

Lehrerhandbuch für Europe at Work

Die Absicht mit Europe Alive ist es Lehrmaterial über die EU verfügbar und zugänglich zu machen. Wir wollen eine Tür öffnen, die so weit und verlockend ist, dass die meisten finden werden, dass EU leichter verfügbar ist. Wir wollen also einen Schritt weiter gehen: EU soll am liebsten etwas sein, wozu sich die Lernenden beziehen können – es soll nicht nur Lernstoff sein.

Europe Alive ist von besonderer Relevanz für das Fach Politik-Wirtschaft. Viele der Fach- und Basiskonzepte der Curricula für Gymnasien sind in Europe Alive integriert, aber auch Schülerinnen und Schüler anderer Schulformen profitieren von den Lernresultaten.

Der Verlauf hat drei Phasen:

In der ersten Phase von Europe Alive, Gesetzgebung in der Europäischen Union, werden grundlegende Problematiken und Konzepte eingeführt, die zum Verständnis des Gesetzgebungsverfahrens in der EU sowie zu den geltenden Regeln über die Rechte von Arbeitsmigranten beitragen. Die Grundlage dieser Unterrichtsphase bilden zwei 4-seitige Factsheets, die als pdf-Dateien heruntergeladen werden können.

In der Zweiten Phase und im Zentrum von Europe Alive steht das Planspiel **Europe at Work**, in dem die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe haben, eine Richtlinie auszuhandeln. Die Richtlinie ist eine vereinfachte Version der EU-Regelungen zur Arbeitnehmerfreizügigkeit. Europe at Work ist eine digitale Simulation einer Verhandlung in der EU, bei der sich die Kommission, die Mitgliedstaaten, das Parlament, Sonderinteressen und die Medien an der Entwicklung gemeinsamer Regeln für Bürgerinnen und Bürger, die in einem anderen EU-Land arbeiten möchten als ihrem

eigenen, beteiligen. Die Lernenden erhalten alle eine Rolle in den Verhandlungen und bekommen auf diese Weise einen ersten Eindruck von den Dilemmas und Konflikten, die in der EU-Zusammenarbeit entstehen können. Die Lehrkraft nimmt eine beratende Rolle ein, in der sie vor allem ihr Allgemeinwissen einbringt, während es nicht von ihr erwartet wird, alle Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler zu überwachen.

In der dritten und letzten Phase, Europa - Arbeitsergebnisse, wird eine Reflexion über die Herausforderungen, die für die Schülerinnen und Schüler während des Spiels aufgetreten sind, durchgeführt. Hier werden centralstehende Themen, die im Spiel aktualisiert wurden, durchgearbeitet. Es ist besonders wichtig hier die Unterschiede zwischen EU-Verordnungen und Nationaler Gesetzgebung einerseits und zwischen EU-Verordnungen und traditionellen zwischenstaatlichen Zusammenarbeiten andererseits zu kennen.

Wir empfehlen, dass die Phasen 1 und 3 innerhalb des Unterrichts stattfinden. Alternativ können sie allerdings auch in Form von selbstständiger Bearbeitung und/oder eines schriftlichen Arbeitsauftrags durchgeführt werden.

Viel Vergnügen!

Teil 1: Gesetzgebung in der EU

Bis zu vier Unterrichtsstunden:

- Ressourcen; Merkblatt, Aufgaben samt Empfehlungen zum weiteren Lesen
- Der erste Teil des Unterrichts kann auf zwei Informationsblätter bauen.

MERKBLATT 1:

Das Merkblatt 1 - Gesetze in der EU machen – befasst sich mit der Effizienz und Legitimität des Entscheidungsprozesses und der Umsetzung. Die drei zentralen Institutionen (die EU-Kommission, das EU-Parlament und der Ministerrat) werden vorgestellt und im Gesetzgebungsprozess platziert, der auch beschrieben wird.

Die Entscheidungsmechanismen mit der qualifizierten Mehrheit werden beschrieben. Wir schlagen vor, die Lernenden mit Hilfe von zwei Arbeitsblättern, die sich mit dem Gesetzgebungsprozess in der EU und der aktuellen Regelung der Rechte von Arbeitsmigrant*innen befassen, vorzubereiten.

Factsheet 1 kann folgendermaßen genutzt werden:

- Fordern Sie SuS auf, das Factsheet vor dem Unterricht zu lesen.
- Lassen Sie die SuS eines der Videos aus der Materialsammlung anschauen, um einige der wichtigsten Punkte zu wiederholen.
- Gehen Sie die drei Institutionen des Gesetzgebungsprozesses durch und besprechen Sie, wie ein Gesetz vom Entwurf zum verbindlichen Rechtsakt wird.

