#EUandME
Przewodnik dla nauczyciela

Twoi uczniowie mają 17–18 lat i stoją u progu wielkiej zmiany; przygotowują się do opuszczenia szkoły i rozpoczęcia nowego etapu życia. Czy wiedzą, jakie możliwości, wsparcie i korzyści zapewnia im obywatelstwo UE w codziennym życiu i perspektywie na przyszłość?

Aby te możliwości stały się bardziej dostępne dla młodych Europejczyków, Komisja Europejska uruchomiła nową multimedialną kampanię #EUandME. Dzięki materiałom udostępnionym w niniejszym zestawie pokażesz uczniom, jakie szanse i możliwości oferuje im Unia Europejska. Są to m.in. ćwiczenia grupowe i dyskusje na temat roli, jaką UE odgrywa w życiu uczniów oraz możliwości, jakie oferuje im obywatelstwo państwa członkowskiego UE.

CELE I BUDOWA ZESTAWU NARZĘDZI DLA NAUCZYCIELI

Kluczowy przekaz kampanii #EUandME polega na pokazaniu, w jaki sposób EU pozwala swoim obywatelom realizować ich pasje i zainteresowania, zapewniając im prawa, wsparcie i rozmaite możliwości. Celem kampanii #EUandME jest zaangażowanie młodych Europejczyków i ułatwianie im realizacji ich potencjału jako obywateli Europy.

Materiały szkoleniowe mają na celu rozwijanie w uczniach kompetencji potrzebnych do życia we współczesności, a także wykształcenie w nich pewności siebie oraz odwagi do stawiania pytań i samodzielnego myślenia. Zasugerowane warsztaty multimedialne powinny być dla uczniów atrakcyjne, dodatkowo ich zmotywować, a także pomóc w rozwijaniu ich kompetencji cyfrowych.

Kampania została zainaugurowana 5 krótkimi filmami wybranymi w konkursie dla młodych twórców i poświęconymi konkretnym tematom: *Mobilność*, *Zrównoważony rozwój, Umiejętności i biznes, Kompetencje cyfrowe* oraz *Prawa*. Na początku części 1 każdego modułu uczniowie wspólnie oglądają film i dzielą się wrażeniami. Jest to punkt wyjściowy mający wciągnąć młodzież w dyskusję i zachęcić do poznania możliwości oferowanych przez UE w części 2; będą to robili za pomocą komputerów w parach, grupach i samodzielnie. Następnie wymienią między sobą swoje wrażenia, poglądy i opnie.

W części 3 uczniowie zostaną poproszeni o udział w projekcie twórczym związanym z tematem, których ich interesuje. Ma im to pomóc zsyntetyzować wiedzę, nauczyć przekazywać ją dalej i zrozumieć, jakie możliwości oferuje im UE na progu nowego etapu w ich życiu. Są to zajęcia skoncentrowane na uczniach i promujące styl nauki oparty na aktywności oraz dociekliwości. Uczniowie poznają problemy i wyzwania, czekające na nich w realnym świecie, będą rozwijać różnorodne umiejętności podczas pracy w małych grupach, a następnie zaprezentują wyniki swojej pracy realnej publiczności — klasie, szkole lub jeszcze szerszej grupie. Zaprezentowanie wyników pracy będzie wymagało od uczniów kreatywnego myślenia o swoim życiu w kontekście szans związanych z obywatelstwem UE.

ZAKRES WIEKOWY

Materiały w ramach kampanii #EUandME zostały opracowane głównie z myślą o uczniach w wieku 17–18 lat, ale można je również kierować do młodszych i starszych grup młodzieży. Nauczyciel powinien samodzielnie ocenić, podpierając się doświadczeniem zawodowym, czy określona grupa uczniów skorzysta z danego modułu szkoleniowego. Poniżej, w punkcie Wytyczne, znajdują się ważne uwagi dotyczące wykorzystywania mediów społecznościowych w pracy z uczniami w wieku 16 lat i młodszymi.

