



Lærervejledning til Europe Alive

Meningen med Europe Alive er at gøre EU-stoffet “accessible” og “relatable”. Vi vil åbne en dør, der er så bred og indbydende, at de fleste synes at EU er til at gå til. Men vi vil gerne lidt videre: EU skal også helst være noget, som eleverne selv kan forholde sig til – ikke bare noget, de skal lære.

Europe Alive retter sig særligt mod Samfundsfag i STX.

Mange faglige mål og kernestof på A-niveau bringes i spil i forløbet, men også på C- og B-niveau vil der være et stort udbytte for eleverne. På www.europealive.org findes en uddybende beskrivelse af, hvordan Europe Alive bygger på bestemte målsætninger i Samfundsfag (STX).

Forløbet har tre dele.

Første del, ”Når EU lovgiver”, gennemgår de vigtigste institutioner i EU’s lovgivningsproces og den grundlæggende procedure i lovgivningen. Samtidig præsenteres et eksempel på et centralt lovgivningsområde – arbejdskraftens fri bevægelighed. På sitet findes to tekster på hver 4 sider. Denne lærervejledning har forslag til arbejdet i klassen og individuelt.

EU’s institutionelle design og reglerne om fri bevægelighed hører til det samfundsfaglige kernestof. Arbejdet i første fase forbereder samtidig eleverne til anden del.

I **anden del** – simulationsspillet Europe at Work – flettes indhold og institutioner sammen i et aktørperspektiv: Eleverne

bliver repræsentanter for bestemte interesser og mødes i institutionernes særlige ramme for at skabe kompromis om et direktiv, der fastlægger regler for EU-borgere, som arbejder i et andet EU-land.

For at skolen kan spille skal den udpege en **spilkoordinator** med ansvar for, at spillet er oprettet og elever og lærere forberedte. Der er en vejledning til koordinatoroppgaven på sitet.

Sidst men ikke mindst følger *refleksionsfasen* ”Europa - færdigt arbejde”. Her drøfter eleverne centrale temaer, der blev aktualiseret i spillet og genbruger begreber fra den første del. Fokus er på aktørernes funktion i lovgivningsprocessen, den særlige regel om kvalificeret (eller dobbelt) flertal i Ministerrådet, forskellen på EU-regulering og national lovgivning – henholdsvis forskellen på EU-regulering og traditionelt mellemstatsligt samarbejde. Grundlaget er små oplæg til gruppediskussion, der hentes på sitet.

God arbejdslyst – og god fornøjelse!

Del 1: Når EU lovgiver

- Op til 4 lektioner.
- Ressourcer: Informationsark samt forslag til opgaver og videre læsning.

Undervisningen i første del kan baseres på to informationsark, der findes på www.europealive.org (lærersiden)

INFORMATIONSAARK 1:

Elevteksten om EU’s lovmaskine forklarer det særegne træk ved EU-samarbejdet, at det kan resultere i bindende retsakter, der dog bliver til på en anden måde end lovgivning i demokratiske stater.

I centrum er den såkaldt ”almindelige lovgivningsprocedure,” der blev indført med Lissabontraktaten fra 2009. Fokus er på beslutningsprocessens og implementeringens effektivitet og demokratiske legitimitet. EU-Kommissionen, Europa-Parlamentet og Ministerrådet præsenteres og placeres i lovgivningsprocessen, og selve processen gennemgås i hovedtræk (mens muligheden af en 2. og 3. runde i lovbehandlingen i tilfælde af uenighed mellem Ministerrådet og Parlamentet kun strejfes). Selve beslutningsmekanismen med kvalificeret flertal og trilogprocessen beskrives.

Vi foreslår at bruge Informationsark 1 på følgende måde:

- Bed eleverne læse arket før timen.
- Lad dem se én af videoerne, der er linket til nedenfor, for at repetere stoffet.
- Gennemgå de tre institutioner i lovgivningsprocessen og lovforslagets vej igennem processen.

De følgende emner vil være relevante at diskutere:

- Forrangsprincippet, EU's domstol og Kommissionens monitorering af medlemslande som vigtige eksempler på træk ved EU, der gør EU's lovgivning effektiv.
- Hvad er demokratisk legitimitet?

Hvis der er mulighed for ekstra læsning, er kilde 3 et godt bud.

