

# EUROPE AT WORK – LÆRER- OG SPILKOORDINATORVEJLEDNING

---

<b>Europe at Work</b>	<b>2</b>
<b>Lærervejledning</b>	<b>3</b>
<b>Del 1: Når EU lovgiver</b>	<b>4</b>
Vejledning til informationsark 1	4
Vejledning til informationsark 2	5
<b>Del 2 – Europe at Work</b>	<b>6</b>
Lærerens rolle i Europe at Work	6
Spillet Europe at Work	6
<b>Del 3: Europa – færdigt arbejde</b>	<b>8</b>
Opgave 1: Realistisk – urealistisk	8
Opgave 2: Tag én ud.	8
Opgave 3: Når flertallet bliver kvalificeret	9
Opgave 4: Hvornår er europæiske love bedre end nationale?	9
Opgave 5: Rettigheder og pligter i internationalt samarbejde	9
Opgave 6: Ministeren og tillidsmanden	10
<b>Vejledning til spilkoordinatoren</b>	<b>11</b>
Skab forudsætningerne for spillet	11
Få aftalerne på plads	11
Gør spildagen til en succes	11
De store møder	12
Den afsluttende pressekonference	12
<b>EaW og STX-samfundsfag</b>	<b>14</b>

## Europe at Work

Europe at Work er et undervisningsforløb i tre dele. **Del 1** introducerer EU's lovgivningsproces. **Del 2** giver eleverne mulighed for at opleve processen i forenklet form gennem et digitalt faciliteret rollespil. **Del 3** er opsamling og refleksion i klassen.

### Lærerforberedelse

Lærernes rolle beskrives i lærervejledningen. Når spillet skal spilles, skal I udpege én spilkoordinator blandt lærerne. Spilkoordinatorens rolle beskrives i spilkoordinatorvejledningen.

### Del 1 – før spillet

Informationsark 1 bruges til at gennemgå EU's lovgivningsproces, mens Informationsark 2 og opgavearket viser et aspekt af det samme ved at bruge arbejdskraftens fri bevægelighed som case. Under Europe Alive og samfundsfag kan du se, hvordan Europe Alive kan udfylde faglige mål og kernestof i STX-samfundsfag, både på A-, B- og C-niveau.

### Del 2 – Europe at Work

I Europe at Work skal eleverne forhandle et direktiv på plads. EU-Kommissionen, Medlemslande, Parlamentet, særinteresser og medier lægger arm om nye regler for arbejdskraftens frie bevægelighed. Alle elever får en rolle og støttes af platformen undervejs. I skal bruge:

- 70-250 elever
- 5 timer
- Computere eller tablets til alle
- En lærer pr. klasse

### Del 3 – efter spillet

Gennemgå elevernes erfaringer fra Europe at Work, og sæt dem i perspektiv ved at bruge de tilhørende materialer. Fokusér på forhandlingsforløbet, aktørernes samspil eller de samfundskonflikter, de er udtryk for.

## Lærervejledning

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 B- og C-niveau vil der være et stort udbytte for eleverne. Under punktet Europe Alive og samfundsfag kan du finde en uddybende beskrivelse af, hvordan Europe Alive bygger på bestemte målsætninger i Samfundsfag (STX).

Forløbet har tre dele.

Del 1, **Når EU lovgiver**, introducerer de grundlæggende spørgsmål og koncepter, der skal til for at give en forståelse af lovgivningsprocessen i EU samt de nuværende regler for arbejdsmigranter. Grundlaget for denne del af læringsforløbet udgøres af to faktaark, der kan downloades som pdf. I del 2 og i centrum for Europe Alive er simulationsspillet **Europe at Work**, hvor eleverne får til opgave at nå til enighed om et direktiv. Direktivet er en simplificeret udgave af EU's regler for arbejdskraftens fri bevægelighed. Europe at Work er en digital simulation af en EU-forhandling, hvor medlemslande, Europa-Parlamentet, lobbyister og medier alle forsøger at få indflydelse på reglerne for EU-borgere, som arbejder i et andet land. Alle elever får en rolle i forhandlingerne og opnår på denne måde indsigt i de dilemmaer og konflikter, der kan opstå i EU-samarbejdet. Lærerne agerer i rådgivende kapacitet ved at stå til rådighed med deres faglighed, men behøver ikke følge med i al elevaktivitet. Del 3 er 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. Det er også her, eleverne udforsker forskellen mellem på den ene side EU-regulering og national lovgivning og på den anden side EU-regulering og traditionelt mellemstatsligt samarbejde.

