

#EUandME

lærervejledning

Dine elever, som er 17-18 år gamle, befinder sig på tærsklen til store forandringer, idet de forbereder sig på at afslutte deres skoleforløb og på det næste kapitel i deres liv. Er de mon klar over, hvilke muligheder, støtteformer og fordele EU-borgerskabet tilbyder deres dagligdag og fremtidsudsigter?

For at gøre disse muligheder mere tilgængelige for de unge europæere har Europa-Kommissionen lanceret en ny kampagne på tværs af medierne ved navn #EUandME. #EUandME-uddannelsesressourcerne i denne værktøjskasse kan hjælpe dig og dine elever til at stifte bekendtskab med og udnytte de muligheder og initiativer, som EU tilbyder. Uddannelsesressourcerne omfatter aktiviteter med samarbejde og diskussion, som kan hjælpe dine elever til at forstå den rolle, som EU spiller i deres liv, og til at blive bevidste om alt det, de har ret til som borgere i en af EU's medlemsstater.

LÆRERVÆRKTØJSKASSENS FORMÅL OG OPBYGNING

Et af #EUandME-kampagnens centrale budskaber handler om, hvordan EU hjælper sine borgere til at forfølge deres passioner og interesser ved at give dem rettigheder, støtte og muligheder. Formålet med #EUandME er at engagere de unge europæere og hjælpe dem til at realisere deres potentiale som EU-borgere.

Disse læringsressourcer har til formål at fremme elevernes udvikling af moderne færdigheder og kompetencer – at udvikle selvtilidsfulde lærende, som kan stille spørgsmål og tænke selvstændigt. Der foreslås bl.a. nogle multimedieaktiviteter, som sandsynligvis vil appellere til eleverne og styrke motivationen, men samtidig udvikle deres digitale færdigheder.

Kampagnen blev lanceret med offentliggørelsen af fem kortfilm, som er lavet af prisvindende instruktører og hver især handler om et bestemt tema: *mobilitet, bæredygtighed, kompetencer og erhvervslivet, digitale medier og rettigheder*. Afsnit 1 i hver klasseværelsesenhed begynder med, at hele klassen ser og reagerer på en film. Kortfilmene fungerer som springbræt til at engagere eleverne i en diskussion og udforskning af EU-støtte og -muligheder i afsnit 2. Eleverne skal bruge en computer til at arbejde parvis og i grupper samt til de individuelle selvstudier i dette afsnit. Når de har udført dette arbejde, følger de op med at diskutere deres reaktioner, synspunkter og meninger med hinanden på klassen.

I afsnit 3 inviteres eleverne til at deltage i et kreativt projekt om de emner, der interesserer dem, så de kan syntetisere og kommunikere deres viden om og forståelse af de muligheder, som EU giver dem, når de forbereder sig på deres livs næste fase. Disse elevcentrerede aktiviteter fremmer en stil med aktiv og undersøgelsesbaseret læring. Eleverne undersøger et problem og en udfordring fra den virkelige verden og udvikler således tværfaglige færdigheder, idet de samarbejder i små grupper og derefter fremlægger projektet for at demonstrere deres forståelse og læring over for et rigtigt publikum – klassen, skolen og den øvrige verden. Ved at fremlægge deres arbejde udfordres eleverne til at tænke kritisk over deres eget liv og de mange fordele, de har, fordi de bor i EU.

ALDERSTRIN

Selv om disse #EUandME-undervisnings- og læringsressourcer primært henvender sig til de 17-18-årige, er alle enhederne velegnede til både yngre og ældre lærende. Som lærer er man frit stillet til at bruge sin faglige dømmekraft til at vurdere, hvilke årgange der kan drage fordel af de enkelte enheder. En bemærkning til brugen af sociale medier i forbindelse med elever på 16 år eller yngre er medtaget i vejledningen nedenfor.