Gode materialer

1. En humoristisk video på 5 minutter om emnet fra Folketingets EU oplysning findes her: <https://vimeo.com/262171206>
2. Et lidt ældre alternativ - og godt supplement - fra Europa-Parlamentets findes her (danske undertekster): https://multimedia.europarl.europa.eu/da/how-it-works-european-laws_V003-0025_ev
3. En grundig fremstilling af den almindelige lovgivningsprocedure i grafik og detaljeret tekst kan findes her: http://www.europarl.europa.eu/external/html/legislativeprocedure/default_da.htm
4. Folketingets EU-oplysning har lavet en quiz om den almindelige lovgivningsprocedure, som kan bruges til at repetere stoffet: <https://www.eu.dk/da/fakta-om-eu/ugens-quiz/alm-lovgivningsprocedure>
5. Bøger: Peter Nedergaard: *Hvordan fungerer Den Europæiske Union?* (Columbus 2013).

På www.europealive.org – eller her finder du Informationsarket, du kan printe til eleverne.

INFORMATIONSAARK 2:

Elevteksten om arbejdskraftens fri bevægelighed eksemplificerer EU's lovgivning. Det beskriver en af EU's vigtige frihed, som millioner af mennesker bruger, og som er vigtig for EU's Indre Marked og samfundsøkonomien. Samtidig åbner princippet om fri bevægelighed op for et væld af interessekonflikter om indvandring og udvandring/afvandring, konkurrence om job, og diskrimination af mange slags. Udtryk som "social dumping" og "velfærdsturisme", der indgår i den politiske debat, introduceres og forklares i informationsarket.

For det første præciseres det, at rettighederne netop gælder for lønmodtagere (mens andre personkategorier har delvist andre friheder). For det andet nævnes de områder, hvor rettighederne gælder. For det tredje præciseres det, at der er tale om ret til ligestilling med værtslandets borgere på disse områder og altså ikke materielle rettigheder. Da det er juridiske rettigheder, kan man til gengæld kræve sin ret ved en domstol.

Vi foreslår at bruge Informationsark 2 på følgende måde:

Bed eleverne læse Informationsark 2 før timen og vælg en af de følgende veje igennem dette stof: .

Man kan begynde med at spørge: Hvorfor kan der være brug for sådan en lovgivning? Hvilke grunde (økonomiske, erhvervs-mæssige, indvandringspolitiske mm.) der kan være for at give andre rettigheder til arbejdstagere end til f.eks. pensionister?

Et andet greb er at bede eleverne opliste dem, der har interesse i denne lovgivning ud over de "vandrende arbejdstagere" selv. Drøft hvilke interesser hver især har i sagen. F.eks. værtslandets lønmodtagere og forbrugere, myndigheder, der skal løse udfordringer omkring indvandring lande som mange udvandrer fra etc...

En tredje mulighed er at løse en de følgende elevopgaver i timen. Find opgaveark på sitet,

De første tre kan drøftes mundtligt i klassen eller gives som skriftlige hjemmeopgaver, mens den sidste er en skriftlig opgave.

Opgave 1: Find job i Europa. Meningen med denne opgave, som kan løses på ca. 10 minutter, er at give eleverne et konkret indblik i, hvordan man kan undersøge jobmuligheder i EU/EØS-området. Det sker ved hjælp af sitet for det fælles agentur på området, Eures, som hjælper borgere og virksomheder med at benytte deres opholdsret som arbejdstager i andre EU-lande.

Opgave 2: Rettigheder og pligter. Meningen med opgaven er at undersøge arbejdstagernes opholdsrettigheder gennem sitet 'DitEuropa'. Research tager ca. 20 min. Har arbejdstagere ret til børnepenge? Opgaven viser, at EU's

rettigheder til lønmodtagere blot skal sidestille dem med deres kolleger i værtslandet og altså primært følger af princippet om ikke-diskrimination.

Opgave 3: Lige ret med hvem? Hvilke rettigheder har en svensk lønmodtager i Spanien og en spansk i Sverige?

Opgave 4: Grænser for fri bevægelighed. Opgaven går ud på at sammenligne og forklare Socialdemokratiets og Dansk Folkepartis syn på problematikken.

(Svaret på opgave 3 er, at den svenske sygeplejerske i Spanien ikke har ret til børnetilskud, da der er en indkomstgrænse herfor, der ligger på ca. halvdelen af sygeplejerskens løn, mens den spanske sygeplejerske i Sverige omvendt har ret til børnepenge (og faktisk også til et flerbarnstilskud), da der her ikke er nogen indkomstgrænse for forældre, der bor i Sverige.)