PRZEGLĄD MODUŁU

Podejście tematyczne oznacza, że nauczyciel może wybrać moduł odpowiednio dopasowany do potrzeb uczniów i realizowanego programu. Dzięki interdyscyplinarnemu charakterowi tematów kampanii można je włączyć do niemal każdych zajęć w szkole średniej ogólnokształcącej bądź zawodowej. Wiele modułów daje możliwość pracy w grupach lub podejścia międzydyscyplinarnego, pozwalającego łączyć materiały #EUandME z innymi przedmiotami, takimi jak plastyka, informatyka, medioznawstwo, historia, języki, nauki społeczne, historia czy geografia. W modułach omówiono różne szanse oferowane przez UE oraz prawa dostępne wszystkim obywatelom Europy, co można bez trudu połączyć z wieloma przedmiotami szkolnymi. Poniżej przedstawiono przykładowe propozycje.

Moduł	Krótki film do modułu	Tematy modułu	Przykłady łączenia z przedmiotami szkolnymi
Mobilność	**„Żywy hostel”**, reż. Matthias Hoene [8:40 min]	Możliwości podróżowania, uczenia się i pracy w UE dla młodych Europejczyków.	Doradztwo zawodowe, języki, geografia, szkolenia zawodowe, politologia, nauki o prawach obywatela, medioznawstwo, historia.
Zrównoważony rozwój	**„Oona”**, reż. Zaida Bergroth [8:40 min]	Kroki podejmowane przez UE w naszym imieniu w zakresie zmian klimatycznych, zdrowej żywności i dostępu do czystej wody, jak również ochrony i poprawy naturalnego krajobrazu Europy.	Geografia, biologia, nauki społeczne, nauki o prawach obywatela, filozofia, ekonomia gospodarstwa domowego.
Umiejętności i biznes	**„Party Animal”**, reż. Yorgos Zois [7:52 min]	Szkolenia i umiejętności, które będą potrzebne w przyszłości, unijne wsparcie w zakresie pracy i kariery zawodowej, prawa pracownicze i wsparcie UE dla młodych przedsiębiorców.	Studia biznesowe, ekonomia, doradztwo zawodowe, szkolenia zawodowe, nauki europejskie, nauki społeczne, języki.
Przestrzeń cyfrowa	**„Odludek”**, reż. Tomasz Konecki [9:52 min]	UE zapewnia uczniom „ery cyfrowej” wiele praw, w tym praktyczne zniesienie opłat roamingowych oraz „prawo do bycia zapomnianym”.	Informatyka, filozofia, nauki europejskie, medioznawstwo, języki.
Prawa	**„Debut”**, reż Dalibor Matanić [4:04 min]	Jako obywatele UE uczniowie mają takie samo prawo głosu w wyborach europejskich jak w wyborach krajowych. Omawiane są również prawa konsumenta i prawa podstawowe.	Nauki europejskie, szkolenia zawodowe, politologia, filozofia, nauki o prawach obywatela, medioznawstwo, historia, nauki społeczne.

WYTYCZNE NA TEMAT PROWADZENIA ZAJĘĆ W KLASIE I WARSZTATÓW

Każdy moduł zaczyna się od wspólnego obejrzenia krótkiego filmu poświęconego jednemu z głównych tematów modułu. Uczniowie powinni obejrzeć film wspólnie, aby móc na bieżąco reagować i dzielić się spostrzeżeniami. Silna wymowa medium, jakim jest film, pomoże uczniom w zrozumieniu tego, o czym będą później dyskutować, czytać i co będą musieli znaleźć w witrynie #EUandME. Aby zachęcić uczniów do aktywnego obejrzenia filmu, nauczyciel powinien zadać pytanie związane z jego treścią jeszcze przed rozpoczęciem projekcji. Ma to pomóc uczniom w obejrzeniu filmu świadomie i w skupieniu.

Nie należy zadawać uczniom obejrzenia filmu jako pracy domowej, ponieważ jego siła oddziaływania będzie wówczas słabsza niż w klasie, gdzie uczniowie mogą żywo reagować. Wszystkie filmy są krótkie i najlepiej jest pozwolić uczniom na wspólne dzielenie się reakcjami, kiedy zaczynają odkrywać, jak wiele różnych możliwości i metod wsparcia oferuje im UE.

