

Jak funkcjonuje Unia Europejska: Mechanizm funkcjonowania instytucji europejskich



WIDE - Szersza i głębsza UE

Nr ref. proj. 101176547

**Szkolenie nauczycieli Jean
Monnet**



Cele szkolenia

Cel ogólny

Poszerzenie wiedzy i umiejętności pedagogicznych nauczycieli w zakresie nauczania o funkcjonowaniu Unii Europejskiej – jej instytucjach, procesach decyzyjnych i wdrażaniu polityk – aby mogli promować aktywne obywatelstwo, demokratyczny udział i świadomość UE wśród uczniów.

Cele szczegółowe

- Zapewnienie jasnego zrozumienia struktury instytucjonalnej UE, w tym ról i interakcji Parlamentu, Komisji i Rady.
- Wyjaśnienie zwykłej procedury ustawodawczej i zaoferowanie strategii, aby uczynić ją dostępną dla uczniów poprzez symulacje i odgrywanie ról.
- Pokazanie, jak rządy krajowe i obywatele wpływają na kształtowanie polityki UE, z naciskiem na zasadę pomocniczości i udział obywatelski.
- Wyposażenie nauczycieli w praktyczne narzędzia klasowe (quizy, gry, symulatory) i pomoc w dostosowaniu materiałów dostarczonych przez UE do ich własnych kontekstów nauczania.
- Zachęcanie do refleksyjnych strategii nauczania, które integrują wartości UE i mechanizmy demokratyczne z codziennym uczeniem się.



Program szkolenia

MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.1. Struktura i funkcje Parlamentu Europejskiego, Komisji i Rady Unii Europejskiej

1.2. Proces decyzyjny: Zwykła procedura ustawodawcza

1.3. Role państw członkowskich i zasada pomocniczości

MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.1. Jak powstają i są wdrażane polityki UE

2.2. Rola rządów krajowych w kształtowaniu polityki UE

2.3. Jak obywatele i społeczeństwo obywatelskie wpływają na politykę UE

MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.1. Kącik edukacyjny UE: wybór i adaptacja materiałów edukacyjnych

3.2. Symulacja UE w klasie: wybór odpowiedniej gry fabularnej dla Twoich uczniów

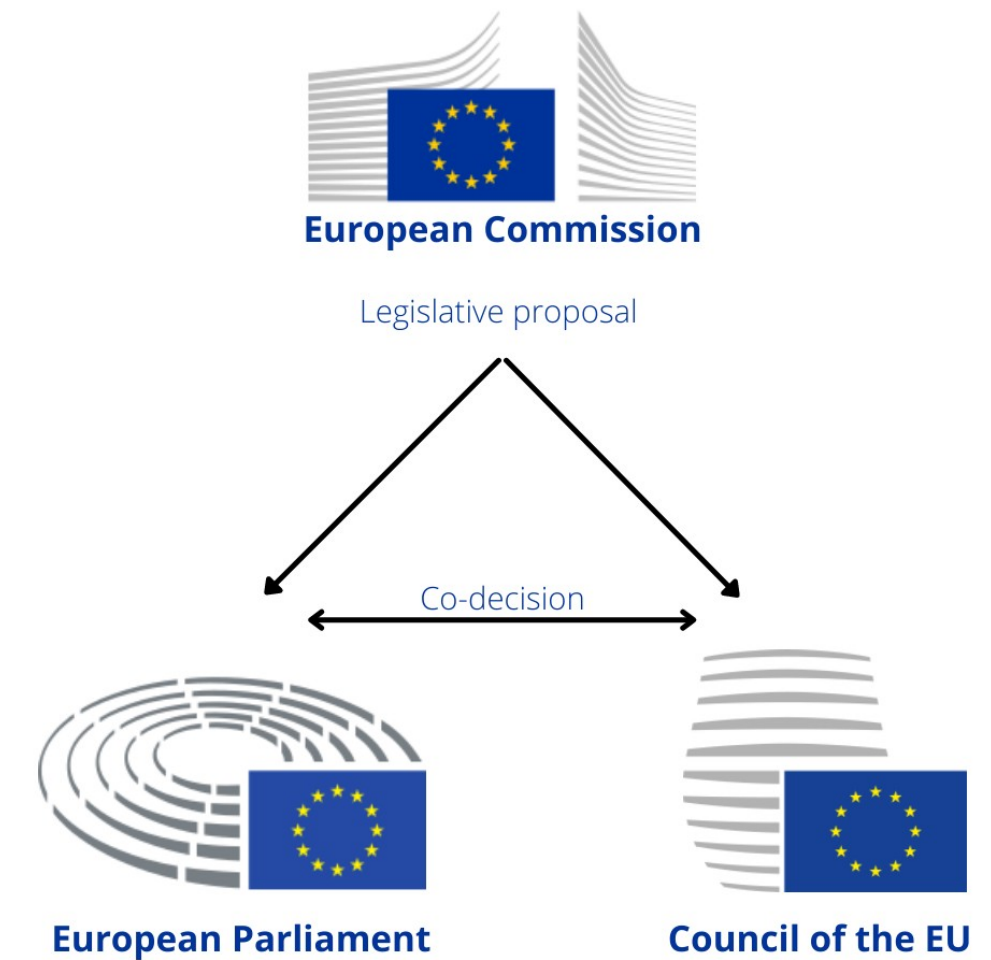
3.3. Symulator rzemiosła UE: Wykorzystanie symulacji cyfrowej do badania procesu tworzenia prawa UE





MODUŁ 1

Architektura instytucjonalna UE





MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.1. Struktura i funkcje Parlamentu Europejskiego, Komisji i Rady Unii Europejskiej

PARLAMENT EUROPEJSKI:

Jako jedyny organ UE wybierany w wyborach bezpośrednich, Parlament Europejski służy jako zbiorowy głos jego obywateli. Jego członkowie są wybierani co pięć lat w drodze bezpośredniego głosowania przez obywateli UE. Każdy, kto posiada obywatelstwo państwa członkowskiego UE, jest uprawniony do głosowania w tych wyborach. Parlament Europejski odbywa swoje główne posiedzenia, zwane sesjami plenarnymi, 12 razy w roku w Strasburgu we Francji i do 6 dodatkowych razy w Brukseli w Belgii. Składa się z 705 posłów do Parlamentu Europejskiego (eurodeputowanych), reprezentujących wszystkie państwa członkowskie UE. Liczba eurodeputowanych z każdego kraju różni się w zależności od liczby ludności – większe kraje mają więcej przedstawicieli niż mniejsze. Eurodeputowani są grupowani nie według narodowości, ale według wspólnych przekonań politycznych, tworząc grupy polityczne.

