

#EUandME

Lärarvägledning

Dina elever, som är mellan 17 och 18 år gamla, står på tröskeln till stora förändringar. De slutar snart skolan och går då in i nästa fas av livet. Känner de till alla möjligheter, fördelar och stödresurser som EU kan hjälpa medborgarna med i deras vardag och framtidsplaner?

För att unga européer lättare ska få tillgång till dessa möjligheter har EU-kommissionen lanserat den nya medieöverskridande kampanjen #EUandME. Med hjälp av utbildningsresurserna i den här verktygslådan kan du och dina elever utforska och dra nytta av de möjligheter och initiativ som EU erbjuder. I utbildningsresurserna ingår aktiviteter som hjälper eleverna att, via samarbete och diskussion, förstå den roll som EU har i deras liv och få en inblick i de möjligheter och rättigheter de har som medborgare i en EU-medlemsstat.

LÄRARVERKTYGSLÅDANS SYFTE OCH UPPBYGGNAD

Ett av de viktigaste budskapen i kampanjen #EUandME är att EU hjälper sina medborgare att följa sina passioner och intressen och ger dem rättigheter, stöd och möjligheter. Syftet med #EUandME är att engagera unga européer och hjälpa dem att nå sin fulla potential som EU-medborgare.

Utbildningsresurserna ska främja utvecklingen av moderna kunskaper och färdigheter i skolorna och bana väg för självsäkra elever som kan ifrågasätta och tänka självständigt. I materialet föreslås en del multimedieaktiviteter som bör intressera eleverna och öka deras motivation men också bidra till att utveckla elevernas digitala färdigheter.

Kampanjen inleddes med fem kortfilmer av prisbelönta regissörer, var och en med ett specifikt tema – *Mobilitet, Hållbarhet, Färdigheter och företag, Digitalt och Rättigheter*. Del 1 av varje klassrumsenhet börjar med att hela klassen tittar på och ger respons på en film. Kortfilmerna fungerar som en språngbräda för att engagera eleverna i diskussioner för att sedan utforska EU:s stöd och möjligheter på det specifika området i del 2. I del 2 behöver eleverna tillgång till dator och arbetar parvis, i grupp och på egen hand. Arbetet kommer att leda till att de diskuterar sina reaktioner, åsikter och synpunkter tillsammans i klassen.

I del 3 bjuds eleverna in att delta i ett kreativt projekt om de ämnen som intresserar dem. Här har de möjlighet att sammanfatta och prata om sina kunskaper och sin förståelse för de möjligheter EU har att erbjuda när de förbereder sig för nästa fas i sina liv. De elevcentrerade aktiviteterna främjar aktiv inlärning och forskningsbaserat lärande. Eleverna undersöker verklighetsbaserade problem och utmaningar och utvecklar på så vis ämnesövergripande kunskaper. De samarbetar i mindre grupper och får sedan presentera sina projekt och visa upp sin förståelse och sina kunskaper för en riktig publik – klassen, skolan och den övriga världen. Presentationen av arbetet ska få eleverna att granska sina egna liv kritiskt och få information om de många fördelarna med att bo i EU.

ÅLDERSGRUPPER

Utbildningsresurserna för #EUandME vänder sig till 17- och 18-åringar, men alla enheter går också att använda för yngre och äldre elever. Lärarna får använda sitt eget yrkesmässiga omdöme till att bestämma vilken åldersgrupp som kan tillgodogöra sig de olika enheterna. I riktlinjerna nedan finns en text som handlar om användning av sociala medier för elever som är 16 år eller yngre.

ENHETSÖVERSIKT

Indelningen i olika teman innebär att lärarna själva kan välja enheter som passar deras elever och som är förenliga med läroplanen. Eftersom temana är ämnesövergripande kan de införlivas i vilken gymnasiekurs som helst, oavsett om programmet är studieförberedande eller yrkesinriktat. Många av enheterna ger möjlighet till kombinerad eller ämnesövergripande undervisning. Med en ämnesövergripande utbildningsstrategi kan lärarna dra nytta av arbetet från andra ämnen, till exempel konst, IKT, mediastudier, historia, språk, samhällskunskap, historia eller geografi. Enheterna omfattar en rad olika möjligheter och rättigheter som EU erbjuder sina invånare, och de kan användas inom ramen för många olika ämnesdiscipliner. Nedan följer några förslag.





