

# Sprievodca virtuálnou rolovou hrou pre facilitátorov



Európsky parlament

# 1. Úvod

## 1.1 Cieľ tohto sprievodcu

3

# 2. O hre

## 2.1 Ciele hry

4

## 2.2 Kto môže hru hrať?

5

## 2.3 Tematické okruhy

## 2.4 Osobné údaje

# 3. Ako hrať hru

## 3.1 Veľkosť skupiny

6

## 3.2 Trvanie hry

## 3.3 Prehľad

## 3.4 Usporiadanie priestoru

7

## 3.5 Potrebný materiál

8

## 3.6 Technické nastavenie

## 3.7 Ako spustiť hru

9

# 4. Krok za krokom

## 4.1 Začiatok hry

10

## 4.2 Predstavenie návrhu zákona a pravidiel hry

11

## 4.3 Predstavenie politických skupín

## 4.4 Predstavenie výborov a hlasovanie

12

## 4.5 Návrh do politických skupín

## 4.6 Rozprava a hlasovanie v pléne I

13

## 4.7 Náhlý zvrh

14

## 4.8 Rozprava a hlasovanie v pléne – druhá časť

## 4.9 Reakcie zainteresovaných strán a zhrnutie poznatkov z hry

## 4.10 V prípade zamietnutia

# 5. Pred začiatkom hry

## 5.1 Ako prezentovať názory iné ako svoje vlastné

15

## 5.2 Spoznajte Európsku úniu

17

## 5.3 Spoznajte Európsky parlament

18

### 5.3.1 Čo je Európsky parlament a ako funguje?

19

### 5.3.2 Digitálna prehliadka Európskeho parlamentu

# 6. Počas hry

## 6.1 Zhodnotenie situácie

21

## 6.2 Slovník pojmov

25

## 6.3 Pravidlá hry

29

# 7. Po skončení hry

## 7.1 Debríng

31

## 7.2 Písomná spätná väzba alebo hodnotenie

32

## 7.3 Spolocne.eu

## 7.4 Ponuka centier Europa Experience

# 8. Prílohy

## 8.1 Príloha I: Hodnotenie/Formulár na spätnú väzbu

33

## 8.2 Príloha II: Materiál na vytlačenie

34

# 1. Úvod

## Víta vás sprievodca virtuálnou rolovou hrou Európskeho parlamentu pre facilitátorov

### 1.1 Ciel' tohto sprievodcu



Kresba postavy vystupujúcej v hre:  
fiktívny predseda výboru ENVI,  
mladý muž v obleku

Tento sprievodca obsahuje prehľad hry a ponúka nástroje, vďaka ktorým sa táto hra môže stať pre vás a vašu skupinu **obohacujúcim a intenzívnym vzdelávacím zážitkom**.

V tomto sprievodcovi nájdete všetky informácie potrebné nato, aby ste vedeli plynulo riadiť hru a dozvedeli ste sa, ako umožniť hráčom čo najlepší zážitok pred začiatkom hry, počas nej i po jej skončení.

Sprievodca tiež prináša množstvo ďalších prípravných aktivít, ktoré hráčom pomôžu vžiť sa do svojej roly. Takisto navrhuje debriefing po skončení hry, ktorého cieľom je zhodnotiť, čo sa hráči naučili a aká bola ich celková skúsenosť, v závislosti od toho, koľko času môžete hre venovať.

**Prajeme vám príjemnú zábavu!**

Tento sprievodca je určený pre facilitátorov, ktorí pôsobia v rôznych vzdelávacích oblastiach:

- pre učiteľov študentov vo veku 16 rokov a viac,
- pre školiteľov a facilitátorov programov a aktivít v oblasti neformálneho vzdelávania,
- pre pracovníkov miestnych komunitných a mládežníckych centier či podobných zariadení,
- v akomkoľvek inom prostredí, ktoré by mohlo byť vhodné pre hru, pri zachovaní pôvodného účelu.

Tento sprievodca ponúka facilitátorom informácie o tom, ako nastaviť hru online a čo je potrebné na hranie hry v miestnosti, ako aj podrobné vysvetlenie jednotlivých etáp hry.

Okrem toho tu nájdete základné informácie o **EÚ a Parlamente**, navrhované prípravné aktivity, ktoré hráčom pomôžu stotožniť sa s pridelenou rolou, a niekoľko usmerňujúcich otázok pre debriefing so zameraním na to, čo si hráči z hry odniesli.

## 2. O hre

### Virtuálna rolová hra simuluje rozhodovací proces Európskeho parlamentu.

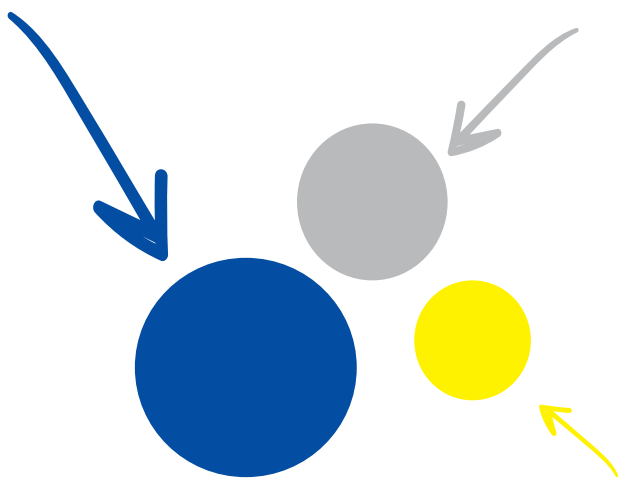
Hráči sa ocitnú v pozícii **poslanca Európskeho parlamentu (poslanec EP)** a sú pridelení do fiktívnych politických skupín. Spolu s ďalšími poslancami EP musia diskutovať, rokovať, hľadať kompromisy a hlasovať o návrhu zákona, ktorý má zlepšiť život ľudí v celej **Európskej únii**. Hra predstavuje zjednodušenú verziu legislatívneho postupu EÚ. Má hráčom pomôcť pochopiť úlohu **Parlamentu** v celom procese, ako aj prácu a úlohy **poslancov EP** ako priamo volených zástupcov ľudu. Cieľom hry je umožniť hráčom zažiť demokraciu na vlastnej koži a povzbudiť ich, aby sa občiansky angažovali.

Hra je navrhnutá tak, aby ju mohli hrať skupiny hráčov v rôznych vzdelávacích situáciách, od klasických tried cez mládežnícke centrá až po programy v oblasti neformálneho vzdelávania. Hráči sedia a komunikujú v tom istom fyzickom priestore, pričom hrajú hru na vlastných zariadeniach a postupujú podľa pokynov na obrazovke facilitátora. Hru môže hrať (aj v inom prostredí) každý záujemca vo veku 16 rokov a viac za predpokladu, že sa používa na účel, na ktorý je určená.

Hra je súčasťou projektu **Digitálna prehliadka Európskeho parlamentu**, ktorého úlohou je priblížiť Parlament ľuďom v celej Európe. Platforma ponúka celý rad online interaktívnych nástrojov, ktoré umožňujú dozvedieť sa o tejto inštitúcii viac a oboznámiť sa s prácou **poslancov EP**, ako aj s európskou históriou.

Viac informácií o digitálnej prehliadke na tomto odkaze:  
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/sk/>

### 2.1 Ciele



**Európsky parlament** chce prostredníctvom tohto náučného, intenzívneho a zábavného zážitku ponúknuť mladým ľuďom v celej Európe príležitosť ocitnúť sa v koži **poslanca EP** a zažiť realitu legislatívneho a rozhodovacieho procesu EÚ.

Hra sa zameriava na dôležitosť spolupráce v prospech spoločnosti, pričom podporuje hľadanie kompromisov a komunikáciu medzi hráčmi a ponúka platformu na zlepšenie rôznych zručností, napríklad vystupovania na verejnosti či diplomacie.

Napokon **Parlament** dúfa, že táto virtuálna rolová hra motivuje ľudí, aby sa vo svojom každodennom živote viac zapájali do fungovania európskej demokracie, a posilní ich vedomie ako potenciálnych voličov vo voľbách do Európskeho parlamentu. Mala by to docieľiť tým, že im pomôže lepšie pochopiť, ako funguje **Európska únia** a aká je úloha **Parlamentu** ako zástupcu **občanov EÚ**.



## 2. O hre

### 2.2

### Kto môže hru hrať?

Hlavnou cieľovou skupinou tejto virtuálnej rolovej hry sú mladí ľudia vo veku od **16 do 18 rokov** bez predchádzajúcich vedomostí o Európskej únii alebo Európskom parlamente.

Hru si však môže s chuťou zahrať každý, kto má viac ako 16 rokov, a to bez ohľadu na svoje vedomosti či skúsenosti.

### 2.3

### Tematické okruhy

- Európsky parlament
- Rozhodovanie
- Legislatívny postup EÚ
- Európska únia
- Participatívna demokracia
- Rozvoj mäkkých zručností

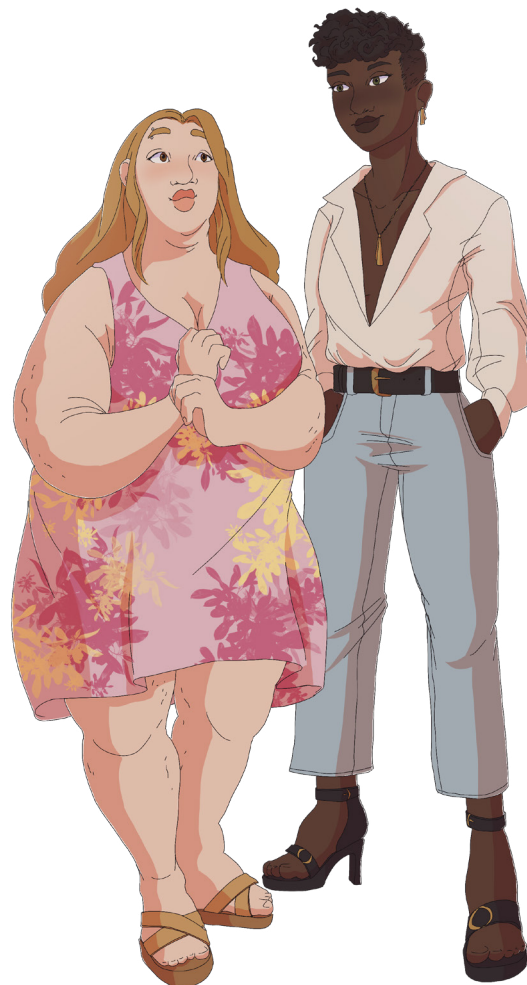
### 2.4

### Osobné údaje

Aj keď si rolová hra vyžaduje, aby boli hráči pripojení na internet, nedochádza počas nej k žiadnemu zberu osobných údajov.

Ide o webovú aplikáciu, ku ktorej má hráč prístup prostredníctvom **URL** adresy v prehliadači svojho zariadenia (telefón, tablet, počítač) bez potreby ďalšieho sťahovania. Hra si takisto nevyžaduje žiadne prihlásenie.

Na začiatku hry je každému hráčovi náhodne pridelené fiktívne meno **poslanca EP**. To znamená, že hráč nemusí uvádzať meno, vek ani žiadne iné osobné údaje.



Kresba postáv vystupujúcich v hre: dve neformálne oblečené mladé ženy, nezávislé majiteľky obchodov.

**IP adresa** je počas každej hry pre všetkých hráčov vždy rovnaká. Zároveň neprebíha žiadna geolokalizácia ani zber akýchkoľvek údajov. Počas hry sa ukladajú dva druhy informácií o počítači, ktorý hráč práve používa: **PlayerID**, ktorý je náhodne pridelený, a stav hry.