1. Blandt vælgerne er der bekymring for at blive ramt af negative følger af indvandring af lønmodtagere fra Østeuropa. I 2017 var 17 pct. utrygge for østeuropæisk konkurrence om job, som de selv kunne få, og det var én af de syv risici, som ramte trygheden mest. Se Tryghedsmåling 2017 s. 21 og 27. <http://www.e-pages.dk/trygfonden/307/>
2. En artikel med eksempler på sager om 'social dumping' i Danmark findes her: <https://piopio.dk/her-er-eksempler-pa-social-dumping-samuelsen>

- Denne artikel fra Videnskab.dk opsummerer den aktuelle, danske forskning om 'velfærdsturisme': <https://videnskab.dk/kultur-samfund/velfaerdsturister-har-betalt-milliarder-til-dansk-velfaerd>
- Et kort analysenotat om Østeuropæernes bidrag til dansk samfundsøkonomi i 2018 fra Dansk Arbejdsgiverforening: <https://www.da.dk/politik-og-analyser/eu/2018/oesteuropaere-har-oeget-danmarks-velstand-med-42-mia.-kr.-i-2018/>
- En analyse af, hvordan indvandring af arbejdstagere påvirker samfundet generelt (og ikke kun fra EU) ses her: <https://www.da.dk/politik-og-analyser/beskaeftigelse/2018/udenlandske-medarbejdere-booster-bade-loen-og-beskaeftigelse/>

Del 2: Europe at Work

- 5 timer, 3-8 klasser.
- Max. 2 timers praktisk forberedelse
- Ressourcer: Lærervejledning og spilkoordinatorvejledning, lærerplatform.

Husk at minde eleverne om, at alle skal have en computer eller tablet med på dagen!

I Europe at Work forsøger om Europa-Parlamentet og Kommissionen og medlemslandene i Ministerrådet forsøger at få vedtaget et direktiv om reglerne for at arbejde i et andet EU-land end ens eget. Medierne dækker forhandlingsspillet og udpeger dem, der sælger ud af mærkesagerne. Undervejs opstår en fuldblods krise fra en uventet kant, så det ikke er sikkert, at direktivet bliver vedtaget.

Spillets univers er bygget op, så det afspejler EU's institutioner og de grundlæggende mekanismer i lovgivningen. Eleverne får gradvist overblik over processen, ping-pong-spillet mellem lande og institutioner - og samtidig et indtryk af de konflikter, der ligger under. Kommissionen og Parlamentets Arbejdsmarkedsudvalg er kun forenklet lidt. De øvrige aktører er fiktive for at demonstrere typiske interesser og

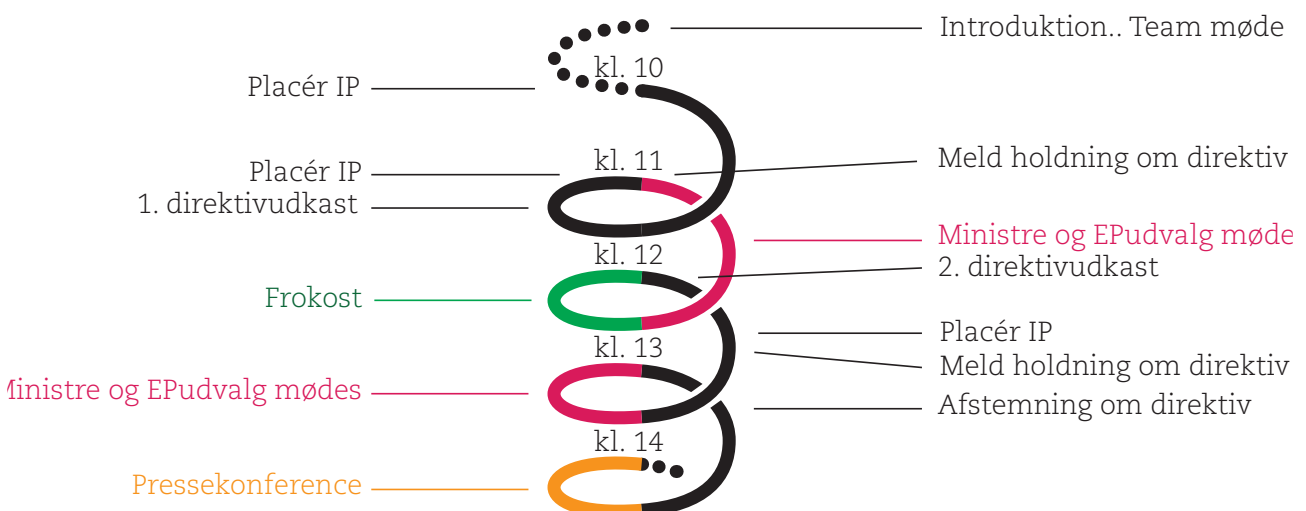
problemer i arbejdsmarkedslovgivningen.