OVERSIGT OVER ENHEDERNE

Den tematiske tilgang indebærer, at læreren frit kan vælge en enhed, der passer til eleverne og opfylder læreplanens behov. Temaernes tværfaglige beskaffenhed sikrer, at de kan fungere som en del af en hvilket som helst forløb på 2. niveau, uanset om det er alment eller erhvervsrettet. Mange af enhederne giver mulighed for undervisning ved flere samarbejdende lærere eller en tværfaglig tilgang. Ved en tværfaglig tilgang kan lærerne trække på arbejdet fra andre fag, f.eks. kunst, IKT, medievidenskab, historie, sprog, samfundskundskab, historie eller geografi. Enhederne omhandler en række EU-muligheder og -rettigheder, som alle EU-borgere har, og de kan bruges i tilknytning til mange forskellige fagområder. Nedenfor kan ses nogle forslag.





| Enhed | Enhedens kortfilm | Enhedens emner | Eksempler på relevante fagområder |
|-------------------------------------|---|---|--|
| Mobilitet | "Det Levende Herberg" , instrueret af Matthias Hoene [8:40 min.] | Unge europæeres muligheder for at rejse, studere eller arbejde i EU. | Erhvervsvejledning, sprog, geografi, erhvervsrettet undervisning, politik, sociologi, medievidenskab, historie. |
| Bæredygtighed | "Oona" , instrueret af Zaida Bergroth [8:40 min.] | De foranstaltninger, som EU træffer på vores vegne med hensyn til klimaforandringer, sund mad og sikker vandforsyning samt beskyttelse og fremme af Europas naturlandskab. | Geografi, biologi, samfundskundskab, sociologi, filosofi, hjemkundskab. |
| Kompetencer og erhvervslivet | "Party Animal" , instrueret af Yorgos Zois [7:52 min.] | Læring og færdigheder til fremtiden, EU's job- og karrierestøtte, arbejdstageres rettigheder og EU-støtte til unge iværksættere. | Erhvervsøkonomi, økonomi, erhvervsvejledning, erhvervsrettet undervisning, europæiske studier, samfundskundskab, sprog. |
| Digitale medier | "Enspænderen" , instrueret af Tomasz Konecki [9:52 min.] | De mange digitale rettigheder, som EU giver vores "indfødt digitale" elever/studerende, f.eks. "retten til at blive glemt" og afskaffelsen af roaminggebyrerne. | IKT, filosofi, europæiske studier, medievidenskab, sprog. |
| Rettigheder | "Debut" , instrueret af Dalibor Matanić [4:04 min.] | Som EU-borgere har eleverne samme stemmeret ved valgene til Europa-Parlamentet, som de har som borgere i deres eget land. Forbrugerrettigheder og grundlæggende rettigheder udforskes også. | Europæiske studier, erhvervsrettet undervisning, politik, filosofi, sociologi, medievidenskab, historie, samfundskundskab. |

VEJLEDNING TIL KLASSEVÆRELSE ELLER WORKSHOP

Alle enheder begynder med, at hele klassen ser den kortfilm, der er lavet på grundlag af enhedens temaer. Det foreslås, at kortfilmen ses af hele klassen samlet, så det er muligt at få elevernes umiddelbare respons på den fælles oplevelse. Kortfilmens styrke og gennemslagskraft øger elevernes forståelse af, hvad de skal til at diskutere, læse og opdage på #EUandME-hjemmesiden. Som en strategi til et "aktivt gennemsyn" stiller læreren et spørgsmål knyttet til filmen, inden eleverne ser den, så de bedre kan se filmen på en aktiv måde. Målet er at hjælpe eleverne til at se filmen med et formål og et fokus.

Selv om omvendt undervisning bliver mere og mere populært, og man kunne bede eleverne om at se filmen inden timen begynder, risikerer man herved at miste styrken og umiddelbarheden af gruppens følelsesmæssige reaktion på filmene. De er alle sammen korte, og det vil være bedst at drage fordel af elevernes fælles reaktion, idet de begynder at opdage de mange forskellige muligheder og støtteformer, som EU kan tilbyde dem.

Eleverne deltager i en kreativ aktivitet eller et kreativt projekt i hver enhed. Dette gør det muligt for eleverne at udtrykke deres kreativitet og forbedre deres kommunikations- og præsentationsfærdigheder, samtidig med at de viser læreren, hvad de har lært. Metoderne til præsentation af deres arbejde kan omfatte fremvisning eller udstilling af deres arbejde samt mundtlig fremlæggelse for et inviteret publikum. Alle enhederne er velegnede som [eTwinning](#)-projekter, og eleverne kan således blive en del af Europas største e-læringsfællesskab og komme i kontakt med andre elever fra hele Europa på en måde, som bare ikke kan gøres efter i klasseværelset. Eleverne kan fremlægge deres projekter ved hjælp af et hvilket som helst medie, de foretrækker, og en hvilken som helst kombination af digitale billeder, podcasts eller interaktive værktøjer, så de kan fremlægge for et bredere publikum end det, der er i klasseværelset. Eleverne kan også medtage deres arbejde i deres ePortfolios og dermed danne sig overblik over deres læringsveje og registrere udviklingen af deres færdigheder, herunder deres digitale færdigheder, og deres udførte arbejde som dokumentation for deres læring og forståelse af fordelene ved at bo i EU.