Aby hra fungovala správne, používa **localStorage** data (dokument nahraný do prehliadača), ktoré sa vymažú a odstránia po skončení hry alebo po 12 minútach hernej nečinnosti.

**LocalStorage** data sú navrhnuté tak, aby zostali „lokálne“. To znamená, že uložené údaje sa neodosielajú cez sieť na žiadny server. **LocalStorage** má trvalý charakter, takže ak hráč zatvorí prehliadač, hru možno obnoviť, pokiaľ predtým nebola otvorená anonymne alebo v režime inkognito.

## 3. Ako hrať hru

### 3.1 Veľkosť skupiny



Kresba skupiny všetkých postáv, ktoré vystupujú v hre

Odporúčaná veľkosť skupiny pre najlepší zážitok z hry je 16 až 28 hráčov.  
Celkovo môže hru hrať 12 až 40 hráčov.

### 3.2 Trvanie hry

Hra trvá približne 60 minút.

Ďalších 30 minút si možno budete chcieť vyhraďiť na debriefing po jej skončení.



### 3.3 Prehľad

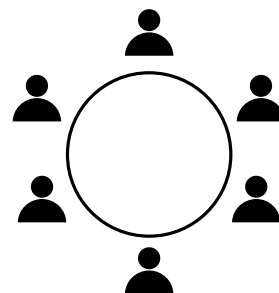
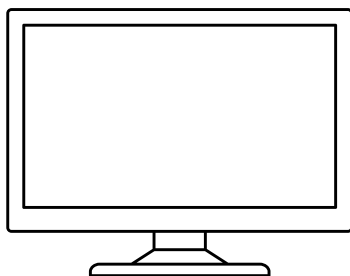
Virtuálna rolová hra je navrhnutá tak, aby ju mohli hrať **facilitátor** a **hráči**, ktorí sa nachádzajú na rovnakom fyzickom mieste a k hre sú pripojení cez internet na svojich vlastných zariadeniach.

Nižšie nájdete informácie o tom, ako tento spoločný fyzický priestor pripraviť a ako urobiť potrebné technické kroky na spustenie a riadenie hry.

Počas hry budú hráči vyzvaní, aby v závislosti od aktivity (diskusia, hlasovanie) zasadli v troch rôznych zostavách:

- **Politické skupiny:** na začiatku hry sú hráči náhodne pridelení do štyroch rôznych politických skupín (**Solidarita, Ekológia, Tradícia a Sloboda**). V jednotlivých fázach hry sa hráči budú musieť pripojiť ku kolegom vo svojej politickej skupine, aby diskutovali o tom, ako budú hlasovať.
- **Výbory:** hráči sú náhodne rozdelení do dvoch výborov, v ktorých majú diskutovať a hlasovať o pridelených pozmeňujúcich návrhoch.
- **Plenárna schôdza:** všetci hráči sedia spolu (napríklad vo veľkom kruhu) a diskutujú a hlasujú. Táto fáza sa počas hry vyskytuje dvakrát. Prvý raz bude určený hovorca každej politickej skupiny vyzvaný, aby vystúpil a presvedčil kolegov poslancov o ďalšom postupe.

## 3. Ako hrať hru



### 3.4 Usporiadanie priestoru

Vzhľadom na rôzne zostavy, v ktorých sa hráči ocitnú, použite miestnosť, ktorú možno ľahko usporiadať a ktorá je dostatočne priestraná nato, aby sa do nej pohodlne zmestili všetci hráči.

Bez ohľadu na to, kde hráči sedia, mali by vidieť na obrazovku facilitátora a po celý čas dodržiavať uvedené pokyny. Facilitátor by mal mať vždy úplný prehľad o skupine a profiloch hráčov, aby im mohol v prípade potreby poradiť.

V tejto súvislosti vám ponúkame niekoľko odporúčaní:

- Miestnosť by mala mať stabilné Wi-Fi pripojenie, aby sa všetci hráči mohli pripojiť súčasne a boli pripojení počas celej hry (pokiaľ nepoužijú vlastné dátové pripojenie).
- V miestnosti by mala byť k dispozícii veľká obrazovka, ktorú možno pripojiť k počítaču a na ktorú vidia všetci hráči.
- Mali by ste mať k dispozícii dostatok priestoru nato, aby sa hráči mohli ľahko rozdeliť a presunúť do inej zostavy. Problémom by nemala byť ani zmena rozmiestnenia nábytku.

- Každý hráč by mal mať miesto na sedenie (nemusí to byť stolička, ale stačí aj vankúš či stolček).
- V ideálnom prípade sa hra začína tak, že skupina sedí vo veľkom kruhu, kde na seba hráči navzájom vidia.
- Miestnosť by mala byť rozdelená na štyri časti, ktoré predstavujú štyri politické skupiny. Hráči by mali po celý čas vidieť na obrazovku facilitátora a jednotlivé skupiny by sa nemali navzájom rušiť. Tieto štyri časti by mali byť dostatočne veľké nato, aby sa do každej z nich zmestila štvrtina všetkých hráčov.
- Dva priestory by zase mali byť vyhradené pre výbory. Môžu zahŕňať priestory určené pre politické skupiny a mali by byť dostatočne veľké nato, aby sa do každej z nich vošla polovica všetkých hráčov.
- Zvolení hovorcovia by mali mať miesto, z ktorého môžu osloviť všetkých hráčov; môže ísť pritom o rovnaké miesto pre všetkých hovorcov. Ak skupina sedí vo veľkom kruhu, hovorca sa môže jednoducho postaviť a rečniť.
- Každá politická skupina by mala mať k dispozícii perá a kartičky (**príloha II**), na ktoré si môže poznačiť svoje argumenty a rečnícke body.

**UPOZORNENIE:** Ak ideálne usporiadanie miestnosti nie je možné, dajte priestor svojej kreativite. Každopádne však dbajte o to, aby hráči počas celej hry videli na obrazovku facilitátora.

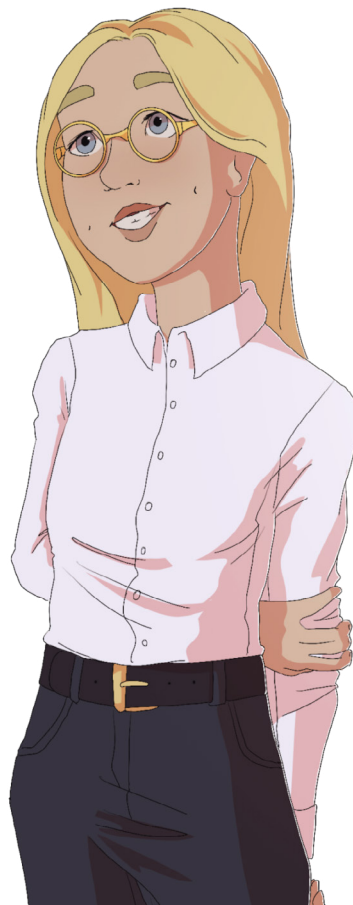
## 3. Ako hrať hru

### 3.5

### Potrebný materiál

Túto virtuálnu rolovú hru možno hrať bez akéhokoľvek ďalšieho materiálu. Ak však má byť pre zúčastnených hráčov čo najlepším zážitkom, odporúčame vám zadovážiť si tieto pomôcky:

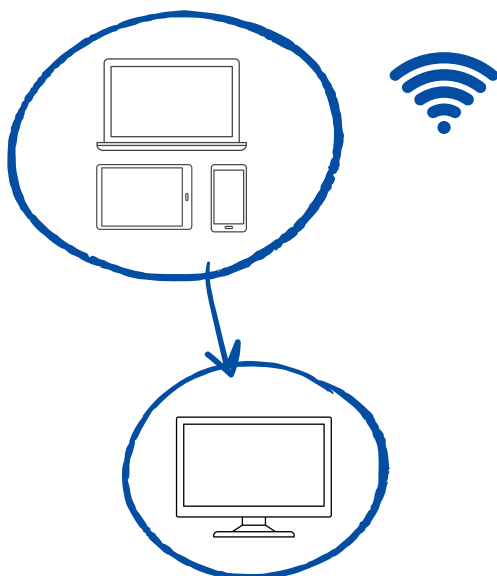
- jedno pero pre každého hráča,
- lepiacu pásku a nožnice,
- tlačiareň,
- kartičky, ktoré vám pomôžu pri príprave rokovania a rečníckych bodov (príloha II),
- vytlačené logá politických skupín a označenia výborov (príloha II), ktorými označíte jednotlivé priestory v miestnosti,
- QR kód pre hráčov na uľahčenie prístupu do hry (príloha II) a
- formuláre na spätnú väzbu/hodnotenie (príloha I).



Kresba jednej z postáv z hry: mladá žena v okuliach – dobrovoľníčka z komunity [spolocne.eu](http://spolocne.eu)

### 3.6

### Technické nastavenie



Usporiadanie hry si vyžaduje: zariadenie pripojené na internet, napríklad **laptop**, PC alebo tablet so širokopásmovým pripojením aspoň 5 Mbps,

- pripojený monitor, projektor alebo televízor dostatočne veľký nato, aby naň dobre videli všetci hráči, s minimálnym rozlíšením obrazovky 1280 x 720px pre čo najlepší zážitok z hry a
- moderný internetový prehliadač, napríklad:
  - **Chrome 96** alebo novší,
  - **Firefox 95.0** alebo novší,
  - **Safari 15** alebo novší alebo
  - **Edge 96.0** alebo novší.

Hráči potrebujú vlastné zariadenie s pripojením na internet, ako je smartfón, tablet alebo laptop.



## 3. Ako hrať hru

### 3.7

### Ako spustiť hru

Ak chcete spustiť hru ako facilitátor, choďte na <https://role-play-game.europarl.europa.eu> a kliknite na **Nová hra**. Vyberte si jeden zo scenárov. Následne získate prístup k obrazovke, ako aj **kód miestnosti**. Dajte tento kód hráčom.

Hráči sa do hry pripoja cez odkaz <https://role-play-game.europarl.europa.eu> (alebo naskenovaním QR kódu v **prílohe II**) alebo kliknutím na **Zapojte sa do hry**. Potom musia zadať kód miestnosti zobrazený na obrazovke facilitátora.

Keď sa všetci pripoja, kliknite na **Štart** a hra sa spustí. Hra v zásade postupuje automaticky, ale vyžaduje si, aby facilitátor začal diskusie v miestnosti a hlasovania. Ako pomôcku pre facilitátora sme v tomto sprievodcovi vytvorili samostatnú kapitolu s názvom **Krok za krokom**, ktorá obsahuje podrobný prehľad jednotlivých častí hry, ako aj niekoľko tipov.

**Upozornenie:** Ako facilitátor môžete zastaviť alebo preskočiť „cut scény“ a časované diskusie vrátane hlasovania. K tým sekvenciám hry, ktoré ste už preskočili alebo odohrali, sa však už nemôžete vrátiť.

