



MINISTRU PENTRU O ZI:

Negocieri în 27

Manual pentru formatori pentru:

- ◆ Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă
- Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme
- Introducerea unui cadru privind IA

Cuprins

1. Jocuri de simulare: metodologia de învățare	3
2. Pe scurt: trei teme	4
3. Conceptul jocului.....	5
4. Trei cazuri detaliate	7
4.1 Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă	7
4.2 Regulamentul privind emisiile de CO ₂ pentru autoturisme	9
4.3 Introducerea unui cadru privind IA	11
5. Înainte de începerea jocului: materiale, pregătiri și planificare	14
6. În timpul jocului: succesiunea evenimentelor și sarcinile îndrumătorilor..	15
7. După terminarea jocului: sfaturi pentru evaluare	19

1. Jocuri de simulare: metodologia de învățare

Jocurile de simulare reprezintă un mod de învățare activă, spre deosebire de învățarea pasivă. Modulile de învățare activă depășesc modalitățile obișnuite prin care se primesc informații, cum ar fi ascultarea și citirea, și permit celor care învață să creeze un sens ei înșiși. În procesul de învățare activă, participanții învață pe baza experienței personale, aplicând ceea ce au învățat din manuale și de la cadrele didactice și reflectând asupra chestiunilor respective.

De asemenea, jocurile de simulare promovează empatia pentru alte idei și perspective și încurajează reflecția critică asupra propriei poziții. Fiecare participant trebuie să își asume un rol care nu-i este familiar, să reprezinte interesele personajului în mod convingător și să încerce ca aceste interese să aibă câștig de cauză în cadrul negocierilor, indiferent dacă ele reflectă sau nu opiniile reale ale participantului în cauză în chestiunea respectivă.

Prin interacțiunea cu alte grupuri de actori, participanții realizează cum funcționează în practică un proces decizional complex și cât de greu poate fi să ajungi la un acord cu grupuri care reprezintă o gamă largă de interese. Participanții observă în mod direct cum se pot schimba interesele pe măsură ce interacționează cu alte opinii și idei. Ei vor învăța, de asemenea, că negocierile sunt adesea dificile, că nu toate obiectivele pot fi atinse și că toată lumea trebuie să manifeste un anumit grad de disponibilitate de a ajunge la un compromis.

Aspectul social al jocurilor de simulare este la fel de important. Participanții trebuie să ia decizii sub presiunea timpului, să identifice priorități și să elaboreze strategii. În timp ce cooperarea din interiorul grupului promovează lucrul în echipă, discuțiile dintre grupuri sporesc competențele de negociere, precum și capacitatea de a ajunge la un compromis și de a discuta subiecte dificile.

În mod ideal, toate acestea au loc pe nesimțite, deoarece adesea, în timpul jocului, participanții nici măcar nu își dau seama că sunt într-un proces de învățare. Un avantaj major al jocurilor de simulare este faptul că acțiunile nu au consecințe reale, astfel încât jocurile oferă un mediu de învățare ideal.

Pe scurt, datorită faptului că jocurile de simulare promovează o abordare activă, participanții învață într-un mod reflexiv, durabil și holistic mai pronunțat și, în cele mai bune cazuri, jocurile de simulare sunt în același timp distractive și interesante.

2. Pe scurt: trei teme

Acest **joc** de simulare **oferă trei teme distincte** din care pot alege îndrumătorii și grupurile. Fiecare temă presupune discutarea unei propuneri de politică din perspective diferite.



Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă

Industria modei are, pe bună dreptate, o reputație proastă: poluarea mediului, condiții de muncă periculoase, exploatare prin muncă și deșeuri textile. Din perspectiva consumatorilor, aceste aspecte sunt puțin cunoscute. „Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă” analizează dacă este oportun ca Uniunea Europeană să introducă o etichetă universală pentru îmbrăcămintea produsă și comercializată în mod echitabil și în ce mod ar trebui să o facă.

Această simulare este fictivă și nu are la bază un regulament real al UE.

Pentru detalii suplimentare, a se vedea capitolul 4.1.



Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme

Pentru a realiza neutralitatea climatică până în 2050, Uniunea Europeană trebuie să își intensifice eforturile în toate sectoarele în vederea reducerii emisiilor de gaze cu efect de seră. Sectorul transporturilor joacă un rol esențial în această tranziție. În jocul de simulare „Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme”, statele membre ale UE negociază un regulament nou care impune restricții asupra autoturismelor alimentate cu combustibili fosili pentru a accelera dezvoltarea, comercializarea și adoptarea vehiculelor electrice și a unei infrastructuri de reîncărcare la nivelul întregii UE.

Această simulare se bazează pe Regulamentul (UE) 2019/631 (standardele privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme, 17 aprilie 2019) și pe Regulamentul (UE) 2023/1804 (instalarea infrastructurii pentru combustibili alternativi, 13 septembrie 2023).

Pentru detalii suplimentare, a se vedea capitolul 4.2.



Introducerea unui cadru privind IA

Pentru a asigura o dezvoltare responsabilă și sustenabilă a IA, Comisia Europeană a propus introducerea unui cadru privind IA care să reglementeze dezvoltarea și comercializarea produselor IA utilizate în Uniunea Europeană. În același timp, UE urmărește să stabilească standarde globale pentru dezvoltarea IA și să se impună drept o putere mondială în domeniul IA. Protejarea drepturilor fundamentale, protecția consumatorilor, competitivitatea pieței, inovarea și poziția de lider tehnologic se află în centrul negocierilor purtate de statele membre ale UE.

Această simulare se bazează pe Regulamentul (UE) 2024/1689 (Regulamentul privind IA, 13 iunie 2024), propus de Comisie la 21 aprilie 2021. Simularea plasează dezbaterile în anul 2023.

Pentru detalii suplimentare, a se vedea capitolul 4.3.