Enhet	Enhetens kortfilm	Enhetens ämnesområden	Exempel på länkar till skolämnen
Rörlighet	"Det levande pensionatet" , regisserad av Matthias Hoene [8:40 min]	Unga européers möjligheter att resa, studera eller arbeta i EU.	Karriärvägledning, språk, geografi, yrkesutbildning, politik, medborgarskapsutbildning, mediastudier, historia.
Hållbarhet	"Oona" , regisserad av Zaida Bergroth [8:40 min]	Åtgärderna som EU vidtar för vår räkning i fråga om klimatförändringar, hälsosam mat och säker vattenförsörjning samt att skydda och förbättra Europas naturlandskap.	Geografi, biologi, samhällskunskap, medborgarskapsutbildning, filosofi, hushållsekonomi.
Färdigheter och företag	"Party Animal" , regisserad av Yorgos Zois [7:52 min]	Utbildning och kompetens för framtiden, EU:s jobb- och karriärstöd, arbetstagares rättigheter och EU-stöd till unga företagare.	Företagsekonomi, ekonomi, karriärvägledning, yrkesutbildning, Europastudier, samhällskunskap, språk.
Digitalt	"Ensamvargen" , regisserad av Tomasz Konecki [9:52 min]	De många digitala rättigheter som EU har infört för medborgarna, till exempel avskaffandet av roamingavgifter och "rätten att glömmas bort".	IKT, filosofi, Europastudier, mediastudier, språk.
Rättigheter	"Debut" , regisserad av Dalibor Matanić [4:04 min]	Som boende i ett annat EU-land har eleverna samma rätt att rösta i Europaval som de har som invånare i sitt eget land. Konsumenträttigheter och grundläggande rättigheter är andra områden som utforskas.	Europastudier, yrkesutbildning, politik, filosofi, medborgarskapsutbildning, mediastudier, historia, samhällskunskap.

RIKTLINJER FÖR ARBETE I KLASSRUM ELLER WORKSHOPS

Varje enhet inleds med att hela klassen tittar på den kortfilm som baseras på enhetens teman. Anledningen till att kortfilmen bör ses av klassen tillsammans är att det kan vara bra att fånga upp elevernas omedelbara respons på den gemensamma upplevelsen. Styrkan och genomslagskraften i kortfilmerna ökar elevernas förståelse för vad de kommer att få diskutera, läsa och upptäcka på #EUandME-webbplatsen. Innan filmen börjar kommer läraren, som en strategi för "aktivt tittande", att ställa en fråga som har med filmen att göra. Syftet är att hjälpa eleverna att se filmen av en anledning och med ett fokus.

Även om det flippade klassrummet har blivit en allt populärare undervisningsmetod och man skulle kunna be eleverna att titta på filmen innan själva lektionen, riskerar man då att gå miste om styrkan och spontaniteten hos gruppens känslomässiga respons på varje film. Alla filmer är korta, och det bästa är att dra nytta av elevernas gemensamma respons när de börjar upptäcka de många och varierade möjligheter och stödresurser som EU erbjuder.

I varje enhet deltar eleverna i en kreativ aktivitet eller projekt. Det ger eleverna möjlighet att ge uttryck för sin kreativitet och förbättra sina färdigheter på området kommunikation och presentation och samtidigt visa för läraren vad de har lärt sig. Arbetet kan presenteras på olika sätt, till exempel genom visning eller utställning av arbetet eller muntliga presentationer för en inbjuden publik. Alla enheter lämpar sig som [eTwinning](#)-projekt, vilket skulle ge eleverna möjlighet att gå med i Europas största lärgemenskap online och hjälpa dem att interagera med elever över hela Europa på ett sätt som inte kan återskapas i klassrummet. Eleverna får presentera sina projekt med hjälp av vilka medier de vill och de kan kombinera digitala bilder, poddsändningar eller interaktiva verktyg för att presentera arbetet för en bredare publik utanför klassrummet. Eleverna kan också ta med arbetet i sina ePortfolios och på så vis redovisa sina inlärningsvägar och sin kompetensutveckling. Detta blir ett bevis på deras digitala kompetens och deras arbete med att lära sig och förstå fördelarna med att bo i EU.