Vi anbefaler, at del 1 og 3 gennemgås som del af den normale undervisning i klassen, men som alternativ kan de også uddeles som lektier og/eller skriftlige opgaver.

## Del 1: Når EU lovgiver

Op til 4 lektioner.

**Ressourcer:** Informationsark 1 & 2 samt forslag til opgaver og videre læsning.

Formålet med del 1 er at give en grundforståelse for lovgivningsprocessen i EU samt de nuværende regler for arbejdsmigranter. Undervisningen i første del kan foregå ved, at eleverne forbereder sig ved at gennemgå et eller begge af to informationsark, der behandler henholdsvis lovgivningsprocessen i EU og reglerne om vandrende arbejdstagere. I vejledningerne til hver af de to ark er der forslag til opgaver og relevante samtaleemner.

### Vejledning til informationsark 1

Informationsark 1, **Når EU lovgiver**, har fokus på beslutningsprocessens og implementeringens effektivitet og demokratiske legitimitet. EU-Kommissionen, Europa-Parlamentet og Ministerrådet præsenteres og placeres i lovgivningsprocessen, og denne proces gennemgås i hovedtræk sammen med beslutningsmekanismen med kvalificeret flertal.

Vi foreslår at bruge Informationsark 1 på følgende måde:

- Bed eleverne læse arket før timen.
- 
- Gennemgå de tre institutioner i lovgivningsprocessen og lovforslagets vej gennem processen.

De følgende emner vil være relevante at diskutere:

- Hvorfor accepterer stater fælles EU-lovgivning i stedet for at forhandle "almindelige" mellemstatslige aftaler?
- 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? Hvad betyder det generelt og i en EU-kontekst?

## Vejledning til informationsark 2

Elevteksten om arbejdskraftens fri bevægelighed eksemplificerer EU's lovgivning. Det beskriver en af EU's vigtige friheder, som millioner af mennesker bruger, og som er vigtige for EU's Indre Marked og samfundsøkonomien. Samtidig åbner princippet om fri bevægelighed for et væld af interessekonflikter om indvandring og udvandring/afvandring, konkurrence om job, og forskellige slags diskrimination. 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.

Bed eleverne læse Informationsark 2 før timen, og vælg en eller flere af de følgende veje gennem dette stof:

1. Man kan begynde med at spørge: Hvorfor kan der være brug for sådan en lovgivning? Hvilke grunde (økonomiske, erhvervsmæssige, indvandringspolitiske mm.) kan der være til at give andre rettigheder til arbejdstagere end til f.eks. pensionister?
2. Bed 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.
3. Løs en de følgende elevopgaver enten i timen eller som hjemmearbejde:
  - Opgave 1: Find et 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 minutter. 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?

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.

## Del 2 – Europe at Work

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

I Europe at Work forsøger Europa-Parlamentet, Kommissionen og medlemslandene i Ministerrådet 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 forhandlingsparter 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.

### Lærerens rolle i Europe at Work

Den digitale spilplatform gør det meste af arbejdet med organisere elevernes undervisnings- og spilrelaterede aktiviteter, men lærernes engagement er essentielt, hvis eleverne skal have det største læringsudbytte. En vigtig opgave er at introducere eleverne til spillet inden spilstart. Som lærer modtager du nogle dage før en PowerPoint, som kan hjælpe dig til at give en kort og fokuseret introduktion i klassen.

