



© Solidarity Center via flickr (CC BY 2.0)

NEGOCJACJE W GRONIE 27 PAŃSTW

Rozporządzenie o znaku jakości „Etyczna moda”

Instrukcja dla moderatorów | PL



Rada
Unii Europejskiej

Uwaga

Niniejsza publikacja została wydana nakładem Sekretariatu Generalnego Rady wyłącznie do celów informacyjnych. Instytucje UE ani państwa członkowskie nie odpowiadają za jej treść.

Więcej informacji o Radzie Europejskiej i Radzie UE można znaleźć w portalu:

www.consilium.europa.eu

lub otrzymać od Sekcji Informacji Publicznej Sekretariatu Generalnego Rady:

Rue de la Loi/Wetstraat 175
1048 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË

www.consilium.europa.eu/infopublic

Więcej informacji o Unii Europejskiej można znaleźć w portalu

www.europa.eu.

Bruksela:
Sekretariat Generalny Rady Unii Europejskiej, 2020

Print ISBN 978-92-824-7122-7 doi:10.2860/22552 QC-02-19-968-PL-C

PDF ISBN 978-92-824-7125-8 doi:10.2860/393202 QC-02-19-968-PL-N

© Unia Europejska, 2020

Kopiowanie dozwolone pod warunkiem podania źródła.

Wykorzystywanie lub kopiowanie zdjęć lub innych materiałów, do których UE nie ma praw autorskich, wymaga bezpośredniej zgody właściciela praw autorskich.

Spis treści

1. Gry symulacyjne: jak uczą?	4
2. Temat gry: znak jakości „Etyczna moda”	5
3. Koncepcja gry	6
3.1. Tło ogólne	6
3.2. Role	8
3.3. Sala	9
4. Przed rozpoczęciem: materiały i przygotowania	10
5. W trakcie: zadania moderatorów i etapy gry	11
5.1. Rola moderatorów: Sekretariat Generalny Rady	11
5.2. Etapy gry	12
6. Po zakończeniu: jak podsumować?	17
6.1. Analiza intuicyjna	17
6.2. Refleksja i nabieranie dystansu	17
6.3. Porównanie z rzeczywistością	18
6.4. Ocena gry	19
6.5. Uwagi końcowe	19

NEGOCJACJE W GRONIE 27 PAŃSTW – ROZPORZĄDZENIE O ZNAKU JAKOŚCI „ETYCZNA MODA”

Instrukcja dla moderatorów

1. GRY SYMULACYJNE: JAK UCZĄ?

Gry symulacyjne służą aktywnemu uczeniu się, które jest przeciwieństwem uczenia się pasywnego. Aktywne uczenie się wychodzi poza tradycyjne sposoby przyswajania informacji, jak słuchanie czy czytanie, i pozwala na samodzielne konstruowanie sensu. Opiera się na osobistym doświadczeniu, podczas którego gracze przetwarzają umysłowo i stosują w praktyce wiedzę nabytą z podręczników i od nauczycieli.

Gry symulacyjne kształtują też empatię dla cudzych poglądów i perspektyw oraz stymulują krytyczny namysł nad własnym stanowiskiem. Każdy z uczestników i każda z uczestniczek muszą wcielić się w obcą sobie postać, przekonująco bronić jej interesu oraz zapewnić jej sukces w negocjacjach – bez względu na to, czy osobiście zgadzają się z jej stanowiskiem.

W interakcji z innymi graczami uczestnicy doświadczają, jak w praktyce działa złożony proces decyzyjny i jak trudne może być osiągnięcie porozumienia z grupami o diametralnie różnych interesach. Na żywo przekonują się też, jak interesy mogą ewoluować pod wpływem kontaktu z cudzymi opiniami i pomysłami.

Dowiadują się, że negocjacje często są niełatwe, że nie wszystkie cele da się osiągnąć i że każdy musi się wykazać pewną wolą kompromisu.

Inny ważny walor gier symulacyjnych to ich wymiar społeczny. Uczestnicy i uczestniczki muszą podejmować decyzje pod presją czasu, ustalać priorytety i obmyślać strategie. Kooperacja wewnątrzgrupowa kształtuje umiejętności działania zespołowego, natomiast dyskusje międzygrupowe służą rozwijaniu umiejętności negocjacyjnych, zdolności zawierania kompromisów oraz umiejętności rozmawiania o trudnych sprawach.

A wszystko to dzieje się niejako przy okazji: gracze nawet nie zauważają, że się uczą. Dużą zaletą gier symulacyjnych jest też to, że działania podjęte w ich trakcie nie mają konsekwencji w prawdziwym życiu. Są więc doskonałym ćwiczeniem edukacyjnym.