Pentru temele „Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme” și „Introducerea unui cadru privind IA” există o versiune standard, adresată grupurilor fără cunoștințe prealabile despre UE, și o versiune avansată pentru participanții care au deja cunoștințe despre UE. Pentru tema „Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă” există doar versiunea standard.

3. Conceptul jocului

Condiții-cadru

Jocul de simulare urmărește ca cei implicați să-și formeze o imagine a modului în care funcționează Consiliul UE. Ar trebui subliniat faptul că, deși negocierile dintre statele membre sunt adesea dificile, pot fi găsite compromisuri și soluții viabile.

Pe de o parte, simularea negocierilor Consiliului ar trebui să fie cât mai realistă cu putință. Din acest motiv, fiecare stat membru este reprezentat, indiferent de numărul de jucători care participă la jocul de simulare. Pe de altă parte, unele simplificări sunt necesare pentru a permite ajungerea la un compromis într-un interval de timp limitat. Acesta este motivul pentru care interesele unei țări se pot abate uneori de la poziția politică reală a țării respective. Gradul de simplificare este menținut la un nivel minim, astfel încât pozițiile țărilor să fie totuși foarte apropiate de preferințele reale ale unei anumite țări.

Activitatea este gândită pentru grupuri **care numără între 20 și 50 de persoane**. Participanții pot avea vârste, medii de proveniență și cunoștințe prealabile diferite.

Versiuni

Versiunile avansate („Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme” și „Introducerea unui cadru privind IA”) sunt concepute pentru grupuri care au deja cunoștințe despre UE, cum ar fi studenții din cadrul programelor universitare relevante. În schimb, versiunile standard sunt adecvate pentru grupurile fără cunoștințe prealabile despre UE. Principala diferență dintre versiunile standard și cele avansate constă în complexitatea punctelor de negociere și a argumentelor aferente.

Durata totală a simulării, incluzând introducerea și evaluarea, este de **120 de minute**. Este recomandat să se acorde mai mult timp versiunii avansate a simulării „Introducerea unui cadru privind IA”.

Complexitatea diferitelor scenarii

Modă echitabilă	
Reglementarea emisiilor de CO ₂ (versiunea standard)	
Reglementarea emisiilor de CO ₂ (versiunea avansată)	 
Introducerea unui cadru privind IA (versiunea standard)	 
Introducerea unui cadru privind IA (versiunea avansată)	  

Roluri

Fiecare participant își asumă un rol. Înainte de începerea jocului de simulare, îndrumătorul trebuie să decidă ce roluri vor fi reprezentate în cadrul jocului, în funcție de numărul de participanți. Tabelele din secțiunile de mai jos oferă o imagine de ansamblu și sfaturi referitoare la rolurile care ar trebui alese în funcție de cât de mare este grupul.

Îndrumătorii joacă rolul de secretariat și consiliază președinția cu privire la desfășurarea jocului. În realitate, poziția de secretariat revine unui membru al (unor membri ai) personalului SGC.

Secretariatul General al Consiliului este reprezentat de îndrumător (îndrumători). **Comisia Europeană** este întotdeauna reprezentată de un jucător. Comisarul/comisara are dreptul să ia cuvântul în timpul negocierilor, dar nu și să voteze. Sarcina Comisiei este de a prezenta propunerea de regulament și de a ajuta Consiliul să ajungă la un compromis. Jocul ia în considerare **președinția** prin rotație a **Consiliului**. Un participant preia rolul președinției. Sarcina sa este de a prezida negocierile și de a intermedia un compromis între statele membre. În viața reală, această persoană este așezată lângă ministrul/ministra statului membru care deține în prezent președinția. Toți ceilalți jucători își asumă rolul de miniștri ai statelor membre ale UE.

Alegerea sălii

Sala în care are loc jocul ar trebui să fie suficient de mare pentru grupuri de până la 50 de participanți. Pentru a ajuta participanții să se identifice cu rolul care le-a fost atribuit, este recomandabil ca sala și masa negocierilor să pară cât mai autentice cu putință, de exemplu prin includerea de drapele și de plăcuțe cu numele țărilor.

Sugerăm ca masa oficială a negocierilor să fie poziționată în mijlocul sălii. Miniștrii statelor membre și reprezentantul Comisiei Europene iau loc în jurul acestei mese. Masa ar trebui să fie suficient de mare încât să încapă toți participanții. În cazul în care există mai mult de un ministru pentru fiecare țară, unul dintre aceștia ar putea fi nevoit să se așeze în al doilea rând, dar îndrumătorul ar trebui să îi încurajeze să facă schimb de locuri la un moment dat. De exemplu, un ministru poate lua cuvântul în timpul primei runde de negocieri oficiale, iar celălalt în timpul celei de a doua.

4. Trei cazuri detaliate



4.1 Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă

În lumea noastră globalizată, mulți dintre noi contribuim la exploatarea lucrătorilor, fie și numai prin cumpărarea unui tricou. În industria confecțiilor sunt aproximativ 60 de milioane de lucrători în întreaga lume. 70 % dintre aceștia sunt femei, care lucrează în majoritatea cazurilor toată ziua în schimbul unui salariu derizoriu.

Industria textilă provoacă, de asemenea, daune mediului: în 2016, industria textilă a generat între 5 și 10 % din poluarea atmosferică la nivel mondial. În plus, poluarea apelor dulci este cauzată în proporție de 20 % de tratarea și vopsirea textilelor. Deși cetățenii UE sunt din ce în ce mai conștienți de aspectele sociale și de mediu, cota de piață a modei de consum în gama de prețuri mici spre medii este de aproape 80 %. Însă moda echitabilă sau „lentă” este singura modalitate de a îmbunătăți condițiile de muncă și de a reduce poluarea mediului.

Deși în momentul de față moda echitabilă face obiectul multor discuții, încă nu a fost creată o etichetă uniformă la nivelul UE pentru articolele de îmbrăcăminte fabricate în mod echitabil. Etichetarea privind o modă echitabilă este în prezent un mozaic de sisteme naționale, regionale, publice și private.