FUNKCJA:

Parlament Europejski dzieli władzę ustawodawczą z Radą Unii Europejskiej. Aby ustawa została uchwalona, obie instytucje muszą się zgodzić; jeśli tego nie zrobią, proces legislacyjny nie może być kontynuowany. Parlament jest również odpowiedzialny za wybór Przewodniczącego Komisji Europejskiej i ma prawo zatwierdzić lub odwołać całą Komisję. Ponadto odgrywa kluczową rolę w zatwierdzaniu budżetu Unii Europejskiej.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.1. Struktura i funkcje Parlamentu Europejskiego, Komisji i Rady Unii Europejskiej

KOMISJA EUROPEJSKA:

Komisja Europejska składa się z 27 komisarzy, po jednym z każdego państwa członkowskiego UE. Wraz z Przewodniczącym Komisji tworzą oni ramię wykonawcze UE i są odpowiedzialni za zarządzanie bieżącą działalnością Unii. Ich kadencja trwa pięć lat. Przewodniczący Komisji Europejskiej jest nominowany przez państwa członkowskie za pośrednictwem Rady Europejskiej i formalnie mianowany przez Parlament Europejski. Pozostali komisarze są nominowani przez rządy krajowe i również muszą zostać zatwierdzeni przez Parlament Europejski. Przewodniczący przydziela każdemu komisarzowi określone portfolio polityczne, takie jak energia, gospodarka lub środowisko.

FUNKCJA:

Komisja Europejska jest odpowiedzialna za proponowanie nowych przepisów i inicjatyw, które służą ogólnym interesom UE. Przed przedstawieniem jakiegokolwiek propozycji Komisja konsultuje się z szerokim gronem zainteresowanych stron, w tym z parlamentami krajowymi, rządami, grupami interesów, ekspertami i opinią publiczną. Po złożeniu propozycji przez Komisję jest ona rozpatrywana zarówno przez Parlament Europejski, jak i Radę. Te dwa organy mają prawo do zmiany lub odrzucenia propozycji i podejmują ostateczną decyzję w sprawie wszystkich przepisów UE. Oprócz roli legislacyjnej Komisja wdraża również polityki UE, zarządza budżetem UE i zapewnia, że państwa członkowskie przestrzegają prawa UE.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.1. Struktura i funkcje Parlamentu Europejskiego, Komisji Europejskiej i Rady Unii Europejskiej

RADA UNII EUROPEJSKIEJ:

Rada Unii Europejskiej reprezentuje rządy państw członkowskich UE. Skupia ministrów z każdego kraju w celu omówienia, negocjowania i podejmowania decyzji w sprawie polityk i ustawodawstwa UE. Ministrowie uczestniczący w każdym posiedzeniu zależą od omawianego tematu. Na przykład ministrowie środowiska spotykają się, aby omówić zanieczyszczenie powietrza, a ministrowie zatrudnienia spotykają się, aby porozmawiać o sprawach związanych z pracą. Prezydencja w Radzie rotuje między krajami UE co sześć miesięcy.

FUNKCJA:

Rada jest jednym z dwóch głównych organów ustawodawczych UE, co oznacza, że żadne prawo nie może zostać uchwalone bez jej udziału. Odgrywa ona centralną rolę w kształtowaniu decyzji UE.

System głosowania w Radzie jest określany przez państwa członkowskie. Większość decyzji podejmowana jest w drodze głosowania większościowego, ale w obszarach wrażliwych, takich jak opodatkowanie lub bezpieczeństwo, wymagana jest jednomyślność, co oznacza, że każdy minister musi się zgodzić, aby decyzja została podjęta. W wielu innych dziedzinach, w tym w ochronie konsumentów, ożywieniu gospodarczym lub kwestiach środowiskowych, takich jak gospodarka odpadami komunalnymi, decyzje podejmowane są większością kwalifikowaną.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.1. Struktura i funkcje Parlamentu Europejskiego, Komisji Europejskiej i Rady Unii Europejskiej

PODSUMOWUJĄC:



- Głos obywateli europejskich
- Posłowie wybierani przez obywateli co 5 lat
- Omawia projekty ustaw przedstawione przez Komisję Europejską
- Wspólnie z Radą Unii Europejskiej zmienia i przyjmuje ustawy
- Wybiera przewodniczącego Komisji Europejskiej
- Zatwierdza budżet europejski
- Co najmniej 6 sesji rocznie w Brukseli i co najmniej 12 sesji rocznie w Strasburgu



- Reprezentuje interesy UE
- Składa się z przewodniczącego i komisarza z każdego państwa członkowskiego, odpowiedzialnych za określony obszar
- Proponuje akty prawne i programy
- Mianowany przez Parlament Europejski na 5 lat
- Zarządza polityką i budżetami europejskimi
- Lokalizacje: Bruksela i Luksemburg (+przedstawicielstwa i delegacje)



Council of the EU

- Reprezentuje rządy państw członkowskich
- Jest to spotkanie ministrów państw członkowskich ds. europejskich (rolnictwo, sprawy zagraniczne itp.)
- Przyjmuje akty prawne wspólnie z Parlamentem Europejskim
- Rotacyjna prezydencja – sześć miesięcy na państwo członkowskie
- Spotyka się w Brukseli lub Luksemburgu



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

Szczegóły dostępne tutaj: Rada Europejska

Więcej szczegółów można znaleźć w programie szkoleniowym WIDE na temat „Karty praw podstawowych UE”, moduł 1.5

1.1. Struktura i funkcje PE, KE, Rady UE

ĆWICZENIE

Aby pomóc wyjaśnić, co naprawdę oznacza „Bruksela” i które instytucje UE są za co odpowiedzialne, możesz zacząć od krótkiego quizu – a następnie wykorzystać go z uczniami na zajęciach. Quiz można rozwiązać cyfrowo w wersji angielskiej lub polskiej, albo można skorzystać z tabeli do wydrukowania, dostępnej na tym slajdzie, gdzie uczniowie zaznaczają „X” obok instytucji, które pasują do każdego opisu.