Den vigtigste rolle for læreren at udfylde er dog den som støtte og motivator for eleverne under spillet. Nogle elever folder sig naturligt ud i et rollespil, mens andre kan blive lidt skræmt af det ukendte univers og de uvante opgaver. Lærernes opmærksomhed er også nødvendig, når de større møder i f.eks. Ministerrådet skal gennemføres.

Spiludbyderen inviterer lærerne til et online-crashkursus inden spillet. Her får du en klarere idé om spildagens forløb samt muligheden for at stille spørgsmål.

Spildagen begynder med en 30-minutters briefing fra spillederen.

## Spillet Europe at Work

Spillet 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 er 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.

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**. 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 IP, vinder spillet. Mediehusene får IP, når deres læsere "liker" deres artikler på platformen.

## Del 3: Europa – færdigt arbejde

### 1 - 3 lektioner

**Ressourcer:** Opgaveark 1-6

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. Del 3: 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 med samfundsfaglige begreber. De kan downloades som pdf.

Vi har udviklet seks opgaver af forskellig længde og arbejdsform som repeterer forskellige emner i Europe Alive. Til hver øvelse hører et elevark – disse seks elevark er samlet i en pdf til download.

### Opgave 1: Realistisk – urealistisk

**45 minutter**

**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 minutter**

**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 minutter**

**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 dem.

**Materiale:** Ark 3 Når flertallet bliver kvalificeret.

### Opgave 4: Hvornår er europæiske love bedre end nationale?

**45 minutter**

**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 minutter**

**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 ved 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 fordele og ulemper 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.

## Vejledning til spilkoordinatoren

Der skal kommunikation og konkrete aftaler til få Europe at Work op at stå på en skole. Både mellem lærerne indbyrdes og med spillets leverandør; Folketingets EU-oplysning. Det er skolens Spilkoordinator, der er nøglepersonen her.

Spilkoordinatorens særlige opgaver kan samles under fem overskrifter:

1. Skab forudsætningerne for spillet
2. Få aftalerne på plads
3. Styr kommunikationen til elever og lærere
4. Gør spildagen til en succes
5. De store møder

### Skab forudsætningerne for spillet

Spillet tager en hel skoledag. Eleverne er aktive i fem timer og holder 30 minutters pause. Lærerne møder 30 minutter før start. Spillet kræver minimum 75 og maksimum 250 elever og minimum tre lærere. Ved introduktionen af eleverne først på dagen er der brug for en lærer pr. klasse. Som spilkoordinator står du for de praktiske forberedelser på dagen og for kommunikation med den tekniske spilleleder fra Folketingets EU-oplysning, som skal støtte jer på spildagen. Spillelederen vil tilbyde jer et onlinemøde på 45 minutter, hvor lærerteamet får en indføring i spillet og kan stille spørgsmål.

### Få aftalerne på plads

Hurtigst muligt efter datoen er på plads, vil vi bede jer afklare nogle vigtige detaljer sammen med spiludbyderen:

- Hvornår på spildagen begynder og slutter vi?
- Nøjagtigt deltagerantal

Hvilke lokaler skal bruges? Bagefter skal der følges op, så lokalerne er ledige og hensigtsmæssigt indrettet – særligt ifht. de store møder.

### Gør spildagen til en succes

På spildagen møder du og de andre lærere Spillelederen fra EU-oplysningen 30 minutter før eleverne møder ind. Der vil være tid til at gennemgå dagens forløb og få svar på de sidste spørgsmål. Derefter begynder introduktionen af eleverne som beskrevet i lærervejledningen.

Undervejs i spillet kan lærersiden på spillets platform styrke dit overblik over spillets gang. Et par dage før spillet får du og de andre lærere en mail fra spillelederen med et link til lærersiden. På lærersiden kan du bl.a. se:

- Hvor mange IndflydelsesPoint (IP), de enkelte hold har, når en ny runde starter. Er der nogen, der trænger til en håndsækning?
- Den journalistiske produktion fra de tre mediehuse på bloggen NEWstream. De skal helst være i gang senest halvanden time efter spilstart. Er de det? Hvor godt

forstår de opgaven?