Medlemslandene har meget på spil, men deres interesser er vidt forskellige. Hver har sine arbejdsmarkedstraditioner, økonomiske problemer og nationale særheder. Partigrupperne i Parlamentet slås om ideologi, og allierer sig med spillets lobbyister. De fleste forhandlingspartier synes dog også, at der er brug for fælles regler. Derfor må de finde et flertal i Parlamentet og et kvalificeret flertal i Ministerrådet og vedtage et direktiv.

Spillets forløb er delt op i tre runder. Hver runde begynder med, at Kommissionen udsender et nyt udkast til direktivet, så forhandlingen får en ny start.

Eleverne spiller i hold. Alle elever har deres egen jobfunktion på holdet. Mange job svarer til nogle man har på alle hold, selvom de hedder noget forskelligt. Der er f.eks. altid en politisk chef (ministeren, kommissæren, talspersonen osv.) og altid ledende embedsfolk (f.eks. stabschefer og chefsekretærer). Mange har specialiserede rådgivningsopgaver: de skal enten forstå direktivets indhold eller situationen i deres hjemland, de andre forhandlingspartnere eller samspillet med medierne, og de skal sørge for, at teamet får gavn af deres specialviden.

Spildagens forløb



Spillet guides af den digitale platform, som åbner en individuelt tilpasset arbejdsstation til hver spiller. Den fortæller eleverne, hvor de skal være hvornår og hjælper dem undervejs. I starten tildeles alle elever et job. Opgaver og forklaringer kommer til syne på platformen efterhånden som det bliver aktuelt – og for de spillere, som det er aktuelt for. Det er vigtigt, at eleverne holder øje med skærmen og leder efter svarene på deres spørgsmål dér.

To nøglebegreber i Europe at Work er **Prioriteter og IndflydelsesPoint**.

Prioriteterne fastlægger hvad de enkelte hold skal stræbe efter i forhandlingerne. Prioriteterne svarer til bestemte artikler i det direktiv, der forhandles. Artiklerne afspejler nogle vigtige hensyn i lovgivningen – f.eks. mest muligt økonomisk vækst, størst mulig beskyttelse mod social dumping, mindst mulig EU-regulering. Hvert team skal løbende i spillet tage stilling til, på hvilket niveau de ønsker, at reglerne inden for hver artikel om f.eks. beskyttelse mod social dumping skal fastlægges. Der er fem alternative formuleringer under hver artikel. Der er otte mulige Prioriteter og hvert team har 2-3 Prioriteter.

IndflydelsesPoint (IP) afspejler, at deltagere har flere ”magtmidler” ud over deres stemmer til at få deres vilje i forhandlingerne. De enkelte teams har en pulje af IP fra start, som de kan handle med og overføre til andre hold. De kan også sætte IP ind bag en Prioritet på platformen for at understrege, at de vil arbejde for at få den højere op i det næste udkast fra Kommissionen. Lykkes det, får de en IP- bonus. Det hold, der får flest, vinder spillet. Mediehusene får IP'er, når deres læsere ”liker” deres artikler på platformen.

Lærerens rolle i Europe at Work

For at spille Europe at Work kræves det, at mindst 3 lærere deltager – optimalt 1 lærer per klasse. Skolerne tilbydes en fælles online introduktion til spillet før det afholdes, men lærere kan også finde uddybende materiale på www.europealive.org Nogle dage før spillet modtager lærere et forslag til præsentation for eleverne plus en adgang til lærersiden på platformen med nyttige tekster. Forberedelse bør ikke tage mere end et par timer.

Som lærer har du (mindst) to vigtige roller på spildagen, nemlig at sætte eleverne godt i gang og at rådgive dem undervejs. Det sidste giver også indblik i de faglige udfordringer, der kan tages op efter spillet.

Før spillet går i gang

Det første punkt på dagsordenen er en kort morgenbriefing med de øvrige lærere og Spilkoordinator og Spilleleder.

Bagefter holdes en fælles introduktion på 30 min i klasserne. Læreren bruger først 10 min til at introducere spillet og svare på spørgsmål, så eleverne bliver klar til at spille. Der er udsendes en powerpoint med talepunkter på forhånd (og som også findes på platformen).

