

Ръководство за модератори на виртуалната ролева игра



Европейски парламент

1. Увод

1.1 Цел на Ръководството

3

2. Какво представлява играта?

2.1 Цели на играта

4

2.2 Кой може да играе?

5

2.3 Теми в играта

2.4 Лични данни в играта

3. Как се играе?

3.1 Размер на групата

6

3.2 Продължителност

3.3 Обща информация

3.4 Подреждане на залата

7

3.5 Необходими материали

8

3.6 Технически изисквания

3.7 Как започва и протича играта?

9

4. Играта – стъпка по стъпка

4.1 Начало на играта

10

11

4.2 Представяне на законодателното предложение и насоки за играта

4.3 Представяне на политическите групи

4.4 Представяне на групата на комисията и гласуване

12

4.5 Прегрупиране на политическите групи

4.6 Пленарно обсъждане и гласуване, част I

13

4.7 Голям обрат

14

4.8 Пленарна сесия и гласуване, част II

4.9 Реакции на заинтересованите страни и развитие на играта

4.10 В случай на отхвърляне

5. Преди началото на играта

5.1 Как да представям мнения, различни от моите?

15

5.2 Да научим повече за Европейския съюз

17

5.3 Да научим повече за Европейския парламент

18

5.3.1 Какво представлява Европейският парламент и как работи?

19

5.3.2 Цифрово пътуване до Европейския парламент

6. По време на играта

6.1 В действителност

21

6.2 Речник

25

6.3 Правила на играта

29

7. След края на играта

7.1 Заклучителна дискусия след играта

31

7.2 Писмени последващи коментари или оценки

32

7.3 Zaednoza.eu

7.4 Центровете „Еуропа Experience“ (Изживяването Европа)

8. Приложения

8.1 Приложение I: Формуляр за оценка/Формуляр за обратна връзка

33

8.2 Приложение II: Печатни материали за играта

34

1. Увод

Благодарим Ви за интереса към Ръководството за модератори на виртуалната ролева игра!

1.1 Цел на Ръководството



Рисунка на герой от играта: измислен председател на комисията по околна среда, обществено здраве и безопасност на храните (ENVI) – млад мъж в костюм

Настоящото ръководство дава обща представа за играта, както и допълнителни ресурси, за да може виртуалното преживяване да бъде полезно и интересно за Вас и играчите във Вашата група.

В това ръководство ще намерите цялата информация, от която се нуждаете, за да започнете играта безпроблемно, както и да научите как възможно най-добре да насочвате играчите преди, по време на и след играта.

Ръководството също така предлага допълнителни възможности за подготовка, за да помогне на играчите да влязат в ролите си. Предвидена е и заключителна дискусия за наученото, както и за споделяне на впечатления от страна на участниците – в зависимост от времето, с което разполагате за играта.

Приятна игра!

Настоящото ръководство представлява помощен инструмент за модератори на играта в разнообразна образователна среда:

- учители в училища с ученици на възраст 16 и повече години;
- обучители и модератори на неформални образователни програми и дейности;
- работници в местни общности/юношески центрове или подобни структури;
- всякаква друга среда, която може да е подходяща за играта при спазване на нейното предназначение.

Настоящото ръководство предоставя на модераторите информация за това как да организират играта онлайн и какво е необходимо за залата, в която се играе играта, както и обяснение стъпка по стъпка на хода на играта.

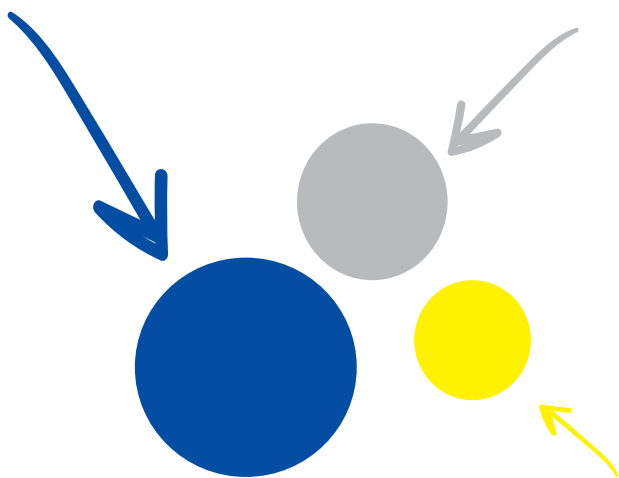
Освен това в него ще намерите обща информация за **ЕС и Парламента**, примерни подготвителни дейности, които да помогнат на играчите да изпълняват възложените им роли, както и някои насочващи въпроси за заключителната дискусия, насочена към наученото от играчите по време на играта.

2. Какво представлява играта?

Виртуалната ролева игра е симулация на процеса на вземане на решения в Европейския съюз.

Играчите влизат в ролята на **членове на Европейския парламент (евродепутати)** и са разпределени в политически групи. Заедно с другите си колеги **евродепутати** те трябва да обсъждат, преговарят, да постигат компромиси и да гласуват законодателно предложение за подобряване на живота на хората в целия **Европейски съюз**. Играта предлага опростена версия на законодателната процедура на **ЕС** и има за цел по-лесно да бъде разбрана ролята на **Парламента** в цялостния процес и работата и отговорностите на **членовете на ЕП** като пряко избрани представители на хората. По този начин играчите придобиват непосредствен опит в демократичния процес и се насърчават да бъдат ангажирани граждани.

2.1 Цели



Играта се играе в групи, които могат да бъдат от различна образователна среда – от класни стаи до младежки центрове и програми за неформално образование. Играчите са седнали и си взаимодействат в едно и също физическо пространство, докато играят играта на собствените си устройства и следват инструкциите на екрана на модератора. Играта може да се играе и при обстоятелства, различни от описаните по-горе, от всеки на възраст 16 и повече години, при условие че играта се използва по предназначение.

Играта е част от проекта „**Цифрово пътуване до Европейския парламент**“ – проект, който има за цел да доближи Парламента до хората в цяла Европа. Платформата предлага разнообразие от интерактивни онлайн инструменти за запознаване с институцията, с работата на **членовете на ЕП** и с европейската история.

Научете повече за **Цифровото пътуване** на следния линк:
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/bg/>

Европейският парламент иска да даде възможност на младите хора в цяла Европа да влязат в ролята на член на **ЕП** и да видят как реално се приема законодателството и как **ЕС** взема решения, като това става в собствените им училища или общности чрез едно образователно, завладяващо и забавно преживяване.

Играта се фокусира върху значението на съвместната работа за постигане на големи ползи на обществото, на компромиса и взаимодействието между играчите. Тя представлява платформа, която може да подобри уменията на участниците, включително за публично говорене и дипломация.

Накрая, **Парламентът** се надява, че виртуалната ролева игра ще мотивира хората да участват по-активно в европейската демокрация в ежедневието си и ще ги насърчи да участват в изборите за Европейски парламент, като подобри разбирането им за това как работи **Европейският съюз** и как **Парламентът** представлява **гражданите на ЕС**.

2. Какво представлява играта?

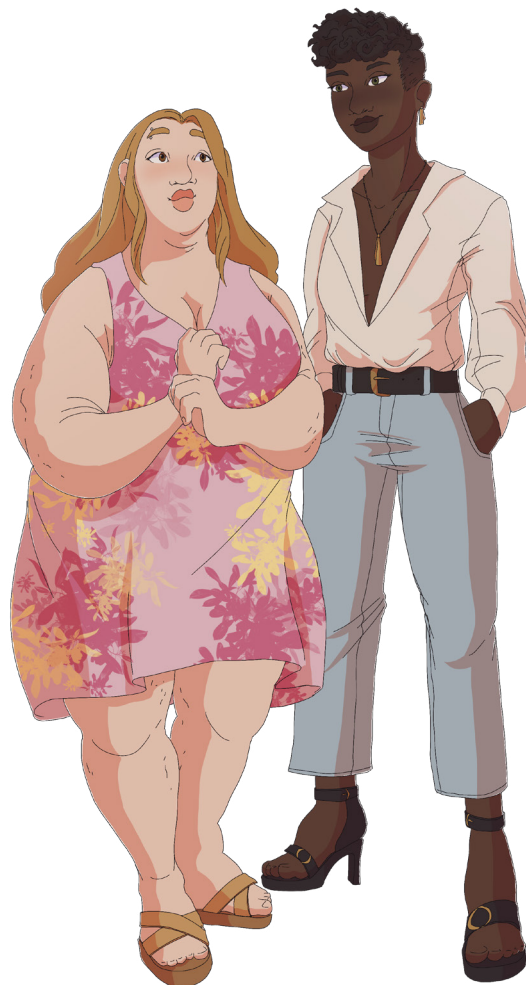
2.2 Кой може да играе?

Основната целева аудитория на виртуалната ролева игра са младите хора на възраст от **16 до 18 години**, които нямат предварителна представа за Европейския съюз или Европейския парламент.

Но всеки над 16 години може да се наслади на играта, независимо от миналото или опита си.

2.3 Теми в играта

- Европейски парламент
- Вземане на решения
- Законодателна процедура на ЕС
- Европейски съюз
- Демокрация на участието
- Развитие на социални умения



Рисунка на герои от играта: две млади жени, независими собственици на магазини, небрежно облечени.

2.4 Лични данни в играта

Въпреки че ролевата игра изисква играчите да бъдат свързани онлайн с играта, тя не събира никакви лични данни.

Това е уеб-базирано приложение, до което играчът има достъп чрез **URL** в браузър на своето устройство (телефон, таблет, компютър), без да изтегля нищо. Играта не изисква регистриране в системата.

В началото на играта всеки играч получава на случаен принцип измислено име на **член на ЕП**, което означава, че от играча не се изисква име, възраст или друга лична информация.