- Zum Beispiel können die SuS versuchen, den Ablauf eines spezifischen Rechtsaktes zu erklären, indem sie das Diagramm benutzen.

Es wird empfohlen, die folgenden Fragestellungen/Themen im Unterricht zu behandeln.

- Warum akzeptieren die Mitgliedstaaten die gemeinsame Rechtsetzung in der EU, anstatt „gewöhnliche“ bilaterale Ab- kommen auszuhandeln?
- Der Vorrang des EU-Rechts, der EU-Gerichtshof und die Mittel der Kommission, Mitgliedstaaten zu überwachen als wichtige Beispiele dafür, wie die EU- Gesetzgebung wirksam wird.
- Was bedeutet demokratische Legitimität im Allgemeinen und im spezifischen Kontext der EU?

MERKBLATT 2:

Der studentische Text zur Arbeitnehmerfreizügigkeit ist ein Beispiel für die EU-Gesetzgebung. Es beschreibt eine der wichtigen Freiheiten der EU, die Millionen von Menschen nutzen und die für den EU-Binnenmarkt und die Wirtschaft wichtig ist. Gleichzeitig eröffnet das Freizügigkeitsprinzip eine Vielzahl von Interessenkonflikten zu Ein- und Auswanderung, Konkurrenz um Arbeitsplätze und Diskriminierung verschiedenster Art. Begriffe wie „Sozialdumping“ und „Wohlfahrtstourismus“, die Teil der politischen Debatte sind, werden im Informationsblatt vorgestellt und erläutert.

Zunächst wird klargestellt, dass die Rechte gerade für Arbeitnehmer gelten (während andere Personenkategorien teilweise andere Freiheiten haben). Zweitens werden die Bereiche genannt, in denen die Rechte gelten. Drittens wird klargestellt, dass in diesen Bereichen ein Recht auf Gleichberechtigung mit den Bürgern und Bürgerinnen des Gastlandes und damit keine materiellen Rechte bestehen. Da es sich um gesetzliche Rechte handelt, können Sie Ihr Recht wiederum vor Gericht geltend machen.

Bitten Sie die Lernenden, vor dem Unterricht Informationsblatt 2 zu lesen und einen der folgenden Pfade durch dieses Material zu wählen:

Man kann sich zunächst fragen: Warum könnte eine solche Gesetzgebung notwendig sein? Welche Gründe (Wirtschaft, Einwanderungspolitik usw.) können es geben, Arbeitnehmern andere Rechte als z.B. Rentnern zu geben?

Eine weitere Möglichkeit ist es die Lernenden darum zu bitten, die zu nennen, die an der Verordnung Interesse haben. Welche Interessen haben die verschiedenen Mitwirkenden?

Eine dritte Möglichkeit ist es die folgenden Aufgaben entweder im Unterricht oder als Hausarbeiten zu lösen:

Aufgabe 1: Finde ein Job in Europa. Diese Aufgabe sollte estimierte 10 Minuten dauern. Der Sinn der Aufgabe ist es den Lernenden einen Einblick in die konkreten Beschäftigungsmöglichkeiten in der EU zu geben. Dies erfolgt über die Webseite der Gemeinsamen Agentur für diesen Bereich, EURES, den Bürgern und Unternehmen hilft, ihr Aufenthaltsrecht als Arbeitnehmer in anderen EU-Ländern auszuüben.

Aufgabe 2: Rechte und Pflichten. Zweck des Auftrags ist die Untersuchung des Aufenthaltsrechts der Arbeitnehmer. Die Recherche dauert ca. 20 Minuten. Haben Arbeitnehmer Anspruch auf Kindergeld? Die Aufgabenstellung zeigt, dass die Rechte der EU auf Arbeitnehmer einfach mit denen im Gastland gleichzusetzen sind und sich damit in erster Linie aus dem Grundsatz der Nichtdiskriminierung ergeben.

Aufgabe 3: Gleich rechtwändig mit wem? Welche Rechte hat ein schwedischer Arbeitnehmer in Spanien und ein spanischer Arbeitnehmer in Schweden?