Målet med #EUandME-kampagnen er at hjælpe unge mennesker med at knytte forbindelse til EU og hjælpe dem til at udnytte de rettigheder, støtteformer og muligheder, deres EU-borgerskab indebærer. Når de deler deres arbejde via links på en af enhedernes sider på de sociale medier, hjælper det dem til at knytte forbindelser på en måde, som de også gør i deres dagligdag, nemlig digitalt. Lærende på 17 eller 18 år har sandsynligvis deres egne konti på sociale medier og vil gerne dele deres arbejde der. Som lærer for yngre elever vil man måske foretrække at oprette en klassekonto, og efter eleverne har beskyttet deres personoplysninger, kan læreren administrere kontoen for klassen i overensstemmelse med persondataforordningen (GDPR) og skolens politik for acceptabel brug (acceptable use policy).

LINKS OG YDERLIGERE RESSOURCER

Konkurrencen for unge filmmagere europa.eu/euandme/how_it_works_da Se, hvilke fem unge filmmagere der har vundet, i juni 2019.

EU – europa.eu/european-union/index_da EU's officielle websted.

eTwinning – www.etwinning.net eTwinning er onlinefællesskabet for skoler i Europa og en platform, som lærere og skoler i Europa kan bruge til at kommunikere, samarbejde og udvikle projekter. Det er en lærervenlig platform, som ansporer til samarbejde mellem elever og skoler i hele Europa. Et eventuelt eTwinning-samarbejde vil anspore til viden om ens projektpartnere og betone den europæiske dimension af projekterne i værktøjskassen.

ePortfolios – eufolio-resources.eu/ En elevs ePortfolio er et dynamisk digitalt arbejdssted, hvor han eller hun kan holde styr på sin læring og sit arbejde. ePortfolioen er et sted, som han eller hun kan bruge til at reflektere over sin færdighedsudvikling samt til opbevaring, deling, samarbejde og fremvisning af dokumentationen for sit arbejde og sin læring for andre.

Digitale kompetencer og teknologi på uddannelsesområdet – ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_da Europa-Kommissionens handlingsplan til at gøre bedre brug af digital teknologi til undervisning og læring, til udvikling af digitale kompetencer og færdigheder og til forbedring af uddannelse i den digitale tidsalder.

Europeana – www.europeana.eu Europeana Collections giver adgang til mere end 51 millioner digitaliserede genstande, bøger, lydoptagelser, videoer, kunstværker m.m. samt søge- og filtreringsmuligheder, der gør det lettere at finde dem. Europeanas materiale er leveret af en lang række institutioner, og Europeana bestræber sig på at gøre alle ressourcerne på webstedet tilgængelige for videreanvendelse. Nogle få genstande er dog stadig ophavsretligt beskyttet (copyright), og eleverne bør altid sørge for navngivning og respektere alle tilknyttede intellektuelle ejendomsrettigheder.

#EUandME-enheden for mobilitet

OVERBLIK

Mobilitetsenheden har til formål at vise eleverne, hvor mange fordele de kan nyde gavn af, når de studerer, arbejder eller rejser i et hvilket som helst EU-land. Den korte, men stemningsvækkende, film *Det Levende Herberg* gør først eleverne mere engagerede i emnet. Dernæst udforsker eleverne ved at samarbejde i grupper de mange muligheder, som EU giver dem. I tredje afsnit opfordres de enkelte elever til at udarbejde et *Mit EUandME Vejkort* for at demonstrere deres forståelse af alle de muligheder og støtteformer, der er tilgængelige for dem og andre unge EU-borgere.

AFSNIT 1

For at vise de unge europæere i klasseværelset rejsevenligheden og mobiliteten i EU beder du dem nævne de EU-lande, de har besøgt. List alle landene op på tavlen og bed dem komme med bud på, hvorfor nogle lande er mere populære end andre, og hvor mobile eleverne i klassen er, samt fortælle, hvilke lande de endnu ikke har været i, og hvorfor de godt kunne tænke sig at rejse dertil.

Inden du viser #EUandME-kortfilmen [Det Levende Herberg](#) [8:40 minutter], beder du eleverne om at tænke over følgende spørgsmål: "Hvordan kommer Europa og besøger bedstemor, Moritz og hans søster Heike?" Når de har set videoen, hjælper du eleverne i gang med at diskutere deres reaktion på filmen.

