

EUROPE AT WORK – LEHRER- UND SPIELLEITERHANDBUCH

Europe at Work	2
Lehrerhandbuch für Europe at Work	3
Teil 1: Gesetzgebung in der EU	4
Merkblatt 1	4
Merkblatt 2	5
Teil 2: Europe at Work	6
Die Rolle der Lehrkraft	6
Das Spiel	7
Teil 3: Europa – Ergebnisse der Arbeit	8
Aufgabe 1: Realistisch - unrealistisch	8
Aufgabe 2: Nehmen Sie eine Instanz heraus	8
Aufgabe 3: Wenn die Mehrheit qualifiziert ist. 20 Minuten	9
Aufgabe 4: Wann sind europäische Gesetze besser als nationale?	9
Aufgabe 5: Rechte und Pflichten in der internationalen Zusammenarbeit	9
Aufgabe 6: Der Minister und der Vertrauensmann	10
Spielleiterhandbuch	11
Schaffen Sie die Bedingungen für das Spiel	11
Eingehen der Vereinbarungen	11
Mach den Spieltag zu einem Erfolg	11
Die großen Treffen	12
Die Abschlusspressekonferenz	12
Anbindung an den deutschen Kontext	14

Europe at Work

Europe at Work ist ein dreiteiliges Bildungspaket. **Teil 1** gibt eine Einführung in den Gesetzgebungsprozess der EU eingeführt. **Teil 2** ermöglicht es den Schüler*innen, den Prozess durch das Planspiel zu erleben. **Teil 3** wird eine Reflexion im Klassenzimmer angeregt.

Vorbereitung der Lehrkraft

Die Rolle der Lehrkräfte wird im Lehrerhandbuch beschrieben. Wenn das Spiel gespielt werden soll, müssen Sie einen Spielkoordinator aus den Reihen der Lehrkräfte bestimmen. Die Rolle des Spielkoordinators wird im Spielleiterhandbuch beschrieben.

Teil 1 – vor dem Spiel

Datenblatt 1 gibt einen Überblick über den EU-Gesetzgebungsprozess, während Datenblatt 2 sowohl als auch das Aufgabenblatt einen Aspekt desselben am Beispiel der Freizügigkeit der Arbeitnehmer darstellen.

Teil 2 – Europe at Work

In Europe at Work müssen die Schüler*innen eine Richtlinie aushandeln. Die EU-Kommission, die Mitgliedsstaaten, das Parlament, die Interessenvertretungen und die Medien ringen um neue Regeln für die Freizügigkeit der Arbeitnehmer*innen. Alle Schüler*innen erhalten eine Rolle und werden von der Plattform unterstützt. Sie benötigen:

- 70-250 Schüler*innen
- 5 Stunden
- Computers oder tablets für alle
- 1 LehrerIn pro Klasse

Teil 3 – nach dem Spiel

Gehen Sie die Erfahrungen der Schüler*innen mit Europe at Work durch und ordnen Sie sie ein. Verwenden Sie die eigenen Materialien des Spiels. Konzentrieren Sie sich auf den Verhandlungsfluss, das Zusammenspiel zwischen Akteuren oder die gesellschaftlichen Konflikte, die zum Ausdruck gebracht werden.

Lehrerhandbuch für Europe at Work

Europe Alive macht das Lernen über die EU für die SchülerInnen verfügbar und zugänglich, so dass es Spaß macht, ein Grundwissen über die EU zu bekommen. Mit Europe Alive wird eine Tür eröffnet, die so weit und verlockend ist, dass die meisten finden werden, dass EU leichter verständlich ist, und auch eine Relevanz bekommt, die das Lernen zum einem Leben als demokratischer MitbürgerIn der EU macht.. Wir wollen also einen Schritt weiter gehen als auswendiglernen: EU soll am liebsten etwas sein, wozu sich jeder beziehen kann – es soll nicht nur Lernstoff sein, sondern durch transformativem Lernen den Horizont der Schüler erweitern.