Podsumowując, dzięki aktywnemu zaangażowaniu uczenie się jest bardziej refleksyjne, trwałe i całościowe – a do tego przyjemne i wciągające.

2. TEMAT GRY: ZNAK JAKOŚCI „ETYCZNA MODA”

Gra jest skonstruowana wokół głośnego obecnie tematu: wyzysku w przemyśle odzieżowym. W zglobalizowanym świecie my sami często przyczyniamy się do tego wyzysku, choćby kupując tanie bluzki. Przemysł konfekcyjny zatrudnia na świecie około 60 mln osób. 70 % to kobiety, zwykle pracujące cały dzień za głodową pensję.

Przemysł tekstylny powoduje też szkody ekologiczne: w 2016 r. jego udział w zanieczyszczeniu powietrza na całym świecie wynosił 5–10 %. Do tego z obróbki i farbowania tkanin pochodzi 20 % wszystkich zanieczyszczeń wody pitnej. Choć obywatele UE są coraz bardziej wrażliwi na problemy ekologiczne i socjalne, tania moda – *fast fashion* – opanowała niemal 80 % rynku ubrań w kategorii cen niskich i średnich. Jedynym sposobem na poprawę warunków pracy i ograniczenie zanieczyszczenia środowiska jest etyczna moda – *fair fashion*.

Temat jest co prawda obecnie szeroko dyskutowany, ale wciąż nie ma jednolitego unijnego znaku jakości dla odzieży wyprodukowanej w etycznych warunkach. Jedyne co jest, to zbiór różnorodnych oznaczeń krajowych i regionalnych, publicznych i prywatnych.

Więcej aktualnych informacji:

- przepisy tekstylno-odzieżowe (Komisja Europejska – rynek wewnętrzny, przemysł, przedsiębiorczość i MŚP), https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en z 15 marca 2019 r.
- obywatele UE a współpraca rozwojowa (Komisja Europejska – eurobarometr specjalny 476), <https://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/instruments/SPECIAL/surveyKy/2202> z 15 marca 2019 r.
- europejski przemysł tekstylny a przestrzeganie praw człowieka: rozwój sytuacji, doniesienia o łamaniu praw człowieka i wzorcowe rozwiązania (Centrum Informacji Biznesowych o Prawach Człowieka 2018), https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf z 15 marca 2019 r.

Zaproponowana w grze symulacja idzie o krok dalej. W fikcyjnej rzeczywistości Komisja Europejska proponuje rozporządzenie w sprawie ustanowienia znaku jakości „Etyczna moda”. Powodem jest rosnące zainteresowanie obywateli UE produktami wytworzonymi zgodnie z zasadami etyki i zrównoważonego rozwoju. Proponowany znak jakości ma szczególnie promować standardy socjalne. Rada ds. Konkurencyjności musi teraz przeprowadzić dyskusję i ustalić wspólne stanowisko w ramach zwykłej procedury ustawodawczej. Czy Rada będzie za ustanowieniem znaku? Jakie standardy będą musieli spełnić producenci, by móc go używać?

Projekt rozporządzenia wykorzystany w grze został już teoretycznie przeanalizowany i uzgodniony przez grupy robocze i Komitet Stałych Przedstawicieli (Coreper). Dlatego jest znacznie prostszy od zwyczajowego projektu rozporządzenia proponowanego przez Komisję. Niemniej zawiera dwie politycznie drażliwe kwestie do przedyskutowania przez ministrów. Są one wyrażone w dwóch artykułach. Do każdego artykułu są po trzy scenariusze rozwiązań, a w trakcie negocjacji możliwe są też dalsze kompromisy.

Dyskusyjne kwestie to:

- 1) jakie standardy socjalne ustanowić?
- 2) jak zapewnić przestrzeganie tych standardów?

3. KONCEPCJA GRY

3.1. Tło ogólne

Gra ma dać uczestnikom wyobrażenie o pracach Rady UE. Należy pamiętać, że choć negocjacje państw członkowskich bywają trudne, najczęściej udaje się znaleźć praktyczne kompromisy i rozwiązania.

W grze może naraz wziąć udział **20–50 uczestników/uczestniczek**. Mogą się różnić między sobą wiekiem, pochodzeniem i wiedzą. Całkowity czas symulacji – łącznie z wstępem i podsumowaniem – wynosi przynajmniej **120 minut**.