AFSNIT 2

Klassen foretager nu research online for at planlægge og forberede en tengers backpacketur i Europa for Moritz og hans søster. Opdel klassen i fem små grupper, og bed dem om at bruge en af siderne på listen nedenfor som en hjælp til at planlægge det europæiske eventyr. Da enhver rejse må planlægges ordentligt, starter vi med at sørge for rejsedokumenter, sygesikring og naturligvis en måde at holde kontakten til bedstemor ved lige på under rejsen, hvilket selvfølgelig kommer før planlægning af rejse og indkvartering!

1. Hvilke rejsedokumenter vil din gruppe råde Moritz og Heike til som EU-borgere at anskaffe sig, inden de tager af sted? Et [EU-pas eller id-kort](#)?
2. Bliv klogere på fordelene ved et europæisk sygesikringskort på [Min sundhed. Mit liv.](#), og udforsk EU-borgernes adgang til offentlige sundhedsydelser i udlandet. Husk, at [er man forberedt, står man stærkere!](#)
3. Find ud af, hvordan du kan hjælpe Moritz og Heike med at få et gratis [#DiscoverEU-rejsekort](#).
4. [Mine rejser. Mit liv.](#) forklarer, hvad man kan gøre, hvis noget går galt på en rejse i udlandet, f.eks. med kortgebyrer, bilkørsel, valuta/penge eller andre ting. Hvilke vigtige tips kan du finde?
5. Tag et kig på disse [vigtige rejseplanlægningstips](#). Hvilke af dem er nyttige for Moritz og Heike?

Når eleverne er færdige med deres research, har hver gruppe 5 minutter til at opdatere hele klassen ved en #EUandME-rundbordskonference om mobilitet og rejser.

AFSNIT 3

Alle eleverne udforsker de to følgende temsider på [#EUandME](#)-webstedet for at se, om de kan opdage fremtidsmuligheder, og tænker over følgende spørgsmål: "Kommer du til at studere i udlandet inden for de næste fem år?", "kommer du til at arbejde eller være i lære i et andet europæisk land?", "kommer du til at deltage i Det Europæiske Solidaritetskorpset?", og "hvilke støtteformer, fordele og muligheder kan EU tilbyde dig i dit livs næste fase?"

1. Siden om at studere i udlandet, [Min læring. Mit liv.](#), handler om programmer for at studere i udlandet (specifikt Erasmus+ og Erasmus Mundus), muligheder for at gå i lære/blive frivillig (Det Europæiske Solidaritetskorpset) og sproglæring.
2. Siden om at arbejde og bo i udlandet, [Min karriere. Mit liv.](#), indeholder oplysninger om, hvilke rettigheder man har, når man arbejder eller bor i udlandet, og om, hvordan man kan finde job, blive frivillig eller få oplæring.

Hver enkelt elev udarbejder nu en femårsplan over fremtidige muligheder, som kaldes *Mit EUandME Vejkort*, ved hjælp af en gratis eller betalt version af et interaktivt værktøj som f.eks. [Book Creator](#) eller [Sway](#) for at vise:

- ▶ hvad eleven gerne vil opnå
- ▶ hvilke skridt eleven vil være nødt til at tage for at nå sine mål.

Når det er færdigt, kan eleverne evt. føje deres *vejkort* til deres CV-portefølje. Klassen kan lave en udstilling med elevernes *Mit EUandME Vejkort* og invitere andre klasser til at komme og se den – eller udstille projekterne under en karrieremesse eller på Europadagen. Nogle vil måske gerne – efter at have sørget for, at deres personoplysninger er beskyttet – dele dem online ved at bruge #EUandME på de sociale medier.

#EUandME-enheden for bæredygtighed

OVERBLIK

Bæredygtighedsenheden starter med en klasses Diskussion af forholdet mellem mennesker og naturen med udgangspunkt i en forevisning af den engagerende kortfilm *Oona*. Eleverne udforsker derefter behovet for bæredygtighed og stifter bekendtskab med #EUandME-initiativer og -foranstaltninger til beskyttelse af miljøet og forvaltning af vores planets begrænsede ressourcer. I sidste afsnit tager eleverne fat på et kreativt projekt, som hjælper dem til at forstå, at det er nødvendigt, at vi alle sammen tager handling for at opnå bæredygtighed – vi kan alle sammen bidrage ved at leve bæredygtige liv.

