

# AT SPILLE EUROPE AT WORK

Europe Alive er et innovativt digitalt simulationsspil om regulering af arbejdskraftens frie bevægelighed i EU. Europe Alive er en fordybende læringsoplevelse og er opbygget i tre faser.

- I første del af processen introduceres aktørerne i lovgivningsprocessen ved at bruge arbejdskraftens frie bevægelighed som et eksempel på transnational regulering.
- I anden del, "Europe at Work", ser eleverne lovgivningsmaskinen indefra ved at påtage sig rollen som aktører i processen.
- Tredje del, "Efter arbejdet", består af gruppediskussioner, hvor eleverne bringer de vigtigste punkter fra de to første dele i spil.

Sammenlignet med andre simulationsspil er vores rækkevidde meget større end i andre simulationsspil. Med vores nuværende setup kan vi spille spillet for 250 elever med en eller to spil-ledere på stedet til at vejlede og hjælpe lærerne. Alt dette gøres muligt ved hjælp af en digital platform, der instruerer deltagerne i løbet af dagen.

## Europe at Work platformen

Platformen giver hver elev individuelle instruktioner og en unik rolle i spillet. Denne innovative didaktiske metode kombinerer fordelene ved traditionelle rollespil med den høje skalerbarhed og enkelhed, som en digital platform giver. En spilsession startes først, når et spil er blevet booket, og efter spillet slettes alt indsamlet data for sikrer privacy by design.

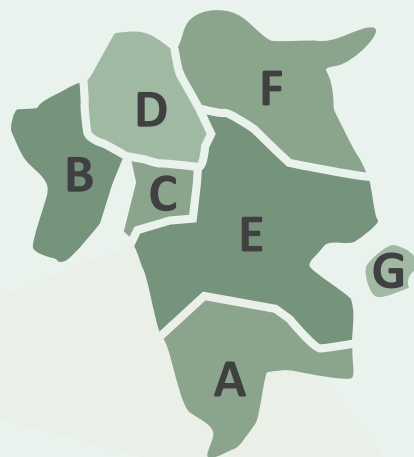
- Temaet for Europe at Work er reguleringen af **arbejdsmarkedsreglerne i EU**.
- Målsætningen i Europe at Work er at **forhandle om, og forhåbentlig vedtage, et direktiv**.

Eleverne påtager sig roller, der svarer til jobs i medlemsstater, parlamentsgrupper, Kommissionen, journalister osv. Staterne og parlamentsgrupperne spiller en rolle i forhandlingerne. Staterne og de politiske grupper er fiktive, men afspejler realistiske kerneinteresser i det virkelige EU.

Vi har et mindre og mere generaliseret EU med 7 lande, 4 EP-grupper, lobbygrupper og 3 mediehuse. Kortet over det fiktive Europa kan ses til højre.

Først og fremmest er eleverne medlem af et team, f.eks. A-land, Europa-Parlamentets blå gruppe, lobbyorganisationen European Employers Association eller mediehuset Scoopdog Magazine. Eleverne påtager sig her en bestemt rolle, altså deres job, f.eks. minister, talsmand, politisk rådgiver, chefsekretær, journalist osv.

Eleverne vil bruge platformen til at lave research, skrive noter og artikler og få adgang til tekster, som de kan bruge som baggrund og grundlag for deres debatter. Dele af platformen er ens for alle, f.eks. kalenderen, informationer og NewsStream, men de forskellige roller har også individuelle funktioner, der er knyttet til deres specifikke opgaver. Disse findes under fanen 'workspace'.



## Dagens gang

Efter tre forhandlingsrunder og to udkast til direktivet vil Kommissionen sætte det endelige direktiv til afstemning. Som i det virkelige EU skal man have absolut flertal i Ministerrådet og flertal i Parlamentet. Dagen slutter med en pressekonference. Hvem har størst indflydelse på de 8 dele af direktivet, og kan den nye forordning vedtages? Bagefter har eleverne en debriefing-session, hvor de diskuterer EU og deres læringsoplevelser i klassen. Dagens gang kan f.eks. se således ud:

<u>Tid</u>	<u>Aktivitet</u>
10:15-10:45	Første teammøde
10:45-11:15	Teknisk møde i Kommissionen for tekniske rådgivere samt kommissionens medlemmer
10:45	IndflydelsesPoint (IP) deadline
11:46	Kommissionen fremsender det første udkast til direktivet
11:55	IP Deadline
12:00	Frist for tilkendegivelse til direktivet
12:00-12:15	Møde i Ministerrådet
12:15-12:30	Møde i Eurparlamentets Arbejdsmarkedsudvalg
12:30-13:00	PAUSE
13:15	Kommissionen fremsender det andet direktivudkast
13:20	IP Deadline
13:25	Frist for tilkendegivelse til direktivet
13:25-13:55	Møde i Eurparlamentets Arbejdsmarkedsudvalg
13:25-13:55	Møde i ministerrådet
14:10	Kommissionen udsender det endelige direktiv
14:20-14:45	Den afsluttende pressekonference
14:20	Deadline for den endelige afstemning

Arbejdsmarkedsdirektivet består af 8 artikler, der hver har 5 gennemførelsesniveauer, fra let til omfattende regulering. Hvert hold har forskellige prioriteter og skal forhandle med de andre hold for at maksimere deres indflydelse på det endelige direktiv. Eleverne kan finde det aktuelle direktivudkast i højre side af deres platform. Detaljerede politiske tekster kan findes under fanen forskning, hvor eleverne også kan få mere at vide om de andre hold.