### Ak sa niektorý z hráčov odpojí

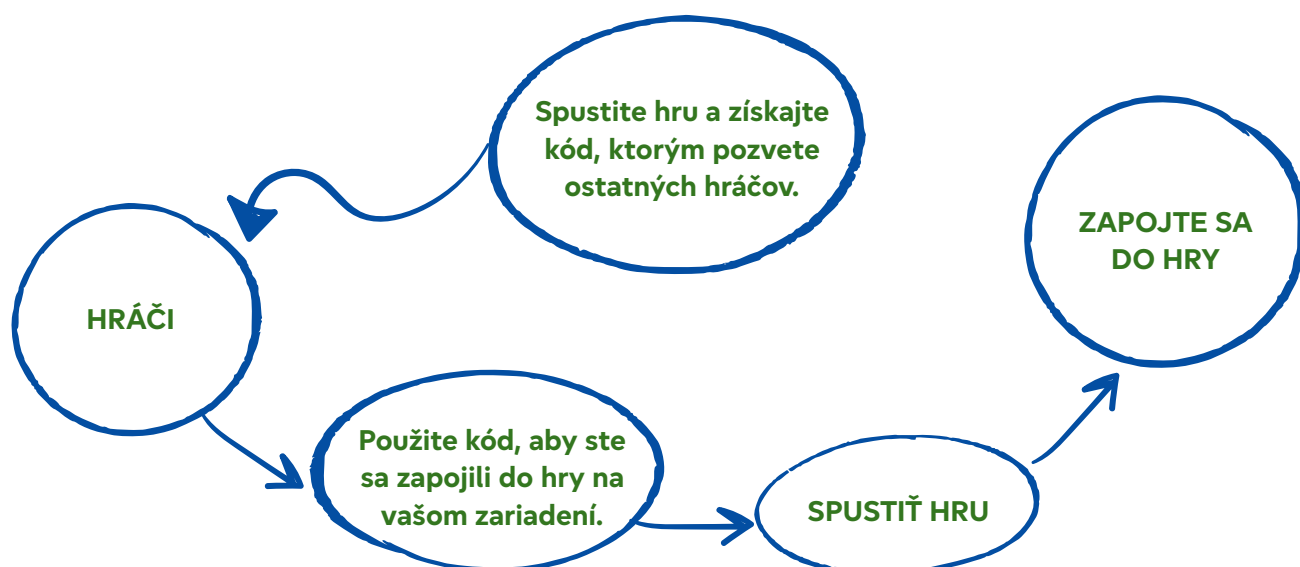
Ak hráča z hry odpojí, pretože omylom zatvoril prehliadač alebo jeho internetové pripojenie bolo prerušené, môže sa do hry vrátiť kliknutím na <https://role-play-game.europarl.europa.eu> a **Zapojte sa**.

Ak je hráč odpojený menej ako 12 minút, mal by sa do hry vrátiť ako ten istý **poslanec EP**.

V prípade nečinnosti alebo odpojenia, ktoré trvá dlhšie ako 12 minút, sa už hráč nebude môcť pripojiť s rovnakým menom a môže byť pridelený do inej politickej skupiny.

### Ak treba reštartovať hru

Ak treba hru z nejakého dôvodu reštartovať, zatvorte aktívny prehliadač a požiadajte hráčov, aby urobili to isté. Nová hra sa môže začať 3 minúty po zatvorení predchádzajúcej.



## 4. Krok za krokom

### Pomôcka pre facilitátora: prehľad jednotlivých fáz hry vrátane praktických tipov a rád, ako čo najlepšie zorganizovať hru a priestor.

Vzhľadom na intenzívny charakter hry sa hráčom odporúča, aby si prípadné otázky ponechali na neskôr, napríklad na debriefing po skončení hry.

Hra je navrhnutá tak, aby prirodzene plynula, pričom hlavné postavy – **Marie, predsedníčka Európskeho parlamentu**, a **Conor, predseda výboru ENVI** – sprevádzajú hráčov počas každej etapy. Úlohou facilitátora je najmä zabezpečiť, aby mali hráči potrebný priestor, dodatočný materiál a technickú podporu, aby sa mohli čo najlepšie ponoriť do úlohy poslancov EP. Niekedy môžu hráči potrebovať jemné povzbudenie počas diskusií a prejavov, alebo keď treba dosiahnuť kompromis v prospech občanov EÚ.

Jediné kroky, ktoré musí facilitátor urobiť na obrazovke, sú spustenie časovaných diskusií, hlasovaní a herných sekvencií (na jeho obrazovke sa objavia upozornenia). Facilitátor môže časované aktivity kedykoľvek pozastaviť alebo preskočiť pomocou na to určených tlačidiel v ľavej spodnej časti obrazovky. K preskočeným alebo už odohratým sekvenciám sa však už nemožno vrátiť.



Kresba jednej z postáv hry – predsedníčka Európskeho parlamentu: žena v strednom veku, ktorá drží v rukách fascikel s dokumentmi

## 4. Krok za krokom

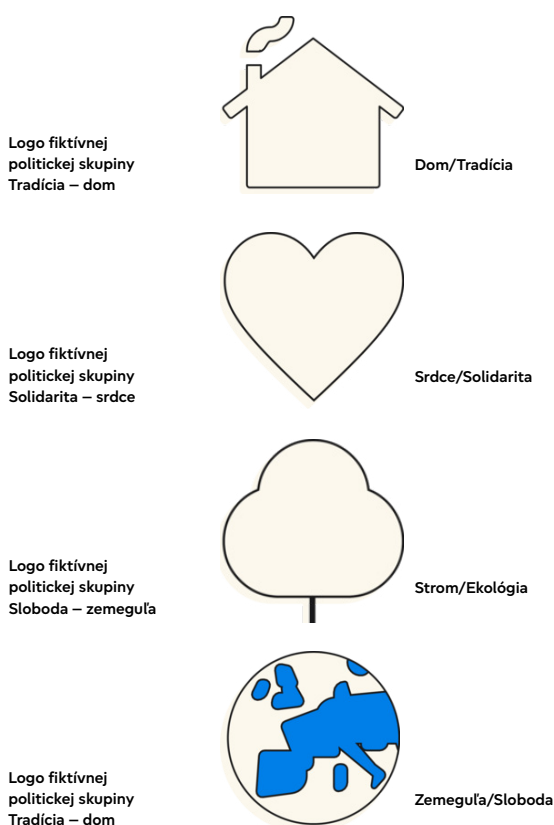
### 4.1 Začiatok hry

Po kliknutí na **Nová hra** a výbere scenára požiadajte hráčov, aby sa do hry pripojili prostredníctvom **URL** adresy <https://role-play-game.europarl.europa.eu> alebo naskenovaním **QR kódu v prílohe II**. Hráčom je pridelené fiktívne meno **poslanca EP**, krajina pôvodu a politická skupina.

### 4.2 Predstavenie návrhu zákona a pravidiel hry

Keď sa do hry pripoja všetci hráči, **Marie, predsedníčka Európskeho parlamentu**, ich privíta ako novozvolených **poslancov EP**. Facilitátor klikne na tlačidlo **Začíname** a Marie predstaví legislatívny návrh, o ktorom budú poslanci diskutovať. Takisto uvedie niektoré pravidlá hry.

### 4.3 Predstavenie politických skupín



V tejto fáze by sa hráči mali pripojiť k politickým skupinám, do ktorých boli pridelení. Toto pridelenie je náhodné a hráči svoju politickú skupinu nemôžu zmeniť. Ak si myslíte, že pre hráčov môže byť ťažké zastupovať iné názory ako svoje vlastné, odporúčame precvičiť si ešte pred začiatkom hry hranie rolí. Navrhované aktivity nájdete v časti **Pred začiatkom hry**.

Pri príprave na túto fázu hry by bolo ideálne, aby miestnosť už bola rozdelená na štyri rôzne časti označené logami jednotlivých politických skupín (príloha II). Facilitátor by mal dať hráčom pokyn, aby sa presunuli do priestoru svojej politickej skupiny, spoznali jej ďalších členov a začali sa oboznamovať s programom svojej politickej skupiny, postojmi ich zainteresovaných strán a pozmeňujúcimi návrhmi. Ak to čas umožní, hráčom sa odporúča prečítať si aj materiály ostatných skupín. V rovnakom menu v pravom dolnom rohu svojich zariadení môžu tiež hráči nájsť pravidlá hry.

Odporúča sa nabádať hráčov, aby používali kartičky, na ktoré si môžu poznačiť svoje pozmeňujúce návrhy a ďalšie užitočné informácie, a snažili sa zistiť, s ktorou inou politickou skupinou by mohli nájsť kompromis.

## 4. Krok za krokom

### 4.4

## Predstavenie výborov a hlasovanie

Po oboznámení sa s materiálom svojich politických skupín sa hráči oboznámia aj s úlohou parlamentných výborov. Následne budú pridelení do jedného z dvoch výborov. V tejto fáze sa odporúča rozdeliť priestor pre tieto dva výbory na dve časti a označiť ich nápismi „**Prvý výbor**“ a „**Druhý výbor**“ (príloha II). Keďže počas hry nedochádza k žiadnemu prekryvaniu aktivity výborov a aktivity politických skupín, miestnosť možno rozdeliť na dve polovice, ktoré môžu zahŕňať aj časti predtým vyhradené pre politické skupiny.

Hráči sú vo výboroch vyzvaní, aby diskutovali, snažili sa nájsť kompromis a potom hlasovali o dvoch (zo štyroch) pozmeňujúcich návrhoch, ktoré majú predložiť plénu. Každý výbor dostane iný súbor pozmeňujúcich návrhov: spolu je osem pozmeňujúcich návrhov, z toho štyri na jeden výbor, ale iba dva za výbor môžu ísť do pléna. Počas diskusie môžete hráčov ohľaduplne povzbudiť, aby sa prejavili a diskutovali s ostatnými. Môžu sa vám pritom zísť spomínané kartičky (príloha II).

Počas hlasovania hráčov upozorníte, aby sa riadili pokynmi na svojich zariadeniach a hlasovali za maximálne dva pozmeňujúce návrhy. Môžu sa tiež zdržať hlasovania alebo všetky pozmeňujúce návrhy zamietnuť. Všetky hlasy, ktoré nebudú odovzdané v stanovenom čase, sa automaticky považujú za zdržanie sa hlasovania. Ak majú byť hlasy započítané, hráči musia kliknúť na Hlasovať.

Po uplynutí času sa výsledky hlasovania zobrazia na obrazovke facilitátora. Ak žiadne pozmeňujúce návrhy nezískajú väčšinu hlasov, postupujte podľa časti 4.10 (Čo robiť v prípade zamietnutia).

### 4.5

## Návrat do politických skupín



Dom/Tradícia



Strom/Ekológia



Srdce/Solidarita



Zemegufa/Sloboda

Hráči sú vyzvaní, aby sa opäť pripojili k svojim politickým skupinám a diskutovali o prijatých pozmeňujúcich návrhoch, o tom, ako hlasovať v pléne, ako aj o tom, ako presvedčiť ostatných poslancov EP, aby podporili ich stanovisko. V tomto momente majú tiež hráči nominovať hovorcu. Je dobré hráčom pripomenúť, aby pripravili rečnícke body dôležité na predstavenie stanoviska ich skupiny k legislatívnemu návrhu.

Odporučte hráčom, aby na prípravu rečníckych bodov a argumentov použili kartičky (príloha II).

## 4. Krok za krokom

### 4.6 Rozprava a hlasovanie v pléne I

Hráči sú pozvaní na plenárnu schôdzu. Požiadajte ich, aby si sadli do veľkého kruhu tak, aby každý z nich videl na obrazovku facilitátora, ako aj na ostatných. Hoci plénum **Európskeho parlamentu** vyzerá inak, veľký kruh podporuje aktívnejšiu účasť na diskusiách a priateľský prístup. Stred kruhu možno využiť ako „pódium“ pre hovorcov a všetkých ostatných poslancov, ktorí sa chcú tiež ujať slova. Keď totiž každý hovorca predstaví stanovisko svojej skupiny, ako to určuje hra, vystúpiť v rozprave môže aj ktorýkoľvek ďalší poslanec.

Ako facilitátor sa postarajte o to, aby každá skupina a poslanec, ktorý o to prejaví záujem, mohli vyjadriť svoj názor v rámci času prideleného hrou.

Po uplynutí rečníckeho času sa otvorí hlasovanie. Hráči budú vyzvaní, aby najskôr hlasovali o jednom pozmeňujúcom návrhu za druhým rovnako ako poslanci EP v praxi (prijmú ich, zamietnu alebo sa zdržia hlasovania) a následne aby hlasovali za celý návrh.

