

## 4. LEKCE

# BOJ O ARMÁDU

# A GMO



### AUTOR

Michal Řezáč

### AKTIVITA V KOSTCE

Aktivita existuje ve dvou variantách:

- a) *Boj o evropskou armádu*
- b) *Rozhodněme o zákazu pěstování geneticky modifikovaných potravin (GMO) v EU*

*O příslušné variantě rozhoduje vyučující, nebo se na ni mohou dohodnout sami studenti na začátku hodiny.*

Studenti se během aktivity učí porozumět zjednodušenému systému legislativního procesu EU a podstatě fungování tří nejdůležitějších institucí EU – Evropské komisi (EK), Radě EU (ER) a Evropskému parlamentu (EP). Během aktivity každý student reprezentuje stát, za který hraje v simulaci Evropa 2045. Studenti diskutují o zvoleném tématu a postupně se jejich pracovní skupina mění z EK na ER a EP, přičemž učitel v každé ze tří fází vysvětluje principy hlasování v jednotlivých institucích. Aktivita klade vyšší časové nároky na přípravu učitele, neboť spojuje teoretickou a praktickou část, zároveň však jednoduchým (a pochopitelně velmi zjednodušeným) způsobem vysvětluje základní mechanismy, nutné pro přijetí evropské legislativy. Hra simuluje fungování evropských institucí před změnami vyplývajícími z přijetí Lisabonské smlouvy. Informace o změnách najdete v samostatném dokumentu na stránkách [www.evropa2045.cz](http://www.evropa2045.cz) > Ke stažení.

#### Souvislosti s hrou Evropa 2045, kdy lekci použít:

Tato aktivita by měla doplnit samotnou výukovou hru, která rozhodovací procesy EU nesimuluje. Aktivitu je vhodné zařadit po zahájení hry, kdy studenti mají přiřazené jednotlivé státy a projekty a seznamují se s herní taktikou.

### CÍLE AKTIVITY

Zákony a pravidla, podle kterých funguje naše společnost, jsou už do velké míry svázané se zákonodárstvím EU. Studenti by se proto měli orientovat v tom, jak tyto instituce fungují a jakým způsobem vzniká nová legislativa. Jako budoucí voliči by zároveň měli mít představu o tom, jakou sílu jejich hlas v EU vůbec představuje.

Na konci hodiny by studenti měli být schopni popsat problematiku projednávaného tématu (GMO/ armáda) a zároveň složení institucí EK, EP, ER a systém projednávání.

### ČASOVÁ NÁROČNOST

příprava učitele: 60–120 min.  
práce ve vyučování: 45–60 min. (v závislosti na délce vstupů vyučujícího)  
příprava studentů mimo výuku: 20 min.

### POMŮCKY

#### Pomůcky obsažené v balíčku:

Příloha 1 – Pracovní list pro každého studenta podle země, kterou zastupuje (ukázka – Švédsko, kompletní příloha se všemi státy je k dispozici ke stažení na [http://www.evropa2045.cz/ke\\_stazeni.php](http://www.evropa2045.cz/ke_stazeni.php))

Příloha 2 – Metodické listy pro učitele k jednotlivým institucím

#### Pomůcky, které je třeba dále připravit:

- samolepící etikety, fixy, tabule (flipchart), podle potřeby dataprojektor, plátno

Problematika GMO:

<http://www.euractiv.cz/zemedelstvi0/clanek/stop-pro-dovozy-krmiv-z-usa--kvuli-gmo-006375>

<http://www.evropa2045.cz/hra/napoveda.php?kategorie=2&tema=76>

Evropská armáda:

<http://www.evropa2045.cz/hra/napoveda.php?kategorie=2&tema=59>

## POPIS AKTIVITY

*Aktivita Boj o evropskou armádu/Rozhodně o zákazu GMO má za cíl přiblížit studentům legislativní proces probíhající v institucích EU, s nímž se z důvodu zjednodušení studenti ve hře Evropa 2045 nesetkají.*

### Velikost skupiny

Studenti v aktivitě reprezentují stejné státy jako ve hře Evropa 2045. Bude zde tedy figurovat max. 24 států.