Die Antwort auf Aufgabe 3 lautet, dass die schwedische Krankenschwester in Spanien keinen Anspruch auf Kindergeld hat, da hierfür eine Einkommensgrenze von ca. der Hälfte des Gehalts der Krankenschwester gilt, während die spanische Krankenschwester in Schweden umgekehrt Anspruch auf Kindergeld (und zwar auch auf Mehrkindergeld) hat, da es für in Schweden lebende Eltern keine Einkommensgrenze gibt.

Aufgabe 4: Grenzen der Bewegungsfreiheit. Die Aufgabe besteht darin, die Ansichten der Sozialdemokraten und der Dänischen Volkspartei zu diesem Thema zu vergleichen und zu erläutern.

Teil 2: Europe at Work

Denken Sie daran, die Schüler*innen daran zu erinnern, dass jeder an diesem Tag einen Computer oder ein Tablet bei sich haben muss!

In Europe at Work bemühen sich das Europäische Parlament, die Kommission und die Mitgliedstaaten des Ministerrats sich über eine Richtlinie über die Regeln für die Arbeit in einem anderen EU-Land als dem eigenen zu einigen. Die Medien berichten über das Verhandlungsspiel. Auf dem Weg dorthin entsteht aus einer unerwarteten Seite eine Krise, so dass es nicht sicher ist, ob die Richtlinie angenommen wird.

Das Universum des Spiels ist so strukturiert, dass es die EU-Institutionen und die grundlegenden Mechanismen der Gesetzgebung widerspiegelt. Die Schüler*innen gewinnen nach und nach einen Überblick über den Prozess, das Ping-Pong-Spiel zwischen Ländern und Institutionen – und gleichzeitig einen Eindruck von den darunter liegenden Konflikten.

Die Kommission und der Arbeitsausschuss des Parlaments sind nur geringfügig vereinfacht. Die anderen Akteure sind fiktiv, um typische Interessen und Probleme der Arbeitsmarktgesetzgebung aufzuzeigen.

Geleitet wird das Spiel von der digitalen Plattform, die für jeden Spieler eine individuell angepasste Workstation öffnet.

Es sagt den Schülern*innen, wo sie wann zu sein haben, und hilft ihnen auf dem Weg. Am Anfang wird allen Studierenden ein Job zugewiesen. Aufgaben und Erklärungen erscheinen auf der Plattform, sobald sie relevant werden – und für die Spieler, für die sie relevant sind. Es ist wichtig, dass die Schüler und Schülerinnen den Bildschirm im Auge behalten und dort nach Antworten auf ihre Fragen suchen.

Zwei Schlüsselkonzepte in Europe at Work sind **Prioritäten** und **Einflusspunkte**.

Die Prioritäten legen fest, was die einzelnen Teams in den Verhandlungen anstreben sollen. Die Prioritäten entsprechen bestimmten Artikeln der Richtlinie, die verhandelt werden. Die Artikel spiegeln einige wichtige Überlegungen der Gesetzgebung wider - z.B. maximales Wirtschaftswachstum, maximaler Schutz vor Sozialdumping, minimale EU-Regulierung. Jedes Team muss im Spiel ständig entscheiden, auf welcher Ebene die Regeln in jedem Artikel sein müssen. Es muss z.B. ein Schutz vor Sozialdumping geschaffen werden.

Einflusspunkte (IP) spiegeln wider, dass die Teilnehmer zusätzlich zu ihren Stimmen mehr "Machtmittel" haben, um ihren Willen in den Verhandlungen durchzusetzen. Jedes Team hat von Anfang an einen Pool von IPs, mit denen es handeln und auf andere Teams übertragen kann. Sie können auch IP's hinter einer Priorität auf der Plattform platzieren, um zu betonen, dass sie daran arbeiten werden, die Priorität im nächsten Entwurf der Kommission weiter nach oben zu bringen. Wenn sie erfolgreich sind, erhalten sie einen IP-Bo-

nus. Das Team, das die meisten bekommt, gewinnt das Spiel. Die Medienhäuser erhalten IP's, wenn ihre Leser positiv auf ihre Artikel auf der Plattform reagieren.

Für die Mitgliedsstaaten steht viel auf dem Spiel, aber ihre Interessen sind sehr unterschiedlich. Jeder hat seine Arbeitsmarkttraditionen, wirtschaftliche Probleme und nationale Besonderheiten. Die Parteigruppen im Parlament kämpfen um Ideologie und verbünden sich mit den Lobbyisten des Spiels. Die meisten Verhandlungsparteien sind jedoch auch der Ansicht, dass gemeinsame Regeln erforderlich sind. Daher müssen sie eine Mehrheit im Parlament und eine qualifizierte Mehrheit im Ministerrat finden und eine Richtlinie verabschieden.