Z jednej strony, symulacja negocjacji w Radzie powinna być jak najbardziej realistyczna. Dlatego reprezentowane jest każde państwo członkowskie, niezależnie od liczby faktycznych uczestników. Z drugiej strony, symulacja nie może być zbyt skomplikowana, tak by dało się znaleźć kompromis w dostępnym czasie. Dlatego państwa są podzielone na grupy zbieżnych interesów. Każda grupa musi przed rozpoczęciem negocjacji uzgodnić wspólną strategię, a w czasie nieformalnych przerw umawiać się, jaką drogą podążać w postępujących rozmowach.

Grupy państw o zbieżnych interesach:

Bułgaria Chorwacja Rumunia	Finlandia Holandia Szwecja	Belgia Dania Irlandia	Węgry Łotwa Litwa Słowacja
Cypr Francja Włochy	Czechy Estonia Polska Słowenia	Austria Niemcy Luksemburg	Grecja Malta Portugalia Hiszpania

W doborze ról pomagają też adnotacje na plakietkach z rolą (np. do 24 uczestników czy co najmniej 28 uczestników). Wskazują one moderatorom, które role należy rozdać.

[illegible]

Legenda:

- | | |
|---|---|
| 1 | Strona negocjacji (państwo członkowskie, Komisja lub prezydencja) reprezentowana przez pojedynczego gracza lub pojedynczą graczkę |
| 1 | Para państw członkowskich reprezentowana przez pojedynczego gracza lub pojedynczą graczkę |
| 2 | Państwo członkowskie reprezentowane przez dwoje graczy (w funkcji ministra oraz w funkcji zastępcy stałego przedstawiciela) |
| | Rola niewystępująca w rozgrywce |

3.2. Role

Każdy uczestnik i każda uczestniczka wcielają się w jakąś rolę. Przed rozpoczęciem moderator musi zdecydować zależnie od liczby uczestników, jakie role pojawią się w grze. Tabela powyżej podpowiada, jak dobrać role do wielkości grupy.

Moderatorzy odgrywają przy tym rolę Sekretariatu Generalnego Rady: doradzają prezydencji, jak prowadzić posiedzenie. W prawdziwym życiu analogiczną funkcję pełnią pracownicy Sekretariatu Generalnego Rady, służąc doradztwem merytorycznym i proceduralnym.

Sekretariat Generalny Rady jest reprezentowany przez moderatorów.

Komisja Europejska jest reprezentowana zawsze przez jedną osobę. Gracz lub graczka w funkcji komisarza mają prawo wypowiadać się w negocjacjach, ale nie mają prawa głosować. Ich zadanie to przedstawić projekt rozporządzenia oraz pomóc Radzie w osiągnięciu kompromisu.

W grze występuje rotacyjna **prezydencja Rady**. Rolę tę odgrywa jedna osoba. Jej zadanie to przewodniczyć negocjacjom oraz pomagać w budowaniu kompromisu między państwami członkowskimi. Tak jak w prawdziwym życiu osoba w tej roli zajmuje miejsce obok delegacji państwa członkowskiego, które w danym momencie sprawuje prezydencję.

Każde państwo członkowskie jest reprezentowane w grze:

- albo przez swojego ministra (kolor **niebieski [1]** w tabeli ról)
- albo przez swojego ministra i zastępcę stałego przedstawiciela (kolor **zielony [2]** w tabeli ról)
- albo przez ministra reprezentującego dwa państwa naraz (kolor **żółty [1]** w tabeli ról).

Zasady obsadzania ról państw członkowskich:

1. Jeżeli uczestników jest mniej niż 29, niektóre państwa członkowskie o **podobnym stanowisku negocjacyjnym należy połączyć parami** (kolor **żółty [1]** w tabeli ról). Uczestnik występujący/uczestniczka występująca w imieniu takiej pary państw otrzymuje rolę z informacjami o jednym z nich, ale reprezentuje oba i głosuje też za oba. W parę łączy się następujące państwa członkowskie (co zaznaczono też na plakietkach z rolą):

- **Portugalię i Hiszpanię** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 20 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 21 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Grecję i Maltę** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 21 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 22 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Austrię i Luksemburg** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 22 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 23 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Polskę i Słowenię** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 23 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 24 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Czechy i Estonię** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 24 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 25 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Łotwę i Litwę** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 25 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 26 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Węgry i Słowację** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 26 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 27 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Belgię i Danię** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 27 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 28 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby
- **Finlandię i Szwecję** – jeżeli grupa liczy ogółem **nie więcej niż 28 uczestników**. Jeżeli uczestników jest 29 lub więcej, oba państwa są reprezentowane przez dwie różne osoby.