Europe Alive ist von besonderer Relevanz für das Fach Politik-Wirtschaft. Viele der Fach- und Basiskonzepte der Kernlehrpläne 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 Dilemmata 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 zentralstehende Thematiken, 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 zwischenstaatliche 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.

Teil 1: Gesetzgebung in der EU

Bis zu vier Unterrichtsstunden

Ressourcen: Merkblatt 1, Aufgaben samt Empfehlungen zum weiteren Lesen

Der erste Teil des Unterrichts kann auf zwei Informationsblättern aufbauen.

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.

Merkblatt 1 kann folgendermaßen genutzt werden:

- Fordern Sie SuS auf, das Factsheet vor dem Unterricht zu lesen.
-
- Gehen Sie die drei Institutionen des Gesetzgebungsprozesses durch und besprechen Sie, wie ein Gesetz vom Entwurf zum verbindlichen Rechtsakt wird.

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

- Warum akzeptieren die Mitgliedstaaten die gemeinsame Rechtsetzung in der EU, anstatt „gewöhnliche“ bilaterale Abkommen 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. Er 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.

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

1. 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?
2. 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?
3. Eine dritte Möglichkeit ist es die folgenden Aufgaben entweder im Unterricht oder als Hausarbeiten zu lösen:
 - Aufgabe 1: Finde einen Job in der EU. Diese Aufgabe sollte geschätzte 10 Minuten dauern. Der Sinn der Aufgabe ist es SchülerInnen einen Einblick in die konkreten Beschäftigungsmöglichkeiten in der EU zu geben. Dies erfolgt über die Website 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

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 mehr Mehrkindergeld) hat, da es für in Schweden lebende Eltern keine Einkommensgrenze gibt.

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 der Ministerrat sich über eine Richtlinie über die Regeln für die Arbeit in einem anderen EU-Land als dem eigenen zu einigen. Die Medien berichten laufend über die Verhandlungen. Auf dem Weg dorthin entsteht aus einer unerwarteten Seite eine Krise, so dass es nicht sicher ist, ob die Richtlinie angenommen wird oder nicht.

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.

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 geleitet 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.

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 der Lehrkraft 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 unbekanntenen Aufgaben ein wenig eingeschüchtert werden. Auch bei der Organisation der Treffen u.a. im Ministerrat.

Der Computer übernimmt die meiste Arbeit, um die akademische Interaktion der Schüler und Schülerinnen zu organisieren, aber die Beteiligung der LehrerIn 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.

Der Spieltag beginnt mit einem Briefing zwischen der Lehrkraft und dem Spielanbieter, 30 Minuten vor Ankunft der Schüler und Schülerinnen.

Das Spiel

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.

Geleitet wird das Spiel von der digitalen Plattform, die für jeden Spieler eine individuell angepasste Workstation öffnet. Es sagt den Schülerninnen, wo sie wann zu sein haben, und hilft ihnen auf dem Weg. Am Anfang wird jedem einzelnen einen 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 die **Prioritäten**, die jedes Team hat, und die **Einflusspunkte**, die einen Ausdruck für Einfluss auf die Verhandlungen sind, und auch am Ende des Spieltages die Gewinner ausmacht.

Teil 3: Europa – Ergebnisse der Arbeit

1 - 3 Lektionen

Ressourcen: Aufgabenblätter 1-6

Der dritte und vielleicht wichtigste Teil von Europe Alive ist die Nachbearbeitung in der Klasse. Ziel ist es, den SchülerInnen dazu zu bringen, sich an akademische Herausforderungen, die sie im Spiel begegnet sind, zu erinnern und diese unter anderem im Lichte der Konzepte aus dem ersten Teil zu reflektieren. Europa – Ergebnisse der Arbeit 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 Minuten

Lernziele: 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 zu 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

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 Minuten

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

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

Arbeitsform: 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: Lernprozesse: Wiederholung von Hauptpunkten im Kurs.

Material: Material: Blatt 6 Der Minister und der Vertrauensmann.