Výsledky sa zobrazia na obrazovke a hráči tak budú môcť posúdiť, aké účinné sú ich vyjednávacie zručnosti.

**Ak bude pozícia Parlamentu schválená, Marie ju postúpi Rade Európskej únie.**

**V prípade jej zamietnutia postupujte podľa časti 4.10 („Čo robiť v prípade zamietnutia“)**



Kresba poslancov Európskeho parlamentu zasadajúcich na plenárnej schôdzi a hlasujúcich zdvihnutím rúk



## 4. Krok za krokom

### 4.7 Náhly zvrat

Neočakávaná udalosť, ktorá zasahuje spoločnosť, núti **Radu Európskej únie** výrazne zmeniť pozíciu Parlamentu. Hráči teraz musia prehodnotiť svoje pozície a stratégie a zvážiť kompromis.

### 4.8 Rozprava a hlasovanie v pléne – druhá časť

Hráči stále sedia vo veľkom kruhu. Začína sa diskusia, počas ktorej musia **poslanci Európskeho parlamentu** určiť ďalší postup: podporiť pozmeňujúce návrhy **Rady**, vrátiť sa k pôvodnej pozícii **Parlamentu** alebo podporiť kompromisný pozmeňujúci návrh.

Hráčom sa pripomenie, že ich úlohou je pracovať v najlepšom záujme **občanov EÚ**.

Po uplynutí stanoveného času Marie oznámi, či bol zákon prijatý.

### 4.9 Reakcie zainteresovaných strán a zhrnutie poznatkov z hry

Po oznámení výsledkov si hráči vypočujú názory zainteresovaných strán na konečný výsledok a na to, aký vplyv bude mať na ich životy.

Pri zhrnutí poznatkov z hry sa poskytnú informácie o:

- pozmeňujúcich návrhoch, ktoré získali najväčšiu celkovú podporu;
- politickej skupine, ktorá zabezpečila najlepší konečný výsledok pre svoje zainteresované strany

Názory zainteresovaných strán na konečný výsledok a zhrnutie poznatkov z hry sú zdrojom zaujímavých informácií na debriefing.

### 4.10 V prípade zamietnutia

Ak žiadny pozmeňujúci návrh nezíska väčšinu hlasov vo výbore alebo sa neschváli počas ktorejkoľvek z dvoch fáz plenárnej schôdze, Marie oznámi, že na návrhu sa ďalej nebude pracovať. Hráči budú oboznámení s reakciami zainteresovaných strán a hovorcovia politických skupín budú potom požiadaní, aby sa prihovorili médiám na tlačovej konferencii usporiadanej na tento účel a vyjadrili sa k obavám verejnosti.

Hráči môžu v tomto prípade použiť kartičky (**príloha II**), ktoré im pomôžu pripraviť si prejav a vyjadriť sa k obavám z nedostatku kompromisov.

## 5. Pred začiatkom hry

### Túto virtuálnu rolovú hru možno hrať bez akejkoľvek prípravy hráčov.

#### 5.1

### Ako prezentovať názory iné ako svoje vlastné

Počas hry sú hráči náhodne pridelení do politickej skupiny. To znamená, že možno budú musieť prezentovať názory a pozície, ktoré sa líšia od ich vlastných. Pre mnohých to nie je ľahká úloha. Ak chcete svoju skupinu na takúto úlohu pripraviť, odporúčame vám zorganizovať pre hráčov stretnutie, počas ktorého budú môcť diskutovať o rôznych témach podľa manifestov politických skupín.

Cieľom takéhoto cvičenia je dosiahnuť, aby sa hráči pri prezentovaní odlišných názorov cítili pohodlne.

- Rozdeľte účastníkov do štyroch menších skupín (Tradícia/Ekológia/Solidarita/Sloboda) s rovnakým počtom osôb.
- Každé skupine dajte vytlačenú verziu ich manifestu a nechajte im 10 minút nato, aby si ho prečítali a prediskutovali hodnoty skupiny.
- Pripravte si kartičky s témami, ktoré sú podľa vás relevantné z hľadiska diskusie, a požiadajte jedného z účastníkov, aby si jednu vybral bez toho, aby sa pozrel na jej obsah.

V závislosti od toho, ako veľa toho vedia o Európskom parlamente a Európskej únii, by však mohlo byť užitočné zorganizovať jedno alebo viac právnych stretnutí na tieto témy:

- Ako prezentovať názory iné ako svoje vlastné
- Spoznajte Európsku úniu
- Spoznajte Európsky parlament

- Keď určíte tému diskusie, dajte hráčom 10 minút na prípravu argumentov v súlade s manifestmi, ktoré im boli pridelené. Odporúčte účastníkom, aby na prípravu argumentov a prejavov použili kartičky (**príloha II**).

- Požiadajte účastníkov, aby si posadali do kruhu, kým vy budete diskusiu moderovať. Pripravte si tri až päť otázok týkajúcich sa témy diskusie. Najprv dajte každej skupine jednu minútu nato, aby predstavili svoju celkovú pozíciu k téme. Potom začnite kolo otázok, počas ktorého bude mať každá skupina možnosť odpovedať. Na diskusiu vyčleňte 20 minút.

- Ukončite diskusiu tým, že sa všetkým poďakujete za účasť.

- Začnite debriefing tým, že účastníkom položíte tieto otázky:

1. Aké ťažké (alebo ľahké) bolo pre vás prezentovať názory, ktoré sa môžu líšiť od vašich vlastných?
2. Čo vás táto skúsenosť naučila?
3. Čo by ste nabudúce urobili inak?

**Na túto časť debriefingu vyčleňte 15 minút.**

## 5. Pred začiatkom hry

### Manifesty



Logo fiktívnej politickej skupiny Tradícia – dom

#### Dom/Tradícia

Chceme zachovať stabilitu tým, že budeme brániť tradičné hodnoty a piliere spoločnosti, ako sú poľnohospodári.

Sme presvedčení, že moderná spoločnosť a zásahy vlády sú hrozbou pre tradície.

Podporujeme opatrenia EÚ a členských štátov, ak nespôsobujú veľké zmeny a nie sú príliš nákladné.



Logo fiktívnej politickej skupiny Solidarita – srdce

#### Srdce/Solidarita

Chceme spravodlivú spoločnosť založenú na solidarite, ktorá aktívne podporuje chudobnejších a slabších.

Vyzývame EÚ a členské štáty, aby podporovali rovnaký prístup všetkých k základným právam, ako je právo na zdravie, zamestnanie a vzdelanie.

Veríme, že vyššie dobro by malo byť vždy dôležitejšie ako osobná sloboda.



Logo fiktívnej politickej skupiny Tradícia – dom

#### Strom/Ekológia

Veríme, že boj proti zmene klímy a ochrana životného prostredia sú prioritou, ktorú by EÚ a členské štáty mali podporovať a do ktorej by mali investovať.

Solidarita a osobná sloboda by nikdy nemali byť ohrozené.

Sme presvedčení, že spoločnosť by mala obmedziť konzum a znečisťovatelia by mali prevziať zodpovednosť.



Logo fiktívnej politickej skupiny Sloboda – zemeguľa

#### Zemeguľa/Sloboda

Podporujeme podniky a inováciu. Sú základom silnej a rozvíjajúcej sa spoločnosti.

Sme presvedčení, že slobodu jednotlivca treba vždy chrániť.

EÚ a jej členské štáty by mali podnikom poskytnúť istú úroveň flexibility pri riešení problémov.

## 5. Pred začiatkom hry

### 5.2 Spoznaťte Európsku úniu

Poznať základy, hodnoty, dejiny a členské štáty Európskej únie je dôležité. Aktivity uvedené nižšie predstavujú účastníkom zábavným a pútavým spôsobom najdôležitejšie pojmy týkajúce sa EÚ. Vychádzajú pritom z metodiky „učenia sa hrou“.

Tieto aktivity boli vypracované pre školské triedy ako súčasť vzdelávacieho nástroja **Európa v škole – Aktívna výučba o Európskej únii a vzdelávacieho programu Ambasádorská škola Európskeho parlamentu**. Možno ich však použiť aj v akomkoľvek inom vzdelávacom prostredí.

S cieľom pomôcť hráčom pripraviť sa na virtuálnu rolovú hru odporúčame tieto moduly:

- Členské štáty EÚ (Modul 2)
- Dejiny a fakty o EÚ (Modul 3)
- EÚ v našom každodennom živote (Modul 4)
- Hodnoty EÚ (Modul 5)

Obsah všetkých modulov je dostupný [tu](#):

Každý modul obsahuje usmernenia a materiály pre facilitátorov. Aktivity trvajú 20 až 40 minút. Okrem toho si tiež môžete pozrieť tieto krátke animované videá (každé kratšie ako jedna minúta), ktoré pripravil Európsky parlament.

Videá otvoríte kliknutím na rámčeky:



Čo je EÚ?

Aké sú hodnoty EÚ?

Aké právomoci má EÚ?

Čo je to jednotný trh EÚ?

Prínosy Európskej únie

Čo pre mňa kedy urobila EÚ?

Čo mi dáva EÚ?

Kolko ma stojí EÚ?

Je EÚ stále dôležitá?

## 5. Pred začiatkom hry

### 5.3 Spoznaťte Európsky parlament

Virtuálna rolová hra je zameraná na rozhodovací proces Európskeho parlamentu a zjednodušenú verziu legislatívneho postupu EÚ. S cieľom pomôcť hráčom lepšie porozumieť Parlamentu (ako funguje, jeho štruktúre a tomu, akým spôsobom poslanci Európskeho parlamentu zastupujú občanov EÚ), rozšíriť si vedomosti a čo najlepšie využiť hru je k dispozícii niekoľko zdrojov:

- krátke videá o tom, ako Parlament funguje,
- digitálna prehliadka Európskeho parlamentu

Neváhajte využiť tieto zdroje podľa svojej vlastnej situácie – ako skupinovú alebo individuálnu aktivitu, po ktorej bude nasledovať kvíz, ako úvod do diskusie alebo ako súčasť celkového vzdelávania o Parlamente.



Kresba budovy Európskeho parlamentu v Štrasburgu.



## 5. Pred začiatkom hry

### 5.3.1

### Čo je Európsky parlament a ako funguje?

**Európsky parlament** pripravil niekoľko krátkych videí (každé kratšie ako jedna minúta), v ktorých jednoduchým a zábavným spôsobom vysvetľuje, čo je jeho podstatou a ako funguje.

Odporúčame pozrieť si aspoň tieto videá:



Čo je Európsky parlament?

Európske voľby: ako funguje hlasovanie?

Ako ma zastupujú poslanci Európskeho parlamentu?

Ako môžete vyjadriť svoj názor?

Rozhodovací proces EÚ

### 5.3.2

### Digitálna prehliadka Európskeho parlamentu

Európsky parlament má sídlo v Bruseli, Štrasburgu a Luxemburgu. Okrem toho má po celej Európe sieť interaktívnych multimediálnych centier, ktoré sa nazývajú **Europa Experience** (viac informácií [tu](#)).

Nie každý občan EÚ však môže navštíviť Parlament či jeho sídla po celej Európe. Preto sme vyvinuli dodatočné nástroje, ktoré dopĺňajú možnosť osobnej návštevy a prinášajú Parlament ľuďom doma, v školách aj v rámci komunity.

Digitálna prehliadka Európskeho parlamentu pozostáva zo štyroch bezplatných interaktívnych zážitkov a je dostupná v 24 úradných jazykoch EÚ. Poskytuje ľuďom príležitosť spoznať, objaviť a pozrieť si Parlament prostredníctvom imerzívnych a interaktívnych platforiem, a to bez ohľadu na to, kde sa práve nachádzajú.