2. Jeżeli **uczestników jest 29**, każde państwo członkowskie jest reprezentowane przez inną osobę.

3. Jeżeli **uczestników jest 30 lub więcej**, niektóre państwa członkowskie są reprezentowane przez 2 osoby (minister + zastępca stałego przedstawiciela) (kolor **zielony [2]** w tabeli ról). Role zastępców stałych przedstawicieli przydziela się w następujący sposób (jak informują też adnotacje na plakietkach z rolą):

- do delegacji **Irlandii** – jeżeli grupa liczy **30 uczestników i więcej**
- do delegacji **Rumunii** – jeżeli grupa liczy **31 uczestników i więcej**
- do delegacji **Bułgarii** – jeżeli grupa liczy **32 uczestników i więcej**
- do delegacji **Chorwacji** – jeżeli grupa liczy **33 uczestników i więcej**
- do delegacji **Holandii** – jeżeli grupa liczy **34 uczestników i więcej**
- do delegacji **Cypru** – jeżeli grupa liczy **35 uczestników i więcej**
- do delegacji **Niemiec** – jeżeli grupa liczy **36 uczestników i więcej**
- do delegacji **Francji** – jeżeli grupa liczy **37 uczestników i więcej**
- do delegacji **Włoch** – jeżeli grupa liczy **38 uczestników i więcej**
- do delegacji **Portugalii** – jeżeli grupa liczy **39 uczestników i więcej**
- do delegacji **Hiszpanii** – jeżeli grupa liczy **40 uczestników i więcej**
- do delegacji **Grecji** – jeżeli grupa liczy **41 uczestników i więcej**
- do delegacji **Malty** – jeżeli grupa liczy **42 uczestników i więcej**
- do delegacji **Austrii** – jeżeli grupa liczy **43 uczestników i więcej**
- do delegacji **Luksemburga** – jeżeli grupa liczy **44 uczestników i więcej**
- do delegacji **Polski** – jeżeli grupa liczy **45 uczestników i więcej**
- do delegacji **Słowenii** – jeżeli grupa liczy **46 uczestników i więcej**
- do delegacji **Czech** – jeżeli grupa liczy **47 uczestników i więcej**
- do delegacji **Estonii** – jeżeli grupa liczy **48 uczestników i więcej**
- do delegacji **Łotwy** – jeżeli grupa liczy **49 uczestników i więcej**
- do delegacji **Litwy** – jeżeli grupa liczy **50 uczestników**.

3.3. Sala

Sala powinna być wystarczająco duża, by pomieścić 50 uczestników. Aby pomóc uczestnikom utożsamić się z rolą, dobrze zadbać o to, by sala i stół negocjacyjny wyglądały jak najautentyczniej, np. rozstawić tabliczki z nazwami państw, rozmieścić flagi.

Oficjalny stół negocjacyjny najlepiej ustawić pośrodku sali. Wokół stołu zasiadają ministrowie państw członkowskich oraz przedstawiciel lub przedstawicielka Komisji Europejskiej. Jeżeli w symulacji uczestniczy 30 osób lub więcej, zastępcy stałych przedstawicieli zasiadają w drugim rzędzie – każdy za swoim ministrem.

4. PRZED ROZPOCZĘCIEM: MATERIAŁY I PRZYGOTOWANIA

Salę należy urządzić jak salę negocjacyjną (zob. wyżej pkt „Sala”).

Ponadto potrzebne będą:

- komputer z podłączonym rzutnikiem
- projekt rozporządzenia („wniosek”) – po jednej kopii dla każdego uczestnika/każdej uczestniczki
- opis roli dla każdego uczestnika/każdej uczestniczki (zob. wyżej pkt „Role”)
Jeżeli uczestników jest mniej niż 29, niektórzy będą reprezentować 2 państwa.
Ci uczestnicy otrzymują opis roli tylko jednego ze swoich państw.
- plakietka z rolą dla każdego uczestnika/każdej uczestniczki (zob. wyżej pkt „Role”)
- tabliczki z nazwami państw
- dzwonek ręczny
- woreczek lub pudełko na plakietki z rolami.

Przed samym rozpoczęciem gry należy:

- otworzyć na komputerze prezentację PowerPoint
- umieścić w woreczku lub pudełku odpowiednią liczbę plakietek z rolami dla całej grupy
- rozstawić na stole tabliczki z nazwami państw
- obok tabliczek z nazwami państw położyć na stole opisy ról drukiem do dołu.