Bagefter logger eleverne sig ind på den adresse, der udleveres under morgenbriefingen. De får også et brugernavn, som leder hen til deres rolle. Her finder de deres jobbeskrivelser. Der følger små opgaver med til jobbeskrivelserne, som eleverne skal løse for at lære platformen at kende. Dernæst mødes de i deres hold, hvor de ser en kort video og drøfter deres udgangspunkt.

Undervejs i spillet

Den vigtigste lærerrolle er at støtte og motivere eleverne undervejs i spillet. Nogle elever folder sig naturligt ud i et rollespil, mens andre kan blive lidt skræmt af det ukendte univers og de uvante opgaver. Det kan godt være en hjælp til elever at opfordre dem til at sætte sig for sig selv eller i små grupper for at se nærmere på deres opgaver i fred og ro.

Særlig opmærksomhed kræver de større **møder** mellem de Tekniske Rådgivere og Kommissionen plus møderne i Ministerrådet og Arbejdsmarkedsudvalget.

Mødet mellem de 1-2 Tekniske Rådgivere fra holdene (minus journalister) og Kommissionen finder sted kort tid efter de første teammøder. Mødet skal hjælpe teknikerne til at forstå problemerne i direktivet lidt mere i dybden. Direktivet består af otte artikler om hver sit emne. Hver artikel findes i fem varianter og er bygget op som en trappe, hvor 1 er den lavest mulige og fem er det højest mulige trin. Mødet skal hjælpe Kommissionen og rådgiverne med at forstå forskellene på de forskellige formuleringer. Uddybende tekster findes under Research – ”Direktivet” på elevernes platform og under ”The Game” på lærerens platform. Platformen har bedt rådgiverne om at læse teksterne om de artikler, som deres hold prioriterer, så mødet kan bruges til videndeling. Efter mødet har Kommissionen en halv time til at udsende det første udkast til Direktivet. En lærer må gerne sætte dem i gang med at udforme et direktiv med afsæt i mødet.

Møderne i Ministerrådet og Europa Parlamentets Arbejdsmarkedsudvalg holdes samtidig – evt. i et større lokale, men med god afstand, så møderne ikke forstyrrer hinanden.

Lav et mødebord med plads til otte til ministre og et med seks pladser til Europaparlamentarikerne. Anbring mødelederen for bordenden. Hvis I vælger at streame fra et eller flere af møderne gøres der plads til udstyr i den ene ende og mødelederen sættes overfor. Møde. I Ministerrådet er A-land blevet bedt om at udpege en mødeleder – ministeren eller en anden – til at forstå mødet. I EP-udvalget har grøn gruppe denne opgave.

Hvis du vurderer, at mødelederen kan løse opgaven selv, er det fint – ellers må lærere påtage sig en mere aktiv rolle.

De første møder i Ministerrådet og EP-udvalget handler om at præsentere - og helst argumentere for - teamets prioriteter. De to senere møder skulle gerne åbne for mere forhandling, alliancebygning m.m.

Lærere kan fra lærerplatformen følge spillets udvikling: Hvordan udvikler direktivet sig? Hvordan stiller de enkelte teams sig til situationen? Her er også adgang til spillets fælles ressourcer: det fælles skema for dagen, korte introduktioner til holdene og de dybere artikler om direktivet, landenes politiske forhold og EU-strategier.

De kan også se de artikler, som spillets mediehus publicerer på NEWstream, og hjælpe journalisterne med gode tips, minde dem om de vigtige møder i Ministerrådet og Arbejdsmarkedsudvalget mv..

Del 3: Europa – færdigt arbejde

- 1 – 3 lektioner.
- Ressourcer: Opgaveark.

Den tredje og måske vigtigste del af Europe Alive er efterbehandlingen i klassen. Her er formålet at få eleverne til at genkalde sig faglige udfordringer, sådan som de mødte dem i spillet og at reflektere over dem – bl.a. i lyset af begreberne fra første del.

”Europa – færdigt arbejde” indeholder forslag til små diskussionsøvelser, som kan indgå i én eller flere lektioner. Øvelserne sigter mod at koble temaer og begivenheder fra spillet Europe at Work sammen med virkelighedens EU og til samfundsfaglige begreber. De findes som pdf på lærersitet.

Vi har udviklet 6 opgaver af forskellig længde, arbejdsform som repeterer forskellige emner i Europe Alive. Eleverne instrueres af det opgaveark, som hører til øvelsen. Her får du den information, der skal til for at facilitere øvelserne:

Opgave 1: Realistisk – urealistisk. 45 min.