Der Spielverlauf ist in drei Runden unterteilt. Jede Runde beginnt damit, dass die Kommission einen neuen Richtlinienentwurf vorlegt, damit die Debatte neu beginnt.

Die Schüler und Schülerinnen spielen in Teams. Alle Studierenden haben ihre eigene Jobfunktion im Team. Viele Jobs ähneln einigen, die sie in allen Teams haben, obwohl sie anders genannt werden. Es gibt z.B. immer einen politischen Chef (der Minister, der Kommissar, der Sprecher.) und immer hohe Beamte (z.B. Stabschefs und Chefsekretäre). Viele haben spezialisierte Beratungsaufgaben: Sie müssen entweder den Inhalt der Richtlinie oder die Situation in ihrem Heimatland, die anderen Verhandlungspartner oder die Interaktion mit den Medien verstehen und dafür sorgen, dass das Team von ihrem Fachwissen profitiert.

Die Rolle der Lehrkraft

Der Computer übernimmt die meiste Arbeit, um die akademische Interaktion der Schüler und Schülerinnen zu organisieren, aber die Beteiligung der Lehrer*in ist entscheidend, wenn das Lernergebnis optimal sein soll. Eine wichtige Aufgabe ist es, den Schülern einen guten Start in den Morgen zu ermöglichen. Lehrer*innen erhalten einige Tage vor dem Spiel eine PowerPoint-Präsentation, die für eine kurze und zielgerichtete Einführung hilft.

Die wichtigste Rolle des Lehrers besteht jedoch darin, die Schüler und Schülerinnen während des Spiels zu unterstützen und zu motivieren. Einige Schüler*innen entwickeln

sich in einem Rollenspiel ganz natürlich, während andere von dem unbekanntem Universum und den unbekanntem Aufgaben ein wenig eingeschüchtert werden. Auch bei der Organisation der Treffen u.a. im Ministerrat.

Der Spielanbieter ladet interessierte Lehrerinnen und Lehrer zu einem Online-Meeting vor dem Spiel ein, bei dem der Spieltag genauer besprochen und Fragen geklärt werden können.

Der Spieltag beginnt mit einem Briefing zwischen allen Lehrern und dem Spielleiter, 30 Minuten vor Ankunft der Schüler und Schülerinnen.

Teil 3: Europa – Ergebnisse der Arbeit

- 1 - 3 Lektionen.
- Ressourcen: Aufgabenblätter.

Der dritte und vielleicht wichtigste Teil von Europe Alive ist die Nachbearbeitung in der Klasse. Ziel ist es, die Studierenden dazu zu bringen, sich an akademische Herausforderungen, wie sie ihnen im Spiel begegnet sind, zu erinnern

und diese unter anderem im Lichte der Konzepte aus dem ersten Teil zu reflektieren.

"Europa - fertiges Werk" enthält Anregungen für kleine Diskussionsübungen, die in eine oder mehrere Lektionen integriert werden können. Die Übungen zielen darauf ab, Themen und Ereignisse aus dem Spiel Europe at Work mit der EU der Realität und mit sozialwissenschaftlichen Konzepten zu verbinden. Sie sind als Pdf-Datei verfügbar.

Wir haben 6 Aufgaben unterschiedlicher Länge und Arbeitsformen entwickelt, die verschiedene Themen in Europe Alive wiederholen. Die Schüler*innen werden durch das zur Übung gehörende Arbeitsblatt angeleitet. Hier erhalten Sie die notwendigen Informationen, die die Übungen erleichtern:

Aufgabe 1: Realistisch - unrealistisch. 45 Min.

Lernziele: Die Studierenden sollen sich an ihre Erfahrungen in Europe at Work erinnern und beurteilen, wie sehr sie der realen EU ähneln.

Arbeitsform: Gruppen von 2-4 Lernenden beziehen gemeinsam Stellung zum Realismus von Elementen im Spiel und platzieren diese auf einer Achse vom am Wenigsten bis zum am Realistischsten. Sie können weitere Elemente hinzufügen, um die Übung zu erweitern. Schließen Sie mit einer gemeinsamen Sammlung ab, in der die Schüler*innen die Anordnung der Elemente auf einem gemeinsamen Maßstab besprechen, der an die Tafel gezeichnet werden kann.

Lernprozess: Abgleich von Hintergrundwissen über die EU und Erfahrungen aus dem Spiel sowie kritische Reflexion der fiktiven, aber teilweise realistischen Elemente des Spiels.