Kresba postavy z hry: neformálne oblečený mladý farmár so slameným klobúkom na hlave.



## 5. Pred začiatkom hry

Ako tieto nástroje začleniť do vašich diskusií na témy týkajúce sa EÚ:

### Zažite Parlament v 360° zábere

Vdýchnite život svojim hodinám o **európskej demokracii** a vezmite svojich študentov na virtuálnu prehliadku miesta, kde sa to všetko deje: **Európskeho parlamentu**.

Spolu so svojimi študentmi sa tak budete môcť poprechádzať po chodbách Európskeho parlamentu v Bruseli a Štrasburgu, stretnete sa s predsedníčkou **Európskeho parlamentu** i poslancami z rôznych politických skupín a dozviete sa, ako Parlament prijíma zákony, ktoré ovplyvňujú život každého človeka v EÚ.

### V koži poslanca Európskeho parlamentu

Radi by ste hráčom umožnili nahliadnuť do práce poslancov Európskeho parlamentu?

Pomocou aplikácie V koži poslanca Európskeho parlamentu si budú môcť priamo vyskúšať prácu poslanca a odpovedať na tieto otázky:

- Čo vlastne robí poslanec Európskeho parlamentu?
- Aké sú jeho úlohy a povinnosti?
- Akým spôsobom sa zodpovedá verejnosti?

### Virtuálna prehliadka Domu európskej histórie

Ukážte svojim študentom iný spôsob, ako sa oboznámiť s dejinami Európy!

Vďaka tejto virtuálnej prehliadke Domu európskej histórie sa spolu so svojimi študentmi môžete pomocou prehliadača vybrať na digitálnu expedíciu dejinami Európskeho kontinentu. Preskúmajte starodávne korene národov Európy – zistíte, čo nás spája a čo nás naopak oddeľuje.

Tento nástroj možno použiť individuálne alebo v triede pomocou zariadenia pripojeného k internetu a dostatočne veľkej obrazovky alebo premietacieho plátna, na ktoré by študenti mali dobre vidieť. Pedagóg vykonáva úlohu facilitátora a vedie prehliadku, na ktorej vás budú sprevádzať naši kurátori.

Tento nástroj možno použiť individuálne alebo v triede pomocou zariadenia pripojeného k internetu a dostatočne veľkej obrazovky alebo premietacieho plátna, na ktoré by študenti mali dobre vidieť. Pedagóg vykonáva úlohu facilitátora a vedie prehliadku, ktorá trvá približne 20 minút.

[Začnite prehliadku](#)

Celý zážitok trvá približne 10 minút a je kompatibilný s okuliarmi na virtuálnu realitu (VR). Rovnaký obsah je prístupný aj prostredníctvom prehliadača.

[Vyskúšajte v prehliadači](#)

[Stiahnite](#) si našu bezplatnú VR aplikáciu z online obchodu Oculus:

[Začnite prehliadku](#)

Predstavenie digitálnej prehliadky Európskeho parlamentu a súvisiacich nástrojov hráčom predtým, ako budú hrať virtuálnu rolovú hru, môže ešte zväčšiť imerzívny zážitok a hráči tak budú môcť lepšie porozumieť fungovaniu Európskeho parlamentu prostredníctvom digitálneho učenia sa praxou.

Vydajte sa na [digitálnu prehliadku Európskeho parlamentu](#)

## 6. Počas hry

### Marie a Conor prejdú počas hry s hráčmi každý krok.

Vašou úlohou ako facilitátora je zabezpečiť, aby hra prebiehala hladko, a pripomenúť hráčom, aby si dávali pozor na čas vyčlenený na každú úlohu. Ako sme už spomenuli, ak zistíte, že na určité kroky treba viac či menej času, môžete použiť tlačidlá „Pozastaviť“ alebo „Preskočiť“ podľa toho, ktoré z nich práve potrebujete.

Odporúčame vám oboznámiť sa s týmito prvkami hry:

- Zhodnotenie situácie
- Slovník pojmov
- Pravidlá hry

#### 6.1 Zhodnotenie situácie

Zhodnotenie situácie zahŕňa útržkovité oznamy v rôznych štádiách hry, ktoré poskytujú dodatočné informácie o inštitucionálnych postupoch EÚ a/alebo objasňujú rozdiel medzi hrou a postupmi v reálnom živote.

Zhodnotenie situácie sa objavuje ako statická obrazovka počas hry a nemá žiadny časovač. Facilitátor hry teda môže rozhodnúť o tom, koľko času sa naň vyčlení. S cieľom dosiahnuť, aby sa hráči naďalej sústredili na hru, odporúčame nezačínať žiadnu diskusiu v štádiu zhodnotenia situácie, ale počkať s ňou na debriefing. Facilitátor môže hru posunúť ďalej kliknutím na tlačidlo „Pokračovať“.

Tu nájdete úplný zoznam zhodnotení situácie v hre spolu s odkazom na podrobnejšie informácie.

#### Legislatívny proces EÚ

Európska komisia zastupuje spoločné záujmy EÚ a môže predkladať legislatívne návrhy.

Európsky parlament a Rada potom spoločne pracujú na tom, aby sa z návrhu stal právny predpis. V prípade potreby predkladajú pozmeňujúce návrhy a hlasujú o nich, kým nedospejú k dohode.

Viac informácií nájdete [tu](#) a [tu](#).



Kresba jednej z postáv hry – predsedníčka Európskeho parlamentu: žena v strednom veku, ktorá drží v rukách fascikel s dokumentmi

Kresba jednej z postáv hry: fiktívny predseda výboru ENVI, mladý muž v obleku

## 6. Počas hry

### Politické skupiny Európskeho parlamentu

Poslanci Európskeho parlamentu sa združujú do politických skupín podľa politickej, nie podľa štátnej príslušnosti. V súčasnosti je v Európskom parlamente 7 politických skupín. Hoci poslanci nesmú patriť do viac ako jednej politickej skupiny, môžu sa rozhodnúť, že sa nepripoja k žiadnej skupine. V tom prípade o nich hovoríme ako o „nezaradených“ poslancoch.

Viac informácií na

### Európske voľby

Každých päť rokov volia občania EÚ poslancov Európskeho parlamentu. Európsky parlament je vaším hlasom a zároveň jedinou priamo volenou inštitúciou Európskej únie. Minimálny vek na účasť na voľbách alebo kandidatúru stanovuje každý členský štát sám. Hlasovanie vo voľbách do Európskeho parlamentu je nielen vaším právom, ale aj príležitosťou prispieť k formovaniu budúcnosti Európskej únie.

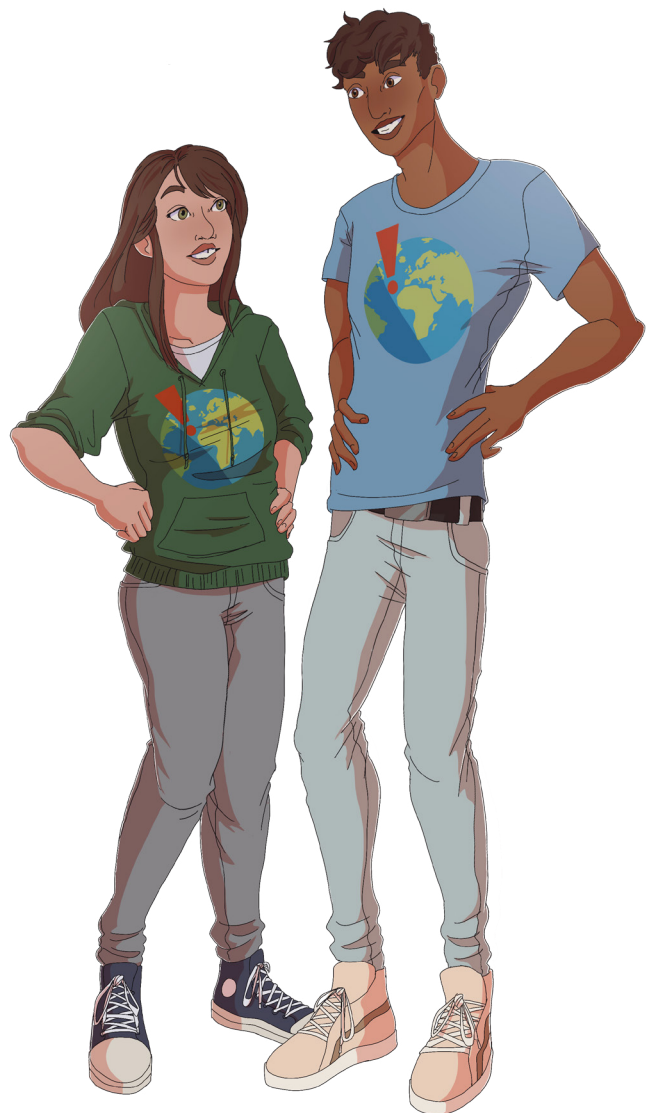
**Vyjadrite svoj názor a hlasujte!**

Viac informácií na

### Výbory

Výbory nie sú rozdelené do skupín, ale pracujú ako samostatné jednotky. Predseda Európskeho parlamentu rozhoduje o tom, ktorý z 20 stálych výborov bude zodpovedať za daný návrh Komisie. Výbory sa zriaďujú v závislosti od rôznych politík. Dva alebo viac výborov môže spoločne pracovať na návrhu v tých prípadoch, ak má návrh vplyv na viaceré oblasti politiky.

Viac informácií na



Kresba postáv vystupujúcich v hre:  
dvaja mladí neformálne oblečení  
aktivisti za klímu stojaci oproti sebe

## 6. Počas hry

### Pozmeňujúce návrhy

V skutočnom živote môže každý poslanec Európskeho parlamentu navrhnúť pozmeňujúce návrhy (zmeny) k návrhu zákona vo výbore, v ktorom zasadá. Niekoľko poslancov, aj z rôznych politických skupín, môže tiež pozmeňujúci návrh predložiť spoločne. Po prijatí vo výbore sa text musí schváliť na plenárnej schôdzi, kde sa môžu predložiť tie isté a takisto aj nové pozmeňujúce návrhy.

### Hlasovanie o jednotlivých pozmeňujúcich návrhoch

V „skutočnom“ Parlamente poslanci hlasujú v pléne o každom pozmeňujúcom návrhu osobitne. Výbor, politická skupina alebo aspoň 40 poslancov spoločne takisto môže predložiť nové pozmeňujúce návrhy. Po schválení v pléne musí text schváliť Rada – až potom sa môže stať zákonom. V určitých prípadoch môže plénum pozíciu Rady priamo schváliť alebo zamietnuť.

Viac informácií na

### Komisia, Parlament a Rada EÚ

Európska komisia iniciuje postup predložením návrhu zákona EÚ. Parlament, ktorý zastupuje občanov EÚ, a Rada, ktorá zastupuje vlády členských štátov, sú zákonodarné orgány: pri prijímaní alebo zmene právnych predpisov EÚ majú rovnakú váhu. Parlament môže návrh Komisie buď zamietnuť, prijať v nezmenenej podobe alebo ho pozmeniť. Rada potom môže prijať buď pozíciu Parlamentu, alebo vlastnú pozíciu. Ak Rada prijme pozíciu Parlamentu, zákon je prijatý. Ak sa Parlament a Rada nedohodnú, začnú sa rokovania. Po ukončení rokovaní môžu obe inštitúcie hlasovať za alebo proti. Z toho vyplýva, že bez dohody a kompromisu medzi týmito dvoma inštitúciami by neexistoval žiadny právny predpis EÚ.

Viac informácií nájdete tu a tu.