- Det seneste udkast til direktiv fra Kommission. Kan man skimte de nødvendige kompromiser?
- Du kan se alle de popup-meddelelser, der er sendt til eleverne, samt udsende dine egne pop-up-meddelelser til alle elever.
- Platformens research-funktioner. Her kan man bl.a. gå dybere ned i dilemmaerne bag direktivet.

## De store møder

Før spillet begynder, er det vigtigt at gennemtænke, hvordan der skabes hensigtsmæssige rammer om de store møder. Eleverne er blevet instrueret om deres opgaver, så de kan forberede sig, men der bør også være en lærer, der kan hjælpe dem.

Møderne vil kræve følgende:

- Det tekniske møde først på dagen foregår i Kommissionens lokale. Der skal være stolepladser til ca. 20 deltagere.
- De første møder i EP-udvalget og Ministerrådet skal foregå i forlængelse af hinanden på et sted, hvor der er plads til alle spillets deltagere. Ministre og parlamentarikere skal kunne ses og høres af de andre elever. Måske er det nødvendigt med mikrofon.
- Det andet møde i hhv. Ministerrådet og Udvalget skal foregå i to forskellige lokaler med plads til ca. 10 personer hver.

## Den afsluttende pressekonference

Afslutningspunktet er en fælles pressekonference. Spilkoordinatoren står for at forberede og lede pressekonferencen. Pressemødet skal sættes i scene med mikrofoner og et egnet sted, hvor interviewpersoner og journalister kan stå/sidde, og hvor der er plads til alle andre elever som tilskuere.

Tal med de tre medier og sørg for, at de stiller med hver en journalist, når pressekonferencen begynder, som kan hjælpe dig med at spørge. Før pressemødet begynder, skal du finde resultatet af den endelige afstemning om direktivet på din lærerplatform. Blev det vedtaget? Hvem stemte for og imod?

Pressemødet skal også kåre to vindere. De tre mediehuse er i kategori for sig, så her kåres det mediehus, der fik flest IP fra tilfredse læsere, som vinder. Sidst kåres det af de øvrige hold, der opnåede flest IndflydelsesPoint i forhandlingsspillet.

Vent med at udråbe vinderne til slutningen af pressemødet!

Start pressemødet med at konstatere, om direktivet blev vedtaget eller ej og annoncér, at vinderne udråbes til sidst!

Giv først ordet til Kommissæren (evt. med rådgivere til at hjælpe sig). Er Kommissionen tilfreds med resultatet? Hvad gik godt og skidt i forløbet? Ris og ros? Kald derpå

Talspersonerne fra de fire parlamentsgrupper op, og bed dem forklare deres stemmeafgivning og evt. den strategi, de forfulgte. Kald sluttelig de syv Ministre op. Fik de det med hjem, de gik efter? Hvad vil deres vælgere sige?

Udråb det vindende Mediehus og sidst det hold, der scorede flest IndflydelsesPoint!