AFSNIT 1

Bed eleverne om at tænke over følgende, mens de ser [Oona](#) [8:40 minutter]: "I starten af videoen virker Oona ikke knyttet til sin far. Deres forhold er anstrengt. Resultatet er, at Oona heller ikke er knyttet til verden omkring sig, ikke engang til skovens skønhed. Kunne denne manglende tilknytning være en metafor for os og vores manglende tilknytning til verden i dag, som vi nogle gange tager for givet?"

Hjælp eleverne i gang med at diskutere deres reaktioner på videoen: deres meninger om Oona og hendes fars forhold til hinanden og om filmen måske kunne være en metafor for vores manglende tilknytning til naturen eller vores mangel på omsorg for naturen. Instruktøren, Zaida Bergroth, lavede filmen på grund af hendes tro på EU's arbejde for at bevare naturen, de vilde dyr og de naturlige habitater. Hvordan udvikles dette tema i hendes film?

Beskyttelsen af det naturlige miljø og bevarelse af jordens begrænsede ressourcer for vores generations og vores børnebørns skyld er centrale principper i en bæredygtig livsstil, og i afsnit 2 vil vi prøve at besvare følgende spørgsmål: "Hvad er bæredygtighed?"

AFSNIT 2

Hvad er bæredygtighed? Opdel klassen i grupper med fem elever i hver. Giv hver gruppe et A3-ark, og bed dem om at tegne et meget stort V, som fylder hele arket. Til venstre for V'et skriver de "Jordens problemer" som overskrift og får så fem minutter til at opliste så mange, de kan komme i tanke om, og de grundlæggende årsager til den dårlige forvaltning af jordens ressourcer. Lad indtil videre midten af V'et være tomt, og giv pladsen til højre for V'et overskriften "Mine børns jord". Grupperne får så fem minutter til at lave en liste over, hvordan de gerne vil have, at jorden ser ud i fremtiden i forhold til beskyttelsen og bevarelsen af jordens ressourcer.

Hvert medlem af hver gruppe udforsker herefter de mulige løsninger på problemet med miljøskader forårsaget af mennesker. De vælger hver især én af følgende #EUandME-temasider om *bæredygtighed* for at stifte nærmere bekendtskab med EU's arbejde og afbødende foranstaltninger på bæredygtighedsområdet:

1. [Min natur. Mit liv.](#) handler om, hvordan EU beskytter dyreliv og natur, fremmer Europas naturlandskab og sikrer, at alt drikkevand er rent og sikkert at drikke.
2. [Min planet. Mit liv.](#) rummer oplysninger om EU's klimaforandringsinitiativer, som har til formål at mindske vores CO₂-fodaftryk. Siden handler også om, hvad vi hver især kan gøre for at mindske virkningerne af klimaforandringerne.
3. [Min bæredygtighed. Mit liv.](#) byder på viden om de foranstaltninger, som EU træffer for at reducere, genbruge og håndtere affald, og EU's arbejde for at forhindre plastic i at ende i havet.
4. [Min mad. Mit liv.](#) handler om EU-politikker, som sikrer, at maden på bordet er prisvenlig og er blevet produceret på fair og sikker vis.
5. [Min teknologi. Mit liv.](#) rummer oplysninger om EU's investeringer i forskning og projekter, der sigter mod bæredygtige løsninger på vores aktuelle udfordringer.

Når eleverne har fundet eksempler på EU's bæredygtighedsrelaterede løsninger og afbødende foranstaltninger, lister de dem op i midten af V-arket under overskriften "EU-løsninger". Når alle grupper er færdige med deres research og ark, hænges de op på en fremvisningstavle. De enkelte grupper får så mulighed for at præsentere deres ark og diskutere problemerne og løsningerne.

AFSNIT 3

Ved hjælp af et medium efter eget valg designer, skaber og fremviser hver elev så et værk for at vise, hvordan de som enkeltpersoner gør bæredygtige ideer og metoder til en del af deres hverdag. De kan f.eks. lave en kort video eller en kunstinstitution, skrive en artikel til skolens nyhedsbrev eller designe en digital plakat, som indfanger temaet. De bør skildre, hvordan de er proaktive med hensyn til at beskytte jordens begrænsede ressourcer og mindske deres forbrug. En udstilling af deres arbejde kan afholdes på skolen på jordens dag eller deles på #EUandME's sociale mediekkanaler for *bæredygtighed*.

#EUandME-enheden for kompetencer og erhvervslivet

OVERBLIK

Alex i videoen *Party Animal* har en heureka-oplevelse og opdager ved at følge sin passion, hvordan han kan lægge en livsplan. I *enheden for kompetencer og erhvervslivet* udforsker eleverne de forskellige initiativer og støtteformer, som EU kan tilbyde dem i forbindelse med planlægningen af næste fase af deres liv.