IP адресът винаги е един и същ за всички играчи във всяка игрова сесия. Няма геолокация или

събиране на данни. Играта съхранява два вида информация за локалния хост на играча: идентификационен номер на играча (**PlayerID**), който се определя на случаен принцип, и етапът на играта.

За да функционира играта правилно, тя използва локални данни за съхранение (**localStorage data** – документ, зареден в браузъра), който се изчиства и премахва след края на играта или след 12 минути бездействие в играта.

Локалните данни за съхранение си остават наистина **локални**. Това означава, че съхранените данни не се изпращат по мрежата на какъвто и да било сървър. **LocalStorage** е траен, така че ако играчът затвори браузъра, сесията на играта може да бъде възстановена, освен ако преди това не е била отворена анонимно или е била в режим „инкогнито“.

3. Как се играе?

3.1 Размер на групата



Рисунка на всички герои в играта, показани заедно като група

За доброто протичане на играта се препоръчва групата да е между 16 и 28 играчи. Играта може да поддържа между 12 и 40 играчи.

3.2 Продължителност

Играта продължава около 60 минути. Можете да включите допълнителни 30 минути за заключителна дискусия.



3.3 Обща информация

Виртуалната ролева игра е предназначена за игра с **модератор и играчи**, които се намират на едно и също физическо място и са свързани към играта със собствените си устройства чрез интернет.

По-долу ще намерите информация за това как да подредите физическото пространство, както и необходимите технически стъпки за започване и провеждане на играта.

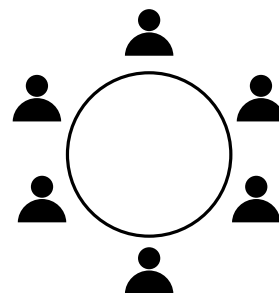
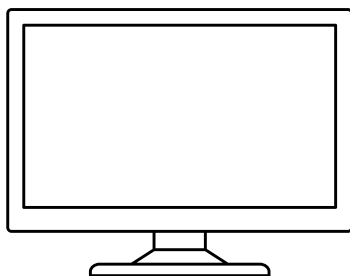
В хода на играта играчите ще бъдат помолени да заседават в три различни конфигурации в зависимост от дейността (напр. обсъждане, гласуване):

- **Политически групи:** в началото на играта играчите се разпределят на случаен принцип в четири различни политически групи („Солидарност“, „Екология“, „Традиция “и „Свобода“). На различни етапи от играта играчите ще трябва да се събират с колегите си членове на съответната политическа група, за да обсъдят как да гласуват.

- **Групи на комисиите:** участниците се разделят на случаен принцип на две групи за комисиите, за да обсъдят и гласуват зададените изменения.

- **Пленарна сесия:** играчите седят заедно (напр. в голям кръг), за да обсъждат и гласуват. Тази фаза настъпва два пъти по време на играта. Първия път определеният говорител на всяка политическа група е поканен да говори и да убеди колегите за бъдещите действия.

3. Как се играе?



3.4 Подреждане на залата

Като се имат предвид различните конфигурации, в които играчите трябва да влязат, използвайте зала, която е лесна за подреждане и достатъчно просторна, за да се настанят удобно всички играчи.

Независимо къде седят играчите, те трябва да могат да виждат екрана на модератора и да следват инструкциите по всяко време. Модераторът трябва винаги да може да вижда групата и профилите на играчите, за да може да предоставя подкрепа, когато и както е необходимо.

Предвид изложеното по-горе, моля, обърнете внимание на препоръките по-долу.

- Залата трябва да има стабилна Wi-Fi връзка, така че всички играчи да могат да се свързват едновременно и да останат свързани по време на играта (освен ако не използват собствена връзка за данни).
- Трябва да има голям екран, който е свързан с компютър и който е видим за всички играчи.
- Необходимо е достатъчно място, което да позволява на играчите лесно да се разделят и да се събират отново в различните групови конфигурации. Мебелите също трябва да позволяват лесно пренареждане.

- Трябва да има поне по едно място за сядане на играч (не е задължително това да е стол, може да бъдат възглавници, табуретки и т.н.).
- В идеалния случай играта започва с група, която седи в голям кръг, така че играчите се виждат един друг.
- В залата трябва да се обособят четири различни пространства (зони) за четирите политически групи, като същевременно всички участници могат да следят екрана на модератора, без да бъдат обезпокоявани от другите групи. Обособените пространства трябва да са достатъчно големи, за да поберат една четвърт от играчите.
- Трябва да бъдат определени и зони за групите на комисиите. Те биха могли да обхващат и пространствата, определени за политическите групи. Заделените пространства трябва да са достатъчно големи, за да поберат една четвърт от играчите.
- За назначените говорители трябва да има място, от което да могат да се обръщат към всички играчи. Мястото може да бъде едно и също за всички говорители. Ако групата седи в голям кръг, говорителите могат просто да се изправят и да говорят.
- Всяка политическа група трябва да разполага с химикалки и активни карти (вж. **приложение II**), за да записва своите аргументи и бележки за изявленията.

ВАЖНО! Ако не можете да осигурите идеално пространство за играта, можете да проявите изобретателност, като се спазва обаче изискването екранът на модератора да е видим за всички играчи по време на играта.

3. Как се играе?

3.5 Необходими материали

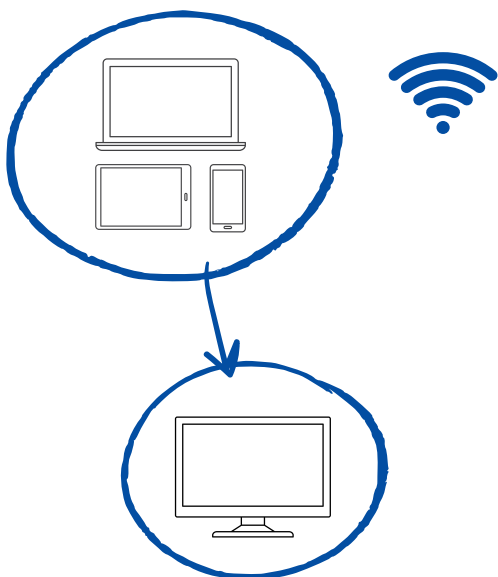
Виртуалната ролева игра може да се играе без допълнителни материали. Въпреки това, за да се създадат възможно най-добри условия за играчите, се препоръчват следните елементи:

- по една химикалка на играч;
- самозалепваща се лента („тиксо“) и ножица;
- принтер;
- активни карти за подготовка на преговорите и места за изказвания (предвидени в приложение II);
- разпечатки на логото на всяка политическа група и обозначенията на комисиите (предвидени в приложение II) за маркиране на обособените зони в залата;
- QR код за играчите за лесен достъп до играта (предвиден в приложение II);
- формуляри за обратна връзка/оценка (посочени в приложение I).



Рисунка на герой от играта: млада жена с очила, която е доброволец в zaednoza.eu

3.6 Технически изисквания



За организацията на играта се изисква: устройство, свързано с интернет, като например **лаптоп**, **компютър** или **таблет** с широколентова връзка от най-малко **5 Mbps**;

- свързан **монитор**, **прожекционен апарат** или **телевизор**, които са достатъчно големи, за да бъдат видими за всички играчи, с минимална разделителна способност на екрана **1280 x 720px**;

- модерен уеб браузър, като:
 - **Chrome 96** и по-висок,
 - **Firefox 95.0** и по-висок,
 - **Safari 15** и по-висок,
 - **Edge 96.0** и по-висок.

Играчите се нуждаят от собствено устройство, свързано с интернет, като **смартфон**, **таблет** или **лаптоп**.

3. Как се играе?

3.7

Как започва и протича играта?

За да започнете играта като модератор, посетете следния сайт: <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> и натиснете бутона „**Нова игра**“. Ще бъдете помолени да изберете сценарий и след това ще Ви бъде представен свързващ екран и **код на залата**. Дайте този код на играчите, които искат да се присъединят към Вашата игра.

Играчите могат да се присъединят към играта чрез следния линк <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> (или като сканират QR кода, посочен в **приложение II**), и натиснат бутона „**Влезте в играта**“. Те ще бъдат помолени да въведат кода на залата, който е показан на екрана на модератора.

След като всички се присъединят, кликнете върху „**Начало**“, за да започнете играта. През повечето време играта върви автоматично, но от модератора се изисква да започне дискусиите в залата и гласуванията. В помощ на модератора настоящото ръководство включва раздел „**Стъпка по стъпка**“, който подробно представя последователността на играта и нашите предложения за модерирание.

Важно: Като модератор можете да спирате и пропускате вътрешни за играта видеа и дискусиите с предварително определена продължителност, както и гласуванията. Но не забравяйте, че не можете да се върнете към етапи, които сте пропуснали или вече сте играли!