Syftet med kampanjen #EUandME är att hjälpa unga personer att knyta an till EU och dra nytta av de rättigheter, stödresurser och möjligheter som EU ger sina medborgare. Genom att dela sitt arbete via länkar på en enhets sida på sociala medier kan de interagera på ett sätt som de också gör i sin vardag, det vill säga digitalt. Elever som är 17 eller 18 år har troligen också egna konton på sociala medier där de kanske vill dela sitt arbete. Som lärare för yngre elever föredrar man kanske dock att upprätta ett klasskonto, och när eleverna har sett till att skydda sina personuppgifter kan läraren administrera klassens konto i linje med den allmänna dataförordningen (GDPR) och skolans riktlinjer för datoranvändning.

LÄNKAR OCH YTTERLIGARE RESURSER

Tävling för unga filmskapare europa.eu/euandme/how_it_works_sv Håll koll på vilka fem unga filmskapare som vinner tävlingen i juni 2019.

EU – europa.eu/european-union/index_sv EU:s officiella webbplats.

eTwinning – www.etwinning.net Onlinecommunityn för skolor i hela Europa, eTwinning, är en plattform för lärare och skolor i Europa där de kan kommunicera, samarbeta och utveckla projekt. Det är en lärarvänlig plattform som uppmuntrar till samarbete mellan elever och skolor i hela Europa. Ett eTwinning-samarbete uppmuntrar till elevkontakt med projektpartner och understryker den europeiska dimensionen av projekten i verktygslådan.

ePortfolios – eufolio-resources.eu/ En elevs ePortfolio är en dynamisk, digital arbetsyta som samlar elevens kunskaper och arbeten. Elevernas ePortfolios är en plats där de kan reflektera över sin kunskapsutveckling samt lagra och dela, samarbeta och visa prov på sina arbeten och kunskaper för andra.

Digital kompetens och teknik inom utbildningen – ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan EU-kommissionens handlingsplan för att på ett bättre sätt använda digital teknik för undervisning och inläring, utveckla digitala kompetenser och färdigheter samt förbättra utbildningen i den digitala tidsåldern.

Europeana – www.europeana.eu Europeana Collections ger tillgång till över 51 miljoner digitaliserade objekt – böcker, musik, videor, konstverk m.m. – med sök- och filtreringsverktyg som hjälper dig att hitta. Materialet kommer till Europeana från många olika institutioner, och Europeana arbetar för att alla resurser på webbplatsen ska gå att återanvända. Ett fåtal objekt skyddas dock fortfarande av upphovsrätt, och eleverna bör alltid göra källhänvisningar och respektera eventuella immateriella rättigheter.

#EUandME – enheten för mobilitet

ÖVERSIKT

Syftet med *enheten för mobilitet* är att visa på de många fördelar som unga EU-medborgare har om de vill studera, arbeta eller resa i ett EU-land. Den korta men tankeväckande filmen *Det levande pensionatet* kommer att väcka elevernas engagemang för ämnet. Därefter får eleverna arbeta i grupp med att utforska de många möjligheter som EU har att erbjuda dem. I den tredje delen uppmanas varje elev att utarbeta en *egen EUandME-färdplan* för att visa sin förståelse för alla de möjligheter och stödresurser som de kan få tillgång till som unga EU-medborgare.

DEL 1

Be de unga européerna i ditt klassrum att namnge de EU-länder som de har besökt. Det är ett effektivt sätt att visa hur enkelt det är att resa i Europa. Anteckna alla länder på whiteboardtavlan, och be eleverna kommentera varför de tror att vissa länder är populärare än andra, hur rörliga eleverna i det här klassrummet är och vilka länder de ännu inte varit i och varför de skulle vilja åka dit.

Innan du visar #EUandME-kortfilmen [Det levande pensionatet](#) [8:40 minuter] ber du eleverna fundera över frågan "Hur kommer Europa på besök till mormor, Moritz och hans syster Heike?". När filmen är slut får eleverna diskutera sina reaktioner på filmen.