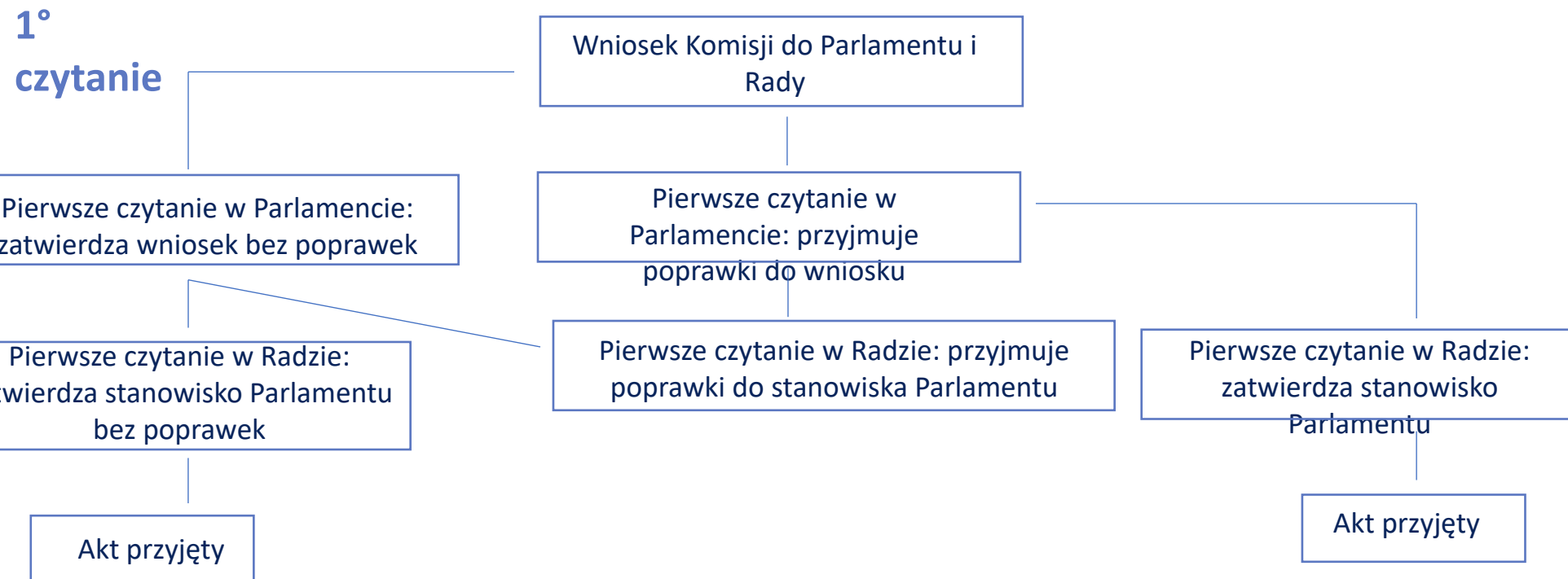
Kto...?	Parlament Europejski	Komisja Europejska	Rada Europejska	Rada Unii Europejskiej	Europejski Trybunał Sprawiedliwości
składa wnioski dotyczące prawa UE					
zatwierdza prawo UE					
składa się z (tylko) jednego przedstawiciela/członka z każdego kraju UE					
jest wybierany w wyborach bezpośrednich					
zarządza budżetem					
reprezentuje interesy ludzi					
reprezentuje interesy krajów UE/ich rządów					
reprezentuje interesy UE jako całości					
rozstrzyga o interpretacji prawa UE					
określa ogólny kierunek polityczny UE					



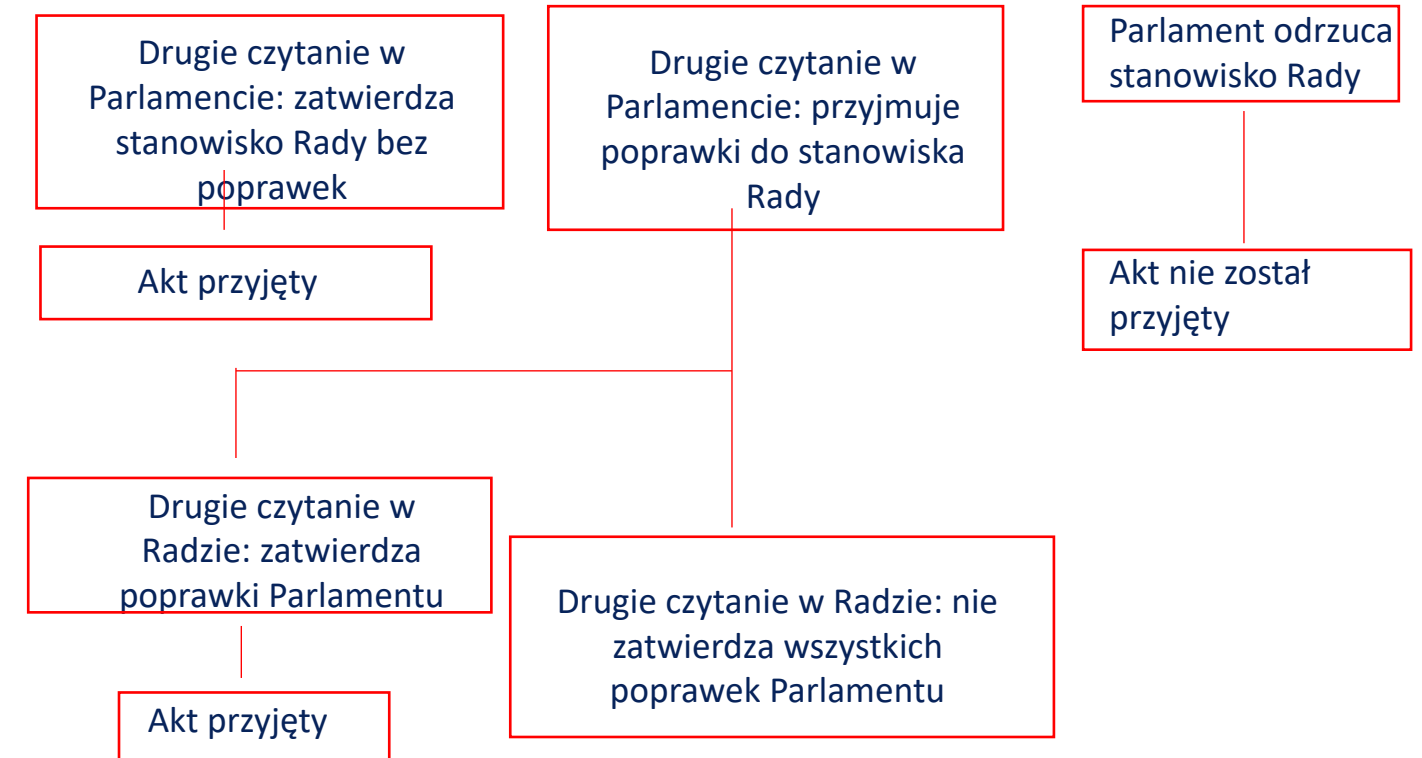
MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.2. Proces decyzyjny: Zwykła procedura ustawodawcza

Zwykła procedura ustawodawcza — dawniej znana jako współdecydowanie — jest główną metodą stosowaną przez Unię Europejską do przyjmowania aktów prawnych. Zapewnia ona, że zarówno Parlament Europejski, jak i Rada Unii Europejskiej mają równy głos w kształtowaniu prawa UE. Proces ten ma zastosowanie do większości obszarów polityki UE, w tym do rynku wewnętrznego, środowiska, ochrony konsumentów i innych.