Pentru mai multe informații și evoluții recente, consultați:

- ◆ Comisia Europeană, Piață Internă, Industrie, Antreprenoriat și IMM-uri: legislația privind textilele și confecțiile, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15.3.2019).
- ◆ Comisia Europeană: cetățenii UE și cooperarea pentru dezvoltare. Eurobarometrul special 537. <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16.7.2025)
- ◆ Centrul de resurse pentru întreprinderi și drepturile omului (2018), industria europeană a textilelor și obligația de diligență în privința drepturilor omului: evoluții majore, acuzații de încălcări ale drepturilor omului și bune practici, https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15.3.2019).

Simularea duce lucrurile un pas mai departe. Comisia face o propunere de regulament privind instituirea unei etichete de modă echitabilă, ca răspuns la faptul că cetățenii UE sunt din ce în ce mai interesați de produse durabile și fabricate în mod echitabil. Eticheta preconizată se va concentra în special asupra standardelor sociale. Consiliul Competitivitate trebuie acum să discute și să decidă cu privire la o poziție comună în cadrul procedurii legislative ordinare. Este Consiliul în favoarea introducerii etichetei? Ce standarde trebuie să respecte producătorii pentru a obține această certificare?

Se presupune că cea mai mare parte a proiectului de regulament a fost deja aprobată la nivelul grupului de lucru și la nivelul Coreperului. Astfel, propunerea este mult mai simplă decât ar fi în realitate, însă conține două puncte sensibile din punct de vedere politic care urmează a fi discutate de către miniștri. Pentru fiecare articol există trei opțiuni (din care să se aleagă) și posibilitatea obținerii de compromisuri suplimentare pe parcursul negocierilor.

Punctele în dezbatere (indicate cu puncte marcatoare) sunt:

Articolul 1: standarde sociale minime

Eticheta de modă echitabilă stabilește

- ◆ **standarde sociale ridicate** care prevăd asigurarea venitului de subzistență, interzicerea muncii copiilor și a muncii forțate și garantarea unor condiții de muncă bune și sigure.
sau
- ◆ **standarde sociale medii** care prevăd interzicerea muncii copiilor și a muncii forțate și garantarea îndeplinirii unor cerințe minime privind salariile și condițiile de muncă.
sau
- ◆ **standarde sociale de bază** care prevăd eliminarea celor mai grave forme de muncă a copiilor și interzicerea muncii forțate.

Articolul 2: caracterul obligatoriu al criteriilor

- ◆ **Măsuri stricte:** întreprinderile au obligația de a dovedi conformitatea cu standardele și de a răspunde în fața instanțelor europene dacă nu sunt respectate standardele.
sau
- ◆ **Măsuri moderate:** controale la fața locului prin care organisme independente monitorizează respectarea standardelor.
sau
- ◆ **Măsuri laxe:** angajamente generale („cod de conduită”), prin care comercianții cu amănuntul iau ei înșiși măsuri pentru a se conforma standardelor.

Alocarea rolurilor

Următoarele țări au unele argumente comune:

Bulgaria Croația România	Finlanda Țările de Jos Suedia	Belgia Danemarca Irlanda	Ungaria Letonia Lituania Slovacia
Cipru Franța Italia	Cehia Estonia Polonia Slovenia	Austria Germania Luxemburg	Grecia Malta Portugalia Spania

Pentru distribuția rolurilor în funcție de diferite dimensiuni ale grupurilor, a se vedea capitolul 5.



4.2 Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme

În calitate de parte la Acordul de la Paris, UE s-a angajat să lupte împotriva schimbărilor climatice. Prin Legea europeană a climei, UE și-a stabilit obiectivul de a deveni neutră din punct de vedere climatic până în 2050. Acest lucru presupune o reducere semnificativă a emisiilor de gaze cu efect de seră (GES), lucru pe care UE intenționează să-l abordeze cu ajutorul Pactului verde european, inițiativa majoră a Comisiei Europene din perioada 2019-2024.

Sectorul transporturilor este extrem de important pentru succesul Pactului verde. Conform datelor din 2019, transporturile sunt responsabile pentru un sfert din totalul emisiilor de GES din UE. Autoturismele și motocicletele generează 60 % dintre acestea. Se știe că reducerea emisiilor în sectorul transporturilor este o sarcină dificilă – în perioada 1990-2019, emisiile din transportul rutier au crescut cu 28 %.

Pentru mai multe informații și evoluții recente, consultați:

- Comisia Europeană, Legea europeană a climei, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (7.3.2019)
- Comisia Europeană, Standarde de performanță privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme și camioane, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (7.3.2025)
- Agenția Europeană de Mediu, Transporturi și mobilitate, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (7.3.2025)

Simularea ia în considerare exclusiv emisiile de CO₂ generate de autoturisme și se bazează pe negocierile din 2019 referitoare la o propunere de regulament privind emisiile de CO₂ pentru autoturismele noi și instalarea infrastructurii pentru vehiculele electrice. Regulamentul planificat se va axa pe stabilirea unui termen-limită până la care mai pot fi înmatriculate autoturisme pe bază de combustibili fosili și pe stațiile de reîncărcare de pe drumurile din statele membre ale UE. Consiliul Transporturi, Telecomunicații și Energie trebuie acum să discute și să decidă cu privire la o poziție comună în cadrul procedurii legislative ordinare. Este Consiliul în favoarea introducerii regulamentului? Care sunt obiectivele asupra cărora pot cădea de acord statele membre?

Se presupune că cea mai mare parte a proiectului de regulament a fost deja aprobată la nivelul grupului de lucru și la nivelul Coreperului. Astfel, propunerea este mult mai simplă decât ar fi în realitate, însă conține două puncte sensibile din punct de vedere politic care urmează a fi discutate de către miniștri. Pentru fiecare articol există mai multe opțiuni (din care să se aleagă) și posibilitatea obținerii de compromisuri suplimentare pe parcursul negocierilor.