5. W TRAKCIE: ZADANIA MODERATORÓW I ETAPY GRY

5.1. Rola moderatorów: Sekretariat Generalny Rady

Moderatorzy powinni upewnić się, czy wszyscy uczestnicy zrozumieli cel gry, treść zadania oraz zasady postępowania. Ponadto należy wyjaśnić uczestnikom, że:

- a) to tylko gra, czyli ich działania nie będą mieć trwałego wpływu na ich życie osobiste, a interesy i argumenty odgrywanej przez nich postaci nie będą traktowane jako ich własne;
- b) gra rozwinie się dobrze i będzie wciągająca tylko wtedy, gdy wszyscy się w nią zaangażują.

Podczas gry moderator lub moderatorka odgrywają rolę Sekretariatu Generalnego Rady i powinni się jak najbardziej wycofać w cień. Im mniej będą ingerować, tym lepiej dla przebiegu gry.

Wkraczać do działania powinni tylko w razie konieczności. Ich zadanie polega na tym, by:

- odpowiadać na pytania o treść i zasady gry, o czas oraz o problemy organizacyjne, techniczne itd.
- obserwować rozwój gry i w razie konieczności korygować jej tok (np. rozmawiając z niektórymi graczami)
- monitorować dynamikę w poszczególnych grupach i w razie konieczności pomagać
- sprawdzać, czy wszyscy są zaangażowani i czy nikt nie przejawia zniechęcenia polityką lub procesem decyzyjnym (dobra symulacja powinna pobudzać zainteresowanie polityką)
- mieć na oku czas i w razie konieczności przypominać, że zbliża się kolejny etap gry
- robić notatki i obserwować zachowanie uczestników, gdyż może się to przydać na etapie podsumowania.

Uwaga: niektórzy uczestnicy mogą się poczuć przytłoczeni złożonością procesu negocjacyjnego – natłokiem informacji oraz koniecznością skutecznego argumentowania i przekonywania. Osoby takie należy przekonać, że ich pomysły i uwagi są cenne, a gra jest warta ich zaangażowania. Najlepiej oczywiście, żeby silniejsi członkowie delegacji pomagali mniej pewnym.

5.2. Etapy gry

Etap	Czynności	Zadania moderatora/moderatorki	Materiały i sytuacja w sali	Czas
Przybycie uczestników	20–50 uczestników wchodzi do sali negocjacyjnej. Przy wejściu biorą z woreczka lub pudełka plakiety z rolą i nazwą reprezentowanego państwa (lub reprezentowanych państw). Zajmują miejsce przy stole negocjacyjnym, za tabliczką z nazwą reprezentowanego państwa (lub reprezentowanych państw).	Rozdać przy wejściu plakietki z rolami – jeżeli zna się wcześniej liczbę uczestników. W przeciwnym razie uczestnicy najpierw siadają przy stole, i dopiero wtedy należy rozdać plakietki. Wyjaśnić, gdzie należy usiąść. Osobę, która wylosowała funkcję prezydencji, poinformować, które państwo członkowskie sprawuje prezydencję i jak współpracować z jego przedstawicielami.	Plakietki z rolami Stół negocjacyjny dla 30 uczestników pośrodku sali Jeżeli uczestników jest więcej niż 30: odpowiednia liczbę krzeseł w drugim rzędzie wokół stołu Tabliczki z nazwami państw na stole Przy każdym krześle opis roli drukiem do dołu	Przed grą
Etap wstępny	Uczestnicy wchodzi w rolę. Dowiadują się, jakie jest tło i sedno gry. Poznają plan czasowy i odczytują z plakiety swoją rolę.	Powitać uczestników. Przedstawić tło i temat negocjacji. Wyjaśnić, jakie są zasady gry, ile czasu jest przewidziane na jej poszczególne etapy oraz że każdy wciela się w określoną rolę.	Uczestnicy siedzą przy stole. Opis gry dla moderatora/moderatorki Ekran do rzutnika Prezentacja PowerPoint	10'