2° czytanie



3° czytanie





MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.2. Proces decyzyjny: Zwykła procedura ustawodawcza

Gry symulacyjne jako metoda nauczania zwykłej procedury ustawodawczej.

Gry symulacyjne są formą aktywnego uczenia się, pozwalającą studentom doświadczyć, a nie tylko usłyszeć, jak działa proces tworzenia prawa w UE. W przeciwieństwie do metod pasywnych (np. słuchanie lub czytanie), aktywne uczenie się zachęca studentów do konstruowania znaczenia poprzez uczestnictwo, podejmowanie decyzji i refleksję. Poprzez symulacje studenci stosują to, czego się nauczyli, odgrywając role instytucji UE, debatując nad wnioskami i rozumiejąc kroki zwykłej procedury ustawodawczej w praktyczny sposób.

Unia Europejska oferuje praktyczne zasoby i przewodniki dotyczące tworzenia symulacji w klasie. Na kolejnych slajdach przyjrzymy się tym zasobom i ich funkcjonowaniu.

W module 3 będziesz miał okazję omówić, w jaki sposób można je dostosować do różnych potrzeb szkoleniowych, wybrać symulację najlepiej dopasowaną do Twojej klasy i rozpocząć opracowywanie własnych, dostosowanych do potrzeb zajęć.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.2. Proces decyzyjny: Zwykła procedura ustawodawcza

Odgrywanie ról w procesie decyzyjnym UE

Opracowana przez Komisję Europejską, ta aktywność klasowa pozwala studentom symulować posiedzenie Rady UE, gdzie wcielają się w ministrów z różnych państw członkowskich. Celem jest negocjowanie i przyjęcie prawa regulującego składniki czekolady, równoważąc interesy narodowe z potrzebą osiągnięcia porozumienia na poziomie całej UE.

Studenci wcielają się również w role Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej, odzwierciedlając rzeczywistą dynamikę zwykłej procedury ustawodawczej. Ta angażująca gra fabularna oferuje praktyczny sposób nauczania, jak prawa są debatowane, zmieniane i uchwalane w UE.

https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/role-play-eu-decision-making-0_en





MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.2. Proces decyzyjny: Zwykła procedura ustawodawcza

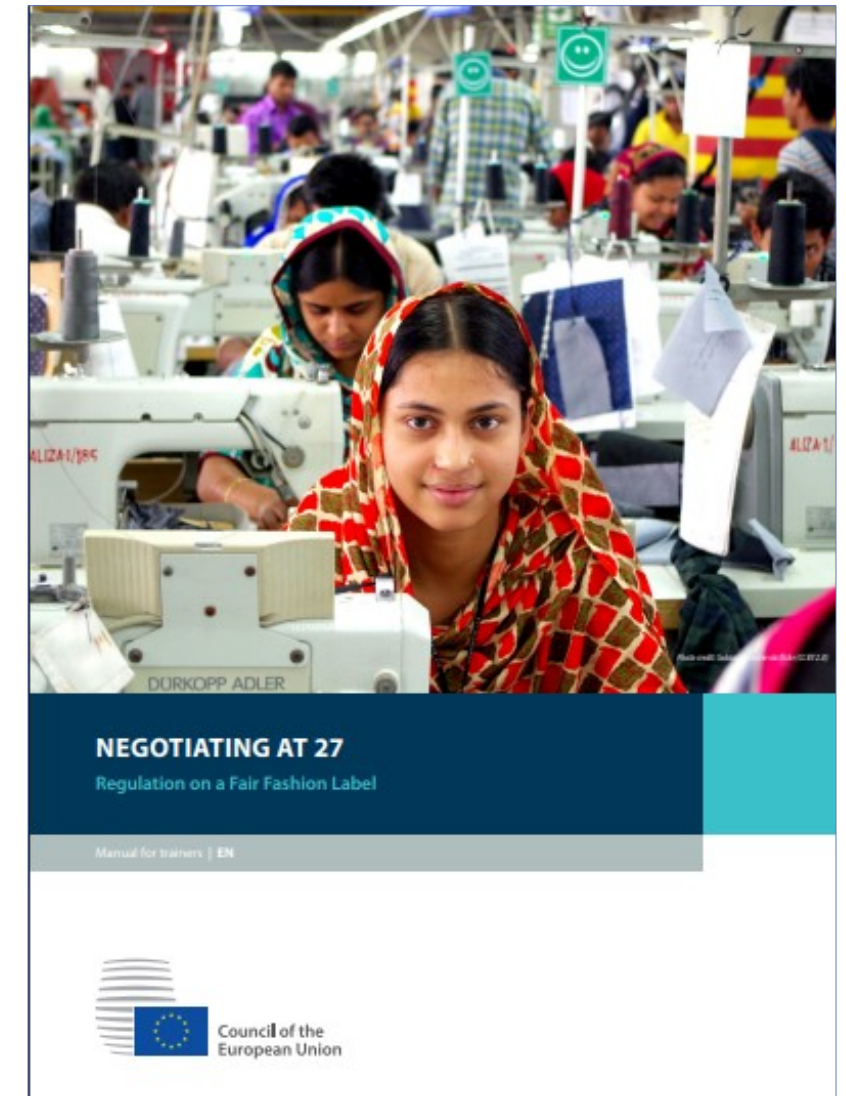
Gra symulacyjna Rady

Ta gra fabularna, opracowana przez UE, pozwala studentom symulować negocjacje w Radzie UE w sprawie stworzenia wspólnego unijnego znaku dla uczciwej mody.

Porusza rzeczywiste problemy, takie jak prawa pracownicze, szybka moda i szkody dla środowiska.

Studenci reprezentują państwa członkowskie, negocjują kompromisy i uczą się, jak podejmowane są decyzje w UE. Zaprojektowana dla grup od 20 do 50 osób, oferuje realistyczne, ale uproszczone doświadczenie tworzenia prawa i budowania konsensusu w UE.

https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/council-simulation-game_en





MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.3. Role państw członkowskich i zasada pomocniczości

Państwa członkowskie Unii Europejskiej nie są jedynie uczestnikami, ale centralnymi aktorami w definiowaniu, wdrażaniu i kontrolowaniu europejskich polityk i praw. Ich funkcje są wielowarstwowe:

A. Udział w organach decyzyjnych

Rada Unii Europejskiej:

Każde państwo członkowskie jest reprezentowane przez ministra odpowiedzialnego za dany temat (np. środowisko, gospodarka). Rada współdecyduje z Parlamentem Europejskim.

Rada Europejska:

Skupia szefów państw lub rządów 27 państw członkowskich. Określa strategiczne priorytety UE i ogólny program polityczny.

Komisja Europejska:

Każde państwo proponuje komisarza europejskiego, który obejmuje określony portfel i działa w interesie wspólnym UE, a nie narodowym.