Material: Blatt 1 Realistisch - Unrealistisch

Aufgabe 2: Nehmen Sie eine Instanz heraus. 30 Minuten.

Lernziele: Die Studierenden bekommen ein klareres Bild von der Rolle von Kommission, Parlament, Ministerrat, Medien und Lobbyisten im EU-Gesetzgebungsprozess.

Arbeitsform: Die Studierenden werden in fünf Gruppen eingeteilt, die jeweils ein eigenes Arbeitsblatt erhalten. Die Gruppen müssen Argumente finden, um einen bestimmten Akteur im EU-Gesetzgebungsverfahren zu entfernen, um den Prozess zu vereinfachen. Nach ca. 15 Minuten werden die Argumente in der Klasse präsentiert und von denen, die diese Rollen im Spiel (und anderen) übernommen haben, herausgefordert.

Lernprozess: Die Studierenden verdeutlichen wesentliche Elemente des institutionellen Designs der EU und bedenken die Gründe für die Struktur des Gesetzgebungsverfahrens, wie es ist.

Material: Blatt 2 Nehmen Sie eine Instanz heraus.

Aufgabe 3: Wenn die Mehrheit qualifiziert ist. 20 Minuten.

Lernziele: Die Studierenden wiederholen die Ministerratsregel zur Beschlussfassung mit qualifizierter Mehrheit und lernen, was die Abstimmungsmethode für die Verhandlungs- und Ergebnisform der Mitgliedstaaten bedeutet.

Arbeitsform: Die Studierenden werden in Gruppen von 2-4 Studierenden eingeteilt. Verteilen Sie das Material an die Gruppen und sammeln Sie Alles nach 20 Minuten ein.

Lernprozess: Erinnern an Situationen im Spiel und gemeinsame Reflexion darüber.

Material: Blatt 3 Wenn die Mehrheit qualifiziert ist.

Aufgabe 4: Wann sind europäische Gesetze besser als nationale? 45 Min.

Lernziele: Das Verständnis der Studierenden dafür zu schärfen, wie eine Zentralisierung auf EU-Ebene gerechtfertigt werden kann, indem gesellschaftliche Interessen gegenüber den Interessen bestimmter Berufe und sozialer Gruppen überlagert werden.

Arbeitsform: Gruppen von 4 -6 Studierenden erstellen eine SWOT-Analyse. Sie müssen die Felder des Formulars ausfüllen und mit einer Empfehlung enden, ob die Regeln gegen Sozialdumping national oder in der EU übernommen werden sollen. Auf jedem SWOT-Formular wird ein Akteur genannt, von dem er ausgehen muss, z.B. ein LKW-Fahrer aus Litauen oder der Besitzer eines französischen Weinguts. Nach ca. 25 Minuten werden die Empfehlungen präsentiert. Abschließend fragen Sie die Klasse, was die Konsequenz wäre, wenn z.B. die Regeln für Sozialdumping sehr unterschiedlich sind.

Lernprozess: Üben im Umgang mit unpolitischen Analysetools wie SWOT. Präsentation und Perspektive der Schlussfolgerungen.

Material: Blatt 4 Wann sind europäische Gesetze am besten?

Aufgabe 5: Rechte und Pflichten in der internationalen Zusammenarbeit. 20 Minuten.

Lernziele: Die Vor- und Nachteile weniger verbindlicher Formen der internationalen Zusammenarbeit gegenüber der „EU-Methode“ verstehen.

Arbeitsform: Gruppen von 2-4 Studierenden finden Beispiele für Vor- und Nachteile einer mehr und weniger verbindlichen internationalen Zusammenarbeit.

Lernprozess: Die Studierenden entwickeln internationale Probleme, die im aktuellen institutionellen Rahmen mehr oder weniger gut gelöst werden.

Material: Blatt 5 Rechte und Pflichten in der internationalen Zusammenarbeit.

Aufgabe 6: Der Minister und der Vertrauensmann. Hausaufgabe.

Lernziele: Die Studierenden erarbeiten die Vor- und Nachteile gemeinsamer EU-Vorschriften zur Arbeitnehmerfreizügigkeit.

Arbeitsform: Die Studierenden schreiben eine Notiz als Ausgangspunkt für eine Rede. Lassen Sie evt. einige der Schüler*innen ihre Rede in der nächsten Stunde vor der Klasse halten.

Lernprozesse: Wiederholung von Hauptpunkten im Kurs.

Material: Blatt 6 Der Minister und der Vertrauensmann.