Spielleiterhandbuch

Kommunikation und konkrete Vereinbarungen sind erforderlich, um Europe at Work in einer Schule zum Laufen zu bringen. Sowohl der Lehrkraft untereinander und mit dem Spieleanbieter. Es ist der Spielkoordinator einer Schule, der hier die Schlüsselperson ist.

Die besonderen Aufgaben des Spielkoordinators können unter fünf Rubriken gesammelt werden:

1. Schaffen Sie die Bedingungen für das Spiel
2. Eingehen der Vereinbarungen
3. Verwalten Sie die Kommunikation mit der Lehrkraft
4. Machen Sie den Spieltag zu einem Erfolg
5. Die großen Treffen

Schaffen Sie die Bedingungen für das Spiel

Das Spiel dauert einen ganzen Schultag. Die Lernenden sind fünf Stunden aktiv und machen eine 30-minütige Pause. Die Lehrer und Lehrerinnen treffen sich 30 Minuten vor Beginn. Das Spiel erfordert mindestens 75 und maximal 250 Lernenden und mindestens drei Lehrer*innen. Die Einführung den Lernenden am frühen Tag erfordert ein Lehrer pro Klasse. Als Spielkoordinator bist du für die praktischen Dinge verantwortlich, Vorbereitungen für den Tag und für die Kommunikation mit dem technischen Spielleiter. Der Spielleiter bietet Ihnen ein Online-Meeting von 45 Minuten an wo das Lehrteam eine Einführung in das Spiel bekommt und Fragen stellen kann.

Eingehen der Vereinbarungen

Sobald der Termin feststeht, werden bitten wir Sie einige wichtige Details gemeinsam mit dem Spielleiter zu klären:

- Wann der Spieltag beginnt und aufhört?
- Genaue Teilnehmerzahl

In welchen Räumen soll es stattfinden? Sorgen Sie anschließend dafür, dass die Räumlichkeiten leer und zweckmäßig eingerichtet sind - vor allem in Bezug auf die großen Versammlungen

Mach den Spieltag zu einem Erfolg

Am Spieltag triffst du dich mit der gesamten Lehrkraft und mit dem Spielleiter 30 min vor die SchülerInnen auftauchen. Es wird Zeit sein, den Tagesverlauf durchzugehen und die letzten erhalten Fragen zu stellen. Danach beginnt die Einführung der Lernenden, wie im Lehrerhandbuch beschrieben.

Während des Spiels kann die Lehrerseite des Spiels Plattform Ihren Überblick über den Spielverlauf stärken. Ein paar Tage vor dem Spiel bekommst du und die anderen Lehrern eine E-Mail vom Spielmanager mit einem Link zur Lehrerseite. Auf der Lehrerseite können Sie u.A. sehen:

- Wie viele Einflusspunkte (IP) die einzelne Teams haben, wenn eine neue Runde

beginnt. Gibt es jemanden, der eine helfende Hand braucht?

- Die journalistische Produktion der drei Medienhäuser auf dem Blog NEWstream. Das sollte möglichst spätestens nach anderthalb Stunde nach Spielbeginn einsatzbereit sein. Ist es das? Wie gut verstehen sie Ihre Aufgabe?
- Der neueste Richtlinienentwurf von der Kommission. Kannst du die notwendige Kompromisse sehen?
- Sie können eine Popup-Nachricht an alle Lernenden senden
- Recherchefunktionen der Plattform. Hier kann man u.a. tiefer hinein die Dilemmata der Richtlinie eintauchen

Die großen Treffen

Bevor das Spiel beginnt, ist es wichtig zu überlegen, wie Sie es schaffen angemessenen Rahmen für die großen Sitzungen einzurichten. Die Lernenden wurden über ihre Aufgaben informiert, damit sie sich vorbereiten können, aber es sollte auch ein Lehrer anwesend sein, der ihnen helfen kann.