B. Wdrażanie prawa UE

- Państwa członkowskie są odpowiedzialne za transpozycję dyrektyw UE do swoich systemów prawnych.
- Muszą stosować rozporządzenia UE bezpośrednio.
- Są zobowiązane do zapewnienia zgodności z prawem UE za pośrednictwem swoich systemów sądowniczych i administracyjnych.

C. Zarządzanie wspólnymi politykami

W obszarach kompetencji dzielonych (np. energia, transport, ochrona środowiska) państwa członkowskie współpracują z instytucjami UE w zakresie kształtowania polityki. Państwa mogą stanowić prawo niezależnie, ale nie wbrew prawu UE.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.3. Role państw członkowskich i zasada pomocniczości

Zasada pomocniczości jest zapisana w art. 5 ust. 3 Traktatu o Unii Europejskiej i ma na celu zapewnienie, że UE działa tylko wtedy, gdy jest to konieczne.

Cel:

Zapewnienie, aby decyzje były podejmowane jak najbliżej obywateli oraz aby działania UE były uzasadnione tylko wtedy, gdy są skuteczniejsze niż działania poszczególnych państw.

Zastosowanie:

- Ma zastosowanie tylko do kompetencji niewyłącznych UE, tj. kompetencji konkurencyjnych lub wspierających (np. zdrowie publiczne, edukacja, przemysł).
- Nie ma zastosowania, gdy UE ma kompetencje wyłączne (np. unia celna, konkurencja na rynku wewnętrznym, polityka monetarna strefy euro).

Rola parlamentów narodowych:

Mogą one analizować wnioski ustawodawcze Komisji i przesyłać uzasadnione opinie, jeśli uważają, że zasada pomocniczości została naruszona.

Jeśli wystarczająca liczba parlamentów (1/3 lub 1/4) prześle negatywną opinię:

- Komisja musi ponownie rozważyć wniosek.
- jeśli Parlament lub Rada uznają zastrzeżenia za uzasadnione, wniosek może zostać zablokowany.

Do Trybunału Sprawiedliwości UE można się zwrócić w celu zakwestionowania naruszenia zasady pomocniczości przez instytucje UE.



MODUŁ 1: Architektura instytucjonalna UE

1.3. Role państw członkowskich i zasada pomocniczości

Wskaźnik	Opis
Kim są aktorzy?	Państwa członkowskie aktywnie uczestniczą w unijnym procesie legislacyjnym, wykonawczym i sądowym.
Co gwarantuje pomocniczość?	Że UE interweniuje tylko wtedy, gdy państwa nie mogą działać skutecznie samodzielnie.
Kto kontroluje?	Parlamenty narodowe, Komisja Europejska i Trybunał Sprawiedliwości.
Dlaczego to jest ważne?	Chroni kompetencje krajowe i poprawia demokratyczną legitymację decyzji europejskich.



MODUŁ 2

Kształtowanie polityki w praktyce





MODUŁ 2: Kształtowanie polityki w praktyce

2.1. Jak tworzone i wdrażane są polityki UE

Krok 1: ustalanie porządku obrad

Komisja Europejska identyfikuje problemy lub potrzeby w Europie (np. klimat, edukacja, zdrowie). Może konsultować się z obywatelami, ekspertami, organizacjami pozarządowymi i rządami krajowymi.

Krok 2: propozycja

Komisja opracowuje wniosek ustawodawczy (np. rozporządzenie lub dyrektywę). Jest to jedyny organ UE, który może formalnie proponować nowe przepisy.

Krok 3: podejmowanie decyzji

Parlament Europejski (wybierany przez obywateli UE) i Rada UE (ministrowie z rządów krajowych) debatują, zmieniają i głosują nad wnioskiem ◇ zwykle w ramach zwykłej procedury ustawodawczej.





MODUŁ 2: Kształtowanie polityki w praktyce

2.1. Jak tworzone i wdrażane są polityki UE

Krok 4: przyjęcie

Jeśli Parlament i Rada wyrażą zgodę, prawo zostaje przyjęte. Jeśli się nie zgadzają, prowadzone są negocjacje, aż do osiągnięcia kompromisu.

Krok 5: wdrożenie

Po przyjęciu kraje UE muszą stosować prawo:

Rozporządzenia: stosowane automatycznie we wszystkich państwach członkowskich.

Dyrektywy: kraje muszą dostosować swoje prawo krajowe, aby osiągnąć cele UE.

Krok 6: monitorowanie i egzekwowanie

Komisja sprawdza, czy kraje stosują prawo. Jeśli nie, może wszcząć postępowanie w sprawie uchybienia zobowiązaniom państwa członkowskiego i skierować sprawę do Trybunału Sprawiedliwości UE



MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.2. Rola rządów krajowych w tworzeniu polityki UE

1

Zanim powstanie polityka:

- Ministerstwa krajowe (takie jak edukacji lub środowiska) doradzają Komisji.

Komisja:

- Urzędnicy w Brukseli pomagają kierować pierwszymi projektami wniosków UE
- Twój kraj odpowiada na konsultacje społeczne

3

Po uchwaleniu prawa:

- Twój parlament i ministerstwa przekształcają przepisy UE w prawo krajowe.
- Wdrażanie może się różnić: sposób zastosowania jednej dyrektywy we Włoszech i w Polsce może być różny.
- Jako obywatele odczuwacie skutki w swojej szkole, systemie opieki zdrowotnej i lokalnych budżetach

2

Podczas negocjacji prawa:

- Twoi ministrowie spotykają się z innymi ministrami UE w Radzie UE
- Na decyzje wpływają sojusze
- Krajowi dyplomaci codziennie pracują, aby reprezentować interesy Twojego kraju

Jesteś nauczycielem i widzisz, jak polityka UE wpływa na Twoją klasę: od edukacji cyfrowej po możliwości w ramach programu Erasmus+. Ale czy wiesz, jak Twój rząd krajowy kształtuje te polityki na każdym kroku?
Jak?



MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.2. Rola rządów krajowych w tworzeniu polityki UE

Studium przypadku: Od stycznia do czerwca 2025 r. Polska sprawowała prezydencję w Radzie UE.

Prezydencja to rotacyjna funkcja pełniona przez każde państwo członkowskie UE przez okres sześciu miesięcy. W tym czasie kraj sprawujący prezydencję przewodniczy posiedzeniom Rady, ustala porządek obrad, ułatwia negocjacje między państwami członkowskimi i reprezentuje Radę w kontaktach z innymi instytucjami UE. To stanowisko daje krajowi sprawującemu prezydencję bezpośrednią możliwość wpływania na kierunek i priorytety kształtowania polityki UE.

Państwa członkowskie sprawujące prezydencję współpracują w grupach po trzy, zwanych „triami”. System ten został wprowadzony na mocy Traktatu Lizbońskiego w 2009 r., aby zapewnić większą ciągłość i koordynację. Trio ustala długoterminowe cele i przygotowuje wspólny 18-miesięczny program, w którym określa główne tematy i kwestie, które należy poruszyć. Następnie każdy kraj w trio opracowuje swój własny, bardziej szczegółowy sześciomiesięczny program w oparciu o te wspólne ramy.



MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.2. Rola rządów krajowych w tworzeniu polityki UE

W okresie swojej prezydencji Polska aktywnie uczestniczyła w kształtowaniu kilku obszarów polityki UE.

1. **Polityka bezpieczeństwa** > Polska umieściła bezpieczeństwo w centrum agendy UE pod hasłem prezydencji „Bezpieczeństwo, Europa!”. Dyskusje koncentrowały się na zwiększeniu inwestycji państw członkowskich w obronność i wzmocnieniu zdolności UE do reagowania na zmieniające się zagrożenia bezpieczeństwa. Obejmuje to propozycje wzmocnionej współpracy między państwami członkowskimi w zakresie obrony i odporności.
2. **Konkurencyjność gospodarcza** > Polska promuje inicjatywy takie jak Zielony Pakt Przemysłowy oraz Unia Oszczędności i Inwestycji. Działania te mają na celu poprawę rynku wewnętrznego, zdolności przemysłowych i integracji finansowej w UE.
3. **Bezpieczeństwo energetyczne i transformacja** > Polska opowiada się za środkami mającymi na celu poprawę bezpieczeństwa energetycznego i zmniejszenie zależności od zewnętrznych źródeł energii, zwłaszcza z Rosji. Obejmuje to wsparcie dla dywersyfikacji dostaw energii, rozwoju infrastruktury i promocji energii odnawialnej.
4. **Rozszerzenie UE** > Polska popiera dalsze rozszerzenie UE, w szczególności o Ukrainę, Mołdawię i kraje Bałkanów Zachodnich. Promuje postępy w procesach akcesyjnych i dostosowywanie krajów kandydujących do standardów politycznych i prawnych UE.



MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.3. Jak obywatele i społeczeństwo obywatelskie wpływają na politykę UE

Konsultacje społeczne: Twoja opinia kształtuje prawo UE

Przed opracowaniem nowych polityk Komisja Europejska otwiera konsultacje online, aby zebrać opinie od obywateli, nauczycieli, przedsiębiorstw, organizacji pozarządowych i ekspertów. Nauczyciele mogą dzielić się spostrzeżeniami na temat rzeczywistych potrzeb w klasie w obszarach takich jak edukacja, zrównoważony rozwój i włączenie cyfrowe. Wyniki są następnie publikowane i mają bezpośredni wpływ na propozycje Komisji.

→ Wypróbuj! Konsultacje publiczne i informacje zwrotne

Europejska inicjatywa obywatelska: zaproponuj prawo

Każda grupa składająca się z co najmniej 7 obywateli UE z 7 różnych krajów może uruchomić inicjatywę. Jeśli osiągnie ona 1 milion podpisów, Komisja musi ją zbadać i może zaproponować przepisy. Przykład: Right2Water zebrała 1,6 miliona podpisów i doprowadziła do zaostrożenia przepisów dotyczących jakości wody. Nauczyciele mogą angażować uczniów we wspieranie lub omawianie aktywnych inicjatyw (aby dowiedzieć się, jak to zrobić, przejdź do programu szkoleniowego WIDE „Wartości UE i integracja w procesie rozszerzenia”, moduł 4.2)

→ [Europejskie inicjatywy obywatelskie](#)



MODUŁ 2: Tworzenie polityki w praktyce

2.3. Jak obywatele i społeczeństwo obywatelskie wpływają na politykę UE

Petycje do Parlamentu Europejskiego

Wszyscy obywatele UE (i mieszkańcy) mogą składać petycje do Parlamentu w sprawach związanych z kompetencjami UE. Na przykład nauczyciel mógłby złożyć petycję o poprawę dostępności programu Erasmus+ dla szkół wiejskich lub uczniów ze specjalnymi potrzebami. Petycje mogą prowadzić do debat, przesłuchań, a nawet nowych inicjatyw politycznych.

Nauczyciele jako multiplikatorzy obywatelscy

Szkoły są kluczowe w promowaniu aktywnego obywatelstwa i zrozumieniu instytucji UE. Poprzez projekty szkolne (takie jak eTwinning) nauczyciele szkolą uczniów w zakresie rzeczywistego uczestnictwa. Jako pedagodzy, macie wpływ na to, jak przyszli wyborcy postrzegają demokrację UE.

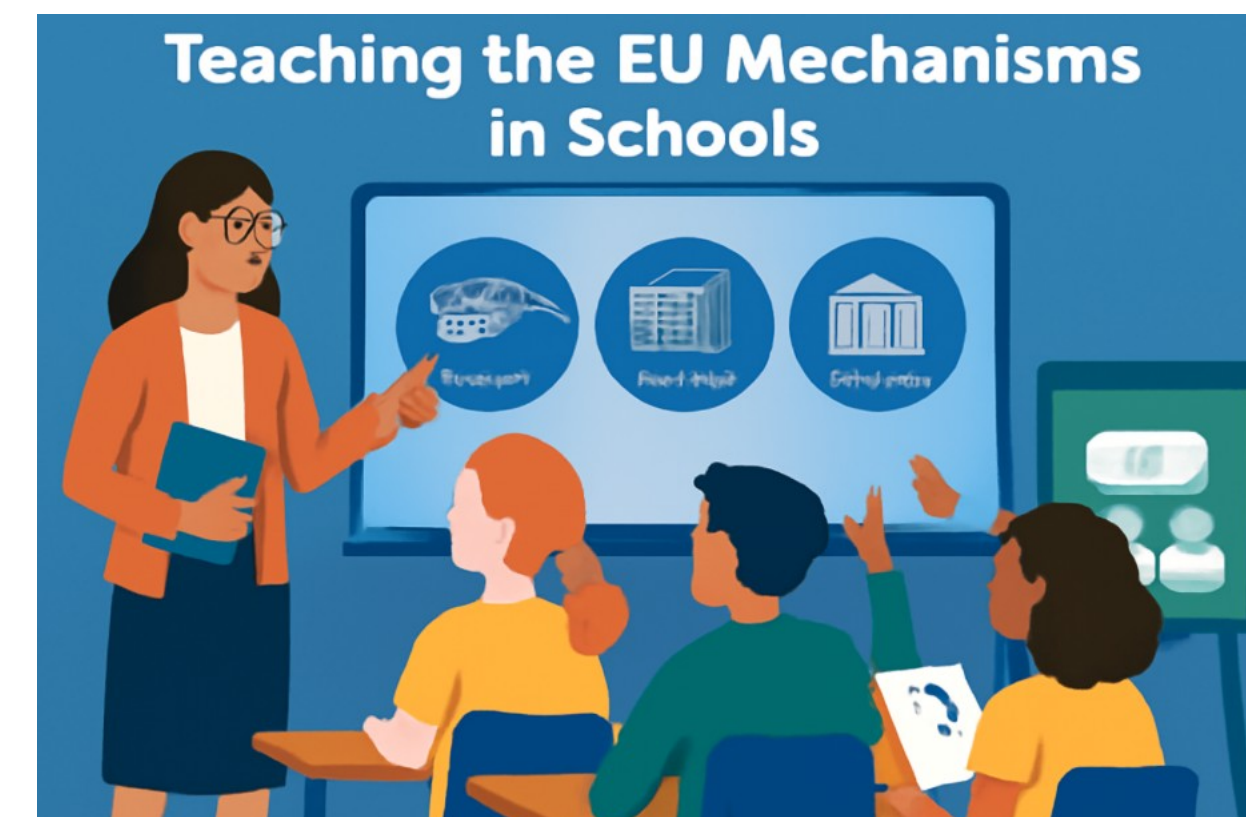
Wybory mają znaczenie... dwa razy!