DEL 2

Klassen ska nu göra efterforskningar online för att planera och förbereda sig för en två veckor lång backpackerresa i Europa för Moritz och hans syster. Dela in klassen i fem mindre grupper och be varje grupp ta en av sidorna på listan och sedan hjälpa till och planera det europeiska äventyret. Alla resor kräver ordentlig planering, och vi börjar med att ordna med resedokument och sjukförsäkring, och så behöver vi förstås hitta ett sätt att hålla kontakten med mormor under resans gång. Detta bör göras långt innan planeringen av själva resan och boendet!

1. Vilka resedokument rekommenderar din grupp att EU-medborgarna Moritz och Heike skaffar innan du åker? Ett [EU-pass eller ID-kort](#)?
2. Läs mer om fördelarna med ett europeiskt sjukförsäkringskort under [Min hälsa. Mitt liv.](#) och ta reda på vilken rätt EU-medborgare har till offentlig sjukvård utomlands. Tänk på att [goda förberedelser ofta driver problemen på flykten!](#)
3. Ta reda på hur du kan hjälpa Moritz och Heike att få ett kostnadsfritt [#DiscoverEU-resekort](#).
4. [Mina resor. Mitt liv.](#) förklarar vad man ska göra om något går fel när man befinner sig utomlands. Det kan handla om kortavgifter, körning, valuta/pengar eller något annat. Vilka användbara tips hittar du?
5. Kolla in de här [tipsen för reseplanering](#). Vilka kan vara användbara för Moritz och Heike?

När eleverna är klara med sina efterforskningar har varje grupp fem minuter på sig att informera hela klassen vid en *#EUandME-session om rörlighet och resor*.

DEL 3

Varje elev studerar följande två temaside på [#EUandME](#)-webbplatsen i syfte att hitta tänkbara framtida möjligheter. Under arbetet ska de fundera över följande frågor: "Kommer du att studera utomlands inom de närmaste fem åren?", "Kommer du att arbeta eller göra praktik i ett annat europeiskt land?", "Kommer du att engagera dig i Europeiska solidaritetskåren?" och "Vilka stödresurser, fördelar och möjligheter kan EU erbjuda dig under nästa fas av ditt liv?".

1. Sidan för utlandsstudier, [Min utbildning. Mitt liv.](#) innehåller information om program för utlandsstudier (närmare bestämt Erasmus+ och Erasmus Mundus), möjligheter till praktikplatser/volontärbete (Europeiska solidaritetskåren) och språkstudier.
2. På sidan för att arbeta och bo utomlands, [Min karriär. Mitt Liv.](#) kan du läsa om vilka rättigheter du har när du arbetar eller bor utomlands samt hur du hittar jobb, arbetar som volontär eller skaffar dig utbildning.

Alla elever ska nu utarbeta en femårsplan över framtida möjligheter, en så kallad *Min EUandME-färdplan*. Till sin hjälp har de en kostnadsfri eller köpt version av ett interaktivt verktyg som [Book Creator](#) eller [Sway](#). Målet är att visa:

- ▶ vad eleven vill uppnå
- ▶ vilka åtgärder eleven behöver vidta för att nå sina mål

När allt är klart kan eleverna välja att lägga till *färdplanen* i sina CV-portföljer. Klassen kan välja att ha en utställning där de presenterar sina *färdplaner* för andra klasser eller så kan de visa upp sina projekt på en karriärmässa eller på Europadagen. Vissa elever kanske vill, efter att ha skyddat sina personuppgifter, dela projekten online genom att använda #EUandME på sociala medier.

#EUandME – enheten för hållbarhet

ÖVERSIKT

Enheten för hållbarhet inleds med en klassdiskussion om förhållandet mellan människan och naturen, med utgångspunkt i visningen av den intressanta kortfilmen *Oona*. Eleverna får sedan ta reda på mer om vikten av hållbarhet och utforska de initiativ och åtgärder som finns inom ramen för #EUandME för att bevara miljön och hantera jordens ändliga resurser. I den sista delen arbetar eleverna med ett kreativt projekt som ska hjälpa dem att förstå att vi alla behöver agera för att uppnå hållbarhet och att vi alla har ett ansvar för att leva på ett så hållbart sätt som möjligt.