Punctele în dezbatere (evidențiate cu caractere albine) sunt următoarele:

Versiunea standard

Articolul 1

Se vor elimina treptat înmatriculările noi de vehicule cu motoare cu ardere internă (care utilizează benzină sau motorină). Începând cu anul **2030/2035/2040/2050** nu va fi înmatriculat în UE niciun autoturism nou pe bază de benzină sau motorină.

Articolul 2

Statele membre ale UE **se angajează să/urmăresc să** asigure o rețea de puncte de reîncărcare cu energie electrică pentru autoturisme pe toate autostrăzile. Punctele de reîncărcare nu pot fi la o distanță mai mare de **40/60/80/100** de kilometri unele de altele.

Versiunea avansată

Articolul 1

- A) Se vor elimina treptat înmatriculările noi de vehicule cu motoare cu ardere internă (care utilizează benzină sau motorină). Până în **2025/2027/2030**, vehiculele electrice trebuie să reprezinte **25/40/50/55/75 % din vehiculele nou înmatriculate**.
- B) Începând cu anul **2030/2035/2040/2050** nu va fi înmatriculat în UE niciun autoturism nou pe bază de benzină sau motorină.

Articolul 2

- A) Statele membre **se angajează să/urmăresc să** asigure o rețea de puncte de reîncărcare cu energie electrică pentru autoturisme.
- B) Această rețea acoperă **rețeaua TEN-T/toate autostrăzile**. În cadrul rețelei, punctele de reîncărcare nu pot fi la o distanță mai mare de **40/60/80/100** de kilometri unele de altele.

Alocarea rolurilor

Următoarele țări au unele argumente comune:

Malta Lituania Irlanda Luxemburg	Finlanda Grecia Slovenia Suedia	Austria Belgia Țările de Jos Danemarca	Franța Germania Slovacia Italia
Letonia Bulgaria România Cehia	Polonia Ungaria Croatia Cipru	Estonia Portugalia Spania	-

Pentru distribuția rolurilor în funcție de diferite dimensiuni ale grupurilor, a se vedea capitolul 5.



4.3 Introducerea unui cadru privind IA

Inteligența artificială se dezvoltă rapid, oferind soluții pentru toate domeniile – în viață, în afaceri și în societate. Până în prezent, produsele digitale au fost reglementate numai prin Regulamentul general privind protecția datelor (RGPD), prin Regulamentul privind serviciile digitale (DSA) și prin alte cadre privind siguranța și drepturile omului, cum ar fi Carta drepturilor fundamentale a UE, care acoperă dreptul la viață privată și la nediscriminare. Cu toate acestea, nu a fost instituit niciun cadru specific pentru dezvoltarea și comercializarea inteligenței artificiale (IA).

Ca parte a strategiei sale privind deceniul digital, UE urmărește să joace un rol de lider în domeniul inteligenței artificiale (IA), garantând în același timp drepturile fundamentale, protecția consumatorilor, competitivitatea pieței, inovarea și poziția sa de lider tehnologic. În centrul acestor discuții se află o propunere legislativă a Comisiei Europene, care vizează reglementarea dezvoltării IA în UE. Negocierile sunt în desfășurare din 2021. Pentru mai multe informații și evoluții recente, consultați:

- Comisia Europeană, Deceniul digital al Europei, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (20.4.2025)
- Comisia Europeană, Abordarea europeană a inteligenței artificiale, inclusiv o cronologie a adoptării Regulamentului UE privind IA, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20.4.2025)
- Comisia Europeană, Regulamentul privind IA, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (20.4.2025)
- Parlamentul European, Legea UE privind IA: prima reglementare a inteligenței artificiale, <https://www.europarl.europa.eu/topics/ro/article/20230601STO93804/legea-ue-privind-ia-prima-reglementare-a-inteligentei-artificiale> (8.6.2023)
- Consiliul European, Beneficiile și riscurile IA, <https://www.consilium.europa.eu/ro/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20.4.2025)

Plasată în 2023, simularea constă în runda finală de negocieri necesare pentru a se ajunge la un acord cu privire la un regulament comun al UE privind IA. Mai multe aspecte au fost deja discutate în cadrul negocierilor anterioare, cum ar fi definiția modelelor de IA ale căror aplicații prezintă un risc inacceptabil, un grad scăzut de risc și niciun risc, precum și cerințele aplicabile acestor modele. Principalele puncte în dezbatere se referă la clasificarea în funcție de risc pentru aplicațiile de IA cu grad ridicat de risc, care poate urma fie o abordare bazată pe capabilități – în care sistemele de IA sunt clasificate pe baza capacităților lor tehnice –, fie o abordare bazată pe scop, în care IA este considerată ca prezentând un grad ridicat de risc dacă este utilizată în anumite sectoare specifice.

Versiunea avansată a simulării abordează, de asemenea, cerințele pentru sistemele de IA cu grad ridicat de risc, prezentând posibilitatea de a alege între un cadru rigid preventiv și unul mai flexibil.

Punctele în dezbatere (indicate cu puncte marcatore) sunt:

Versiunea standard

Articolul 1

UE adoptă un standard comun pentru gestionarea riscurilor în ceea ce privește dezvoltarea, comercializarea, importul și utilizarea sistemelor de IA. Aceste sisteme sunt clasificate în următoarele categorii: niciun risc, cu grad scăzut de risc, cu grad ridicat de risc sau cu risc inacceptabil (a se vedea anexa I). Pentru a defini sistemele de IA „cu grad ridicat de risc”, UE va adopta

- **o clasificare a riscurilor bazată pe capacități: riscul este determinat în funcție de capacitățile tehnice ale sistemului.**
sau
- **o clasificare a riscurilor bazată pe scop: riscul se bazează pe utilizarea preconizată a IA în sectoare sensibile.**

Pornind de la această clasificare a riscurilor, sistemele de IA cu „grad ridicat de risc” trebuie să fie supuse unor teste riguroase înainte de a fi lansate.