Ако прекъсне връзката с някой от играчите

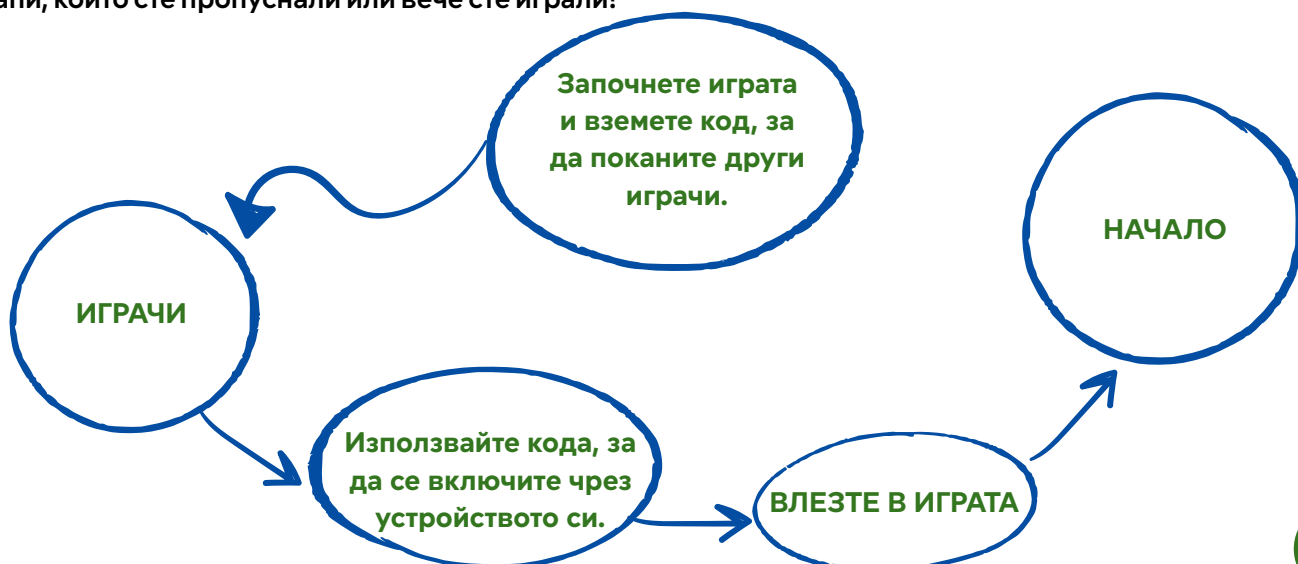
Ако връзката с играта на някой от играчите се разпадне, тъй като случайно затвори браузъра си, загуби интернет връзката си и т.н, той може да се присъедини отново, като се върне на <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> и кликне върху „**Влезте в играта**“.

Ако връзката е прекъсната за по-малко от 12 минути, играчът следва да се присъедини отново като предишния **член на ЕП**.

Ако не е активен или изключи връзката за повече от 12 минути, играчът няма да може да се присъедини със същото име и може да бъде разпределен в друга политическа група.

Ако играта трябва да се рестартира

Ако по някаква причина играта трябва да бъде рестартирана, уверете се, че сте затворили активния браузър и помолете играчите да направят същото. Нова сесия на играта може да започне 3 минути след приключване на предишната сесия.



4. Играта – стъпка по стъпка

В подкрепа на работата на модератора настоящото ръководство представя етапите на играта, включително съвети за навигация и модерирание, както и съвети за това как най-добре да се организира игровата сесия и пространството.

Като се има предвид характерът на играта, се препоръчва да насърчите играчите да запазят въпросите си за по-късно, например за заключителната дискусия.

Играта е разработена така, че да върви автоматично, като главните герои – **Мари**, председател на Европейския парламент, и **Конър**, председател на комисията по околна среда, обществено здраве и безопасност на храните (ENVI) – дават напътствия на играчите на всяка стъпка. Ролята на модератора е основно да подсигури, че участниците разполагат с необходимото пространство, допълнителни материали и техническа подкрепа, за да могат най-добре да влязат в ролята си на членове на ЕП. Понякога участниците може да се нуждаят от насърчаване по време на дебати и речи, както и при търсенето на компромиси в полза на гражданите на ЕС.

Единствените действия на екрана, които модераторът трябва да предприеме, са започването на дискусиите с предварително определено време, гласуванията и етапите на играта (на екрана на модератора ще се появят

напомнания). Модераторът може да постави на пауза или да пропусне сесии с предварително определена продължителност по всяко време чрез специалните бутони в долната лява страна на екрана. Не е обаче възможно да се върнете към етапи, които са били пропуснати или вече изиграни.

Да започнем!



Заседанията се водят от председателя на Европейския парламент: жена на средна възраст, държаща папки с документи в ръцете си

4. Играта – стъпка по стъпка

4.1 Начало на играта

След като натиснете бутона „Нова игра“ и изберете сценарий, кажете на играчите да се присъединят към играта чрез URL <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> или като сканират QR кода, включен в приложение II. На този етап играчите получават измислено име на член на ЕП, държава на произход и политическа група.

4.2 Представяне на законодателното предложение и упътване за играта

След като всички играчи вече се присъединят към играта, Мари, председател на Европейския парламент, ги приветства като новоизбрани членове на ЕП. След като модераторът кликне върху „Да започнем“, Мари ще представи подробностите по законодателното предложение, което членовете на ЕП ще обсъдят, както и някои аспекти на играта.

4.3 Представяне на политическите групи

На този етап играчите трябва да се присъединят към политическите групи, в които са разпределени. Разпределението става на случаен принцип и играчите не могат да променят политическите си групи, след като са били разпределени. Ако смятате, че играчите се затрудняват при изразяването на мнения, различни от техните собствени, се препоръчва преди играта да организирате „тренировъчна сесия“, на която играчите да практикуват ролеви игри. В раздел „Преди играта“ можете да намерите някои примерни занимания.

При подготовката на залата в идеалния случай помещението се разделя на четири различни пространства, обозначени с логото на политическите групи (приложение II). Модераторът следва да инструктира участниците да отидат в зоната на политическата си група, да се запознаят с останалите членове и да започнат да проучват манифеста на групата, позициите на заинтересованите страни и измененията. Ако времето позволява, играчите се насърчават да прочетат и материалите на другите групи. В същото меню, в долния десен ъгъл на устройствата си, играчите могат да намерят и правилата на играта.

Препоръчва се играчите да бъдат насърчавани да използват активните карти, за да отбележат своите изменения и друга полезна информация, както и да проучат с коя друга политическа група е по-вероятно да намерят компромис.

Лого на измислената политическа група „Традиция“, показващо къща



Къща/Традиция

Лого на измислената политическа група „Солидарност“, показващо сърце



Сърце/Солидарност

Лого на измислената политическа група „Екология“, показващо дърво



Дърво/Екология

Лого на измислената политическа група „Свобода“, показващо глобус



Глобус/Свобода

4. Играта – стъпка по стъпка

4.4 Представяне на групата на комисията и гласуване

След като се запознаят с помощните материали на политическите си групи, участниците се запознават с ролята на парламентарните комисии и след това се разпределят в една от двете групи на комисии. За тази фаза е препоръчително да се раздели пространството за двете групи, като се етикетират зоните със знаците „група на комисията 1“ и „група на комисията 2“ (приложение II). Тъй като няма припокриване между работата на комисии и политическите групи по време на играта, залата може да бъде разделена на две, като обхваща пространствата, които вече са определени за политическите групи.

4.5 Прегрупиране на политическите групи



Къща/Традиция



Дърво/Екология



Сърце/Солидарност



Глобус/Свобода

Участниците в съответните групи на комисии се приканват да обсъдят, да намерят компромис и след това да гласуват две (от четири) изменения, които да внесат в пленарната зала. Моля, имайте предвид, че на всяка една група на комисия ще бъде представен различен набор от изменения: общо осем изменения, по четири на група на комисия, но само две от всяка група могат да отидат на пленарно заседание. По време на обсъжданията може да насърчите играчите да се изказват и да дискутират уважително с останалите играчи. В тази връзка от полза може да са Ви активните карти (приложение II)!

При гласуванията напомняйте на играчите да следват инструкциите на своите устройства и да гласуват за до две изменения. Те могат също така да се въздържат или да отхвърлят всички изменения. Всички гласове, които не са подадени до края на определеното за гласуване време, ще се отчитат автоматично като „въздържал се“. Играчите трябва да кликнат върху „Гласуване“, за да бъдат преброени гласовете им.

Когато времето изтече, резултатите от гласуването ще бъдат показани на екрана на модератора. Ако нито едно изменение не получи мнозинство от гласовете, вж. раздел 4.10 („В случай на отхвърляне“).

Участниците се приканват да се присъединят отново към политическите си групи, за да обсъдят приетите изменения, начина на гласуване на пленарно заседание и аргументите, с които да убедят други членове на ЕП да подкрепят позицията им. На този етап играчите също се приканват да номинират говорител. Добра идея е да се напомни на играчите да подготвят бележки за изказването си при представянето на становището на своята група по законодателното предложение.

Насърчете играчите да използват активни карти (приложение II) при подготовката на своето изказване и аргументи.

4. Играта – стъпка по стъпка

4.6 Пленарно обсъждане и гласуване, част I

Играчите се приканват да се присъединят към пленарната сесия – инструктирайте ги да седнат в голям кръг, така че всеки да може да вижда екрана на модератора и лицата на другите. Въпреки че разпределението в пленарната зала на **Европейския парламент** е различно, един голям кръг ще гарантира по-приобщаващ и приятелски подход към дискусиите. Централната част на кръга може да се използва като „трибуна“ за говорителите и всички други членове на ЕП, които желаят да вземат думата. След като всеки говорител представи позицията на своята група, както предполага играта, всеки друг член на ЕП може да вземе думата и да се включи в разискването.

Като модератор трябва да се уверите, че всяка група и заинтересован член взимат думата в рамките на времето, определено от играта.

След като изтече времето за изказване, играта отваря сесията за гласуване. Играчите се приканват първо да гласуват изменение по изменение, точно както правят евродепутатите в реалния живот (приемат, отхвърлят, въздържат се) и след това гласуват за предложението като цяло.

Резултатите ще бъдат показани на екрана и играчите ще могат да видят дали уменията им за водене на преговори са били ефективни.

Ако позицията бъде приета, Мари я предава на Съвета на Европейския съюз.

В случай на отхвърляне, преминете към раздел 4.10 („В случай на отхвърляне“).



Рисунка на членове на Европейския парламент, заседаващи и гласуващи чрез вдигане на ръка по време на пленарна сесия

4. Играта – стъпка по стъпка

4.7 Голям обрат

Неочаквано събитие, засягащо обществото, принуждава **Съвета на Европейския съюз** да измени значително позицията на Парламента. Играчите вече са задължени да преосмислят позициите и стратегиите си и да обмислят компромиси.