Kresba jednej z postáv hry: mladá žena na vozičku zastupujúca záujmy spotrebiteľov



## 6. Počas hry

### Triológy

Preskúmanie hlasovania o pozmeňujúcich návrhoch sa zvyčajne uskutočňuje vo forme trialógu. Trialógy sú neformálne stretnutia medzi Európskym parlamentom, Radou a Komisiou. Môžu sa konať v ktorejkoľvek fáze legislatívneho postupu s cieľom dosiahnuť predbežnú dohodu o znení prijateľnom pre Radu aj Parlament. V skutočnosti môžu Rada alebo ktorýkoľvek poslanec Európskeho parlamentu navrhnúť pozmeňujúce návrhy v tejto fáze. Nezriedka navrhnu stovky, ak nie tisíce pozmeňujúcich návrhov k správam, o ktorých sa potom hlasuje.

Viac informácií nájdete [tu](#) a [tu](#).

### Plenárne schôdze a systém hlasovania

Poslanci Európskeho parlamentu sa stretávajú v priemere raz za mesiac na plenárnych schôdzach. Počas týchto stretnutí diskutujú a hlasujú o návrhoch zákonov, ktoré celé mesiace pripravovali výbory a politické skupiny. Nato, aby sa zákon prijal, musí získať väčšinu hlasov. Pri hlasovaní sa poslanci môžu rozhodnúť, že budú hlasovať za, proti alebo sa zdržia hlasovania. Ak sa hlasovania zdržia, hlas sa do výpočtu väčšiny nezaráta.

### Zamietnutie návrhu

Ak sa legislatívny návrh v ktorejkoľvek fáze postupu zamietne alebo ak Parlament a Rada nedosiahnu kompromis, návrh sa neprijme a postup sa ukončí.

Nový postup sa môže začať len vtedy, ak Komisia predloží nový návrh.

Viac informácií nájdete [tu](#) a [tu](#).



Kresba postáv vystupujúcich v hre: ministri sediaci v zasadacej miestnosti v Rade Európskej únie

## 6. Počas hry

### 6.2

#### Slovník pojmov

**Slovník všetkých dôležitých pojmov pre hráča možno nájsť v menu na jeho zariadení.**



Kresba vlajky Európskej únie  
s 12 žltými hviezdami v kruhu  
na modrom pozadí

#### Pozmeňujúci návrh:

Zmena, doplnenie alebo vypustenie textu, napr. zákona.

#### Komisár:

**Komisár** je členom Európskej komisie, ktorá je výkonným orgánom Európskej únie.

Komisári sú zodpovední za tvorbu a vykonávanie politik a právnych predpisov v mene EÚ. Vymenúvajú ich vlády členských štátov EÚ.

Každému komisárovi je pridelené konkrétne portfólio alebo oblasť zodpovednosti, napríklad obchod, životné prostredie alebo spravodlivosť a spotrebiteľia. Následne sa spoločne snažia zabezpečiť, aby EÚ fungovala efektívne a v prospech ľudí.

#### Výbor (parlamentný výbor):

Poslanci sú rozdelení do 20 osobitných výborov pre rôzne tematické oblasti, napríklad životné prostredie (ENVI) alebo zamestnanosť (EMPL). Každý výbor si volí predsedu a až štyroch podpredsedov.

Úlohou výborov je pripravovať plenárne schôdze Parlamentu. Patrí sem napríklad skúmanie legislatívnych návrhov Komisie a navrhovanie pozmeňujúcich návrhov v súlade so stanoviskom Parlamentu. Dva alebo viacero výborov môže na návrhu pracovať aj spoločne, ak sa týka viacerých tematických oblastí.

## 6. Počas hry

### Rada EÚ:

**Rada Európskej únie**, nazývaná aj Rada alebo Rada ministrov, zastupuje vlády štátov EÚ.

Skladá sa z ministrov jednotlivých členských štátov. Zasadajú v závislosti od oblasti politiky a zastupujú záujmy svojho štátu v EÚ. Rada koordinuje politiky členských štátov v konkrétnych oblastiach. Stará sa o rozvoj spoločnej zahraničnej a bezpečnostnej politiky a uzatvára medzinárodné dohody. Spolu s Európskym parlamentom prerokúva a prijíma rozpočet EÚ a právne predpisy EÚ.

### Európska komisia:

**Európska komisia** presadzuje všeobecné záujmy EÚ. Každá krajina EÚ nominuje jedného komisára, ktorého musí schváliť Európsky parlament.

Komisia navrhuje nové právne predpisy EÚ a vykonáva politiky a rozpočet EÚ. Dohliada na to, aby krajiny EÚ dodržiavali právne predpisy EÚ, a zastupuje EÚ na medzinárodnej úrovni.

### Európska rada:

Európska rada predstavuje najvyššiu úroveň politickej spolupráce medzi krajinami EÚ. Jej zasadnutia, takzvané samity, sa konajú štyrikrát ročne v Bruseli, kde hlavy štátov a predsedovia vlád všetkých krajín EÚ pod vedením predsedu stanovujú hlavné priority a celkové politické smerovanie EÚ.

### Európsky parlament:

Európsky parlament je hlasom občanov EÚ a jedinou priamo volenou inštitúciou Európskej únie.

Poslancov Európskeho parlamentu volia priamo voliči vo všetkých členských štátoch, aby zastupovali ich záujmy v legislatívnom procese EÚ a zabezpečovali demokratické fungovanie ostatných inštitúcií EÚ.

### Legislatíva:

Tento pojem sa v tomto kontexte používa ako synonymum pre zákon alebo súbor zákonov.

## 6. Počas hry

### Manifest:

**Manifest** je verejné vyhlásenie o presvedčení, zámeroch a cieľoch skupiny, organizácie alebo politickej strany. Zvyčajne sa v ňom uvádzajú hodnoty a zásady, ktorými sa riadi činnosť a politika skupiny. Niekedy obsahuje aj konkrétne návrhy alebo odporúčania týkajúce sa sociálnych, hospodárskych alebo politických otázok.

Manifesty sa často používajú ako nástroj na presadzovanie záujmov a na odovzdanie jasného a uceleného posolstva verejnosti alebo iným zainteresovaným stranám. Môžu mať vplyv na formovanie verejnej mienky a politických diskusií, najmä počas volebných kampaní alebo sociálnych hnutí.

### Poslanec EP:

**Poslanci Európskeho parlamentu sú členovia Európskeho parlamentu.** Sú volenými zástupcami obyvateľov EÚ, ktorých záujmy zastupujú v Európskom parlamente.

Európsky parlament je jednou z hlavných inštitúcií EÚ. Prijíma zákony, schvaľuje rozpočet EÚ a zodpovedá sa za činnosť inštitúcií EÚ. Poslanci EP sú priamo volení v každom členskom štáte EÚ. Schádzajú sa vo výboroch a na plenárnych schôdzach, kde diskutujú a hlasujú o nariadeniach a iných záležitostiach EÚ.

### MVO:

**MVO** je skratka pre „mimovládnu organizáciu“. **Mimovládna organizácia** je nezisková organizácia, ktorá pôsobí nezávisle od vlády a zvyčajne sleduje konkrétny sociálny alebo politický cieľ. Tieto ciele môžu byť rôzne, napríklad humanitárna pomoc, ochrana ľudských práv, ochrana životného prostredia, vzdelávanie alebo verejné zdravie.

Mimovládne organizácie sa často snažia riešiť nedostatky vo vládných službách alebo presadzovať zmeny vo verejnej politike. Sú financované z darov, grantov alebo partnerstiev s inými organizáciami a môžu pôsobiť na miestnej, národnej alebo medzinárodnej úrovni.

## 6. Počas hry

### Plénium:

**Plénium**, nazývané aj plenárna schôdza, je fórum, na ktorom sa stretávajú poslanci – volení zástupcovia občanov Európskej únie, aby vyjadrili svoj postoj k návrhom právnych predpisov EÚ.

Plénium tvorí 705 poslancov. Bud' patria do jednej zo siedmich politických skupín, alebo sú nezávislí. Každý poslanec je zároveň členom niektorého z výborov v závislosti od svojej odbornosti. Politická práca vo výboroch a parlamentných skupinách vrcholí v rozpravách a hlasovaniach na plenárnych schôdzach. Týmto schôdzam predsedá predseda Európskeho parlamentu.

### Politická skupina:

Poslanci Európskeho parlamentu sa združujú do politických skupín podľa politickej, nie podľa štátnej príslušnosti. V súčasnosti je v Európskom parlamente 7 politických skupín. Hoci poslanci nesmú patriť do viac ako jednej politickej skupiny, môžu sa rozhodnúť, že sa nepripoja k žiadnej skupine. V tom prípade o nich hovoríme ako o „nezaradených“ poslancoch.

### Zainteresovaná strana:

Zainteresovaná strana je jednotlivец, skupina alebo organizácia, ktorá by mohla byť pozitívne alebo negatívne ovplyvnená určitým projektom, iniciatívou alebo stratégiou. Zainteresovanými stranami môžu byť aj skupiny alebo jednotlivci zastupujúci špecifické záujmy – napríklad environmentálne skupiny alebo mimovládne organizácie. Možno s nimi konzultovať alebo ich zapojiť do rozhodovania, aby sa zabezpečilo, že sa zohľadnia všetky možné dôsledky príslušného rozhodnutia.

### Spolocne.eu:

**Spolocne.eu** je celoeurópska komunita, ktorej cieľom je povzbudiť každého, aby sa zapojil do formovania demokracie a aktívne pracoval na lepšej budúcnosti EÚ. Táto nestranná parlamentná iniciatíva organizuje rôzne aktivity, podujatia, kampane a školenia o demokracii EÚ, na ktorých sa jej členovia aktívne zúčastňujú.

### Trialóg:

**Trialógy** sú neformálne stretnutia medzi Európskym parlamentom, Radou a Komisiou. Môžu sa konať v ktorejkoľvek fáze legislatívneho postupu s cieľom dosiahnuť predbežnú dohodu o znení prijateľnom pre Radu aj Parlament.



## 6. Počas hry

### 6.3

### Pravidlá hry

## Pravidlá hry možno nájsť v menu hry.

### Prehľad

Stali ste sa poslancom Európskeho parlamentu a vašou úlohou je vytvoriť nový európsky zákon. Ak chcete túto úlohu splniť, budete musieť diskutovať, rokovať a hlasovať s ostatnými poslancami Európskeho parlamentu. Počas toho, ako bude zákon prechádzať parlamentným procesom, nesmiete zabudnúť na manifest vašej skupiny a názory európskych občanov.

1. Rozprava a hlasovanie vo výbore
2. Diskusia v rámci politickej skupiny  
a vymenovanie hovorcu
3. Prvá rozprava a hlasovanie v pléne
4. Druhá rozprava a hlasovanie v pléne
5. Konečný výsledok: bude zákon schválený?

### Diskusia v rámci politickej skupiny

S ďalšími členmi vašej skupiny si premyslite argumenty, ktorými presvedčíte ostatné politické skupiny, aby podporili vami navrhované pozmeňujúce návrhy. Niekoľko základných pravidiel pre rokovania a rozpravy:

1. Rešpektujte názory ostatných aktérov  
a vypočujte si ich argumenty.
2. Svoje argumenty prezentujte jasným a zrozumiteľným spôsobom.
3. Hľadajte alternatívne riešenia a kompromisy.
4. Tvoríte budúcnosť svojich európskych spoluobčanov: nezabudnite, že to, ako budete hlasovať, ovplyvní ich životy!



Kresba prázdnej rokovacej miestnosti výboru v Európskom parlamente

## 6. Počas hry

### Hlasovanie vo výbore

Máte 5 minút nato, aby ste rozhodli, ktoré dva pozmeňujúce návrhy predložíte na plenárnej schôdzi. Na obrazovke označte maximálne dva pozmeňujúce návrhy a potom hlasujte pomocou príslušného tlačidla.