Articolul 2

Dispoziția de la articolul 1 se aplică tuturor sistemelor de IA,

- **fără excepție.**
sau
- **fără excepție, în afara cazului în care sistemul este dezvoltat ca sursă deschisă.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat de întreprinderi mici sau start-upuri.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat în scopuri militare sau de apărare.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat pentru securitatea națională, controlul migrației sau control la frontiere.**

Versiunea avansată

Articolul 1A

UE adoptă un standard comun pentru gestionarea riscurilor în ceea ce privește dezvoltarea, comercializarea, importul și utilizarea sistemelor de IA. Aceste sisteme sunt clasificate în următoarele categorii: niciun risc, cu grad scăzut de risc, cu grad ridicat de risc sau cu risc inacceptabil (a se vedea anexa I). Pentru a defini sistemele de IA „cu grad ridicat de risc”, UE va utiliza

- **o clasificare a riscurilor bazată pe capacități: riscul este determinat în funcție de capacitățile tehnice ale sistemului.**
sau
- **o clasificare a riscurilor bazată pe scop: riscul se bazează pe utilizarea preconizată a IA în sectoare sensibile.**

Pornind de la această clasificare a riscurilor, sistemele de IA cu „grad ridicat de risc” trebuie să fie supuse unor teste riguroase înainte de a fi lansate.

Articolul 1B

Pe parcursul procesului de dezvoltare a sistemelor de IA „cu grad ridicat de risc”, dezvoltatorii trebuie să urmeze

- **o abordare preventivă: respectarea unor cerințe de testare standardizate riguroase.**
sau
- **o abordare flexibilă: efectuarea unei autoevaluări a modelului de IA înainte de lansare.**

(a se vedea anexa II).

Articolul 2

Prevederile de la articolul 1 se aplică tuturor sistemelor de IA,

- **fără excepție.**
sau
- **fără excepție, în afara cazului în care sistemul este dezvoltat ca sursă deschisă.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat de întreprinderi mici sau start-upuri.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat în scopuri militare sau de apărare.**
și/sau
- **cu excepția cazului în care sistemul este dezvoltat pentru securitatea națională, controlul migrației sau control la frontiere.**

Alocarea rolurilor

Următoarele țări au unele argumente comune:

Germania Belgia Cipru Grecia Spania	Franța Austria Danemarca România Polonia	Croația Italia Slovenia Țările de Jos
Malta Luxemburg Bulgaria Slovacia	Cehia Estonia Ungaria Letonia Lituania	Finlanda Irlanda Suedia Portugalia

5. Înainte de începerea jocului: materiale, pregătiri și planificare

Sala ar trebui să fie aranjată în conformitate cu planul de atribuire a locurilor (a se vedea secțiunea „Alegerea sălii” de mai sus).

De asemenea, veți avea nevoie de următoarele:

- un calculator care dispune de un proiector conectat;
- profiluri de rol în funcție de numărul de participanți (a se vedea secțiunea „Roluri” pentru fiecare caz de mai sus). Dacă sunt mai puțin de 29 de participanți, unii vor reprezenta perechi de țări. Aceștia primesc profilul de rol pentru una dintre cele două țări;
- cartonașe cu nume în funcție de numărul de participanți (a se vedea secțiunea „Roluri” pentru fiecare caz de mai sus);
- plăcuțe cu numele țărilor;
- clopoțel;
- săculeț de pânză sau cutie pentru cartonașele cu nume.

Alte lucruri de reținut înainte de începerea jocului:

- deschideți prezentarea PowerPoint pe calculator;
- puneți numărul corespunzător de cartonașe cu nume pentru grup în săculețul de pânză sau în cutie;
- așezați plăcuțele cu numele țărilor pe masa negocierilor;
- puneți profilurile de rol cu fața în jos lângă plăcuțele cu numele țărilor corespunzătoare pe masa negocierilor.

Distribuția rolurilor în funcție de dimensiunea grupului

În cazul în care sunt 29 de participanți, fiecare stat membru va fi reprezentat de o persoană (27 de state membre + Comisia Europeană + președinția).

Nota bene: Există și posibilitatea ca rolul președinției și/sau al Comisiei să fie asumat de îndrumător. Acest lucru este la latitudinea îndrumătorului, în funcție de preferință și de context.

În cazul în care sunt 30 de participanți sau mai mulți, unele state membre vor fi reprezentate de două persoane (ambele în rolul de ministru/ministră). De exemplu, dacă grupul este format din 33 de participanți, Austria, Belgia, Franța și Germania vor fi reprezentate de două persoane, dar vor avea doar un vot fiecare. Cu toate acestea, ambii miniștri ar trebui să aibă ocazia de a lua cuvântul – de exemplu, unul vorbește în prima rundă de negocieri oficiale, celălalt în a doua rundă; sau unul prezintă poziția cu privire la articolul 1, iar celălalt poziția cu privire la articolul 2.

În cazul în care sunt mai puțin de 29 de participanți, rolul președinției și cel al Comisiei ar trebui să fie asumate de îndrumător, înainte de a reduce numărul țărilor prezente.

Dacă sunt mai puțin de 27 de participanți, unele state membre nu pot fi prezente. Pentru a asigura o reprezentare echilibrată a argumentelor, numărul statelor membre ar trebui redus din grupuri diferite de țări care au unele argumente în comun.

6. În timpul jocului: succesiunea evenimentelor și sarcinile îndrumătorilor

Rolul îndrumătorilor (Secretariatul General al Consiliului)

Îndrumătorii ar trebui să se asigure că toți participanții au înțeles despre ce este vorba în joc, care este scenariul și care sunt regulile. În plus, îndrumătorii ar trebui să explice participanților că:

- a) sunt într-un joc, deci acțiunile lor nu vor avea niciun efect de durată asupra vieții lor reale, și că interesele și argumentele rolului lor nu vor fi considerate ca fiind opinia lor personală;
- b) jocul funcționează și este distractiv numai dacă toți participanții se implică.