Etap	Czynności	Zadania moderatora/moderatorów	Materiały i sytuacja w sali	Czas
Przygotowanie	Uczestnicy czytają opisy swoich ról. Zastanawiają się (wraz z innymi reprezentantami swojego państwa) nad treścią projektu i strategią, ustalają stanowisko względem projektu i notują dodatkowe argumenty. Spotykają się z państwami członkowskimi o zbliżonych stanowiskach i uzgadniają wspólną strategię. Wariant 1: każde państwo członkowskie przygotowuje oświadczenie (na maks. 1 minutę) przedstawiające stanowisko względem obu artykułów. Można skorzystać z szablonu w opisie roli. Wariant 2: aby zyskać czas na dłuższą dyskusję na następnym etapie, państwa członkowskie o podobnych stanowiskach mogą wspólnie przygotować jedno oświadczenie. Także Komisja przygotowuje oświadczenie (na maks. 1 minutę), w którym prezentuje projekt rozporządzenia. Szablon jest w opisie roli. Prezydencja przygotowuje oświadczenie, w którym wita pozostałych uczestników. Szablon jest w opisie roli.	Odpowiedzieć na pytania. Zbierować prezydencję: wyjaśnić jej zadania i poradzić, jak utworzyć oficjalne negocjacje, jak im przewodniczyć i jak osiągać kompromisy. Zbierować Komisję: wyjaśnić jej zadania i poradzić, jak przedstawić projekt rozporządzenia i jak go bronić. Wariant 1: dopilnować, by wszystkie państwa członkowskie przygotowały oświadczenia. Wariant 2: dopilnować, by każda grupa państw o podobnych stanowiskach przygotowała wspólne oświadczenie. Pilnować czasu.	Uczestnicy siedzą przy stole. W razie konieczności mogą się dosiąść na naradę do państw członkowskich o podobnych stanowiskach.	30'

Etap	Czynności	Zadania moderatora/moderatorów	Materiały i sytuacja w sali	Czas
Oficjalne negocjacje	Oficjalne negocjacje zostają otwarte przez prezydencję (osoba w tej roli ma miejsce obok delegacji państwa członkowskiego, które w danym momencie faktycznie sprawuje prezydencję). Komisja przedstawia projekt rozporządzenia. Wariant 1: następnie państwa członkowskie prezentują po kolei swoje stanowiska w 1-minutowych oświadczeniach (w żargonie urzędowym nazywa się to <i>tour de table</i>, wym. tur dy tabl). Powinny zaznaczyć, czy podziałają stanowisko innych państw, np. „Nasze stanowisko jest następujące: xyz. Podobne stanowisko reprezentuje X”. Oczywiście mogą też przedstawić dodatkowe argumenty. Wariant 2: dla zaoszczędzenia czasu prezydencja może poprosić państwa członkowskie, by wraz z państwami podziałającymi ich zdanie wygłosiły wspólne oświadczenie. Jeżeli zostanie trochę czasu, po <i>tour de table</i> następuje otwarta dyskusja, moderowana przez prezydencję.	Obserwować dynamikę gry. Przypomnieć uczestnikom, ile jeszcze mają czasu. W razie potrzeby doradzać prezydencji i innym delegacjom, odpowiadać na pytania.	Wszyscy ministrowie i przedstawiciel/przedstawicielka Komisji siedzą na swoich miejscach przy stole. Prezydencja siedzi obok delegacji państwa członkowskiego, które w danym momencie faktycznie sprawuje prezydencję. Zastępcy stałych przedstawicieli siedzą w drugim rzędzie, za swoimi ministrami. Dzwonek ręczny dla prezydencji	35'

Etap	Czynności	Zadania moderatora/moderatorów	Materiały i sytuacja w sali	Czas
Narady wewnętrzne	Państwa członkowskie spotykają się poza stołem negocyjacyjnym na narady wewnętrzne. Analizują <i>tour de table</i> (i późniejszą dyskusję) i rozpatrują możliwe kompromisy. Prezydencja przygotowuje własną kompromisową propozycję.	Podpowiadać, jak mogłyby wyglądać ewentualne kompromisy. Doradzać prezydencji i wspierać ją w wyrażaniu kompromisowej propozycji.	Uczestnicy naradzają się w grupach w różnych miejscach sali.	10'-20'
Oficjalne negocjacje i decyzja	Delegaci powracają do stołu negocyjacyjnego. Prezydencja prezentuje swoją kompromisową propozycję. Państwa członkowskie krótko dyskutują o tym, czy i jak należałoby ewentualnie zmodyfikować projekt rozporządzenia. Najbardziej obiecujące kompromisowe propozycje prezydencja poddaje pod głosowanie. Wspólne stanowisko Rady uznaje się za przyjęte, jeżeli zagłosuje za nim przynajmniej 55 % państw członkowskich reprezentujących przynajmniej 65 % ludności UE. Najczęściej dąży się jednak do jednomyślności. Dopiero gdy nie jest ona możliwa, stosuje się powyższą zasadę podwójnej większości.	Obserwować dynamikę gry. Przypomnieć uczestnikom, ile jeszcze mają czasu. W razie potrzeby doradzać prezydencji i innym delegacjom, odpowiadać na pytania. W razie potrzeby pomóc prezydencji przeprowadzić głosowanie.	Przy stole negocyjacyjnym siedzi najwyżej 29 uczestników (ministrowie + prezydencja + Komisja). Moderator/moderatorka (w roli Sekretariatu Generalnego Rady) siedzi obok prezydencji. Zastępcy stałych przedstawicieli siedzą w drugim rzędzie, za swoimi ministrami. Prezydencja ma otwarty na komputerze (lub innym przenośnym urządzeniu) symulator głosowania do policzenia głosów.	15'-25'