Pozmeňujúci návrh bude prijatý, len ak zaň bude hlasovať väčšina (viac ako 50 %) skupiny členov výboru. Každá skupina môže predložiť maximálne dva pozmeňujúce návrhy. Ak dosiahnu väčšinu viac ako dva pozmeňujúce návrhy, hlasy poslancov z iných politických skupín, ktorých sa vám podarilo presvedčiť, budú mať dvojnásobnú váhu.

### Vymenovanie hovorcu

Spolu s ostatnými členmi skupiny musíte vymenovať hovorcu. Ten bude v pléne zastupovať vaše spoločné stanovisko a názory. Môžete tak urobiť jednoduchým zdvihnutím ruky alebo sa poradiť s ostatnými poslancami.

Ako hovorca pôjdete dopredu miestnosti, kde budete mať 30 sekúnd nato, aby ste predstavili svoje stanovisko a presvedčili ostatných poslancov v pléne. Keď sa vyjadria všetky skupiny, vystúpiť budú môcť aj ostatní hráči.

Tipy pre rečníkov: Vyjadrujte sa čo najjasnejšie a vopred si pripravte argumenty.

Obmedzte sa na dva až tri body:

1. Tento zákon je dobrý/zlý/prijateľný, pretože ...
2. Tento zákon ovplyvní život bežného občana EÚ takým spôsobom, že ...
3. Uvedte, či vaša skupina zákon podporí alebo nie.
4. Vyzvite ostatných, aby vaše stanovisko podporili.

### Prvé hlasovanie v pléne

Hlasujte o celom návrhu zákona vrátane pozmeňujúcich návrhov, ktoré boli vo výbore prijaté. Máte 30 sekúnd nato, aby ste pomocou tlačidiel na obrazovke hlasovali za, proti alebo sa zdržali hlasovania.

Návrh zákona bude schválený, ak zaň bude hlasovať viac ako 50 % všetkých hráčov. Ak sa hráč hlasovania zdrží, jeho hlas sa odstráni z celkového počtu hráčov.

### Druhé hlasovanie v pléne

Teraz si môžete pozrieť pozmeňujúce návrhy Rady, pôvodné pozmeňujúce návrhy Parlamentu a alternatívny kompromisný pozmeňujúci návrh. Máte 30 sekúnd nato, aby ste sa rozhodli pre jeden z variantov. Môžete sa tiež zdržať hlasovania alebo pozmeňujúci návrh úplne zamietnuť.

Pozmeňujúce návrhy sa prijmú len vtedy, ak sa za niektorý z variantov vysloví jasná väčšina. Ak pozmeňujúci návrh získa nerozhodný počet hlasov, bude zamietnutý.

## 7. Po skončení hry

**Tzv. follow-up stretnutie po hre nie je povinné. Keďže je však veľmi užitočné, dôrazne sa odporúča.**

V tejto kapitole nájdete niekoľko návrhov aktivít, ktoré môžete použiť, aby ste účastníkom ukázali, čo sa naučili a ako môžu získané poznatky uplatniť v každodennom živote. Pomôžte im pochopiť ich vlastný proces učenia a zistiť, čo sa im páčilo a čo by mohlo byť nabudúce lepšie.

Nájdete tu aj informácie o tom, ako môžete zájsť so svojimi žiakmi ešte o krok ďalej a priblížiť im Parlament prostredníctvom online komunity alebo návštevou interaktívnych výstav Parlamentu v hlavných mestách členských štátov.

### 7.1 Debrífung

Debrífung s účastníkmi je príležitosťou vrátiť sa o krok späť a zamyslieť sa nad tým, čo zažili, zanalyzovať svoje skúsenosti a pochopiť, čo sa skupina naučila.

Účelom debríngu je podeliť sa v rámci skupiny o vzájomné dojmy a vyjadriť pocity, ktoré mali účastníci počas aktivity. Mali by sa pokúsiť zamyslieť nad tým, čo zažili, vyjadriť svoj názor a podeliť sa o to, čo sa naučili a čo ich prekvapilo.

Debrífung je tiež príležitosťou na zodpovedanie otázok a hľadanie spôsobov, ako preniesť vedomosti do každodenných situácií a uplatniť získané poznatky. Odporúčame uskutočniť debrífung bezprostredne po hre, pretože vtedy sú zážitky a reflexie ešte veľmi čerstvé. Odporúčaná dĺžka debríngu je približne 30 minút, v závislosti od toho, aká veľká je skupina a ako veľmi chcete ísť do hĺbky.

V nasledujúcom texte uvádzame postup, ako viesť debrífung. Môžete ho prispôsobiť tak, aby vyhovoval vašim potrebám.

#### • Pocity z hry:

Ako sa po hre cítite? Prečo sa tak cítite?

#### • Priebeh hry:

Bola hra ťažká či ľahká? Čo na nej bolo najhoršie a čo najlepšie? Bavili ste sa? Zahrali by ste si ju znovu? Čo by ste zmenili?

#### • Využitie v každodennom živote:

Ako môžete túto skúsenosť využiť vo svojom každodennom živote? Môžete uviesť nejaké príklady? Ako to súvisí s vašou komunitou? Motivovala vás hra k tomu, aby ste boli aktívnejší?

#### • Získané poznatky:

Čo ste sa dozvedeli o Európskom parlamente? A o sebe samých?

Čo ste sa naučili? Bolo ľahké vyjednávať a robiť kompromisy? Bolo ťažké reprezentovať názory, ktoré neboli vaše vlastné?

## 7. Po skončení hry

### 7.2

## Písomná spätná väzba alebo hodnotenie

Debrífung je skvelý spôsob, ako s hráčmi zrekapitulovať ich zážitky a skúsenosti a pochopiť, čo si z hry odniesli. Je dôležité, aby mali hráči možnosť poskytnúť anonymnú spätnú väzbu a zhodnotiť prácu facilitátora, celkové podmienky a samotnú hru.

Ak na debrífung nie je čas, môžete vytlačiť a rozdať hodnotiaci formulár alebo ho zdieľať prostredníctvom odkazu, aby tak účastníci mohli poskytnúť anonymnú spätnú väzbu.

V **prílohe I** nájdete súbor otázok, ktoré sa týkajú herného mechanizmu a zážitku z hry. Do hodnotiaceho formulára alebo formulára spätnej väzby môžete zahrnúť všetky otázky alebo len niektoré z nich.

### 7.3

## Spolocne.eu

Spolocne.eu je projekt Európskeho parlamentu. Je určený všetkým, ktorí chcú podporiť demokraciu v EÚ a motivovať ostatných, aby sa zúčastnili na voľbách do Európskeho parlamentu v roku 2024. Je to je komunita občanov z celej EÚ, no ako partneri a podporovatelia spoločnej veci sa môžu prihlásiť aj organizácie občianskej spoločnosti a mládežnícke organizácie.

**Spolocne.eu** dodáva odvalu všetkým, ktorým záleží na európskej demokracii, aby vyjadrili svoj názor, bránili svoje hodnoty a podnikali konkrétne kroky. V tom spočíva sila komunity. Víťanú sú dobrovoľníci každého veku a pôvodu, ako aj skupiny a organizácie. Nezáleží na tom, kde sa nachádzate, čo robíte, aký je váš cieľ či presvedčenie – pridajte sa k nám a zasadte sa s nami za demokraciu.

Vyzvite svojich študentov a účastníkov, aby sa zaregistrovali [tu](#).

### 7.4

## Ponuka centier Europa Experience

Európsky parlament sa chce priblížiť ľuďom v celej EÚ. Preto neustále pracuje na tom, aby návštevníkom ponúkol možnosť spoznať Parlament lepšie, a to aj mimo jeho sídiel v Bruseli, Štrasburgu a Luxemburgu.

S týmto cieľom už boli vo viacerých členských štátoch otvorené interaktívne multimediálne priestory s názvom **Europa Experience**.

Europa Experience vďaka najmodernejším multimediálnym nástrojom približuje návštevníkom Európsku úniu. Tí sa môžu dozvedieť, ako EÚ funguje a ako sa môžu podieľať na európskej demokracii.

Návšteva akéhokoľvek z centier Europa Experience je zdarma a je dostupná vo všetkých 24 úradných jazykoch Európskej únie.

Konkrétne expozície sa môžu líšiť: počnúc panoramatickým kinom, ktoré návštevníkov vtiahne priamo do sveta EÚ, cez interaktívne mapy až po rolové hry či iné aktivity.

Informácie o tom, kde sa nachádza najbližšie centrum Europa Experience, nájdete [tu](#):

## 8. Prílohy

### 8.1

## Príloha I: Hodnotenie/Formulár na spätnú väzbu

Ďakujeme, že ste si zahrali našu hru! Budeme radi, ak nám poskytnete úprimnú a podrobnú spätnú väzbu. Do akej miery súhlasíte s týmito výroky? Zakrúžkujte svoju odpoveď pod každým výrokom.

#### 1) Pokyny k hre boli zrozumiteľné.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 2) Úloha Európskeho parlamentu je v hre jasne vymedzená.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 3) Rozhodovací proces je v hre jasne vysvetlený.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 4) Hra jasne vysvetľuje, ako sa prijímajú pozmeňujúce návrhy.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 5) Po zahranií si hry sa väčšmi zaujímam o témy týkajúce sa EÚ.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 6) Po zahranií si hry cítim motiváciu viac sa politicky zapájať.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 7) Po zahranií si hry cítim väčšiu motiváciu ísť voliť v európskych voľbách.

1. Dôrazne nesúhlasím    2. Nesúhlasím    3. Neviem    4. Súhlasím    5. Dôrazne súhlasím

#### 8) Aké pravdepodobné je, že si hru zahráte znova?

1. Veľmi nepravdepodobné    2. Skôr nepravdepodobné    3. Neviem    4. Skôr pravdepodobné  
5. Veľmi pravdepodobné

Ďakujeme, že ste si zahrali našu hru! :)



### Hodnoty a priority

Spolu s ostatnými členmi vašej politickej skupiny použite túto kartičku na stanovenie svojich súčasných priorít. Pomôže vám to usmerňovať rokovania vo výbere a počas plenárnej schôdze.

**Aké sú vaše priority?**

**Určili ste politickú skupinu, s ktorou by ste mohli nadviazať spojenectvo?**

**Pri ktorých pozmeňujúcich návrhoch ste dokázali nájsť kompromis? Ktoré pozmeňujúce návrhy absolútne nemôžete podporiť?**



### Verejný prejav

Použite túto kartičku na prípravu svojho prejavu, či už na plenárnej schôdzi, alebo na tlačovej konferencii. Dôkladne si premyslite svoje argumenty, buďte struční a dodržte časový limit!

Niekoľko tipov:

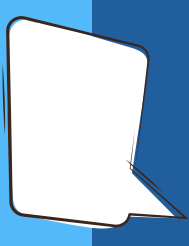
Hovorte čo najjasnejšie.