AFSNIT 1

Mens eleverne ser [Party Animal](#) [7:52], tænker de over følgende: "Alex festglad – hvordan vil hans forfølgelse af sin drøm på ironisk vis hjælpe ham til at kunne blive ved med at feste?"

Hjælp eleverne i gang med at diskutere deres reaktioner på videoen, deres meninger om Alex og forældrenes forhold til hinanden, hans indstilling til livet i starten af filmen og hans indstilling til sit job. Alex lader til at mangle en retning i sit liv i begyndelsen af filmen – har eleverne altid vidst, hvad deres næste skridt i livet ville være? Hvad hjalp dem til at finde en retning i deres liv? Hvilke råd ville de give Alex med hensyn til hans næste skridt mod at gøre sin virksomhedsidé til virkelighed? Hvor meget ved de om, hvilke støtteformer og initiativer EU kan tilbyde dem i denne fase af deres liv?

AFSNIT 2

Ifølge anbefalinger fra karriere- og erhvervsrådgivere omfatter en god plan – uanset om det er en plan for at tilegne sig færdigheder og kvalifikationer eller en forretningsplan – følgende trin:

- Trin 1: Foretag research
- Trin 2: Lav en plan
- Trin 3: Hold det enkelt

Bed hver elev om at researche de fire temsider om *kompetencer og erhvervslivet* på [#EUandME](#)-webstedet for at finde ud af, hvilke former for støtte og ressourcer EU kan tilbyde dem, med henblik på at udarbejde deres egen studie-, færdigheds- og karriereplan:

1. [Mine færdigheder. Mit liv.](#) rummer oplysninger om, hvad EU gør for at forbedre kvaliteten af læringen i dag, og giver indblik i, hvilke færdigheder der bliver vigtige i fremtiden.
2. Man kan læse om at finde et godt job og få coaching på [Mine ambitioner. Mit liv.](#) Bliv klogere på de mange programmer, som EU tilbyder for at støtte unge mennesker i deres søgen efter et attraktivt job.
3. [Min virksomhed. Mit liv.](#) byder på oplysninger om, hvordan EU kan hjælpe en med at få mest muligt ud af en forretningsidé via f.eks. finansiering, coaching, erhvervsnetværk og udvekslingsordninger. Læs om, hvordan man starter og vækster en virksomhed.
4. [Mine arbejdsrettigheder. Mit liv.](#) handler om, hvilke rettigheder arbejdstagerne nyder gavn af, og hvilken beskyttelse de ydes, når de arbejder i EU.

Når de har udarbejdet deres plan (med henvisninger til EU-programmer og -støtte, der vil hjælpe dem med at tilegne sig færdigheder eller lægge deres forretningsplan), forbereder de enkelte elever sig på at møde *Kompetence- og Erhvervspanelet*. Konceptet er, at eleverne fremlægger deres virksomhedsidéer for et panel bestående af fire dommere, som individuelt bedømmer fremlæggelsen og afgør, om de vil "investere" i ideen eller ej. Eleverne udskriver deres plan og giver dommerne en kopi inden fremlæggelsen.

AFSNIT 3

Med hensyn til *Kompetence- og Erhvervspanelet* er det fire elever, der udgør dette dommerpanel. Dette er et roterende panel, så de fleste af eleverne vil få mulighed for at være dommer.

Hver dommer "specialiserer" sig i en af [#EUandME](#)'s fire temsider knyttet til *kompetencer og erhvervslivet*. Når de har læst elevens plan, interviewer dommerne, som sidder øverst i klasseværelset, "kandidaten", som sidder foran dem.

Dommernes rolle er at være støttende og komme med yderligere forslag til kandidaten. De spørger kandidaten om dennes studie- eller karriereretning og mål. De beder også om eksempler på EU-programmer, som kandidaten måske vil gøre brug af undervejs i sit studie- og karriereforløb. Endvidere giver de publikum (dvs. klassen) frit slag for at "crowdsource" yderligere forslag og ideer til planen.

#EUandME-enheden for digitale medier

OVERBLIK

Heldigvis for Jan, som er en genert og akavet skovfoged, har han som EU-borger ikke blot adgang til internettet, men også til en række digitale rettigheder og friheder. I den romantiske komedie *Enspænderen* ser vi, hvor vigtigt det er at være forbundet, og vi ser også, hvordan EU sætter os i forbindelse med den digitale verden.