Pe parcursul jocului, îndrumătorii joacă rolul de secretariat și ar trebui să stea deoparte cât mai mult cu putință. Cu cât îndrumătorii intervin mai puțin, cu atât jocul funcționează mai bine.

Totuși, îndrumătorii trebuie să fie pregătiți să intervină dacă este necesar. Sarcinile lor includ următoarele:

- să răspundă la întrebări privind conținutul, regulile jocului, probleme organizatorice și tehnice, programul etc.;
- să observe dinamica jocului și, dacă este necesar, să influențeze cursul jocului (de exemplu vorbind cu anumiți jucători);
- să urmărească dinamica diferitelor grupuri și să intervină atunci când este cazul;
- să se asigure că toți participanții intră în joc și că nu devin dezamăgiți de politică sau de procesul politic; un joc de simulare bine realizat incită interesul participanților față de politică;
- să urmeze și, dacă este necesar, să reamintească participanților programul;
- să documenteze aspecte relevante ale jocului și să observe comportamentul în materie de negociere în vederea evaluării.

Notă: complexitatea negocierilor îi poate copleși pe unii participanți din cauza volumului mare de informații și a necesității unei capacități de a se exprima convingător și de a prezenta o argumentație. Îndrumătorii ar trebui să poată convinge participanții care sunt mai puțin siguri de ei că ideile și contribuțiile lor sunt valabile și că merită să se implice în joc. Scenariul ideal este că membrii „mai puternici” ai unei echipe îi ajută pe cei „mai slabi”.

Etape	Activități	Sarcini care le revin îndrumătorilor	Materiale și alegerea sălii	Durată
Sosire	20-50 de participanți intră în sală. La intrare, aceștia iau dintr-o cutie un cartonaș cu nume, care desemnează rolul lor și statul membru (statele membre) pe care îl (le) reprezintă. Se așază la masa negocierilor, unde le este marcat locul cu o plăcuță cu numele țării.	Distribuiți cartonașele cu nume la intrare (dacă îndrumătorul știe dinainte numărul efectiv de participanți; în caz contrar, participanții se așază, iar cartonașele cu nume sunt distribuite când sunt prezenți toți participanții). Îndrumați participanții unde să se așeze. Spuneți participanților ce stat membru deține președinția și explicați modul în care colaborează.	Cartonașe cu nume Masa negocierilor adecvată numărului de participanți poziționată în mijlocul sălii Plăcuțe cu numele țărilor pe masă Profiluri de rol cu fața în jos pe masă, în dreptul fiecărui scaun	Înainte jocului
Introducere	Participanții își preiau rolul. Se familiarizează cu contextul și conținutul simulării. Studiază programul, rolul și sarcinile lor în cadrul jocului.	Salutați participanții. Prezentați contextul și tema. Explicați regulile jocului, programul și sarcina asumării unui rol.	Participanții se așază la masă Scenariu pentru îndrumător Ecran pentru proiector Prezentare PowerPoint	10'
Pregătire	Participanții citesc profilurile lor de rol. Discută conținutul și strategia în cadrul echipei lor, își definesc poziția cu privire la proiectul de regulament și notează argumente suplimentare. Se reunesc cu alte state membre cu care au unele argumente în comun. Fiecare stat membru pregătește o scurtă declarație de deschidere (maximum 1 minut), în care își prezintă pozițiile cu privire la cele două articole. Participanții pot utiliza scenariul prevăzut în profilurile lor de rol. Comisia pregătește și ea o declarație de deschidere (maximum 1 minut), în care își prezintă proiectul de propunere. Un scenariu este prevăzut în profilul de rol. Președinția își pregătește declarația de deschidere, salutându-i pe ceilalți participanți. Un scenariu este prevăzut în profilul de rol.	Răspundeți la întrebările individuale. Informați președinția: explicați sarcinile sale și oferiți îndrumare cu privire la modul de deschidere a negocierilor oficiale, modul de conducere a negocierilor și modul de obținere a unui compromis. Informați Comisia: explicați sarcinile sale și oferiți îndrumare cu privire la modul de prezentare și de susținere a proiectului de propunere. Asigurați-vă că toate grupurile își pregătesc declarațiile de deschidere. Gestionarea timpului	Participanții se așază la masă. Dacă este necesar, se pot reuni pentru deliberări cu alte state membre cu care au unele argumente în comun.	30'

Negocieri oficiale	Negocierile oficiale sunt deschise de președinție (care stă lângă delegația statului membru care deține în prezent președinția în viața reală). Comisia își prezintă apoi proiectul de regulament. După aceea, statele membre își comunică pozițiile cu privire la proiect în cadrul unei declarații de deschidere de un minut (<i>tour de table</i>). Statele membre sunt invitate să precizeze în mod clar dacă au poziții comune cu alte state membre, de exemplu „Poziția noastră este xyz, care este similară cu poziția statului membru X”. Bineînțeles, ele pot prezenta argumente suplimentare. Dacă mai rămâne timp, <i>tour de table</i> este urmat de o discuție deschisă, moderată de președinție.	Observați dinamica jocului. Reamintiți participanților programul. Dacă este necesar: oferiți îndrumare președinției și altor grupuri, răspundeți la întrebările individuale.	Toți miniștrii și reprezentantul Comisiei își ocupă locurile la masă. Președinția stă lângă delegația statului membru care deține în prezent președinția Consiliului. Clopoțel pentru președinție	35'
Deliberări interne	Statele membre se reunesc în alt loc decât la masa negocierilor pentru deliberări interne. Ele reflectează asupra runde de negocieri recente și deliberază cu privire la posibile compromisuri. Președinția pregătește o propunere de compromis.	Dacă este cazul: Oferiți îndrumare cu privire la posibile opțiuni de compromis. Oferiți îndrumare președinției și sprijiniți-o în elaborarea unei propuneri de compromis.	Participanții se reunesc în grupuri, undeva în sală.	10'-20'
Negocieri oficiale și luarea deciziilor	Delegații se întorc la masa negocierilor. Președinția prezintă o propunere de compromis. Statele membre discută pe scurt despre eventuale modificări ale proiectului. Președinția supune la vot eventualele propuneri de compromis promițătoare. Poziția comună a Consiliului este adoptată atunci când cel puțin 55 % dintre statele membre reprezentând cel puțin 65 % din populația UE votează pentru. În mod ideal, întotdeauna se urmărește unanimitatea, însă, dacă acest lucru nu este realizabil, se va aplica regula dublei majorități.	Observați dinamica jocului. Reamintiți participanților programul. Dacă este necesar, oferiți îndrumare președinției și altor grupuri, răspundeți la întrebările individuale. Dacă este necesar, oferiți asistență președinției în momentul votului.	Participanții (miniștri + președinție + Comisia Europeană) stau la masa negocierilor. Îndrumătorul (care joacă rolul de secretariat) stă lângă președinție. Președinția are instalat calculatorul de voturi pe un laptop sau pe un dispozitiv mobil, pentru a supraveghea voturile.	15'-25'