DEL 1

Be eleverna ha följande i åtanke när de tittar på [Oona](#) [8.40 minuter]: "I början av filmen verkar Oona inte stå särskilt nära sin far. Deras relation är ansträngd. Det bidrar till att Oona inte engagerar sig särskilt mycket för världen runt omkring. Hon bryr sig inte ens om skogens skönhet. Kan denna "likgiltighet" vara en metafor för oss människor och hur likgiltiga vi i dag är för världen runtomkring oss och ibland tar den för given?"

Uppmuntra eleverna att diskutera sina reaktioner på videon, sina synpunkter på relationen mellan Oona och hennes far och om filmen faktiskt kan vara en metafor för vår likgiltighet inför naturen eller vår bristande omsorg om naturen. Regissören Zaida Bergroth skapade filmen som ett bevis på hennes tro på EU:s arbete med att skydda naturen, vilda djur och naturliga livsmiljöer. Hur utvecklas detta tema i filmen?

Att skydda den naturliga miljön och bevara jordens finita resurser för vår generation och för våra barnbarn är viktiga förutsättningar för ett hållbart levnadssätt. I del 2 ska vi försöka svara på frågan "Vad är hållbarhet?"

DEL 2

Vad är hållbarhet? Dela in klassen i grupper om 5 elever. Dela ut en A3-sida till varje grupp och be dem rita ett stort V som fyller hela sidan. Till vänster om V:et skriver de "Jordens problem" och får sedan fem minuter på sig att lista alla problem de kommer att tänka på och de viktigaste orsakerna till misshushållningen med jordens resurser. Lämna mitten av V:et tomt i nuläget, och skriv "Mina barns jord" som rubrik till höger om V:et. Avsätt sedan återigen fem minuter, då grupperna får skriva hur de skulle vilja att jorden ser ut i framtiden i fråga om att skydda och bevara jordens resurser.

Alla gruppmedlemmar ska nu utforska möjliga lösningar på problemet med miljöskador som orsakats av människor. Var och en väljer sedan 1 av följande #EUandME-temasidor om *hållbarhet*, för att ta reda på mer om EU:s arbete och åtgärder på området hållbarhet:

1. [Min natur. Mitt liv.](#) innehåller information om hur EU arbetar för att skydda djurliv och natur, förbättrar Europas naturlandskap och ser till att allt dricksvatten är rent och säkert.
2. [Min planet. Mitt liv.](#) beskriver EU:s klimatförändringsinitiativ i syfte att minska vårt koldioxidavtryck. Här står också vad var och en av oss kan göra för att minska effekterna av klimatförändringen.
3. [Min miljö. Mitt liv.](#) beskriver de åtgärder som EU vidtar för att minska, återanvända och hantera avfall och unionens arbete för att förhindra att plast hamnar i havet.
4. [Min mat. Mitt liv.](#) utforskar EU-politiken som säkerställer att maten på våra bord är prisvärd och har tillverkats på ett rättvist och säkert sätt.
5. [Min teknik. Mitt liv.](#) undersöker de investeringar som EU gör i forskning och projekt som syftar till hållbara lösningar på våra befintliga utmaningar.

När eleverna har hittat exempel på EU:s lösningar och åtgärder på området hållbarhet antecknar de dem i mitten av V:et under rubriken "EU:s lösningar". När alla grupper är klara med sina efterforskningar och planscher sätts dessa upp på en tavla. Varje grupp får sedan presentera sin plansch och diskutera problem och lösningar.

DEL 3

Med hjälp av valfritt medium får varje elev sedan utforma, skapa och visa upp ett exempel på hur de som individer har gjort hållbara tänkesätt och metoder till en del av sin vardag. De kan till exempel skapa en kort video eller konstinstallation, skriva en artikel för skolans nyhetsbrev eller utforma en digital affisch som handlar om temat. De bör skildra hur de på ett proaktivt sätt skyddar jordens finita resurser och minskar sin förbrukning. De skulle kunna anordna en utställning av sitt arbete på Earth Day i skolan eller så kan arbetet delas via #EUandME-kanaler på sociala medier om *hållbarhet*.

#EUandME – enheten för färdigheter och företag

ÖVERSIKT

Alex i videon *Party Animal* får en aha-upplevelse när han, genom att följa sin passion, upptäcker hur han kan lägga upp en livsplan. I *enheten för färdigheter och företag* får eleverna fördjupa sig i de olika initiativ och stödresurser som EU kan bistå dem med när de ska börja planera för nästa stadium i sina liv.