4.8 Пленарна сесия и гласуване, част II

Играчите все още седят в голям кръг и започва дискусия, която позволява на **членовете на ЕП** да отбележат напредък: да подкрепят измененията на **Съвета**, да се върнат към първоначалната позиция на **Парламента** или да се намери компромисно решение.

На играчите се припомня, че тяхната роля е да работят в интерес на **гражданите на ЕС**.

След като времето изтече, Мари обявява дали законът е приет или не.

4.9 Реакции на заинтересованите страни и развитие на играта

След като резултатите бъдат обявени, участниците се запознават с мненията на заинтересованите страни относно резултата и начина, по който той се отразява на техния живот.

Информацията за общото развитие на играта ще покаже:

- **измененията, които са получили най-голяма обща подкрепа;**
- **политическата група, която е осигурила най-добрите резултати за заинтересованите страни.**

Както резултатите за заинтересованите страни, така и общото развитие на играта са интересна информация за заключителната дискусия след края на играта.

4.10 В случай на отхвърляне

Ако нито едно изменение не получи мнозинство в комисията или не успее да премине на нито една от двете пленарни фази, Мари ще обяви, че предложението не може да се придвижи напред. На участниците ще бъдат показани реакциите на заинтересованите страни, а говорителите на политическите групи ще бъдат помолени да се обърнат към медиите на специална пресконференция, за да отговорят на опасенията на обществото.

Играчите могат да използват активни карти (**приложение II**) при подготовката на своите речи и да вземат под внимание безпокойството от липсата на компромис.

5. Преди началото на играта

Виртуалната ролева игра може да се играе без играчите да са предварително подготвени.

5.1 Как да представям мнения, различни от моите

Играчите се разпределят на случаен принцип към политическите групи, което означава, че може да им се наложи да представят мнения и позиции, които са различни от техните собствени. Тази задача може да затрудни някои от участниците. Ако искате да подготвите Вашата група за такава задача, Ви препоръчваме да организирате сесия, в която участниците да обсъждат различни теми, следвайки манифестите на политическите групи.

Целта на упражнението е да се гарантира, че бъдещите играчи се чувстват комфортно, когато представят различни мнения.

- Разделете участниците в четири по-малки групи (Традиция/Екология/Солидарност/Свобода) с равен брой участници.
- Дайте на всяка от групите печатна версия на нейния манифест и им оставете 10 минути, за да я прочетат и да обсъдят ценностите на групата.
- Подгответе картите с теми, които намирате за подходящи за дискусиата, и помолете някой от участниците да избере случайно една, без да вижда съдържанието.

В зависимост от това в каква степен играчите са запознати с Европейския парламент и Европейския съюз, може да е полезно да се организират една или повече подготвителни сесии по следните теми:

- Как да представям мнения, различни от моите
- Да научим повече за Европейския съюз
- Да научим повече за Европейския парламент

• След като темата на дебата бъде избрана, дайте на играчите 10 минути, за да подготвят аргументи в съответствие с манифеста, който им е предоставен. Насърчете играчите да използват активни карти (приложение II), за да подготвят своите аргументи и изказвания.

• Помолете участниците да седнат в кръг, докато изпълнявате ролята на модератор на дебата. Подгответе три до пет въпроса, свързани с темата на дебата. Първо, дайте на всяка от групите по една минута, за да представи цялостната си позиция по темата, след това започнете фазата на задаване на въпроси, като давате възможност на всяка от групите да отговори. Отделете 20 минути за разискването.

• Завършете дебата, като благодарите на всички за участието.

• Започнете заключителната дискусия, като зададете на участниците следните въпроси:

1. Колко трудно (или лесно) беше за вас да представяте мнения, които може да са различни от вашите собствени?
2. Какво научихте от това преживяване?
3. Какво бихте направили по-различно следващия път?

Отделете 15 минути за тази част от сесията.

5. Преди началото на играта

Манифести



Лого на измислената политическа група „Традиция“, показващо къща

Къща/Традиция

Искаме да запазим стабилността, като защитаваме традиционните ценности и стълбове на обществото, каквито са например земеделските стопани.

Вярваме, че съвременното общество и намесата на правителството са заплаха за традицията.

Подкрепяме действията на ЕС и държавите членки, когато те не причиняват големи промени и не са твърде скъпи.



Лого на измислената политическа група „Солидарност“, показващо сърце

Сърце/Солидарност

Искаме справедливо общество, основано на солидарност, което активно подкрепя по-бедните и по-слабите.

Насърчаваме действията на ЕС и държавите членки да гарантират равен достъп за всички до основни права, като здравеопазване, заетост и образование.

Вярваме, че общото добруване трябва да бъде по-важно от личната свобода.



Лого на измислената политическа група „Екология“, показващо дърво

Дърво/Екология

Смятаме, че борбата с изменението на климата и опазването на околната среда са приоритет, в който ЕС и държавите членки следва да инвестират и който да защитават.

Вярваме, че солидарността и личната свобода никога не трябва да бъдат застрашавани.

Вярваме, че обществото трябва да намали потреблението, а онези, които замърсяват, трябва да поемат отговорност.



Лого на измислената политическа група „Свобода“, показващо глобус

Глобус/Свобода

Подкрепяме бизнеса и иновациите. Те са основата на едно силно и развиващо се общество.

Вярваме, че личната свобода трябва да се защитава.

Смятаме, че ЕС и неговите държави членки следва да позволяват на предприятията да бъдат малко по-гъвкави що се отнася до начина, по който се справят с предизвикателствата.

5. Преди началото на играта

5.2

Да научим повече за Европейския съюз

Важно е да се познават основите, ценностите, историята и държавите членки на Европейския съюз. С предложените по-долу занимания участниците могат да се запознаят с най-важните концепции, свързани с ЕС, по забавен и увлекателен начин, тъй като те се основават на методиката за обучение, основано на игри.

Тези занимания бяха създадени за училищните класни стаи като част от образователния инструмент „Europe@school – Активни уроци за Европейския съюз“ и Програмата за училищата посланици на Европейския парламент (EPAS), но могат да се използват и във всяка друга образователна среда.

За да помогнем на играчите да се подготвят за виртуалната ролева игра, препоръчваме следните модули:

- Държавите — членки на ЕС (модул 2)
- История и факти, свързани с ЕС (модул 3)
- ЕС в нашето ежедневие (Модул 4)
- Ценности на ЕС (модул 5)

Цялото съдържание на модула е достъпно [тук](#):

Всеки модул съдържа насоки и материали в помощ на модераторите. Заниманията продължават между 20 и 40 минути. Освен това можете да покажете следните кратки анимационни видеоклипове (всеки под минута), създадени от Европейския парламент.

Щракнете върху полетата, за да откриете:



Какво е ЕС?

Кои са ценностите на ЕС?

Какви са правомощията на ЕС?

Какво представлява единният пазар на ЕС?

Ползите от Европейския съюз

Какво е направил ЕС за мен?

Какво получавам от ЕС?

Колко ми струва ЕС?

Актуален ли е все още ЕС?

5. Преди началото на играта

5.3

Да научим повече за Европейския

Виртуалната ролева игра представя процеса на вземане на решение в Европейския парламент и опростена версия на законодателната процедура на ЕС. За по-добро разбиране за Парламента – как работи, неговата структура и как членовете на ЕП представляват гражданите на ЕС – ето някои ресурси, които да помогнат на участниците да разширят знанията си и да извлекат максимална полза от играта:

- кратки видеоматериали за това как работи Парламентът
- Цифрово пътуване до Европейския парламент

Изберете ресурсите, които най-добре подхождат на Вашето положение – групова или индивидуална дейност, последвана от викторина, или цял учебен пакет за Парламента.



Рисунка на сградата на Европейския парламент в Страсбург

5. Преди началото на играта

5.3.1

Какво представлява Европейският парламент и как работи?

Европейският парламент създаде поредица кратки видеоматериали (всеки под минута), в които се обяснява по прост и забавен начин какво представлява институцията и как работи.

Препоръчваме Ви да гледате най-малкото следните видеоклипове:



Какво е Европейският парламент?

Европейски избори: как става гласуването?

Как ме представляват членовете на ЕП?

Как може да бъде чуто гласът ви?

Процесът на вземане на решения на ЕС

5.3.2

Цифрово пътуване до Европейския парламент

Седалището на Европейския парламент е в Брюксел, Страсбург и Люксембург. Парламентът разполага и с мрежа от интерактивни мултимедийни изложби, наречени „**Europa Experience**“ в цяла Европа (научете повече [тук](#)).

Не всеки гражданин на ЕС обаче може да посети Парламента или другите негови структури в Европа. Ето защо разработихме допълнителен набор от инструменти, които допълват възможностите за лично посещение и доближават Парламента до хората в техните домове, училища и общности.

Цифровото пътуване до Европейския парламент се състои от четири безплатни интерактивни преживявания, които могат да се използват на 24-те официални езика на ЕС. То дава възможност на хората да опознаят и открият Парламента, независимо от това къде се намират, с помощта на интерактивни платформи, които пресъздават работата на институцията.

Рисунка на герой в играта: млад фермер, небрежно облечен, със сламена шапка на главата си



5. Преди началото на играта

Как да включите тези инструменти във Вашите занятия на теми, свързани с ЕС:

Опознайте Парламента в 360°

Оживете Вашите часове по **европейска демокрация**, като заведете учениците си на виртуална обиколка в нейното лоно: **Европейският парламент**.

Така Вие и Вашите ученици ще можете да се разходите из залите на Европейския парламент в Брюксел и Страсбург, да се срещнете с председателя на **Европейския парламент** и с членовете на ЕП от различните политически групи и да научите как Парламентът изготвя законодателство, което засяга живота на всеки човек, живеещ в ЕС.