Evaluare	Participantii ies din rol. Reflectează asupra jocului și îl compară cu realitatea. Li se oferă posibilitatea de a pune întrebări și de a oferi feedback.	Întrebări care ar putea fi adresate: • Cum v-ați simțit în rolul pe care l-ați jucat? • Cum ați fi ajuns la o decizie în viața reală? • Ce ați aflat despre activitatea Consiliului? Clarificați diferențele și asemănările dintre joc și realitate. Solicitați feedback: • Ce v-a plăcut la acest joc? • Ce s-ar putea face pentru a îmbunătăți jocul? <i>A se vedea și aspectele specifice fiecărei teme cuprinse în evaluarea de la secțiunea 7.</i>		20'-30'
Total				120'-150'

7. După terminarea jocului: sfaturi pentru evaluare

Evaluarea este foarte importantă pentru asigurarea unei învățări durabile. Ea continuă procesul de dezvoltare a cunoștințelor și a competențelor și pune în perspectivă cunoștințele dobândite, corelându-le cu realitatea. În acest scop, evaluarea conduce participanții în afara rolurilor lor, îi ajută să reflecteze asupra experienței lor și clarifică eventualele conflicte apărute în timpul jocului.

După terminarea jocului, rezultatele și cursul negocierilor sunt evaluate și, dacă este posibil, corelate cu cunoștințele deja dobândite. De îndată ce s-a încheiat jocul, este extrem de important să permiți participanților să iasă din rol. Ca gest simbolic, aceștia ar trebui să predea cartonașele cu nume. Pentru a putea purta o discuție profundă legată de joc și de rezultatul acestuia, este important ca participanții să se întoarcă la identitatea lor reală.

Evaluarea are loc în principal în patru etape, care sunt descrise în secțiunile următoare.

Analiză intuitivă

Scopul acestei etape este ca participanții să iasă din rol. Această analiză inițială a jocului poate include eliberarea de frustrări sau exprimarea unor emoții. Exemple de întrebări-cheie:

- Cum v-ați descurcat în acest joc?
- Cum v-ați simțit în rolul pe care l-ați jucat?

O metodă adecvată de desfășurare a discuției constă în colectarea de către îndrumător a unor scurte declarații verbale exprimate în plen (*flashlighting*). Nici îndrumătorul, nici participanții nu ar trebui să comenteze pe marginea declarațiilor altor persoane în această etapă. Posibile răspunsuri tipice:

- „A fost distractiv, dar epuizant.”
- „Mi s-a părut dificil să ajungem la un acord.”
- „A fost interesant să vedem cum funcționează negocierile politice.”

Reflecție și distanțare

În această etapă se analizează desfășurarea efectivă a jocului. Pentru a ajunge la un acord în cadrul jocului, participanții au trebuit să renunțe la pozițiile lor inițiale. Reflecția poate implica o discuție privind măsura în care participanții au trebuit să renunțe la pozițiile lor inițiale pentru a ajunge la un acord în cadrul jocului. Acest proces de reflecție se poate realiza sub forma unei dezbateri în plen sau a unei dezbateri la nivel de grup, reunind participanții care au avut unele argumente în comun în timpul jocului. Exemple de întrebări-cheie:

- Cum se poate descrie felul în care a evoluat situația în timpul jocului? (Întrebați participanții cât de multe concesii au trebuit să facă.)
- Ce argumente au fost convingătoare în mod deosebit?
- A fost dificil să ajungeți la un acord? În caz afirmativ, care a fost motivul?
- Care au fost momentele de cotitură pe parcursul jocului?

Transfer

Următoarele întrebări-cheie sunt relevante în această etapă:

- Ce a fost realist? Ce nu a fost realist?
- Cum ați fi ajuns la o decizie în viața reală?
- Având în vedere rezultatele acestor negocieri, ce credeți că s-ar întâmpla în continuare?

De obicei, participanții percep ca fiind nerealiste în cadrul jocului situații care, de fapt, sunt destul de realiste, chiar dacă nu pare astfel la prima vedere. Câteva exemple și răspunsuri posibile:

- „Jocul a fost mult mai scurt decât procesul politic în realitate.”
Da, desigur. Totuși, chiar și în realitate, majoritatea deciziilor politice trebuie luate sub presiunea timpului. Simularea urmărește să ilustreze presiunea și constrângerile negocierilor politice, necesitatea de a ajunge la compromisuri și presiunea timpului sub care se iau uneori deciziile politice finale. Propunerile tipice de regulament constau în mai multe articole. În scopul jocului, toate celelalte articole au fost considerate ca

fiind aprobate la nivelul grupului de lucru și al Coreperului. Există doar două chestiuni politice puse în discuție la nivel ministerial – acestea sunt cele două articole discutate astăzi.