Zapíšte si dva alebo tri hlavné body, o ktorých chcete hovoriť:

**„Tento zákon je dobrý/zlý/prijateľný, pretože ...“**

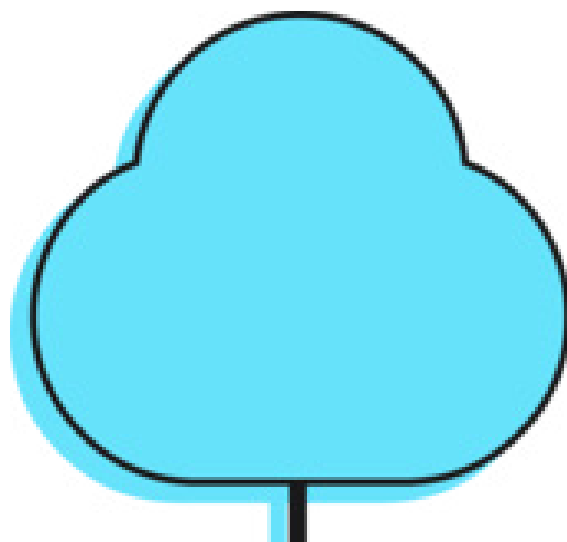
**„Tento zákon je/nie je v súlade s potrebami zainteresovaných strán, pretože ...“**

**„Rozhodli sme sa podporiť/nepodporiť tento zákon EÚ z týchto dôvodov: ...“**





**Dom/Tradícia**



**Strom/Ekológia**



**Srdce/Solidarita**

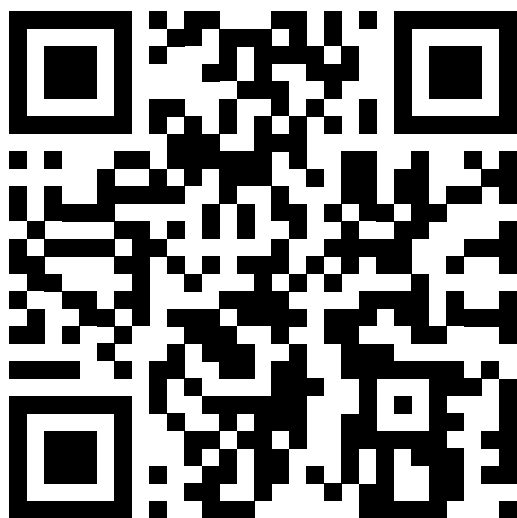


**Zemeguľ'a/Sloboda**



# Výbor I

# **Výbor II**



**SPUSTIŤ HRU!**

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

## Ambiciózne právne predpisy týkajúce sa klímy sú pre Európsky parlament najvyššou prioritou.

### Ako dosiahneme klimatickú neutralitu? Aké sú naše záväzné povinnosti?

Kľúčový nástroj EÚ na znižovanie emisií skleníkových plynov – systém obchodovania s emisiami (ETS) – sa posilnil. V rámci tohto systému sa stanovuje cena emisií skleníkových plynov. Túto cenu platí znečisťovateľ (subjekt, ktorý produkuje emisie skleníkových plynov). ETS sa v súčasnosti vzťahuje na približne 10 000 spoločností v rôznych odvetviach. V dôsledku reformy sa k nim pridajú aj ďalšie odvetvia. EÚ bude mieriť vyššie ako kedkoľvek predtým: emisie v odvetviach ETS bude treba do roku 2030 znížiť o 62 %.

Reformou mechanizmu uhlíkovej kompenzácie na hraniciach (CBAM) zasa chce Európsky parlament zabezpečiť, aby sa emisné kritériá a ceny uhlíka stanovené Úniou neobrátili proti európskemu priemyslu. Vďaka CBAM sa preto rovnaká cena platí aj za výrobky z priemyselných odvetví s vysokými emisiami CO<sub>2</sub>, ktoré sa do EÚ dovážajú zo

Európsky parlament (EP) považuje ambiciózne právne predpisy EÚ v oblasti klímy za svoju hlavnú prioritu. Európsky právny predpis v oblasti klímy z roku 2021 stanovuje, že EÚ sa do roku 2050 musí stať klimaticky neutrálnou. Okrem toho musí EÚ do roku 2030 znížiť svoje emisie skleníkových plynov aspoň o 55 % v porovnaní s úrovňou z roku 1990.

zahraničia. Tým sa zachová konkurencieschopnosť európskeho priemyslu, ktorý sa zároveň stane vzorom pre podniky v tretích krajinách.

Európsky parlament si kladie vysoké ciele aj v oblasti využívania pôdy a ochrany lesov. Pôda a lesy fungujú ako zachytávače uhlíka, pretože absorbujú z ovzdušia viac CO<sub>2</sub>, ako ho doň samy uvoľňujú. Vďaka reformám a prísnejšiemu monitorovaniu EÚ posilní naše záchytné systémy uhlíka, pomôže zachovať biodiverzitu a zabezpečí, že využívanie pôdy a lesné hospodárstvo budú šetrnejšie ku klíme. Únia prijala tiež opatrenia proti globálnemu odlesňovaniu. Na pulloch našich obchodov síce nebudú zakázané žiadne výrobky, výrobcovia však už teraz budú musieť preukázať, že výroba ich produktov neprispieva k odlesňovaniu.

Európska únia je lídrom v oblasti v oblasti vykazovania informácií o udržateľnosti. V rámci boja proti environmentálne klamlivým vyhláseniam musia teraz všetky veľké spoločnosti v EÚ – ktorých je približne 50 000 – zverejňovať údaje o tom, ako ich činnosť ovplyvňuje ľudí a planétu.

### Ako to zaplatíme?

Celkovo sa na plnenie klimatických cieľov vynaloží najmenej **30 % rozpočtu EÚ**, čo predstavuje značnú sumu. Európsky parlament je takisto odhodlaný zabezpečiť, že sa na nikoho nezabudne. Preto prijal opatrenia a zriadil fondy, ako je Sociálno-klimatický fond a Fond na spravodlivú transformáciu. Chce tak podporiť chudobnejšie regióny a domácnosti, ako aj zraniteľné podniky, pre ktoré je ťažké dosiahnuť klimatickú neutralitu.

### Čo z toho budú mať mladí ľudia?

Klimatická neutralita a cesta k nej budú znamenať ochranu pred najhoršími dôsledkami zmeny klímy, čistejšie ovzdušie, vodu i pôdu, menej odpadu, ekologickejšie možnosti dopravy a lepšiu budúcnosť pre súčasné i budúce generácie. Výsledkom budú aj nové pracovné príležitosti.

# Univerzálna nabíjačka

## Do konca roka 2024 budú musieť mať všetky mobilné telefóny, tablety a fotoaparáty univerzálnu nabíjačku

### Prečo je to dôležité?

Všetci to poznáme: keď cestujeme, nabíjacie káble tvoria takmer polovicu našej batožiny. Alebo požiadame priateľa o nabíjačku na náš mobilný telefón, len aby sme zistili, že jeho nabíjací kábel má inú koncovku. Do konca roka 2024 sa to stane minulosťou: všetky mobilné telefóny, tablety a fotoaparáty budú musieť mať univerzálnu nabíjačku so vstupom **USB typu C**. Do roku 2026 budú musieť túto požiadavku spĺňať aj všetky notebooky.

### Prospeje to životnému prostrediu:

- Vďaka univerzálnej nabíjačke EÚ zníži množstvo elektronického odpadu o 11 000 ton ročne.
- Tým, že už nebudeme potrebovať toľko rôznych nabíjačiek, ušetríme aj suroviny.

### Prospeje to aj vašej peňaženke:

Spotrebitelia v EÚ ušetria približne 250 miliónov eur ročne.

- Zariadenia a nabíjačky sa už nebudú musieť kupovať spolu. To znamená, že v budúcnosti si budete môcť vybrať, či si chcete kúpiť zariadenie aj s nabíjačkou alebo bez nej. Ak teda potrebujete nový mobilný telefón, ale vaša stará nabíjačka je stále funkčná, môžete si ho kúpiť i bez nej.

# Rovnaké práva a príležitosti pre ženy

## Rodová rovnosť je jedným zo základných princípov Európskej únie.

### Smernica o transparentnosti odmeňovania

Je dôležitá pre našu sociálnu a hospodársku obnovu, ako aj celkovo pre demokraciu EÚ. **Európsky parlament** (EP) bol jedným z hlavných iniciátorov dvoch opatrení zameraných na zvýšenie rovnosti: smernice o transparentnosti odmeňovania a smernice o zastúpení žien vo vrcholových orgánoch.

V EÚ zarábajú ženy v priemere o 13 % menej ako muži, ktorí vykonávajú rovnakú prácu. Tento rozdiel v odmeňovaní žien a mužov sa za posledné desaťročie zmenšil len minimálne. Smernica o transparentnosti odmeňovania však má pomôcť tento rozdiel odstrániť. Čo to znamená v praxi?

**Utajovať výšku platov je zakázané.** Ako zamestnanec máte spolu so zástupcami zamestnancov (napr. odborovou organizáciou) právo na úplné informácie o vašej mzde, ako aj o priemerných zárobkoch v mieste práce. To vám pomôže zistiť, či v odmeňovaní (medzi ženami a mužmi) existuje nejaký rozdiel.

Ak ste diskriminovaní v súvislosti s vaším príjmom, **môžete požiadať o odškodnenie.**

**Prijímanie a hodnotenie zamestnancov** musí byť rodovo neutrálne a nediskriminačné.

### Smernica o zastúpení žien vo vrcholových orgánoch

Do konca roku 2026 musí byť ženami obsadených aspoň **40 % pozícií nevýkonných riadiacich pracovníkov** v spoločnostiach so sídlom v EÚ, ktoré majú viac ako 249 zamestnancov.

- Spoločnostiam, ktoré to nedodržia, môžu členské štáty uložiť sankcie.

### Čo z toho budú mať mladí ľudia?

Predovšetkým to, že za rovnakú prácu dostanú rovnakú odmenu ako všetci ostatní. Bez ohľadu na vaše pohlavie budete mať k dispozícii nástroje na to, aby ste boli za svoju prácu spravodlivo odmenení. Zároveň sa tým ženám poskytne spravodlivá šanca postúpiť v korporátnej sfére až na najvyššie pozície.



# Minimálna mzda

## Počas tohto/ volebného obdobia/ Európsky parlament (EP)/ prijal nové pravidlá/ o primeraných/ minimálnych mzdách

### Aké povinnosti z toho vyplývajú?

• Za rozhodovanie o minimálnych mzdách sú zodpovedné členské štáty. To znamená, že každý členský štát má právo stanoviť si vlastnú výšku minimálnej mzdy. Dáva to zmysel, pretože životné náklady sa v jednotlivých členských štátoch výrazne líšia. Nové pravidlá však obsahujú určité **usmernenia o tom, ako by mala primeraná minimálna mzda vyzeráť**. Zároveň tiež zohľadňujú postupy stanovovania miezd v členských štátoch: Ak členský štát zabezpečil ochranu práv a príjmov pracovníkov, na existujúcich pravidlách netreba nič meniť.

### Čo z toho budú mať mladí ľudia?

pre všetkých pracovníkov v EÚ. Naše životné náklady rastú – Parlament dbá na to, aby pracovníci boli za svoj výkon odmenení spravodlivo. Najneskôr do konca roka 2024 musia všetky členské štáty zaviesť minimálnu mzdu.

Ak sa pravidlá minimálnej mzdy porušia, pracovníci majú právo na **odškodnenie**.

Nové pravidlá tiež podporujú **kolektívne vyjednávanie**, a to najmä v členských štátoch, kde sa kolektívne vyjednávanie vzťahuje na menej ako 80 % pracovníkov. Ide o proces, keď zamestnávateľia spolupracujú s organizáciami zamestnancov (napr. odborovými zväzmi) na určovaní pracovných podmienok vrátane mzdy a pracovného času.

Nové pravidlá tiež vyžadujú, aby členské štáty vytvorili **systém na presadzovanie pravidiel a monitorovanie ich dodržiavania**. Kontroly by mali na príklad zabrániť vzniku situácií, keď zamestnanci pracujú nadčasy, ktoré sa im nezapočítavajú, a riešiť ich.

Spravodlivá mzda: mladí ľudia si môžu byť istí, že ich práca bude odmeňovaná v súlade so životnými nákladmi. Tieto pravidlá takisto zabezpečia, že pracovníci budú mať lepšiu vyjednávaciu pozíciu, pokiaľ ide o dosiahnutie primeranej mzdy.

# **Sprievodca virtuálnou rolovou hrou pre facilitátorov**



Európsky parlament