Twój głos w wyborach krajowych wpływa na Radę UE (ministrowie krajowi). Twój głos w wyborach europejskich wybiera posłów do PE ◇ oni zatwierdzają/odrzucają ustawy, Komisję i budżet. Posłowie do PE reprezentują również Twoje obawy, możesz do nich pisać jako obywatel lub jako szkoła.



MODUŁ 3

Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach





MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.1. Kącik edukacyjny UE: wybór i dostosowywanie materiałów edukacyjnych

Czym jest Kącik edukacyjny UE?

Bezpłatna platforma internetowa stworzona przez Unię Europejską, która oferuje angażujące, wielojęzyczne zasoby edukacyjne, aby pomóc uczniom zrozumieć wartości, instytucje, prawa UE i sposób działania UE.

Jak nauczyciele mogą z tego korzystać? - Nauczyciele mogą z tego korzystać, aby:

- Integrować tematykę UE z edukacją obywatelską, historią, geografią lub językami.
- Uzyskać dostęp do gotowych do użycia ćwiczeń, gier i quizów dla różnych grup wiekowych.
- Przydzielać interaktywne treści cyfrowe do nauki w klasie lub zdalnej.
- Wspierać projekty studenckie dotyczące praw UE, działań na rzecz klimatu, demokracji itp.

Co zawiera platforma?

- Arkusze robocze, plany lekcji i materiały do wydrukowania
- Quizy i gry online
- Symulacje i ćwiczenia w odgrywaniu ról
- Filmy edukacyjne i animacje
- Poradniki dla nauczycieli i zestawy narzędzi do pracy w klasie
- Treści dostępne we wszystkich oficjalnych językach UE

Learning corner

Home | Learning materials | Play games | EU Timeline | Network with other teachers | Work and study | News and Competitions

Kącik edukacyjny UE



MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.1. Kącik edukacyjny UE: wybór i dostosowywanie materiałów edukacyjnych

Warsztat nr 1, łączny czas trwania: 60–90 minut

Cel: Pomóż nauczycielom zbadać pełen zakres zasobów edukacyjnych oferowanych na stronie internetowej Kącika edukacyjnego UE i określić, jak je wykorzystać lub dostosować, aby zaspokoić potrzeby uczniów — w różnych przedmiotach, na różnych poziomach i w różnych formatach nauczania.

KROK 1: Swobodna eksploracja (25–30 min)

1. Zapoznaj się z różnymi sekcjami Kącika edukacyjnego:
 - Materiały edukacyjne (quizey, filmy, gry, odgrywanie ról)
 - Wyjaśnienie instytucji UE (przystępne dla uczniów omówienia)
 - Publikacje (interaktywne broszury i materiały do czytania)
 - Gry i narzędzia cyfrowe (takie jak EUCraft, Wehikuł czasu, narzędzia klimatyczne)
 - Możliwości dla uczniów i nauczycieli (wizyty studyjne, konkursy, kariera w UE)
2. Wybierz jeden zasób lub narzędzie, które uważasz za szczególnie interesujące lub istotne dla Twojej klasy. Rozważ:
 - Twój przedmiot i wiek uczniów
 - Czas i zasoby w klasie
 - Twoje cele nauczania (np. promowanie wartości, zaangażowanie obywatelskie, krytyczne myślenie)



MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.1. Kącik edukacyjny UE: wybór i adaptacja materiałów edukacyjnych

KROK 2: Refleksja i adaptacja (20–25 min)

Wypełnij tę krótką tabelę dla wybranego zasobu

Pytanie	Twoja odpowiedź
Nazwa lub tytuł zasobu	
Sekcja platformy, do której należy	
Dlaczego go wybrałeś/aś?	
Jakie przedmioty może wspierać?	
Jakie adaptacje uczyniłyby go bardziej odpowiednim?	
Jakie praktyczne kroki musiałbyś/musiałybyś podjąć, aby wykorzystać go na zajęciach?	





MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.1. Kącik edukacyjny UE: wybór i adaptacja materiałów edukacyjnych

KROK 3: Dzielenie się i dyskusja w grupie (15–20 min)

W małych grupach lub na forum:

- Zaprezentuj wybrany zasób i powody jego wyboru
- Podziel się swoimi pomysłami na jego wykorzystanie lub adaptację
- Wymieńcie się wskazówkami i wrażeniami: czy były jakieś zaskakujące lub szczególnie przydatne narzędzia?

Podsumowanie (5 min)

Kluczowe wnioski:

Kącik edukacyjny UE oferuje elastyczne, wysokiej jakości zasoby – ale to od nas, nauczycieli, zależy, czy ożywimy je w naszych klasach.

- Dodaj do zakładek wybrane narzędzia
- Rozważ podzielenie się swoimi pomysłami na adaptację z kolegami
- Zaplanuj przetestowanie jednej nowej aktywności w swojej klasie w tym semestrze



MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.2. Symulacja UE w klasie: wybór odpowiedniej gry fabularnej dla uczniów

Warsztat nr 2, łączny czas trwania: 60 minut

Cel: Zapoznanie się z dwoma zasobami do symulacji UE, ocena, który z nich najlepiej odpowiada Twoim potrzebom edukacyjnym, i opracowanie prostego planu wdrożenia w klasie.

KROK 1: Powrót do Modułu 1, Jednostka 1.2 (10 minut)

Wróć do Modułu 1, Jednostka 1.2 i otwórz dwa oficjalne zasoby do symulacji:

- Symulacja dyrektywy czekoladowej (gra fabularna dotycząca procesu decyzyjnego w UE)
- Symulacja etykiety Fair Fashion (negocjacje Rady UE)

Przejrzyj strukturę, temat, role i podejście dydaktyczne każdej symulacji. Wybierz tę, która najlepiej pasuje do Twojego kontekstu nauczania.



MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.2. Symulacja UE w klasie: wybór odpowiedniej gry fabularnej dla uczniów

KROK 2: Porównanie i ocena (15 minut)

Użyj poniższej tabeli, aby się zastanowić:

Kryteria	Dyrektywa czekoladowa	Etykieta Fair Fashion
Odpowiednie dla wieku/poziomu moich uczniów	✓ / ✗	✓ / ✗
Istotne dla mojego przedmiotu lub programu	✓ / ✗	✓ / ✗
Realne do wdrożenia w mojej klasie	✓ / ✗	✓ / ✗
Potrzebne modyfikacje?	Notatki...	Notatki...

Wybierz jedną symulację, na której skupisz się w następnych krokach.



MODUŁ 3: Nauczanie o mechanizmach UE w szkołach

3.2. Symulacja UE w klasie: wybór odpowiedniej gry fabularnej dla uczniów

KROK 3: Dyskusja w grupie (15 minut)

W małych grupach lub parach:

Podziel się swoim wyborem i wyjaśnij, dlaczego pasuje on Twoim uczniom.

Porozmawiajcie o tym, jak dostosowalibyście symulację (w razie potrzeby):

- Liczba ról?
- Czas trwania?
- Uproszczenie materiałów?
- Język lub rusztowanie?

KROK 4: Zaplanuj wdrożenie (15–20 minut)

Teraz opracuj podstawowy plan zajęć:

Tytuł symulacji: _____

Grupa uczniów (wiek, poziom): _____

Kiedy/jak zostanie wykorzystana w Twoim programie nauczania: _____

Potrzebne adaptacje lub wsparcie: _____

Oczekiwane efekty uczenia się: _____

Twój cel: Zakończ warsztaty z jasnym pomysłem, jak mógłbyś przeprowadzić tę symulację we własnej klasie.



MODUŁ 3: Nauczanie mechanizmów UE w szkołach

3.3. Symulator Rzemiosła UE: Wykorzystanie symulacji cyfrowej do poznawania procesu tworzenia prawa UE

Czym jest Symulator Rzemiosła UE?

Interaktywne narzędzie symulacyjne online stworzone przez Radę Unii Europejskiej. Umożliwia ono uczniom doświadczenie roli decydentów UE poprzez negocjacje i opracowywanie prawa UE.

Jak nauczyciele mogą z niego korzystać? - Nauczyciele mogą go używać do:

- Przydzielania uczniom ról, takich jak Komisarz, minister państwa członkowskiego lub poseł do PE.
- Tworzenia własnych scenariuszy negocjacji.
- Prowadzenia uczniów przez proces debatowania, poprawiania i uzgadniania polityk UE.
- Promowania pracy zespołowej, umiejętności negocjacyjnych i krytycznego myślenia.

Co zawiera platforma?

- Moduły odgrywania ról.
- Realistyczne scenariusze legislacyjne, które symulują proces negocjacji i podejmowania decyzji w UE.
- Interaktywne narzędzia do opracowywania, proponowania i poprawiania prawa UE.
- Szczegółowe wskazówki dotyczące zwykłej procedury ustawodawczej.
- Wielojęzyczne wsparcie do użytku w różnych krajach UE.



[Symulator Rzemiosła UE](#)



MODUŁ 3: Nauczanie mechanizmów UE w szkołach

3.3. Symulator Rzemiosła UE: Wykorzystanie symulacji cyfrowej do poznawania procesu tworzenia prawa UE

 Całkowity czas trwania warsztatu nr 3: 1 godzina 45 minut – 2 godziny

Cel: Doświadcz cyfrowej gry EUCraft jako uczeń, oceń jej mocne i słabe strony oraz zaplanuj, jak wykorzystać ją do zaangażowania uczniów w zrozumienie Rady UE, kompromisu i procesu decyzyjnego UE.

KROK 1: Zagraj w grę w trybie testowym (30–40 minut)

- Przejdź do portalu EUCraft.
- Zagraj w grę indywidualnie lub w parach.
- Poznaj, jak działa symulacja: Jakich wyborów dokonują gracze? Jak negocjują kraje? Jakie umiejętności są testowane? - Zapisz: Mechanikę i przejrzystość gry; Trafność treści; Użyteczność dla uczniów (wiek, umiejętności techniczne, język); Logistykę klasową (urządzenia, czas konfiguracji)

KROK 2: Refleksja grupowa i dyskusja (20–25 minut)

Podziel się na małe grupy dyskusyjne lub pary i podziel się swoimi doświadczeniami:

- Co dobrze działało w grze?
- Jakie wyzwania mogą napotkać uczniowie?
- Czy twoi uczniowie byliby zaangażowani?
- Czy użyłbyś tego jako samodzielnej lekcji, czy jako części większej jednostki UE?



MODUŁ 3: Nauczanie mechanizmów UE w szkołach

3.3. Symulator Rzemiosła UE: Wykorzystanie symulacji cyfrowej do poznawania procesu tworzenia prawa UE

KROK 3: Planowanie dla Twojej klasy (30–35 minut)

Zaprojektuj szybki plan wdrożenia, korzystając z tego przewodnika:

Wskazówka planowania	Twoje notatki
Wiek/poziom uczniów	
Kiedy byś go użył (np. przed/po nauczaniu o instytucjach UE)?	
Czy uczniowie graliby sami, czy w zespołach?	
Szacowany potrzebny czas lekcji	
Jak byś to wprowadził i kontynuował (np. pytania podsumowujące, dyskusje)?	
Jakieś względy techniczne/logistyczne?	

Cel: Opuść tę sesję z projektem planu wykorzystania EUCraft w kontekście Twojej szkoły.



Podsumowanie

Moduł 1

Moduł 2

Moduł 3

•MODUŁ 3: Nauczanie mechanizmów UE w szkołach

- Bada wykorzystanie skutecznych narzędzi dydaktycznych, symulacji i interaktywnych działań, aby jasno wyjaśnić instytucje UE.
- Stymuluje nauczycieli do projektowania skutecznych strategii angażowania uczniów w aktywną pracę w klasie.





WIDE - Szersza i głębsza UE

Nr ref. proj. 101176547

**Szkolenie nauczycieli Jean
Monnet**

Edukacja o UE – Klucz do świadomego obywatelstwa!



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Sfinansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani instytucja przyznająca dotację nie ponoszą odpowiedzialności za te kwestie.



Opis prawny – licencja Creative Commons: Materiały publikowane na stronie internetowej projektu WIDE są klasyfikowane jako Otwarte Zasoby Edukacyjne (OER) i mogą być swobodnie (bez zgody ich twórców): pobierane, wykorzystywane, ponownie wykorzystywane, kopiowane, adaptowane i udostępniane przez użytkowników, z podaniem źródła ich pochodzenia.