## EaW og STX-samfundsfag

<b>FAGLIGE MÅL</b>	<b>Anvende viden, begreber og faglige sammenhænge</b>	<b>C</b>	Anvende og kombinere viden og kundskaber fra fagets discipliner til at redegøre for aktuelle samfundsmæssige problemer og diskutere løsninger herpå	<p>Eleverne vil både skulle opsøge ny viden på deres arbejdsstationer, samt anvende forhåndsviden om et bestemt politikområde, nemlig arbejdsmarkedet i EU, for at forstå de politiske diskussioner, som finder sted i EaW. Forskellige nøglepositioner i den Europæiske debat om arbejdsmarkedspolitik er repræsenterede, og viden om forskellige aktørers roller i den konkrete politiske beslutningsproces er også væsentligt.</p> <p>Eleverne må anvende viden om EU-systemet, partiadfærd, økonomisk udvikling, arbejdsmarkedet, ideologi osv. for at forstå de dilemmaer, som knytter sig til deres prioriteter og direktivet i EaW, og for at udvikle de løsninger, der er mulige gennem kompromiser.</p> <p>De udviklinger som finder sted i og uden for forhandlingerne i EaW's Europa, må eleverne løbende vurdere ved hjælp af allerede kendte begreber og teorier, som sætter dem i perspektiv, og gør eleverne i stand til at justere og evaluere deres teorier i spillet.</p>
			Anvende viden, begreber og faglige sammenhænge fra kernestoffet til at forklare og diskutere samfundsmæssige problemer	
		<b>B</b>	Anvende og kombinere viden og kundskaber fra fagets discipliner til at undersøge aktuelle samfundsmæssige problemstillinger i Danmark og andre lande og diskutere foreliggende og egne løsninger herpå.	
			Anvende viden, begreber og faglige sammenhænge fra kernestoffet samt enkle teorier til at forklare og diskutere samfundsmæssige problemstillinger.	
		<b>A</b>	Anvende viden, begreber og faglige sammenhænge fra kernestoffet og forskellige teorier fra fagets discipliner til at forklare og diskutere samfundsmæssige problemstillinger og udviklingstendenser	
	<b>Undersøge og forklare økonomi og politik i det internationale system</b>	<b>C</b>	Undersøge og dokumentere et politikområde, herunder betydningen af EU og globale forhold.	<p>Når baglandet i EaW rører på sig, eller der skal findes nye alliance-partnere, som skal overbevises med saglige argumenter, må eleverne researche i det baggrundsmateriale som er tilgængeligt på deres arbejdsstationer.</p>
			Undersøge konkrete økonomiske prioriteringsproblemer i Danmark og EU og diskutere løsninger herpå.	
		<b>A</b>	Undersøge konkrete økonomiske prioriteringsproblemer nationalt, regionalt og globalt og diskutere løsninger herpå.	<p>Gennem deltagelse i EaW-forhandlingen bliver en række prioriteringer, afvejninger, interesser og hensyn på et økonomisk politikområde tydeligt for eleverne. De vil opleve vigtigheden af at finde et kompromis på et område, hvor begrænsede ressourcer skal fordeles på en måde som de fleste kan leve med. Økonomiske forskelle mellem forskellige typer af lande kommer i spil og kobles til en række politiske ønsker og prioriteringer for at tydeliggøre konfliktlinjer i EU-samarbejdet. At undersøge hvorfor de andre mener som de gør, hvad der motiverer dem, og hvordan de kan overtale,, er en forudsætning for at samle flertal.</p> <p>Ved at forhandle og udvikle et direktiv får eleverne indblik i mulighederne for konflikt, kompromis og samarbejde mellem staterne i EU's lovgivningssystem. Samspelet mellem EU's institutioner, nationale interesser og aktuelle politiske udviklinger på arbejdsmarkedsområdet sættes i spil.</p>
			Forklare begivenheder og udviklingstendenser i det internationale system og diskutere Danmarks handlemuligheder i forbindelse hermed.	
	<b>Formidling af faglige sammenhænge</b>	<b>C</b>	Formidle faglige sammenhænge på fagets taksonomiske niveauer med anvendelse af faglige begreber	<p>Eleverne anvender metoder som at skrive notater, forberede og holde præsentationer, argumentere præcist for deres synspunkter ved møder, researche i forskelligt slags materiale (herunder statistisk) og skrive nyhedsartikler.</p> <p>For at forstå deres teams politiske prioriteter og position og være i stand til at lægge en god forhandlingsstrategi, må de trække på samfundsfaglige begreber og termer.</p>
			Formidle faglige sammenhænge på en struktureret og nuanceret måde på fagets taksonomiske niveauer med anvendelse af fagets terminologi	
		<b>A</b>	Analysere og formidle – skriftligt og mundtligt – empiriske og teoretiske sammenhænge på en struktureret og nuanceret måde på fagets taksonomiske niveauer med anvendelse af fagets terminologi	
<b>Argumentation</b>	<b>C</b>	Argumentere for egne synspunkter på et fagligt grundlag og indgå i en faglig dialog.	<p>Eleverne bruger deres forhåndsviden fra Samfundsfag til at udvikle og argumentere for en strategi. De skal præsentere den overbevisende og præcist, hvilket kræver et afsæt i samfundsfaglig basisviden, både i deres teams og i plenum.</p> <p>Andre elever vil bruge andre faglige argumenter for deres synspunkter. Ved at udfordre hinanden opnår de en grundig forståelse af begreberne, og de vil både blive nuanceret og konkretiseret ved de begivenheder fra baglandet, som dukker op undervejs i spillet.</p>	
	<b>B</b>	På et fagligt grundlag argumentere sammenhængende og nuanceret for egne synspunkter og indgå i en faglig dialog.		
	<b>A</b>	På et fagligt grundlag argumentere sammenhængende og nuanceret for egne synspunkter, placere disse i en teoretisk sammenhæng og indgå i en faglig dialog.		