AFSNIT 1

Når eleverne skal se filmen [Enspænderen](#) [9:52 minutter], kan du bede dem tænke over dette spørgsmål: "Hvordan bruger Jan den digitale teknologi som en hjælp i den smukke, men afsides, vildmark?"

Hjælp eleverne i gang med at diskutere filmens humor. Hvad var det mest underholdende øjeblik? Hvordan viser den skuespiller, der spiller Jan, akavethed og generthed?

AFSNIT 2

Er eleverne klar over, at EU investerer 2 milliarder euro i adgang til højhastighedsbredbånd i landområder som det, vi ser i filmen?

Filmen viser, hvordan selv en genert person som Jan nyder gavn af at være digitalt forbundet. I en af scenerne går Jan i gang med at returnere en uønsket onlinevare ved hjælp af EU's 14-dages fortrydelsesret, som alle onlinehandlende, der bruger websteder i EU, har. Læs mere om det [her](#).

Støt eleverne i enkeltvis eller i små grupper at lave en infografik med titlen *Vores Digitale Rettigheder*. Eleverne kan udforske deres digitale rettigheder og friheder ved hjælp af #EUandME-linkene nedenfor og derefter designe og skabe iøjnefaldende infografikker, som appellerer til de yngre elever på skolen. Eleverne kan bruge et interaktivt værktøj som f.eks. [Canva](#), [Easel.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#) eller et hvilket som helst andet, de måtte foretrække. Målet er at skabe visuelt tiltrækkende infografikker, som viser de yngre elever de digitale budskaber fra #EUandME.

1. [Min telefon. Mit liv.](#) omhandler de EU-regler, som betød enden på roaminggebyrerne.
2. [Min forbindelse. Mit liv.](#) giver indblik i, hvordan EU-lovgivningen sikrer adgang til den bedst mulige internetforbindelse til en overkommelig pris, uanset hvor afsides eller hvor langt ude på landet man befinder sig.
3. [Min sikkerhed online. Mit liv.](#) forklarer, hvordan beskyttelse af personoplysninger ifølge EU-lovgivningen er en grundlæggende rettighed, og at oplysningerne derfor skal håndteres sikkert og forsvarligt.
4. Ligesom Jan kan du som onlinehandlende på websteder i EU returnere uønskede onlinevarer ved at gøre brug af EU's 14-dages fortrydelsesret. Du finder flere oplysninger [her](#).
5. Vil du have [passager råd](#) på farten? Det kan du få med en EU-app!
6. Der findes [hjælpelinjer for sikkerhed på internettet](#) i alle medlemsstaterne som en hjælp og støtte til de unge europæeres digitale liv. [Sikkert internet-dagen](#) er et EU-initiativ til fejring af EU-kampagnen for et bedre internet for alle, især unge mennesker.
7. Vis eleverne denne minitjekliste, så de nemmere kan tjekke, om de har formået at oplyse den unge målgruppe klart om nogle af EU's følgende digitale initiativer i deres infografik:
 - Take down and stay down
 - Afskaffelse af roaminggebyrer
 - Retten til at blive glemt
 - Stop for geoblokering
 - Den generelle forordning om databeskyttelse (GDPR)

AFSNIT 3

Når alle infografikkerne er klar, inviteres eleverne til at vælge en infografikkernes top-5 ved at vurdere dem med hensyn til: at præsentere data på en spændende måde; at gøre det nemt at forstå komplekse data; at levere indhold og informationer på en klar og relevant måde; visuel effekt; brug af farver, grafik og diagrammer; egnethed til målgruppen; kildeoplysninger.

Infografikkerne i top-5 kan vises på skolens hjemmeside i en uge og deles på skolens eller elevernes egne sider på de sociale medier ved at bruge #EUandME.

Ved at bruge en af infografikkerne fra top-5-listen som skabelon kan klassen også designe og afholde en kort workshop i digitale færdigheder med titlen "Lav en infografik" for skolens yngre elever. På workshoppen kan en eller to af de ældre elever vise, hvordan de lavede og designede deres infografik, mens resten af eleverne hjælper de yngre elever individuelt med at lave deres første infografik.

#EUandME-enheden om rettigheder

OVERBLIK

Ivan i videoen *Debut* er søn af en landmand og er en talentfuld fodboldspiller. Ligesom Ivan har vi alle sammen som borgere i en EU-medlemsstat ifølge EU's retsstatsprincip ret til ligebehandling og til at blive behandlet med respekt.