Etap	Czynności	Zadania moderatora/moderatorki	Materiały i sytuacja w sali	Czas
Podsumowanie	Uczestnicy wychodzą z ról. Dzielią się wrażeniami z gry i porównują symulację z rzeczywistością. Mogą zadawać pytania i komentować grę.	Przykładowe pytania o wrażenia: Jak się czułeś/czułaś w swojej roli? Jak dochodziłbyś/dochodziłabyś do decyzji w prawdziwym życiu? Czego się dowiedziałeś/dowiedziałas o pracy Rady? Jakie są różnice, a jakie podobieństwa między grą a rzeczywistością? Przykładowe pytania o komentarz do gry: Co ci się podobało w grze? Jak ewentualnie ulepszyć grę?		20'-30'
	Ogółem:			120'-150'

6. PO ZAKOŃCZENIU: JAK PODSUMOWAĆ?

Podsumowanie jest bardzo istotnym warunkiem trwałego uczenia się. Daje dodatkową okazję do rozwijania wiedzy i umiejętności, pomaga przyjrzeć się grze z dystansu i skojarzyć nabyte doświadczenia z rzeczywistością. Pozwala uczestnikom wyjść z roli, zastanowić się nad przeżytą sytuacją oraz omówić wszelkie zaistniałe konflikty.

Po zakończeniu gry należy podsumować przebieg i wyniki negocjacji i na ile to możliwe powiązać z wcześniej nabytą wiedzą. Niezwykle ważne jest, aby umożliwić uczestnikom szybkie wyjście z roli. Symbolicznie służy temu oddanie plakietek z rolami. Dla refleksji nad grą i jej wynikiem istotne jest, aby uczestnicy stali się na powrót sobą.

Podsumowanie ma przeważnie **4 stadia**, opisane niżej.

6.1. Analiza intuicyjna

W tym stadium uczestnicy wychodzą z roli. Dokonują też wstępnej analizy gry, co pomaga im m.in. spokojnie rozładować ewentualną frustrację i wyrazić emocje. Podstawowe pytania:

- Jak ci się grało?
- Jak się czułeś/czułaś w swojej roli?

Najlepszą formą komunikacji są tu krótkie, spontaniczne wypowiedzi, do których moderator/moderatorka zachęca uczestników na forum całej grupy. Ani moderatorzy, ani uczestnicy nie powinni w tym stadium komentować cudzych uwag. Przykładowe odpowiedzi:

- „Było fajnie, ale męcząco”
- „Trudno było się nam dogadać”
- „Ciekawie było zobaczyć, jak wyglądają negocjacje polityczne”.

6.2. Refleksja i nabieranie dystansu

W tym stadium głębiej analizuje się przebieg gry. Aby osiągnąć porozumienie w grze, uczestnicy musieli częściowo odejść od swoich pozycji wyjściowych. Refleksja może polegać na omówieniu, co trzeba było poświęcić dla osiągnięcia porozumienia. Dyskusja może toczyć się w całej grupie lub w podgrupach państw o zbieżnych interesach. Podstawowe pytania:

- Jak rodziło się porozumienie? (Zapytaj uczestników, na jak duży kompromis musieli pójść)
- Które argumenty były szczególnie przekonujące?
- Czy trudno było się porozumieć? Dlaczego?
- Co było przełomowym momentem w grze?

6.3. Porównanie z rzeczywistością

Typowe pytania dla tego stadium:

- Co było bliskie rzeczywistości? Co było od niej dalekie?
- Jak dochodziłbyś/dochodziłabyś do decyzji w prawdziwym życiu?
- Biorąc pod uwagę wyniki negocjacji, jak sądzicie, co stałoby się dalej?