### Motivace

Požádáme studenty, aby před hodinou připravili učebnu tak, aby svým uspořádáním připomínala zasedací místnost – lavice srazíme do středu a vytvoříme velký jednací stůl. Pro dokreslení atmosféry můžeme dát do středu stolu vlajku EU a po obvodu vlajky zúčastněných států. Každý student by měl mít u stolu své čestné a neměnné místo, které je možné označit vlajkou státu. Na začátku hodiny zúčastněné zástupce slavnostně přivítáme a poprosíme je o ctění atmosféry politického setkání na vysoké úrovni.

### Postup při zadávání

Po uvítání rozdáme studentům pracovní listy (viz příloha 1), které budou používat během celé aktivity a nastíníme jim průběh hodiny:

Celá třída bude po dobu aktivity postupně představovat členy Rady EU, následně Evropského parlamentu a nakonec Evropské komise. V každé z institucí studenti kontinuálně zastupují stát, za který hrají v Evropě 2045, ale jejich role se v závislosti na jednotlivých institucích mění (nejvýrazněji pak v Evropské komisi, kde již nehájí zájmy své země, ale EU). Pomocníkem při rozhodování jim bude pracovní list.

#### 1) V první části aktivity se studenti vžijí do role evropských komisařů

Poté, co se studenti usadí na svá místa, seznámíme studenty stručně s charakteristikou Evropské komise, se vznikem funkce komisaře, délkou funkčního období, úkoly Komise atd. (můžeme při tom využít metodický list pro učitele a informace v Encyklopedii Evropy 2045). Důležité je studentům zdůraznit, že evropská komisař by se měli dokázat odpoutat od vlastního politického i geografického původu a rozhodovat se zřetelem na prospěch celé EU nikoliv státu nebo regionu, ze kterého pocházejí. Poté představíme návrh, který budou studenti coby Komise řešit (zadání si mohou studenti zapsat do pracovního listu):

- a) zavedení/nezavedení společné evropské armády, a/nebo
- b) úplný zákaz pěstování geneticky modifikovaných potravin (GMO) v EU.

Zároveň představíme skutečnou genezi vybrané problematiky. V ideálním případě necháme studenty problematiku nastudovat doma, abychom v hodině tímto již neztráceli čas. Více k tématům viz „zdroje a odkazy“.

Po přednesení návrhu necháme studenty diskutovat na téma „evropská armáda/zákaz GMO“. Studenti se hlásí jednotlivě o slovo a promlouvají k ostatním spolužákům, kteří v této fázi představují jednotlivé komisaře. Každý student před vyslovením názoru představí sebe a komisariát, který spravuje (viz pracovní list). Názory studentů během diskuse nemusí nijak korespondovat se zásadami projektů, které hájí v počítačové simulaci. Pokud se však rozhodneme toto pravidlo zachovat, je dobré ponechat po diskusi určitý čas (cca 5 min) pro vyjednávání. Diskusi pouze moderujeme a zasahujeme jen při přílišném odbočení od tématu, či porušení jiných pravidel.

Po vypršení časového limitu (cca 10 min.) vyzveme všechny studenty, aby se hlasováním vyjádřili, zda jsou pro, proti nebo neutrální k návrhu. Výsledek hlasování učitel zapíše na tabuli, přičemž systém přepočítávání v Evropské komisi je 1 komisař = 1 hlas. Výsledek hlasování představuje návrh Evropské komise, který je dále k jednání Radě EU, a to i za předpokladu, že se Komise vysloví proti návrhu.

#### 2) Role se mění a studenti se stávají členy Rady EU (též Rady ministrů)

Na začátek opět studenty ve stručnosti seznámíme s charakteristikou Rady EU, její funkcí a historií (více viz příloha 2 a informace v Encyklopedii Evropy 2045). S pomocí metodického listu vysvětlíme základní principy rozhodování v Radě EU.

Zdůrazníme studentům, že nyní zastupují výhradně svůj stát a v projednávané věci se snaží na půdě EU hájit jeho zájmy.

Před hlasováním nakreslíme na tabuli tabulku a můžeme požádat některého ze studentů o spolupráci při zapisování údajů.