AFSNIT 1

Filmens instruktør, Dalibor Matonić, beskriver [Debut](#) [4:04 minutter] som en subtil historie. Bed eleverne om at tænke over, hvad filmens tema mon er, mens de ser den. Hvordan opbygger instruktøren spænding omkring Ivans egen forståelse af hans ret til at være den, han er?

Som borgere i EU er vores rettigheder og friheder beskrevet i Den Europæiske Unions charter om grundlæggende rettigheder. I chartret gør EU det klart, at alle er født frie og lige med hensyn til den respekt og de rettigheder, de fortjener. EU sikrer også borgerne andre former for rettigheder og støtte i deres daglige liv som forbrugere, passagerer og borgere i et demokrati. I afsnit 2 udforsker eleverne disse rettigheder, inden de vender tilbage til EU-rettighederne og -frihederne i [EU's charter om grundlæggende rettigheder](#) i afsnit 3.

AFSNIT 2

I filmen *Debut* ser vi, hvordan Ivan lærer, at man som EU-borger har ret til at være lige den, man er. I hele EU er vores rettigheder beskyttet af retsstatsprincippet. I chartret om grundlæggende rettigheder er alle de personlige, borgerlige, politiske, økonomiske og sociale rettigheder, som folk i EU har, samlet i en og samme tekst. Chartrets rettigheder og friheder er fastsat under seks overskrifter:

- ▶ Værdighed
- ▶ Solidaritet
- ▶ Friheder
- ▶ Borgerrettigheder
- ▶ Ligestilling
- ▶ Retfærdighed i retssystemet

Bed alle eleverne om at læse og lære om alle de rettigheder og friheder, som borgere i EU har, og som sikrer, at mennesker med forskellig alder, køn, race, seksuel orientering, religion og holdning kan leve harmonisk side om side, på siden [Mine rettigheder. Mit liv.](#)

Lesbiskes, bøssers, biseksuelles, transkønnedes, interkønnedes og queerpersoners (LGBTQI-borgeres) rettigheder er beskyttet i EU. Diskuter på klassen, om jeres skole er et trygt og sikkert sted at være for LGBTQI-elever. Har alle mulighed for at deltage fuldt ud i uddannelsen og det sociale liv i skoletiden? Hvad kunne der gøres for at forbedre accepten og tolerancen på skolen? Dan arbejdsgrupper i klassen for at researche, hvad man har gjort på andre skoler, og samarbejd med skolevejlederen om at invitere gæstetalere og afholde workshops for at diskutere emnet. De kunne finde bevidstgørende litteratur og plakater til skolen samt oplysninger om støttetjenester for LGBTQI-elever. Klassen udarbejder derefter en handlingsplan med titlen "Et sikkert sted at lære", som afleveres til skolens ledelse og skolebestyrelsen og indeholder forslag om ændringer, der kunne foretages på skolen for at gøre den til et mere inkluderende sted at lære.

AFSNIT 3

I denne aktivitet arbejder alle eleverne for *Det Berømte Marketingfirma*. De deltager i en intern konkurrence om at udtænke en slagkraftig kampagne til gennemførelse på de sociale medier for EU's *rettighedsenhed*. De er opdelt i tre konkurrerende hold og skal skabe og designe en kampagne på de sociale medier knyttet til en af *rettigheder*-temasiderne nedenfor:

1. [Min shopping. Mit liv.](#) byder på viden om de EU-regler, der skal sørge for, at forbrugerne oplyses om deres rettigheder, og at det er klart, enkelt og retfærdigt at shoppe.
2. [Min rejse. Mit liv.](#) omhandler de EU-regler, der beskytter passagererne og deres rettigheder i tilfælde af forsinkelser eller aflysninger på rejsen.
3. [Min stemme. Mit liv.](#) indeholder oplysninger om den ret, man har til at stemme ved EU-valg og kommunale valg, når man bor i EU.

Det Berømte Marketingfirma bruger det vindende holds kampagne til at lancere en kampagne i hele Europa på de sociale medier for #EUandME-*rettighedsenheden*. Hvert hold udtænker en velegnet kampagne til de sociale medier, som rammer målgruppen: Europas unge mennesker. Holdene udarbejder et kampagneslogan, billedside, to eksempler på indlæg og noter om, hvilke sociale medier de har valgt til deres kampagne. Hvert hold fremlægger deres kampagneplaner for hele klassen, som stemmer om, hvilken social mediekampagne der er mest slagkraftig og effektiv.