Für die Raumgestaltung gilt:

- Die technische Besprechung am frühen Morgen findet in den Räumlichkeiten der Kommission statt. Dort müssen Sitzplätze für ca. 20 Teilnehmer bereitstehen.
- Die ersten Sitzungen des EP und Der Ministerrat muss in Verlängerung voneinander an einem Ort stattfinden, an dem es Platz für alle Spielteilnehmer gibt. Minister und Parlamentarier müssen von den anderen Lernenden gesehen und gehört werden können. Vielleicht ist notwendig mit einem Mikrofon.
- Das zweite Treffen in resp. Ministerrat und im EP muss in zwei verschiedenen Räumlichkeiten stattfinden mit Platz für ca. 10 Personen in jedem Raum.

Die Abschlusspressekonferenz

Der Endpunkt ist eine gemeinsame Pressekonferenz. Der Spielkoordinator ist für Vorbereitung und Leitung der Pressekonferenz zuständig. Die Pressekonferenz muss in scene gesetzt werden mit Mikrofone und an einem geeigneten Ort, an dem die Menschen und Journalisten stehen/sitzen können und wo es gbt Platz für alle anderen Lernenden als Zuschauer gibt.

Sprechen Sie mit den drei Medien und stellen Sie sicher, dass sie mit jeweils einem Journalisten posieren, der Ihnen helfen kann, fragenzu stellen, wenn die Pressekonferenz anfängt. Informieren Sie sich vor Beginn der Pressekonferenz über das Ergebnis der Schlussabstimmung über auf Ihrer Lehrerplattform. Wurde es angenommen? Wer hat dafür und dagegen gestimmt?

Auf der Pressekonferenz werden auch zwei Gewinner bekannt gegeben. Die Drei Medienhäuser sind in einer eigenen Kategorie, also hier ausgewählt Medienhaus, das die meisten IP von zufriedenen Lesern bekommen hat. Wer die meisten Einflusspunkte in erreicht hat das Verhandlungsspiel gewonnen.

Geben Sie die Gewinner nicht vor Ende der Pressekonferenz bekannt!

Starten Sie die Pressekonferenz, indem Sie feststellen, ob die Richtlinie angenommen wurde oder nicht und kündigt an, dass die Gewinner am Ende bekannt werden!

Beginnen Sie die Pressekonferenz mit dem Kommissar (eventuell mit Beratern, die ihnen helfen). Ist die Kommission mit dem Ergebnis zufrieden? Was ging es gut und schlecht? Lob und Tadel? Dann ruf die Sprecher der Vier Fraktionen und bitten Sie um Erklärungen ihrer Abstimmung und möglicherweise die Strategie, die sie verfolgt haben. Rufen Sie schließlich die sieben Minister auf. Sie haben as mitgekriegt, womit sie gerne nach Hause kämen? Was werden ihre Wähler sagen?

Geben Sie das Gewinner-Medienbüro und schließlich das Team bekannt wer die meisten Einflusspunkte erzielt hat!

Anbindung an den deutschen Kontext

Europe at Work lässt sich curricular gut an den deutschen Bildungskontext anbinden. Die Inhalte der Lerneinheit finden sich für das Fach 'Politik-Wirtschaft' in Niedersachsen vor allem in der Beschreibung des Lernfeldes Europäische Union wieder. Das Themenfeld wird an Gymnasien in den Jahrgängen 9 oder 10 unterrichtet.

Auf der Ebene der Sachkompetenz setzen sich die Schülerinnen und Schüler in Europe Alive mit dem Thema „Zusammenwirken von Institutionen der EU“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 17) auseinander, indem sie innerhalb des Simulationsspiels unterschiedliche Rollen zur Einigung auf eine Richtlinie zur Arbeitnehmerfreizügigkeit einnehmen. Um bei den Verhandlungen die Interessen der eingenommenen Rolle kompetent vertreten, sowie sich mit den anderen Interessenvertretungen auf einen Kompromiss einigen zu können, ist es erforderlich, sich eingehend mit den Institutionen der EU (Zusammensetzung, Rechte und Pflichten), ihrem Zusammenwirken und ihrer spezifischen Rolle im Gesetzgebungsprozess zu beschäftigen. Zudem ist im Zuge von „Europe at Work“ eine Auseinandersetzung mit den Gründen für eine gemeinsame Gesetzgebung in der Europäischen Union vorgesehen. Auf diesem Wege verstehen und beschreiben die Schülerinnen und Schüler „die Motive sowie die politische und ökonomische Ausgestaltung der europäischen Integration“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 17) in Bezug auf Arbeitnehmerrechte und -freiheiten in der Europäischen Union.