Стани член на ЕП

Искате ли да дадете на играчите си по-добра представа за работата на членовете на ЕП?

Със „Стани член на ЕП“ те ще могат да открият от първа ръка работата на член на ЕП и да отговорят на следните въпроси:

- Какво всъщност прави един член на ЕП?
- Какви са неговите задачи и отговорности?
- Как те отговарят пред обществото?

Виртуална обиколка на Дома на европейската история

Покажете на учениците си различен начин за изучаване на историята на Европа!

С тази виртуална обиколка на Дома на европейската история чрез браузъри Вие и Вашите ученици можете да предприемете цифрово пътуване през историята на европейския континент и да видите древните корени на хората в Европа – какво ни обединява и какво ни разделя.

Този инструмент може да се използва индивидуално или в класна стая с устройство, свързано с интернет, и екран/проектор, който е достатъчно голям, за да могат всички ученици да го виждат. Педагогът действа като модератор и направлява обиколката, ръководена от нашите куратори.

[Започнете обиколката си](#)

Този инструмент може да се използва индивидуално или в класна стая с устройство, свързано с интернет, и екран/проектор, който е достатъчно голям, за да могат всички ученици да виждат. Педагогът действа като модератор и направлява обиколката, която продължава 20 минути.

[Започнете обиколката](#)

Преживяването отнема около 10 минути и може да става и с очила за виртуална реалност (VR), както и чрез браузър за същото съдържание.

[Опитайте чрез браузър](#)

[Изтеглете](#) безплатното ни VR приложение от магазина Oculus.

Представянето на Цифровото пътуване до Европейския парламент и неговите инструменти на играчите преди да започнат да играят виртуалната ролева игра може да я допълни и да им осигури по-добро разбиране за работата на Европейския парламент чрез цифровите технологии.

Започнете Вашето [Цифрово пътуване до Европейския парламент](#)

6. По време на играта

В хода на играта Мари и Конър дават насоки на играчите на всяка стъпка.

6.1 В действителност

Обясненията за това, което се случва в действителност, представляват кратки информационни блокове, разпръснати в цялата игра, които предоставят допълнителна информация относно институционалните процедури на ЕС и/или изясняват разликата между играта и реалните процеси.

Тези обяснения се появяват като статичен екран в играта и нямат таймер. Модераторът на играта решава колко време иска да отдели за тях. За да може играчите да останат потопени в атмосферата на играта, нашият съвет е да не започвате обсъждания на етапа на обясненията за това, което се случва в действителност, а да изчакате заключителната дискусия. Модераторът може да се движи по-нататък в играта, като кликне върху „Продължете“.

Тук можете да намерите пълния списък на обясненията в играта за това, което се случва в действителност, заедно с връзка към по-подробна информация.

Законодателният процес на ЕС

Европейската комисия представлява общите интереси на ЕС и има правомощието да прави законодателни предложения.

След това Европейският парламент работи съвместно със Съвета на ЕС, за да превърне предложението в законодателство, като при необходимост внася изменения в текста и ги гласува, докато постигне споразумение.

Повече информация можете да намерите [тук](#) и [тук](#).

Вашата задача като модератор е да гарантирате, че играта протича гладко и да напомняте на играчите за времето, с което разполагат за всяка задача. Както вече споменахме, ако видите, че е необходимо повече или по-малко време за дадена стъпка, винаги можете да използвате бутоните за пауза или пропускане в зависимост от Вашите нужди.

Препоръчваме Ви да се запознаете със следните функции в играта:

- В действителност
- Речник
- Правила на играта



Рисунка на образа на председателя на Европейския парламент от играта: жена на средна възраст, държаща в ръцете си папки с документи

Рисунка на герой от играта: измислен председател на комисията по околна среда, обществено здраве и безопасност на храните (ENVI) – млад мъж в костюм

6. По време на играта

Политическите групи в Европейския парламент

Членовете на Европейския парламент заседават в политически групи, организирани в зависимост от политическата им принадлежност, а не по националност. В момента политическите групи в Европейския парламент са седем. Въпреки че членовете на ЕП нямат право да участват в повече от една политическа група, те могат да решат да не се присъединяват към нито една група – това са т.нар. „независими“ депутати.

[За повече информация](#)

Европейските избори

Членовете на Европейския парламент се избират от гражданите на ЕС на всеки пет години. Европейският парламент е Вашият глас и е единствената пряко избрана институция на Европейския съюз. Минималната възраст за право на гласуване и за кандидатиране се определя от всяка държава членка. Гласуването на европейските избори е не само Ваше право, но и възможност да изразите мнението си за бъдещето на Европейския съюз.

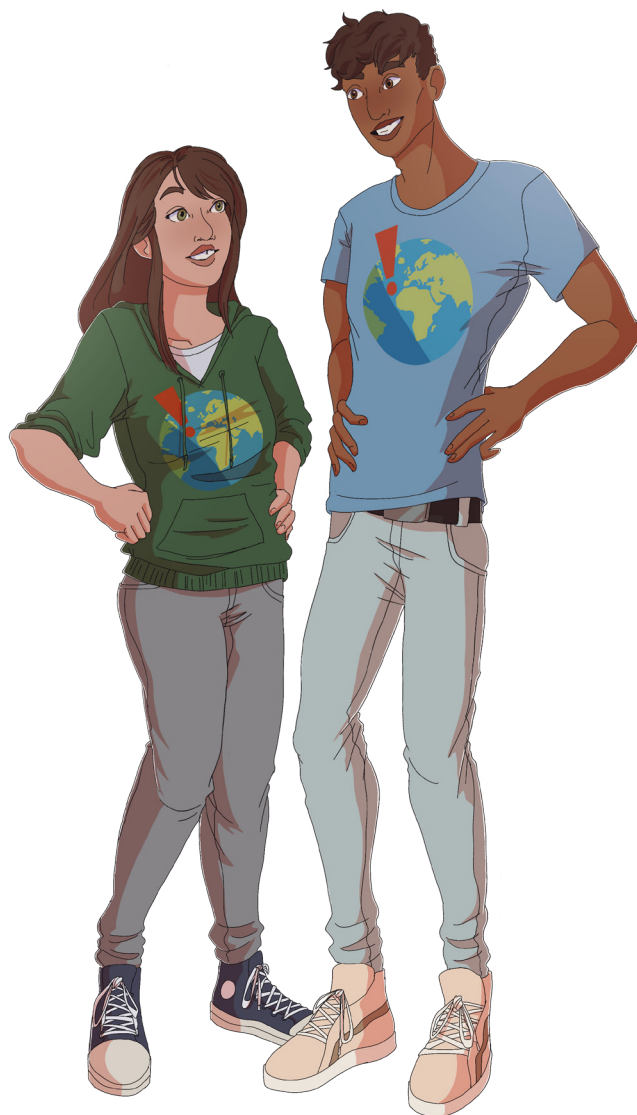
Гласувайте, за да се чуе Вашият глас!

[За повече информация](#)

Комисии

В действителност комисиите не са разделени на групи – те работят като едно цяло. Председателят на Европейския парламент решава коя от 20-те постоянни комисии ще поеме водещата роля по конкретното предложение на Комисията. Комисиите са създадени около различни политики. Две или повече комисии могат да работят заедно по дадено предложение в случаите, когато то оказва въздействие върху няколко области.

[За повече информация](#)



Рисунка на герои от играта: двама млади защитници на климата, небрежно облечени, изправени един срещу друг

6. По време на играта

Изменения

На практика всеки член на Парламента може да предложи изменения (промени) на законодателното предложение в комисията, в която заседава. Няколко членове на ЕП – макар и от различни политически групи – също могат заедно да предложат изменение. След като бъде приет в комисия, текстът трябва да бъде одобрен на пленарно заседание, на което могат да бъдат въведени както същите изменения, така и всякакви нови изменения.

Гласуване изменение по изменение

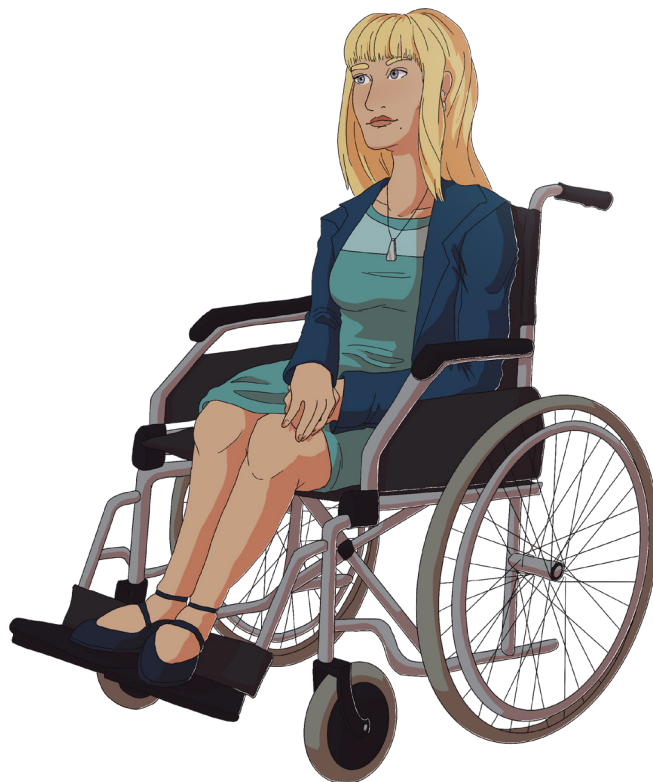
На практика всички членове на Европейския парламент гласуват отново всяко изменение едно по едно в пленарна зала. Комисията, политическа група или най-малко 40 членове на ЕП могат да внесат и нови изменения. След като бъде приет на пленарно заседание, текстът трябва да получи одобрението на Съвета, за да се превърне в закон. В някои случаи пленарната сесия може дори да одобри или отхвърли пряко позицията на Съвета.