DEL 1

Be eleverna ha följande i åtanke när de tittar på [The Party Animal](#) [7:52]: "Alex är ett partydjur. Hur kan han – ironiskt nog – festa vidare genom att följa sina drömmar?"

Uppmuntra eleverna att diskutera sina reaktioner på videon. Hur ser de på relationen mellan Alex och hans föräldrar, hans inställning till livet när filmen börjar och hans sätt att se på sitt jobb? Alex liv tycks sakna riktning när filmen börjar. Har eleverna alltid vetat vilket deras nästa steg i livet kommer att bli? Vad har hjälpt dem att hitta sin riktning i livet? Vilket råd vill de ge Alex när de gäller hans nästa steg för att förverkliga sin verksamhetsidé? Vad vet de om de stödresurser och initiativ som EU kan erbjuda i det här skedet av deras liv?

DEL 2

Enligt karriär- och affärsrådgivare bör en bra plan, oavsett om det är en plan för kompetens- och vidareutveckling eller en affärsplan, innehålla följande steg:

- Steg 1: Gör efterforskningar
- Steg 2: Utarbeta en plan
- Steg 3: Håll det enkelt

Se till att alla elever går igenom de fyra temasidorna om *färdigheter och företag* på [#EUandME](#)-webbplatsen, för att få information om stöd och resurser som EU erbjuder dem som vill utarbeta egna studie-, kompetens- eller karriärplaner.

1. [Mina färdigheter. Mitt liv.](#) benär ut vad EU gör för att förbättra kvaliteten på dagens utbildningar och hjälper till att öka förståelsen för vilka färdigheter som kommer att vara viktiga i framtiden.
2. Möjligheterna att hitta ett bra jobb och få vägledning utforskas i [Min ambition. Mitt liv.](#) Upptäck de många program som EU erbjuder till stöd för unga som är på jakt efter arbete av hög kvalitet.
3. [Mitt företag. Mitt liv.](#) går igenom hur EU kan tillhandahålla det som behövs för att dra största möjliga nytta av en affärsidé, från finansiering och coachning till företagsnätverk och utbytesprojekt. Ta reda på hur man startar ett företag och får det att växa.
4. [Mina rättigheter på jobbet. Mitt liv.](#) innehåller information om arbetstagares rättigheter och vilket skydd de har rätt till vid arbete i EU.

När eleverna är färdiga med sin plan (med hänvisningar till EU-program och EU-stöd som kan hjälpa dem att skaffa sig rätt kompetens eller följa sin affärsplan) ska de förbereda sig på att möta *färdighets- och företagspanelen*. Upplägget är att eleverna ska presentera sina affärsidéer för en panel med fyra domare som bedömer varje enskild presentation och bestämmer om de vill "investera" i idén eller inte. Före intervjun måste eleverna göra en utskrift av sin plan och ge en kopia till domarna.

DEL 3

När det gäller *färdighets- och företagspanelen* utgörs den av fyra elever som fungerar som domare. Panelen byts ibland ut så att så många elever som möjligt får chans att vara domare.

Varje domare "specialiserar sig" på en av de fyra [#EUandME](#)-temasidorna inom *Färdigheter och företag*. Domarna, som sitter längst fram i klassrummet, läser elevernas planer och intervjuar därefter varje "kandidat" som sitter framför dem.

Domarnas roll är att vara stödjande och komma med råd till kandidaterna. De frågar kandidaterna om deras studier eller karriärinteraktion och deras mål. De ber också om förslag på EU-program som kandidaterna skulle kunna dra nytta av för att förverkliga sina studie- och karriärvägar. Dessutom ber de publiken (det vill säga klassen) "crowdsourca" ytterligare förslag och idéer i fråga om planen.

#EUandME – enheten Digitalt

ÖVERSIKT

Lyckligtvis för Jan, som är en blyg och lite udda man som bor ute i vildmarken, har han som EU-medborgare inte bara tillgång till Internet utan också åtnjuter också en rad digitala rättigheter och friheter. I den romantiska komedin *Ensamvargen* ser vi hur viktigt det är att vara uppkopplad och vi ser också hur EU arbetar för att vi alla ska ha tillgång till den digitala världen.

