

Kādi pienākumi ir dalībvalstīm?

- Pieņemt lēmumu par minimālo algu ir katras valsts kompetencē. Tas nozīmē, ka katrai dalībvalstij ir tiesības noteikt savu minimālo algu. Tas ir loģiski, jo dzīves dārdzība dažādās dalībvalstīs ir ļoti atšķirīga. Tomēr jaunajos noteikumos ir izklāstīti **standarti, kas dalībvalstīm jāievēro attiecībā uz to, kādai vajadzētu būt adekvātai minimālajai algai**. Jaunie noteikumi arī ļauj valstīm pašām izvēlēties algu noteikšanas metodi. Ja dalībvalsts jau līdz šim ir nodrošinājusi aizsardzību darba ņēmēju tiesībām un ienākumiem, tajā spēkā esošos noteikumus nedrīkst padarīt vājākus.

Ko no tā iegūst jaunieši?

visiem darba ņēmējiem **Eiropas Savienībā**. Dzīves dārdzība pieaug, un Parlaments cenšas panākt, lai darba ņēmēji par savu darbu saņemtu taisnīgu atalgojumu. Vēlākais līdz 2024. gada beigām visās dalībvalstīs ir jābūt noteiktai minimālajai algai.

Ja netiks ievēroti noteikumi par minimālo algu, darba ņēmējiem būs tiesības uz **kompensāciju**.

Jaunie noteikumi atvieglo arī koplīguma sarunas, jo īpaši dalībvalstīs, kurās uz **koplīguma** pamata pieņemti darbā mazāk nekā 80 % darba ņēmēju. Koplīguma sarunas ir sarunu process, kura laikā darba devēji cenšas vienoties ar darba ņēmēju organizācijām (piemēram, arodbiedrībām) par nodarbinātības noteikumiem un nosacījumiem, tostarp darba samaksu un darba laiku.

Ar jaunajiem noteikumiem tiek ieviests arī pienākums dalībvalstīm izveidot **izpildes un uzraudzības sistēmu**. Piemēram, ir paredzētas pārbaudes, lai novērstu un risinātu situācijas, kad darba ņēmēji strādā neregistrētas virsstundas.

Šie noteikumi nozīmē taisnīgu darba samaksu. Jaunieši var justies droši, ka par savu darbu viņi saņems atalgojumu saskaņā ar standartiem, kas atbilst dzīves dārdzībai. Šie noteikumi arī garantēs, ka visi darba ņēmēji būs vienlīdzīgā situācijā, saņemot adekvātu algu.

Virtuālās lomu spēles vadītāja rokasgrāmata



Eiropas Parlaments