[За повече информация](#)

Комисията, Европейският парламент и Съветът на ЕС

Европейската комисия започва процедурата, като представя предложение за законодателство на ЕС. Европейският парламент, представляващ гражданите на ЕС, и Съветът на ЕС, представляващ правителствата на държавите членки, са съзаконотатели: те имат еднаква тежест при приемането и изменението на законодателството на ЕС. Парламентът действа пръв и може да отхвърли предложението на Комисията, да го приеме във вида, в който е, или да го измени. След това Съветът може да реши да приеме позицията на Парламента, в който случай законодателният акт е приет, или може да приеме различна позиция. Ако не могат да постигнат споразумение, те започват преговори. След тяхното приключване и двете институции могат да гласуват „за“ или „против“. Процесът показва как без споразумение и компромис между тези две институции не може да се приеме европейско законодателство.

Повече информация можете да намерите [тук](#) и [тук](#).



Рисунка на герой в играта: млада жена, представляваща интересите на потребителите, седнала в инвалидна количка

6. По време на играта

Тристранни срещи

Преразглеждането на гласуването на измененията обикновено става под формата на тристранна среща. Тристранните срещи са неофициални разговори между Европейския парламент, Съвета и Комисията. Те могат да се провеждат на всеки етап от законодателната процедура с цел постигане на предварително споразумение по текст, приемлив както за Съвета, така и за Парламента. В действителност на този етап Съветът или всеки член на Парламента могат да предлагат изменения. Често те въвеждат стотици, дори хиляди изменения в докладите, които след това се подлагат на гласуване.

Повече информация можете да намерите [тук](#) и [тук](#).

Пленарно заседание и система за гласуване

Членовете на Европейския парламент заседават средно веднъж месечно на пленарни сесии. На тези сесии те обсъждат и гласуват законодателни предложения, които се изготвят в продължение на месеци от комисиите и политическите групи. За да бъде прието, законодателното предложение трябва да събере мнозинство от гласовете. При гласуването членовете на ЕП могат да решат дали да го одобрят, да го отхвърлят или да се въздържат. В случай на „въздържал се“ гласуването не се отчита при изчисляването на мнозинството.

Отхвърляне на предложението

Ако законодателно предложение бъде отхвърлено на който и да е етап от процедурата или Парламентът и Съветът не могат да постигнат компромис, предложението не се приема и процедурата приключва.

Нова процедура може да започне само с ново предложение от Комисията.

Повече информация можете да намерите [тук](#) и [тук](#).



Рисунка на герои в играта: министри, заседаващи в заседателна зала в Съвета на Европейския съюз

6. По време на играта

6.2

Речник

Речник с всички важни за играта термини е на разположение в менюто на устройството на играча.

Изменение:

Комисар:

Комисия (парламентарна комисия):



Рисунка на знамето на Европейския съюз с 12 златни звезди в кръг на син фон

Промяна, добавяне или заличаване на текст, като например закон.

Комисарят е член на Европейската комисия, която представлява изпълнителната власт на Европейския съюз.

Комисарите отговарят за разработването и прилагането на политики и законодателство от името на ЕС и се назначават от правителствата на държавите – членки на ЕС.

На всеки комисар се възлага конкретен портфейл или област, като например търговия, околна среда, правосъдие и потребители. Комисарите работят заедно, за да гарантират, че ЕС функционира ефективно и в интерес на своите граждани.

Членовете на Европейския парламент са разделени в 20 специализирани комисии, организирани по области на експертен опит (напр. околна среда – ENVI, заетост –EMPL и др.). Всяка комисия избира председател и до четирима заместник-председатели.

Задачата на комисиите е да извършват подготвителна работа за пленарните заседания на Парламента, като например разглеждане на законодателните предложения на Комисията и предлагане на промени в текста, за да се отрази позицията на Парламента. Две или повече комисии могат да работят заедно, ако предложението засяга ресорите на двете групи.

6. По време на играта

Съвет на ЕС:

Съветът на Европейския съюз, известен също като Съвет или Съвет на министрите, представлява правителствата на страните от ЕС.

Той се състои от министри от националните правителства на всяка държава членка, групирани по ресори, които представляват интересите на своите държави в рамките на ЕС. Той отговаря за координирането на политиките на държавите членки в конкретни области, за разработването на общата външна политика и политиката на сигурност на ЕС, за сключването на международни споразумения и, успоредно с Европейския парламент, за обсъждането и приемането на бюджета и законодателството на ЕС.

Европейска комисия:

Европейската комисия насърчава общите интереси на ЕС. Всяка страна от ЕС номинира по един член на Комисията, който трябва да бъде одобрен от Европейския парламент.

Комисията отговаря за предлагането на нови закони на ЕС, за прилагането на политиките на ЕС и за бюджета. Тя подсигурява, че държавите от ЕС спазват правото на ЕС и представлява ЕС в международен план.

Европейски съвет:

Европейският съвет е най-високият форум за политическо сътрудничество между държавите от ЕС. Неговите заседания, които по същество са срещи на високо равнище, се провеждат четири пъти годишно в Брюксел. Европейският съвет, начело на който стои председател, обхваща държавните и правителствените ръководители на всички страни от ЕС. Той определя основните приоритети на ЕС и общата политическа линия.

Европейски парламент:

Европейският парламент е гласът на гражданите на ЕС и е единствената пряко избрана институция на Европейския съюз.

Членовете на Европейския парламент се избират пряко от гласоподавателите във всички държави членки, за да представляват интересите на хората в законотворческия процес в ЕС и да гарантират, че другите институции на ЕС работят демократично.

Законодателство:

Терминът в този контекст се използва като синоним на закон или набор от закони.

6. По време на играта

Манифест:

Манифестът е публична декларация за убежденията, намеренията и целите на група, организация или политическа партия. В него обикновено се очертават ценностите и принципите, които ръководят действията и политиките на групата, и може да включва конкретни предложения или препоръки за решаване на социални, икономически или политически въпроси.

Манифестите често се използват като инструмент за застъпничество за каузи и за предаване на ясно и логично послание към обществеността или други заинтересовани страни. Те могат да окажат влияние върху формирането на общественото мнение и политическите дебати, особено по време на предизборни кампании или социални движения.

Евродепутат:

Евродепутатите са членовете на Европейския парламент. Те са публични служители, заемащи изборна длъжност, които представляват интересите на гражданите на Европейския съюз (ЕС) в Европейския парламент.

Европейският парламент е една от основните институции на ЕС и отговаря за приемането на закони, одобряването на бюджета на ЕС и търсенето на отговорност от институциите на ЕС. Евродепутатите се избират пряко във всяка държава – членка на ЕС, и работят в комисии и пленарни сесии, за да обсъждат и гласуват законодателството и други въпроси, свързани с ЕС.

НПО:

НПО е краткото обозначение на „неправителствена организация“. **НПО** е организация с нестопанска цел, която работи независимо от правителството и обикновено защитава някаква социална или политическа кауза. Дейностите на НПО могат да са свързани с широк кръг въпроси, включително хуманитарна помощ, права на човека, опазване на околната среда, образование и общественото здраве.

НПО често работят за преодоляване на пропуските в обществените услуги или се застъпват за промени в публичната политика. Те могат да бъдат финансирани чрез дарения, безвъзмездни средства или партньорства с други организации и могат да работят на местно, национално или международно равнище.

6. По време на играта

Пленарна сесия:

Пленарната сесия, наричана още пленарно заседание, е форумът, на който членовете на ЕП, избраните представители на гражданите на Европейския съюз, се срещат, за да изразят позицията си по законодателните предложения за ЕС.

Тя се състои от 705 евродепутати, които членуват в 7 различни политически групи (или пък не принадлежат към нито една група). Всеки член на ЕП също участва в комисия в зависимост от своята област на компетентност. Разискванията и гласуванията, които се провеждат в пленарна зала, са кулминацията на законодателната работа, извършена в комисиите и политическите групи. Заседанията се водят от председателя на Европейския парламент.

Политическа група:

Членовете на Европейския парламент заседават в политически групи, организирани в зависимост от политическата им принадлежност, а не по националност. В момента политическите групи в Европейския парламент са седем. Въпреки че членовете на ЕП нямат право да участват в повече от една политическа група, те могат да решат да не се присъединяват към нито една група – това са т.нар. „независими“ депутати.

Заинтересована страна:

Заинтересована страна е физическо лице, група от лица или организация, които могат да бъдат повлияни положително или отрицателно от проект, инициатива или политика. Заинтересовани страни могат също така да бъдат групи или лица, които представляват определени интереси, като екологични групи, НПО и т.н., и които биха могли да бъдат консултирани и/или да участват в процеса на вземане на решения, за да се гарантира, че са отчетени всички последици от решението.

Zaednoza.eu:

Zaednoza.eu е общност, която насърчава европейците да участват в демокрацията и да работят за бъдещето на Европейския съюз. Това е непартийна инициатива на Европейския парламент. Общността **zaednoza.eu** участва активно и организира събития, прояви, кампании и обучения относно демокрацията в ЕС.

Тристранна среща:

Тристранните срещи са неофициални разговори между Европейския парламент, Съвета и Комисията. Те могат да се провеждат на всеки етап от законодателната процедура с цел постигане на предварително споразумение по текст, приемлив както за Съвета, така и за Парламента.

6. По време на играта

6.3

Правила на играта

Правилата на играта могат да бъдат намерени в менюто на играта.