	PRO	PROTI
Počet hlasů prostou většinou		
Počet hlasů kvalifikovanou většinou		
Procentní zastoupení populace v zemích		

Po projednání návrhu přichází na řadu hlasování. Studenti v Radě EU hlasují jednotlivě, přičemž na základě instrukcí v pracovním listě každý z nich:

- jako zástupce státu vysloví pro nebo proti návrhu a jeho rozhodnutí je zapsáno na tabuli na základě principu 1 stát = 1 hlas;
- na základě informace v pracovním listě uvede, kolik má podle principu kvalifikované většiny hlasů, a tuto hodnotu připišeme pro nebo proti návrhu;
- doplní, kolik procent obyvatel v rámci EU zastupuje, tuto hodnotu opět připišeme na tabuli pro nebo proti návrhu.

Po skončení hlasování v Radě EU sečteme údaje zapsané na tabuli a oznámíme výsledek hlasování v Radě EU.

Podle principu trojí většiny je návrh v Radě EU přijat, jestliže:

- je pro návrh alespoň nadpoloviční většina, zde tedy 13 zemí (v reálu 14, častěji ale musí s návrhem souhlasit 2/3 členských států Unie, tedy 18 zemí);  
A SOUČASNĚ
- je pro návrh minimálně 73,9 % hlasů podle principu kvalifikované většiny (v reálu 255 z 345, zde je však potřeba přepočítat hlasy podle aktuálního počtu hrajících států);  
A SOUČASNĚ
- hlasy vyslovené „pro“ představují alespoň 62 % celkového počtu obyvatel Unie (opět nutno přepočítat).

**Časová dotace:** cca 15 min.

### 3) Evropský parlament

Před „vstupem“ do EP necháme studenty vstát od stolu a vyhlásíme krátkou hru na oživení – pouze za pomoci nonverbální komunikace. Bez jakýchkoliv pomůcek se studenti seřadí do řady tak, aby na jednom konci byl stát, který má v Evropském parlamentu největší zastoupení poslanců a na druhém stát s nejmenším počtem poslanců, (počty viz pracovní list – příloha 1). Pokud se potkají dva státy se stejným počtem poslanců, zařadí se za sebe, kolmo k hlavní linii. Po skončení proběhne kontrola tak, že každý student zopakuje nahlas název státu a počet poslanců. Poté se studenti vrátí na svá místa. Následuje opět stručná informace o struktuře, pravomocích, frakcích a činnosti Evropského parlamentu.

Studenti v této části pracují s tabulkou frakcí v pracovním listu. Zjistí, kolik mandátů obsazují poslanci státu (resp. obsazovali ve volebním období 2004–2009), který zastupují a jak jsou rozdělení do jednotlivých politických frakcí. Podle stanoviska frakcí k návrhu přepočítají, kolik poslanců jimi zastupovaného státu bude hlasovat pro nebo proti návrhu (rozhodnutí jsou odvozena od dlouhodobých preferencí politických frakcí). Výsledek zapíší do pracovního listu a nahlásí vyučujícímu.

Výsledky sečteme a stanovíme, v jakém poměru byl/nebyl návrh parlamentem přijat. Doplníme informaci o kompetencích EP při tvorbě evropské legislativy, v závislosti na projednávané legislativě je určen poměr hlasů potřebný pro přijetí (vždy minimálně prostá většina).

Následně zhodnotíme výsledky všech jednotlivých hlasování a vyhlásíme návrh za přijatý nebo zamítnutý (k zamítnutí stačí, aby se jakýkoliv orgán vyslovil proti nebo neměl v jednom z parametrů tzv. trojí většiny dostatečnou podporu.)

**Časová dotace:** cca 15 min.

## POZNÁMKY

- počet studentů se ani při hře ani v této simulaci nerovná 27, Malta, Kypr a Lucembursko nejsou v simulaci ani v této aktivitě obsazeni
- charakteristiku jednotlivých institucí EU je možné:
  - prezentovat prostřednictvím powerpointu
  - zadat předem vybraným studentům jako samostatnou práci
- po skončení aktivity je možné na jednom z příkladů vysvětlit, že skutečný legislativní postup institucí EU je podstatně komplikovanější, opřený o řadu konzultačních a spolurozhodovacích procedur

#### Pracovní listy:

- v obsazení Evropské komise pracovní listy reflektují situaci za poslední uplynulé volební období, tedy 2004–2009
- pozor na dvojí negaci při hlasování v EP o GMO – frakce, které jsou proti, jsou proti zákazu GMO, tedy pro pěstování GMO
- na hlasy nezařazených poslanců EP se hledí jako by se zdrželi hlasování