DEL 1

När eleverna tittar på filmen [Ensamvargen](#) [9:52 minuter] kan de fundera över frågan: "Hur tar Jan hjälp av den digitala tekniken i sin vackra men avlägsna vildmark?"

Uppmuntra eleverna till att diskutera det humoristiska i filmen. Vilket var det mest underhållande ögonblicket i filmen? Hur gestaltar skådespelaren i filmen Jans blyga och lite udda personlighet?

DEL 2

Känner eleverna till att EU investerar 2 miljarder euro i höghastighetsbredband för landsbygdsområden som det i filmen?

Filmen visar hur även en blyg person som Jan kan ha nytta av att vara digitalt uppkopplad. Vid ett tillfälle bestämmer sig Jan för att returnera en vara genom att utnyttja den "ångerfrist på 14 dagar" EU beslutat om för onlineköpare som använder webbplatser i EU. Läs mer om detta [här](#).

Uppmuntra varje elev, eller elever som arbetar i mindre grupper, att skapa en infografik vid namn *Våra digitala rättigheter*. Via #EUandME-länkarna nedan kan eleverna utforska sina digitala rättigheter och friheter för att sedan utforma och skapa en infografik som intresserar och engagerar yngre elever i skolan. Eleverna kan förslagsvis använda ett interaktivt verktyg som [Canva](#), [Easel.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#) eller något annat lämpligt hjälpmedel. Målet är att skapa en visuellt attraktiv infografik som illustrerar #EUandME-budskapen på det digitala området för yngre elever.

1. [Min telefon. Mitt liv.](#) informerar om EU-reglerna som satt punkt för roamingavgifternas tidsålder.
2. [Min anslutning. Mitt liv.](#) förklarar hur EU-lagarna garanterar åtkomst till bästa möjliga internetanslutning till ett överkomligt pris, oavsett hur avses eller hur långt ute på landet man befinner sig.
3. [Min onlinesäkerhet. Mitt liv.](#) förklarar hur lagstiftningen i EU kräver att skyddet av personuppgifter ska ses som en grundläggande rättighet, som ska hanteras noga och ansvarsfullt.
4. Precis som Jan kan du som onlineköpare på webbplatser i EU returnera oönskade onlineköp genom att utnyttja "EU:s ångerfrist på 14 dagar". Läs mer [här](#).
5. Vill du ha [passagerarråd](#) i farten? Det finns en EU-app för det!
6. I varje medlemsstat finns [hjälppliner för internetsäkerhet](#), som hjälper och stöder unga européer i deras digitala liv. [Safer Internet Day](#) är ett EU-initiativ som uppmärksammar kampanjen för ett bättre internet för alla, i synnerhet unga människor.
7. Be eleverna stämma av mot den här korta checklistan att de på ett tydligt sätt informerat sin unga publik om några av följande digitala EU-initiativ i sina infografiker?
 - Take down – Stay down
 - Avskaffandet av roamingavgifter
 - Rätten att glömmas bort
 - Slutet för geoblockering
 - Den allmänna dataskyddsförordningen

DEL 3

När alla infografiker är klara får eleverna utse de fem bästa infografikerna genom att bedöma dem med avseende på: att presentera data på ett spännande sätt, att göra komplex information lättförståelig, att presentera innehåll och information på ett tydligt och relevant sätt, visuell effekt; användande av färger, grafik och diagram; anpassning till målgruppen, källhänvisningar.

De fem bästa infografikerna kan sedan visas på skolans webbplats under en vecka och delas på skolans eller elevernas egna sidor på sociala medier med hashtaggen #EUandME.

Klassen skulle också, med en av fem bästa infografikerna som mall, kunna utforma och hålla en kort workshop i digitala färdigheter under rubriken "Skapa en infografik" för yngre elever i skolan. Under workshopen får 1–2 äldre elever visa hur de skapat och utformat sin infografik medan resten av eleverna får gå runt och hjälpa de yngre eleverna att skapa sin första infografik.

#EUandME – enheten för rättigheter

ÖVERSIKT

Ivan i videon *Debut* är bondson och talangfull fotbollsspelare. Enligt EU-lagstiftningen har alla medborgare i en EU-medlemsstat, precis som Ivan, rätt att behandlas jämlikt och med respekt.