Обща информация

Вие сте в ролята на член на Европейския парламент и сте натоварен със задачата да оформите нов законодателен акт на ЕС. За тази цел трябва да обсъждате, преговаряте и гласувате заедно с колегите си членове на ЕП, като същевременно имате предвид манифеста на Вашата политическа група и мненията на европейските граждани, докато законът преминава през парламентарните процедури.

1. Дебат и гласуване в комисията
2. Обсъждане в политическата група и номинация на говорител
3. Първо пленарно разискване и гласуване
4. Второ пленарно разискване и гласуване
5. Краен резултат: ще мине ли законът?

Обсъждане в политическата група

Заедно с колегите си членове на политическата група помислете за аргументи, с които да убедите останалите групи да подкрепят предложените от вас изменения. Някои правила за преговорите и дебатите:

1. Уважавайте мнението на останалите играчи и чуйте техните аргументи.
2. Изразявайте ясно аргументите си.
3. Търсете алтернативни решения и компромиси.
4. Вие оформяте бъдещето на европейските си съграждани: не забравяйте, че Вашият глас ще повлияе на живота им!



Рисунка на празна заседателна зала на комисия в Европейския парламент

6. По време на играта

Гласуване в комисия

Разполагате с 5 минути, за да решите кои две изменения да бъдат представени на пленарно заседание. Изберете две изменения на Вашия екран и после гласувайте със специалния бутон.

Изменението е прието, ако получи мажоритарен вот (повече от 50%) от групата на комисията. От всяка група могат да бъдат приети най-много две изменения. Ако повече от две изменения достигнат мнозинство, се удвояват гласовете на членовете на ЕП от други политически групи, които сте убедили.

Номинация на говорител

Заедно с колегите си членове на политическата група сте поканени да номинирате говорител, който да представлява общата Ви позиция и идеи на пленарно заседание. Можете просто да покажете с ръка или да постигнете съгласие с останалите членове.

Като говорител ще излезете пред всички и ще имате 30 секунди да представите своята позиция и да убедите останалите членове на пленарното заседание. Веднага щом групите се изкажат, думата ще може да вземе всеки играч, който иска да говори.

Полезни съвети за речите: Бъдете възможно най-ясни и подгответе предварително точките, по които ще говорите.

Първо гласуване в пленарна зала

Вие сте приканени да гласувате целия текст на закона, включително измененията, които са приети в комисията. Имате 30 секунди, за да приемете, отхвърлите или да се въздържите от гласуване чрез съответните бутони на екрана.

Законът ще бъде приет, ако повече от 50% от общия брой на играчите го подкрепят. Ако играчът се въздържи, неговият глас се премахва от общия брой играчи.

Придържайте се към две-три точки:

1. този законодателен акт е добър/лош/допустим, защото...
2. ако законодателният акт бъде приет, това ще засегне живота на обикновения гражданин на ЕС по следния начин ...
3. посочете дали вашата група подкрепя законодателството или не.

Второ гласуване в пленарна зала

Разполагате вече с измененията, внесени от Съвета, първоначалните изменения на Парламента и алтернативно компромисно изменение. Имате 30 секунди, за да изберете кой вариант бихте искали да подкрепите, да отхвърлите напълно изменението или да се въздържите.

Измененията ще бъдат приети само ако има ясно мнозинство. При равен брой гласове изменението ще бъде отхвърлено.

7. След края на играта

Последваща дискуссионна сесия след играта не е задължителна, но е силно препоръчителна, тъй като е много полезна.

7.1 Заклучителна дискусия

Обсъждането с участниците е моментът да направите крачка назад, да помислите върху преживяното, да го анализирате и да разберете какво е научила групата.

Целта на обсъждането е участниците да споделят устно мислите и чувствата, които са изпитали в хода на играта, да помислят и да споделят мнения. Обсъждането ще позволи да се провери какво са научили участниците и какво ги е впечатлило най-много.

В тази глава можете да намерите някои предложения за занимания, които да проведете с участниците, за да разберете какво са научили и как могат да прилагат наученото в ежедневието си, да им помогнете по-добре да осмислят наученото или просто да видите какво им е харесало и как можете да подобрите организацията на играта следващия път.

Ще намерите също и информация за това как можете да отидете една стъпка по-напред с Вашите студенти и да се ангажирате пряко с Парламента чрез онлайн общност или чрез посещение на интерактивни изложби на Парламента в столиците на държавите членки.

Това е и възможност да се отговори на въпросите, да се намерят начини за прехвърляне и прилагане на знанията в ежедневието. Препоръчваме да направите заключителната дискусия веднага след играта, докато преживяването и впечатленията са все още свежи. Препоръчителната продължителност е около 30 минути в зависимост от размера на групата и степента, в която бихте искали да задълбочите дискусията.

По-долу е предложен подход към заключителната дискусия, който може да бъде адаптиран според Вашите нужди.

• Емоции във връзка с преживяното:

Как се чувствате след края на играта? Какво Ви кара да се чувствате така?

• Протичане на играта:

Беше ли Ви трудно/лесно? Кое Ви хареса най-много или най-малко? Беше ли Ви забавно? Бихте ли участвали в играта отново? Какво бихте променили?

• Връзка с ежедневието:

Как можете да използвате опита от играта в ежедневието си? Можете ли да дадете примери? Каква връзка може да има играта с Вашето обкръжение и общност? Играта мотивира ли Ви да станете по-активни?

• Учене:

Какво ново открихте за Европейския парламент? А за себе си? Какво научихте? Лесно ли е да се преговаря и да се правят компромиси? Трудно ли е да се изразяват мнения, различни от Вашите собствени?

7. След края на играта

7.2

Писмени последващи коментари или оценки

Заклучителната дискусия е добър начин да насочите играчите към осмисляне на преживяното и да разберете какво са научили. Важно е обаче да се предостави възможност на играчите да дадат и анонимна обратна връзка и да оценят работата на модератора, общите условия и самата игра.

7.3

Zaednoza.eu

Zaednoza.eu (Together.eu) е проект, управляван от Европейския парламент, за всеки, който иска да работи за демокрацията в Европа, като помага за популяризирането на европейските избори през 2024 г. Той представлява общност от граждани от целия ЕС, но в него като партньори и поддръжници на каузата могат да се регистрират организации на гражданското общество и младежки мрежи.

7.4

Центровете „Europa Experience“ (Изживяването Европа)

За да се доближи до хората в целия Европейски съюз, Европейският парламент работи за все по-голямо разширяване на възможностите за посещение извън Брюксел, Страсбург и Люксембург.

За тази цел в редица държави — членки на ЕС, вече са открити интерактивни мултимедийни пространства, наречени „Europa Experience (Изживяването Европа)“.

Ако няма време за заключителна дискусия, формулярът за оценка може да се отпечата и раздаде или пък да бъде предоставен чрез електронна връзка, позволяваща анонимизиране на отговорите.

В **приложение I** можете да намерите примерни въпроси, свързани с провеждането на играта и впечатленията на играчите. Можете да зададете всички или няколко въпроса от формуляра за оценка или обратна връзка.

Zaednoza.eu може да бъде полезен на всички поддръжници на европейската демокрация, като ги прави по-силни и по-уверени да изразяват мнение, да споделят своите ценности и да действат, усещайки силата на общността. В него могат да участват доброволци без ограничения за възраст и произход, както и групи и организации. Където и да се намирате, каквото и да правите, каквото и да е каузата или убежденията Ви, бихме искали само да споделите нашия ангажимент към демокрацията. Насърчете учениците и участниците да се запишат [тук](#).

Чрез използването на най-съвременни мултимедийни инструменти центровете „Europa Experience“ дават възможност на посетителите да научат повече за Европейския съюз и за неговото функциониране, както и за това как да се ангажират с европейската демокрация.

Всички посещения в центровете „Europa Experience“ са безплатни и са достъпни на всички 24 официални езика на Европейския съюз.

Предложенията могат да бъдат най-различни: от завладяващо кино изживяване за ЕС до интерактивни карти, физически ролеви игри и др. Научете какво се намира в най-близкия до Вас център „Europa Experience“, като посетите следния [линк](#):

8. Приложения

8.1

Приложение I: Формуляр за оценка/формуляр за обратна връзка

Благодарим Ви, че участвахте в играта! Моля, споделете честно и подробно впечатленията си. В каква степен сте съгласен със следните твърдения? Моля, оградете отговора си под всяко от твърденията.

1) Инструкциите за играта бяха ясни.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

2) Играта създава яснота за ролята на Европейския парламент.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

3) Играта създава яснота за процеса на вземане на решение.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

4) Играта създава яснота за процеса на внасяне на изменения.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

5) След играта се интересувам повече от теми, свързани с ЕС.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

6) След играта се чувствам мотивиран да бъда по-ангажиран политически.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

7) След играта се чувствам по-мотивиран да участвам в европейските избори.

1. Категорично не съм съгласен 2. Не съм съгласен 3. Нито съгласен, нито несъгласен
4. Съгласен съм 5. Напълно съм съгласен

8) Каква е вероятността да играете отново играта?

1. Никаква 2. Много малка 3. Трудно мога да преценя 4. Вероятно пак ще играя
5. Голяма

Благодарим за участието в играта! :-)

Ценности и приоритети

Заедно с другите членове на Вашата политическа група използвайте тази карта, за да определите настоящите си приоритети. Това ще Ви помогне да водите преговори на заседанията на комисията и пленарните сесии.

Какви са приоритетите Ви?

Установихте ли с коя политическа група бихте могли да работите заедно?

Има ли някакви изменения, които абсолютно не можете да приемете или такива, по които да намерите компромис?



Публична реч

Използвайте тази карта, за да подготвите речта си, независимо дали е на пленарна сесия или на пресконференция. Изберете разумни аргументи, бъдете кратки и следете времето! Няколко съвета!

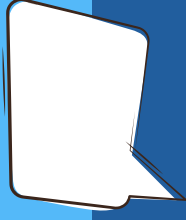
Бъдете възможно най-ясни.