<b>KERNESTOF</b>	<b>Politisk deltagelse, beslutningsprocesser og skillelinjer</b>	<b>C</b>	Politiske deltagelsesmuligheder, rettigheder og pligter i et demokratisk samfund, herunder ligestilling mellem kønnene	Eleverne tilegner sig en aktiv rolle i EaW, hvilket bidrager til at gøre politiske diskussioner på EU-niveau mere tilgængelige, relevante og spændende. Det er et kernemål i EaW at øge elevernes viden om og mod på deltagelsesmuligheder i det Europæiske samfund.
			Politiske beslutningsprocesser i Danmark i en global sammenhæng.	I EaW er det naturligvis den globale sammenhæng, der er i fokus. Eleverne opnår forståelse for den politiske beslutningsproces i EU og hvordan nationale regeringer spiller ind både i udviklingen af direktivet og i implementeringen af det.
		<b>B</b>	Politiske beslutningsprocesser i Danmark i en global sammenhæng, herunder de politiske systemer i Danmark og EU.	Både klassiske ideologiske afsæt og nyere politiske hybridpartier optræder i EaW. Skillelinjer og interessefællesskaber opstår både på velkendte og overraskende måder afhængigt af den aktuelle udfordring, eleverne diskuterer - forudsætningerne kan ændre sig meget i løbet af dagen. Mange elever bliver repræsentanter for et politisk parti i Parlamentet, og også i de nationale delegationer spiller regeringspartiet (og mulige udfordrere på hjemmebanen) en stor rolle.
			Politiske ideologier, skillelinjer og partiadfærd.	
		<b>A</b>	Politiske ideologier, skillelinjer, partiadfærd og vælgeradfærd.	
	<b>(Global) økonomi</b>	<b>B</b>	Det økonomiske kredsløb, økonomiske mål, herunder bæredygtig udvikling, og økonomisk styring nationalt og regionalt.	EaW demonstrerer de mange lag af politisk beslutningskompetence, interesser, magtkampe og globale begivenheder som har betydning for EU's arbejdsmarkedspolitik. Eleverne får forståelse for, hvordan deres eget lands arbejdsmarked er en del af et globaliseret system, hvor lovgivning på både EU- og nationalt niveau har betydning for alle arbejdsgivere og -tagere i Europa.
			Globaliseringens og EU's betydning for den økonomiske udvikling i Danmark, herunder konkurrenceevne og arbejdsmarkedsforhold.	
		<b>A</b>	Makroøkonomiske sammenhænge, bæredygtig udvikling, målkonflikter og styring nationalt, regionalt og globalt.	
	<b>International politik</b>	<b>A</b>	Aktører, magt, sikkerhed, konflikter og integration i Europa og internationalt.	I EaW har alle lande, partier, organisationer og medierne forskellige udgangspunkter for at diskutere arbejdsmarkedspolitik. Det giver anledning til konflikter både om politikens indhold, men også om hvorvidt den skal udvikles på EU- eller et andet plan. Samtidig bliver potentialet for integration og globalt samarbejde på grænseoverskridende politikområder synliggjort.  Besværet med og vigtigheden af at rumme forskellige prioriteter og hensyn i et system er et vigtigt omdrejningspunkt i EaW.
			Globalisering og samfundsudvikling i lande på forskellige udviklingstrin.	