Anstatt die Europäische Union als ein zu komplexes oder stark vereinfachtes, weit von den Lernenden entferntes Gebilde zu unterrichten, wird den Schülerinnen und Schülern durch die aktive Simulation ein aktueller Entscheidungs- und Willensbildungsprozess näher gebracht, dessen Interessen verstanden und bei der Entwicklung eines konkreten Entwurfs angewendet werden. Indem Schülerinnen und Schüler bei **Europe at Work** durch das Hineinversetzen in verschiedene Perspektiven und das Abwägen verschiedener Interessen diesen Prozess zu einem großen Teil selbstständig gestalten, wird ihre Urteilskompetenz, sowohl in Bezug auf die unterschiedlichen Interessen im Entscheidungsprozess als auch auf die europäische Integration (vgl. Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 17), gefördert. Im Zuge der auf die Zukunft ausgerichteten Entscheidungen, die getroffen werden, erläutern die Lernenden außerdem „Szenarien für die zukünftige Entwicklung der Europäischen Union“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 17), was der Methodenkompetenz zugeordnet ist.

Für die gymnasiale Oberstufe ist kein explizites Lernfeld zum Thema „Europäische Union“ im Kerncurriculum vorgesehen. Trotzdem ist eine Durchführung des Spiels in der Oberstufe aus verschiedenen Gründen sinnvoll. Zunächst kann die fünfständige Lerneinheit der Wiederholung des Willensbildungsprozesses in der Europäischen Union, die bei vielen gesellschaftsrelevanten Problem- und Fragestellungen eine zentrale Rolle spielt, dienen. Außerdem lässt sich das Thema der Arbeitnehmerrechte und -freiheiten in der Europäischen Union inhaltlich mit dem Lernfeld „Wandel der Arbeitswelt in der globalisierten Gesellschaft“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2018: 16), das im 11. Schuljahr unterrichtet wird, verbinden. Bei Kursen auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau in Jahrgang 12 kann Europe at Work beispielsweise in den Kontext des Lernfeldes „Soziale Marktwirtschaft zwischen Anspruch und Wirklichkeit“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2018: 21) sowie im 13. Jahrgang in „Chancen und Risiken weltwirtschaftlicher Verflechtungen“ (Niedersächsisches Kerncurriculum 2018: 25) eingebettet werden. Neben diesen inhaltlichen Anknüpfungspunkten fördert „Europe at Work“ auch in der Oberstufe sowohl Fachwissen als auch generellen Kompetenzen der Erkenntnisgewinnung und Bewertung von Handlungen und Sachverhalten.

Insgesamt ist Europe at Work an das Leitbild des politisch und ökonomisch mündigen Bürgers angelehnt, das eine Zielperspektive schulischer Bildung darstellt (vgl. Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 7). Die Schülerinnen und Schüler verstehen und beurteilen nicht nur ein politisch und ökonomisch hochrelevantes Thema, sondern sie werden zudem durch das Aushandeln eines Kompromisses zu gestaltenden Bürgerinnen und Bürgern der demokratischen Kultur in der Europäischen Union. Durch die innovative Spielmechanik, die sowohl kompetitive als auch kooperative Elemente enthält, werden Schülerinnen und Schüler insbesondere dazu befähigt, sich selbstbewusst im Spannungsfeld von Konflikt und Konsens (vgl. Niedersächsisches Kerncurriculum 2015: 7) zu bewegen. Die Durchführung des Simulationsspiels auf einer digitalen Plattform macht fachliche Inhalte leicht zugänglich und ermöglicht ein ansprechendes Lernumfeld, in dem mithilfe eines zeitgemäßen Mediums Verhandlungen geführt werden und methodische Kompetenzen durch die eigenständige Erschließung politischer und wirtschaftlicher Sachverhalte erworben werden.