

DIDAKTISKE PRINCIPPER

Europe Alive har potentiale til at engagere mange elever ved at lade dem interagere med en fikcionaliseret udgave af den europæiske lovgivningsproces og opleve magtspillet og samarbejdet mellem processen mange aktører. Elevernes interaktion åbner for en mere aktiv læring og kan give, hvad der i litteraturen kaldes 'flow states'. Europe Alive muliggør akkomodativ læring, hvor nye kognitive kontekster skabes.

Noget af det, der gør Europe Alive til noget særligt, er den måde, spillet skaber plads til læring på flere forskellige måder. Ved at få en unik rolle kan hver elev blive motiveret på det sted i læringsprocessen, hvor de befinder sig. Selvom alle modtager undervisning på samme tid, så skaber Europe Alive læring som en psykologisk proces hos den enkelte. Alle roller er del af forskellige hold, og læringsprocessen bliver derfor også formgivet af interaktionen mellem den sociale og materielle virkelighed. Også de digitale færdigheder udvikles gennem brugen af den platformsbaserede undervisningsmetode.

Hvis man skal udvikle sig til en aktiv og demokratisk sindet europæisk medborger, rækker det ikke med afskrift og udenadslære. Europe Alive er en innovativ læringsmetode, der integrerer teknologi og en digital platform med mere traditionelle læringsaktiviteter, altså en såkaldt 'blended learning'-model (også kendt som 'hybrid learning'). Det gør det muligt for os at gøre læringsforløbet mere fleksibelt og unikt for den enkelte.

Europe Alive hviler på fire pædagogiske søjler:

Vi konsoliderer elevernes viden gennem brug af fire klassiske kneb: reduktion (af kompleksitet er

Reduktion • Simulation • Repetition • Reflektion

pædagogikkens moder og nødvendig for ikke at drukne i detaljer. I forløbet bliver de væsentligste principper og EU's institutioner undersøgt på forskellige måder og fra forskellige vinkler. Ved forløbets slutning vil fokus være på reflektion og fælles diskussion i klassen. Disse pædagogiske principper kombineres med innovative læringsmetoder, der øger elevernes iboende motivation.

Europe Alive skaber motiverende, engagerende gennem brug af de følgende metoder:

- Læring gennem problemløsning. Dette fører til øget immersion og forstørrelse af behovet for samarbejdende, kooperativ læring.
- Gamification-metoder, der har som mål at involvere så mange læringstyper som muligt. Dette skaber forankret læring.
- Individuelle roller – for at holdene skal fungere, må de tage deres individuelle roller på sig. Dette giver elever ansvar og forskellige opgaver at udføre gennem hele dagens forløb.
- Høj lærings succes med legesyg underbygning. EaW kan motivere mange elever på samme tid uden at kræve tilsvarende store ressourcer fra lærerne. Det bliver gjort muligt af platformen, der holder styr på dagen og sørger for individuel support til eleverne.

Dette lærer de

Den pædagogiske intention er at lade eleverne selv opdage, hvordan EU i hovedtræk arbejder. Det er ikke blot en del af kernestoffet i samfundsfag, men kan også styrke elevernes politiske handlingskompetence ved at lade dem opdage, at EU ikke behøver at være et fjernliggende regulerings- og kontrolapparat, men også kan være et demokratisk instrument, som de har adgang til. Derfor er Europe Alive et læringsforløb i tre dele. I første del præsenteres lovgivningsprocessen, dens aktører samt et eksempel på transnational regulering – arbejdskraftens fri bevægelighed. I anden del, rollespillet Europe at Work, tager eleverne aktørbillerne på og ser regulativmaskineriet indefra. Tredje del, Europa – færdigt arbejde, er en gruppediskussion, hvor eleverne gennemgår de væsentligste punkter fra de to foregående faser. Første del er altså akademisk forberedelse, anden del lader eleverne bruge det lærte i et sikkert undervisningsmiljø, der lader dem undersøge og forstå nogle af de mere komplekse egenskaber ved EU's lovgivnings- og forhandlingsprocedurer. Den afsluttende refleksionsfase sikrer bundfældning af det lærte.

Ud over læringsindholdet inden for kerneemnet har deltagerne også mulighed for at lære en række færdigheder, viden, almen dannelse og kompetencer:

Problemløsning

Kompetent
kommunikation

Kritisk tænkning og
stillingtagen

Teamwork

Opbygning af viden

Selverkendelse

Forhandlingsevner

Soft og hard skills

Med Europe Alive lader vi altså EU-kernestof udfolde sig på en måde, der udvider læringsrummet. Vi fokuserer ikke kun på det akademiske indhold, men skaber et læringsmiljø, hvor eleverne kan udvikle både soft og hard skills. Europe at Work er et unikt, motiverende, innovativt og digitalt uddannelsesstilbud.