Læringsmål: Eleverne skal genkalde sig deres oplevelser i Europe at Work og vurdere, hvor meget de ligner virkelighedens EU.

Arbejdsform: Grupper af 2-4 elever tager i fællesskab stilling til realismen af elementer i spillet og anbringer dem på en akse fra mindst til mest realistisk. Du kan tilføje flere elementer for at udvide øvelsen. Slut af med fælles opsamling, som kan foregå ved, at eleverne diskuterer placeringen af elementerne på en fælles skala, som kan tegnes på tavlen.

Læreproces: Sammenligning af baggrundsviden om EU og erfaring fra spillet samt kritisk refleksion over spillets fiktive, men delvis virkelighedstro elementer.

Materiale: Ark 1 Realistisk – Urealistisk

Opgave 2: Tag én ud. 30 min.

Læringsmål: Eleverne får en klarere idé om, hvilken funktion Kommissionen, Parlamentet, Ministerrådet, medierne og lobbyisterne har i EU's lovgivningsproces.

Arbejdsform: Eleverne inddeles i fem grupper, som får hver sit opgaveark. Grupperne skal finde argumenter for at fjerne én bestemt af aktørerne i EU's lovgivningsproces for at gøre processen mere enkel. Efter ca. 15 minutter fremlægges argumenterne i klassen og udfordres af dem, der indtog disse roller i spillet (og andre).

Læreproces: Eleverne præciserer hovedelementer i EU's institutionelle design og overvejer rationalet bag, at lovgivningsprocessen er indrettet, som den er.

Materiale: Ark 2 Tag én ud.

Opgave 3: Når flertallet bliver kvalificeret. 20 min.

Læringsmål: Eleverne repeterer Ministerrådets regel om kvalificeret flertal og får forståelse for, hvad afstemningsformen betyder for medlemslandenes forhandlingsform og resultater.

Arbejdsform: Eleverne inddeles i grupper af 2-4 elever. Uddel materialet til grupperne og saml evt. op efter 20 minutter.

Læreproces: Genkaldelse af situationer i spillet og fælles refleksion over det.

Materiale: Ark 3 Når flertallet bliver kvalificeret.

Opgave 4: Hvornår er europæiske love bedre end nationale? 45 min.

Læringsmål: At skærpe elevernes forståelse af, hvordan centralisering på EU-niveau kan begrundes med overordnede samfundsinteresser versus interesser hos bestemte erhverv og samfundsgrupper.

Arbejdsform: Grupper af 4 -6 elever udarbejder en SWOT-analyse. De skal udfylde felterne i skemaet og ende med en anbefaling af, om reglerne mod social dumping bør vedtages nationalt eller i EU. På hvert SWOT-skema er nævnt en aktør, som de skal tage udgangspunkt i f.eks. en lastbilchauffør fra Litauen eller ejeren af en fransk vingård. Efter ca. 25 minutter fremlægges anbefalingerne. Slut af med at spørge klassen, hvad konsekvensen ville være, hvis f.eks. reglerne om social dumping er meget forskellige.

Læreproces: Øvelse i at bruge apolitiske analyseværktøjer som SWOT. Præsentation og perspektivering af konklusioner.

Materiale: Ark 4 Hvornår er europæiske love bedst?

Opgave 5: Rettigheder og pligter i internationalt samarbejde. 20 min.

Læringsmål: At forstå fordele og ulemper ved mindre forpligtende former for internationalt samarbejde versus ”EU-metoden”.

Arbejdsform: Grupper af 2-4 elever finder eksempler på fordele og ulemper i mere og mindre forpligtende internationalt samarbejde.

Læreproces: Eleverne kommer i tanke om internationale problemer, der løses mere eller mindre godt i de nuværende institutionelle rammer.

Materiale: Ark 5 Rettigheder og pligter i internationalt samarbejde.

Opgave 6: Ministeren og tillidsmanden. Hjemmearbejde.

Læringsmål: Eleverne arbejder med ulemper og fordele ved fælles EU-regler om arbejdskraftens fri bevægelighed.

Arbejdsform: Eleverne skriver et notat som udgangspunkt for en tale. Lad evt. nogle af eleverne holde deres tale for klassen i næste lektion.

Læreprocesser: Repetition af hovedpunkter i forløbet.

Materiale: Ark 6 Ministeren og tillidsmanden.