- „Nu am avut suficiente cunoștințe pe această temă; nu am dispus de informații de context.”

În viața reală, sunt consultați experți, își aduc contribuția grupuri de interese și se efectuează sondaje. Dar în final majoritatea politicianilor sunt de acord că adesea le lipsesc anumite informații.

- „Am jucat un rol.”

Desigur, miniștrii din cadrul Consiliului nu joacă un rol. Totuși, având în vedere că nu participă ca persoane private cu opinii personale, există o legătură cu jocul. Ei reprezintă guvernul țării lor și au un mandat specific de negociere. Prin urmare, se poate întâmpla ca mandatul guvernului să nu reflecte opinia lor personală. În această privință, și ei trebuie să joace un rol.

Pentru a compara scenariul de joc fictiv cu procedura legislativă ordinară, ar putea fi utilă o diagramă a procesului real.

În plus, se pot face câteva reflecții legate de teme:



Regulamentul privind o etichetă de modă echitabilă

- Tema este fictivă și nu se bazează pe un act legislativ real al UE.
- Subiectele s-au axat pe un număr limitat de aspecte, în timp ce alte aspecte, cum ar fi transportul și livrarea, riscurile ecologice, standardele de siguranță a produselor etc., nu au fost abordate.

Alte întrebări specifice temei:

- Ce părere aveți despre industria modei de consum și efectele sale mai ample – asupra mediului, asupra economiei, asupra relațiilor internaționale cu țările de origine etc.?
- Care este opinia dumneavoastră cu privire la reglementarea sa dincolo de aspectele discutate?
- Mai există și alte argumente care nu au fost enunțate în cadrul simulării? (de exemplu, corelarea salariilor lucrătorilor și a muncii copiilor cu relațiile comerciale; impactul asupra mediului; competitivitatea; aspecte legate de consumatori și siguranța produselor)



Regulamentul privind emisiile de CO₂ pentru autoturisme

- Cazul s-a axat doar pe vehiculele electrice, excluzând vehiculele hibride.
- Cazul a examinat infrastructura de reîncărcare, dar nu a luat în considerare sursele de energie utilizate pentru reîncărcarea vehiculelor electrice.
- În 2019, taxonomia UE nu fusese încă definită, astfel încât în cadrul negocierilor inițiale s-a dezbătut și dacă energia nucleară ar trebui clasificată ca fiind durabilă.

Alte întrebări specifice temei:

- În opinia dumneavoastră, în ce domenii este cel mai ușor să fie implementate reglementările pentru reducerea emisiilor de CO₂? În ce domenii considerați, dumneavoastră și prietenii sau rudele dumneavoastră, că este cel mai ușor să se reducă emisiile?
- Ce rol credeți că joacă comportamentul uman în reducerea emisiilor de CO₂? Gândiți-vă la contrastul dintre persoanele cărora le place să conducă autoturisme rapide și cele care preferă mersul cu bicicleta.



Introducerea unui cadru privind IA

- Tema IA acoperă mult mai multe aspecte decât poate reflecta acest scenariu. Consultați textul final al Regulamentului UE privind IA pentru a identifica și alte puncte pentru dezbateri.
- Discuțiile referitoare la Regulamentul UE privind IA au durat peste trei ani.

Alte întrebări specifice temei:

- Ce părere aveți despre viitorul IA?
- Care este opinia dumneavoastră cu privire la reglementarea acesteia? Ce este mai important pentru dumneavoastră: o reglementare care să asigure dezvoltarea etică și responsabilă a IA sau o extindere rapidă a capacităților UE în materie de IA?
- Mai există și alte argumente care nu au fost enunțate în cadrul simulării? (de exemplu, nicio țară nu a propus o reglementare mai strictă a IA pentru a stimula utilizatorii să utilizeze mai puțin IA – dimpotrivă, toate statele membre sunt de acord că IA reprezintă, într-o anumită măsură, viitorul în multe sectoare; impactul sistemelor de IA asupra mediului).
- Cum poate comunitatea mondială să combată „decalajul digital”? „Decalajul digital” se referă la dinamica diferită a distribuției accesului și a puterii în ceea ce privește IA; de exemplu, persoanele sărace și persoanele în vârstă au adesea un acces mai redus la tehnologie decât tinerii din statele mai bogate; marile puteri în domeniul IA dețin volume mari de date, care sunt extrase sau colectate de lucrători din țări sărace aflați în situații precare.

Evaluarea jocului

În final, participanții ar trebui să aibă posibilitatea de a oferi feedback cu privire la jocul în sine. Una dintre modalitățile de a colecta feedback anonim de la fiecare participant constă într-un chestionar standardizat. De obicei, însă, este mai util ca participanții să fie invitați să răspundă în scris la următoarele întrebări:

- Ce ați aflat despre activitatea Consiliului?
- Ce v-a plăcut?
- Ce ar putea fi îmbunătățit?

Observații finale

Negocierile din cadrul unui joc de simulare pot fi frustrante, în special dacă participanții nu ajung la un acord. Bineînțeles, acesta este un rezultat realist, în special atunci când se simulează o situație de conflict în care actorii implicați reprezintă interese extrem de divergente. Înțelegerea acestei dinamici a negocierilor poate fi, de asemenea, o bună oportunitate de învățare.

Totuși, în special în rândul tinerilor, această posibilă frustrare poate lăsa o impresie negativă asupra politicii. Acest lucru, la rândul său, ar putea periclita un obiectiv important al jocurilor de simulare în educația civică, și anume acela de a suscita interesul față de politică. Această dilemă nu ar trebui ignorată, ci ar trebui să fie discutată mai amănunțit în evaluarea finală a jocului, ceea ce ar putea lăsa participanților o imagine mai realistă a modului în care funcționează politica: este un proces laborios, uneori de lungă durată, de obținere a unui compromis. Și, deși acest lucru poate fi epuizant, s-ar putea totuși să fie mai bun decât majoritatea alternativelor.