Zazwyczaj uczestnicy jako dalekie od rzeczywistości odbierają sytuacje, które tak naprawdę są całkiem realistyczne, choć nie na pierwszy rzut oka. Przykłady i możliwe odpowiedzi:

- *„Gra była znacznie krótsza niż prawdziwe negocjacje polityczne”.
To prawda. Ale nawet w rzeczywistości większość decyzji politycznych zapada pod presją czasu. Symulacja ma oddawać stres i rygor negocjacji politycznych, konieczność szukania kompromisów oraz presję czasu, pod którą zapadają nieraz decyzje polityczne. Prawdą jest, że zwyczajowe projekty rozporządzeń zawierają więcej artykułów. Niemniej do celów gry dokonano teoretycznego założenia, że wszystkie pozostałe artykuły zostały już uzgodnione przez grupy robocze i Komitet Stałych Przedstawicieli (Coreper). Do rozstrzygnięcia przez ministrów pozostały tylko dwie polityczne kwestie: dwa omawiane dziś artykuły.*
- *„Nie mieliśmy wystarczającej wiedzy o temacie. Brakowało nam szerszych danych, informacji”.
Faktycznie. W prawdziwych negocjacjach zasięga się opinii ekspertów, z uwagami zgłaszają się grupy interesu, przeprowadza się sondaże. Ale nawet sami politycy przyznaliby, że im często też brakuje pełnej wiedzy.*
- *„To było tylko odgrywanie zmyślonych ról”.
Oczywiście ministrowie w Radzie nie działają na niby. Ale w negocjacjach nie występują też jako prywatne osoby o indywidualnych poglądach – i tu jest pewne podobieństwo do gry. Reprezentują oni rząd swojego państwa i mają do zrealizowania konkretne instrukcje (tzw. mandat negocjacyjny). Bywa, że instrukcje te są dalekie od ich własnych poglądów. Wtedy nawet oni muszą odgrywać narzuconą im rolę.*

W porównaniu fikcyjnego scenariusza gry ze zwykłą procedurą ustawodawczą może pomóc diagram przedstawiający prawdziwy proces legislacyjny.

6.4. Ocena gry

Na koniec uczestnicy powinni mieć możliwość skomentowania samej gry. Jednym sposobem na uzyskanie anonimowych opinii od wszystkich uczestników jest ankieta z odpowiedziami do zaznaczenia. Ale opinie będą ciekawsze, gdy uczestnicy zostaną poproszeni o swobodne wypowiedzi pisemne na następujące tematy:

- Czego się dowiedziałeś/dowiedziałaś o pracy Rady?
- Co ci się podobało?
- Co można by zrobić lepiej?

6.5. Uwagi końcowe

Negocjacje w grze symulacyjnej mogą być frustrującym doświadczeniem, zwłaszcza gdy uczestnicy nie dojdą do porozumienia. Oczywiście brak porozumienia jest zakończeniem wcale nie tak odległym od rzeczywistości – przede wszystkim wtedy, gdy strony negocjacji mają diametralnie różne interesy. Zrozumienie, że taka jest natura negocjacji, może być wartościową lekcją.

Niemniej frustracja trudnymi negocjacjami może spowodować, że uczestnikom – zwłaszcza młodym – polityka będzie się kojarzyć negatywnie. To z kolei byłoby wbrew jednemu z ważnych założeń stosowania gier symulacyjnych w edukacji obywatelskiej: mają one zaszczerpieć zainteresowanie polityką. Problemu nie należy ignorować, ale poświęcić mu uwagę podczas podsumowania gry, tak by uczestnicy wynieśli bardziej realistyczny obraz polityki – jako czasem długiego, żmudnego procesu wykuwania kompromisów. Procesu, który choć czasem wyczerpujący, jest być może lepszy niż większość innych dróg.

NOTATKI

[illegible]

NOTATKI

[illegible]

NOTATKI

[illegible]

Skąd czerpać informacje o UE

Internet

Informacje o Unii Europejskiej we wszystkich jej językach urzędowych są dostępne w portalu Europa: <http://europa.eu>.

Publikacje UE

Bezpłatne i płatne publikacje UE można pobrać lub zamówić w księgarni UE: <http://bookshop.europa.eu>. Zainteresowanych bezpłatnymi publikacjami w większej liczbie egzemplarzy prosimy o kontakt z Europa Direct lub z lokalnym ośrodkiem informacyjnym (dane na stronie <http://europa.eu/contact>).

Prawo UE i odnośne dokumenty

Informacje o prawie UE, w tym wszystkie akty prawne UE od 1951 r. we wszystkich jej językach urzędowych, udostępnia portal EUR-Lex: <http://eur-lex.europa.eu>.

Otwarte dane UE

Portal Otwartych Danych UE daje dostęp do zbiorów danych z UE: <http://data.europa.eu/euodp/en/data>. Dane można bezpłatnie pobierać i wykorzystywać do celów komercyjnych i niekomercyjnych.



Rue de la Loi/Wetstraat 175
1048 Bruxelles/Brussel
BELGIQUE/BELGIË
Tel. +32 (0)2 281 61 11
www.consilium.europa.eu



Urząd Publikacji
Unii Europejskiej