Обърнете внимание на две или три послания, които искате да отправите:

Този законодателен акт е добър/лош/допустим, защото...

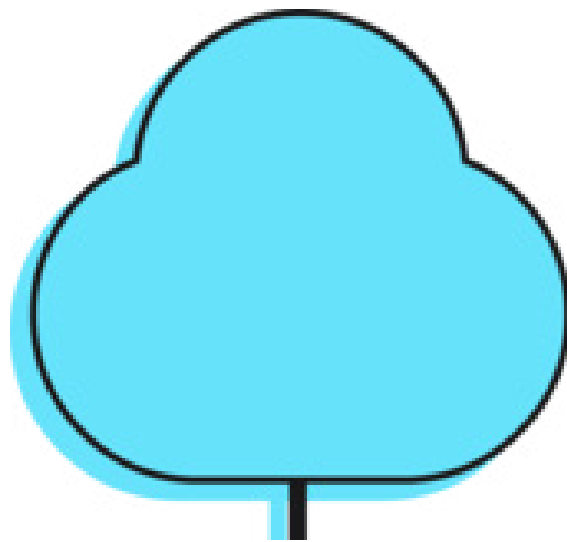
„Това законодателно предложение е/не е в съответствие с нуждите на заинтересованите страни, тъй като...“

„Решиме да подкрепим/да не подкрепим това законодателство на ЕС поради следните причини...“





Къща/Традиция



Дърво/Екология



Сърце/Солидарност



Глобус/Свобода

Група на комисия I

Група на комисия II



ЗАПОЧНИ ИГРАТА СЕГА!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Изменение на климата

Европейският парламент (ЕП) определя амбициозното законодателство на ЕС в областта на климата за свой приоритет.

Как ще постигнем неутралност по отношение на климата? Какви са задължителните ангажименти?

Основният инструмент на ЕС за намаляване на емисиите от парникови газове – Схема за търговия с емисии (СТЕ), беше подсилен. СТЕ определя цена на емисиите на парникови газове. Замърсителят (този, който отделя парникови газове) плаща тази цена. Понастоящем СТЕ обхваща около 10 000 дружества в различни отрасли. Реформата означава, че ще бъдат добавени нови отрасли. Освен това ЕС ще се стреми към цели, които са по-амбициозни от предишните: емисиите в секторите на СТЕ трябва да спаднат с 62% през 2030 г.

Чрез реформа на Механизма за корекция на въглеродните емисии на границите (МКВЕГ), ЕП защитава европейската промишленост от критериите и цените на ЕС. МКВЕГ гарантира, че същата цена се плаща за продукти от сектори с висок въглероден интензитет, които се внасят в ЕС.

Как ще платим за това?

Общо най-малко **30% от бюджета на ЕС** ще подкрепят целите в областта на климата – това е значителна сума! Европейският парламент също така се ангажира да подсигури, че никой няма да бъде пренебрегнат. Той предвиди разпоредби и създаде фондове като Социалния фонд за климата и Фонда за справедлив преход в подкрепа на по-бедните региони и домакинства, както и на по-уязвимите предприятия, за които е трудно да постигнат неутралност спрямо климата.

Какво се предвижда за младите хора?

Неутралността по отношение на климата и пътят към нея ще доведат до защита от най-тежките последици от изменението на климата, почист въздух, вода и почва, по-малко отпадъци, по-екологосъобразни възможности за транспорт и по-добро бъдеще за днешните и бъдещите поколения. Това ще създаде и нови възможности за работа.

Европейският парламент (ЕП) поставя амбициозното законодателство на ЕС в областта на климата като свой приоритет. В законодателството за климата от 2021 г. се определят задължителни ангажименти за постигане на неутралност по отношение на климата до 2050 г. До 2030 г. ЕС трябва също така да намали своите емисии на парникови газове с най-малко 55% в сравнение с нивата от 1990 г.

Това гарантира, че европейската промишленост може да остане конкурентоспособна и да даде пример на дружествата в чужбина.

ЕП има амбициозни цели и в областта на земеползването и опазването на горите. Земеползването и горите са въглеродни поглътители – те поглъщат повече CO₂ от въздуха, отколкото отделят. Реформата и по-строгийт мониторинг ще означават, че ЕС укрепва нашите въглеродни поглътители, опазва биологичното разнообразие и води до по-благоприятно за климата земеползване и горско стопанство. Бяха предприети и мерки за намаляване на допълнителното обезлесяване в световен мащаб. Няма да се забраняват потребителски стоки, но производителите ще трябва да покажат, че тяхното производство не допринася за обезлесяването.

ЕС има водеща роля за въвеждане на устойчивостта на производството като критерий. В борбата с емисиите от парникови газове от всички големи дружества в ЕС (около 50 000!) се изисква да споделят данни за въздействието на тяхната дейност върху хората и планетата.

Общо зарядно устройство

До края на 2024 г. всички мобилни телефони, планшети и камери ще трябва да имат едно и също зарядно устройство.

Защо това е важно?

Всички сме пътували с кабели, които заемат половината от багажа ни, или ни се е налагало да искаме зарядно устройство за телефон от приятел, който пък се оказвало, че ползва различен телефон и зарядно устройство. До края на 2024 г. всичко това ще остане в миналото: всички мобилни телефони, планшети и камери ще бъдат снабдени с едно и също зарядно устройство: т.нар. порт **USB Type-C**. До 2026 г. всички лаптопи също трябва да разполагат с такива портове за зареждане.

Тази мярка е полезна за околната среда –

- Общото зарядно устройство ще намали електронните отпадъци с 11 000 тона годишно.
- Чрез намаляване на необходимостта от много различни зарядни устройства общото зарядно устройство също ще спести суровини.

– и за Вашия портфейл

- С тази мярка потребителите в ЕС ще спестяват около 250 млн. евро годишно.
- Зарядните устройства ще се купуват отделно от черната техника. Това означава, че ще можете да купувате техника със или без зарядно устройство. Така че, ако искате нов телефон, но Вашето старо зарядно все още работи добре, можете само да си купите телефон.

Равни права и възможности за жените

Равенството между половете е основополагащ принцип в Европейския съюз.

Директива за прозрачността на заплащането

Директива за жените в управителните съвети

Какво се предвижда за младите хора?

То е важно както за нашето социално и икономическо възстановяване, така и за демокрацията в ЕС като цяло. **Европейският парламент** (ЕП) отстояваше активно две мерки, предназначени да гарантират равенството: директивата за прозрачност на заплащането и директивата за участието на жените в управителните съвети.

Средно жените в ЕС печелят с 13% по-малко от мъжете за една и съща свършена работа. Тази разлика в заплащането на жените и мъжете е намаляла съвсем малко през последните 10 години. Директивата за прозрачността на заплащането има за цел да спомогне за преодоляването на тези различия. Какво означава това на практика?

Тайната на заплащането е забранена. Както Вие като работник, така и Ваши представители на работното място (напр. синдикална организация), имате право да подадете информация за Вашето заплащане и средните нива на заплащане. Това ще Ви помогне да разберете дали има разлика между заплащането на жените и мъжете.

Можете да поискате обезщетение, ако сте дискриминирани по отношение на заплащането си.

Процедурите за набиране на персонал и оценка трябва да бъдат недискриминационни и неутрални по отношение на пола.

До края на 2026 г. най-малко **40% от длъжностите за директор без изпълнителни функции** трябва да бъдат заети от жени за дружества от ЕС с повече от 249 служители.

Ако дружествата не изпълнят задълженията си, държавите членки имат право да ги санкционират.

Най-важното – равно заплащане за равен труд! Независимо от Вашия пол, Вие можете да проверявате дали получавате справедливо възнаграждение за работата, която вършите. Същевременно се пропуква и „стъкленият таван“, който лишава жените от равни шансове за напредък до най-високите нива в корпоративния свят.

Минимална заплата

По време на настоящия законодателен мандат Европейският парламент (ЕП) прие нови правила за адекватни минимални работни заплати за всички работници в ЕС.

Какви са задълженията?

Решенията във връзка с минималната работна заплата се вземат на равнище държава членка. Това означава, че всяка държава членка има право да определя своя собствена минимална работна заплата. Това има смисъл, тъй като разходите за живот са много различни в различните държави членки. Новите правила обаче определят **стандарты за държавите членки относно това какво следва да бъде адекватната минимална работна заплата**. Новите правила също така зачитат националните практики за определяне на заплатите: ако дадена държава членка се е уверила, че правата и доходите на работниците са защитени, съществуващите правила не следва да бъдат отслабвани.

Какво се предвижда за младите хора?

Разходите ни за живот се увеличават – ЕП гарантира, че работниците получават справедливо заплащане за работата си. Най-късно до края на 2024 г. всички държави членки трябва да разполагат с минимална работна заплата.

Работниците ще имат право на **обезщетение**, ако бъдат нарушени правилата за минимална работна заплата.

Новите правила също така насърчават колективното договаряне, особено в държавите членки, в които **колективното договаряне** обхваща по-малко от 80% от работниците. Колективното договаряне е процес, при който работодателите преговарят с организациите на работниците (като например профсъюзите) за определяне на реда и условията за наемане на работа, което включва заплащането и работното време.

С новите правила също така се въвежда задължение за държавите членки да създадат **система за правоприлагане и мониторинг**. Например инспекциите имат за цел да предотвратят и да се справят със ситуации, в които работниците полагат извънреден труд.

Справедливо заплащане! Младите хора могат да бъдат сигурни, че тяхната работа ще бъде компенсирана съгласно стандарти, съобразени с разходите за живот. Правилата също така ще означават, че работниците ще бъдат в по-благоприятно положение, за да получат адекватни заплати.

Ръководство за модератори на виртуалната ролева игра



Европейски парламент