DEL 1

Regissören Dalibor Matonić kallar *Debut* [4:04 minuter] för en subtil historia. Be eleverna fundera över vad filmens tema är under tiden de tittar på filmen. Hur gör regissören för att bygga upp spänning kring Ivans egen förståelse för sin rätt att vara den han är?

I EU-stadgan om de grundläggande rättigheterna beskrivs de rättigheter och friheter vi har som EU-medborgare. I stadgan tydliggör EU att alla människor föds fria och jämlika i fråga om den respekt och de rättigheter de förtjänar. EU säkerställer dessutom andra rättigheter och stöd i medborgarnas vardag – som konsumenter, passagerare och invånare i en demokrati. I del 2 får eleverna utforska dessa rättigheter innan de återgår till rättigheterna och friheterna i [EU-stadgan om de grundläggande rättigheterna](#) i del 3.

DEL 2

I filmen *Debut* ser vi hur Ivan lär sig att han som EU-medborgare har rätt att vara den han är. I hela EU är våra rättigheter skyddade av rättsstatsprincipen. I EU-stadgan om de grundläggande rättigheterna finns alla personliga, medborgerliga, politiska, ekonomiska och sociala rättigheter som människor i EU har, samlade i en och samma text. Stadgan innehåller rättigheter och friheter under sex olika rubriker:

- | | |
|---------------|----------------------------|
| ▶ Värdighet | ▶ Medborgarnas rättigheter |
| ▶ Solidaritet | ▶ Jämlikhet |
| ▶ Friheter | ▶ Rättsskipning |

Be alla elever studera och lära sig mer om de rättigheter och friheter som EU-medborgarna har i fråga om att människor av olika ålder, kön, etnisk tillhörighet, sexuell läggning, religion och åsikter kan leva fridfullt och harmoniskt med varandra i [Mina rättigheter. Mitt liv.](#)

HBTQI-personers rättigheter är skyddade i hela EU. Diskutera i klassen om er skola är en säker plats för HBTQI-elever. Har alla möjlighet att delta fullt ut i sin utbildning och sitt sociala liv under skoltid? Vad skulle man kunna göra för att öka acceptansen och toleransen i skolan? Låt klassen bilda arbetsgrupper för att ta reda på vad andra skolor har gjort. Ta hjälp av skolans studie- och yrkesvägledare för att bjuda in gästtalare som kan hålla i workshops som tar upp dessa frågor. De skulle kunna leta reda på litteratur och planscher till skolan och söka information om stödtjänster för HBTQI-elever. Klassen får sedan utarbeta en handlingsplan med titeln "En säker plats för lärande", som överlämnas till skolledningen och skolstyrelsen och som innehåller förslag på förändringar som skulle kunna genomföras i skolan för att göra den till en mer inkluderande skola.

DEL 3

I den här aktiviteten arbetar alla elever i *Det berömda marknadsföringsföretaget*. De deltar i en intern tävling som går ut på att utforma en slagkraftig kampanj i sociala medier för EU:s *enhet för rättigheter*. De är indelade i tre lag som tävlar om vem som kan skapa och utforma en kampanj i sociala medier för en av temaisidorna för *rättigheter* nedan:

1. [Min shopping. Mitt liv.](#) innehåller smakprov på EU-regler som syftar till informera konsumenter om deras rättigheter och se till det är tydligt, enkelt och rättvist att handla.
2. [Min resa. Mitt liv.](#) beskriver EU:s regelverk för att skydda passagerare och deras rättigheter i händelse av försenade eller inställda resor.
3. [Min röst. Mitt liv.](#) förklarar rätten att rösta i Europa- och kommunalval när man bor i EU.

Det berömda marknadsföringsföretaget kommer att använda det vinnande lagets kampanj för att lansera en europeisk kampanj i sociala medier för #EUandME:s *enhet för rättigheter*. Varje lag tar fram en passande kampanj i sociala medier för målgruppen – Europas unga. Laget utarbetar en kampanjslogan, bildelement, 2 exempelaffischer och förklaringar av vilka sociala mediekkanaler de valt för sin kampanj. Varje lag presenterar sedan sin kampanjplan för hela klassen, som sedan får rösta om den mest slagkraftiga och effektiva kampanjen för sociala medier.