W każdym module uczniowie realizują jakiś projekt twórczy, który pozwala im wyrazić siebie, uczy komunikowania się i prezentowania poglądów, a nauczyciel może zweryfikować stopień przyswojenia wiedzy. Prace mogą być prezentowane w formie tablic informacyjnych lub wystaw, a także prezentacji ustnych przed zaproszonymi słuchaczami. Wszystkie moduły mogą być używane jako projekty **eTwinning**, pozwalając uczniom dołączyć do największej europejskiej społeczności szkolnej online i ułatwiając im kontakty z rówieśnikami z całej Europy w warunkach, których nie da się odtworzyć w klasie. Uczniowie mogą prezentować swoje projekty poza klasą przy użyciu dowolnego wybranego przez nich medium i dowolnej kombinacji obrazów cyfrowych, podcastów lub narzędzi interaktywnych. Mogą również przystosować swoje prace pod kątem ePortfolio i w ten sposób obserwować swój kierunek i postęp w nauce (m.in. rozwój umiejętności cyfrowych oraz dokumentację procesu poznawania korzyści z obywatelstwa UE).

Kampania #EUandME ma na celu pomóc młodym ludziom w zrozumieniu mechanizmów UE i korzystaniu z praw, pomocy oraz możliwości, jakie zapewnia im obywatelstwo państwa członkowskiego UE. Udostępniając wyniki swojej pracy za pomocą linków na stronie modułu w mediach społecznościowych, uczniowie mogą nawiązywać kontakty w sposób niedostępny w codziennym życiu, tj. na platformie cyfrowej. Uczniowie w wieku 17–18 lat mogą również posiadać własne konta społecznościowe i udostępniać wyniki swoich prac za pomocą tych kanałów. Jednak w przypadku młodszych uczniów lepiej jest utworzyć konto klasowe i po zatuszowaniu danych osobowych uczniów nauczyciel może zarządzać kontem w imieniu klasy zgodnie z zasadami RODO oraz konkretnymi przepisami obowiązującymi w szkole.

ŁĄCZA INTERNETOWE I DODATKOWE ZASOBY

Konkurs dla młodych filmowców **europa.eu/euandme/how_it_works_pl** Obejrzyj 5 nagrodzonych filmów młodych reżyserów (dostępne w czerwcu 2019 r.)

EU – **europa.eu/european-union/index_pl** Oficjalna witryna UE.

eTwinning – **www.etwinning.net** to internetowa społeczność szkół z całej Europy służąca nauczycielom i uczniom za platformę do komunikacji, współpracy i realizacji projektów. Jest to rozwiązanie przyjazne nauczycielom, które zachęca do współpracy między uczniami i szkołami z całej Europy. Współpraca na platformie eTwinning umożliwia partnerom biorącym udział w poszczególnych projektach dzielenie się wiedzą i podkreśla europejski wymiar zarówno tych projektów, jak i całej platformy.

ePortfolio – **eufolio-resources.eu/** to dynamiczna cyfrowa przestrzeń robocza pozwalająca uczniowi śledzić proces nauki i realizowane prace. ePortfolio to miejsce, w którym uczeń może zobaczyć, jak rozwijają się jego umiejętności, a także zapisywać swoje prace i udostępniać je innym.

Kompetencje cyfrowe i technologia cyfrowa w edukacji – **ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan** to plan działania opracowany przez Komisję Europejską celem poprawy sposobów wykorzystania technologii cyfrowej w procesie nauki i nauczania, rozwoju kompetencji i umiejętności cyfrowych oraz podniesienia jakości edukacji w erze cyfrowej.

Europeana – **www.europeana.eu** to zbiór 51 milionów książek, utworów muzycznych, filmów, dzieł sztuki itd. w formie cyfrowej z funkcjami filtrowania i wyszukiwania. Europeana otrzymuje te materiały od zaangażowanych instytucji celem ich udostępnienia w witrynie do ponownego wykorzystania. Kilka pozycji jest nadal chronionych prawami autorskimi i uczniowie powinni zawsze wskazać ich źródło oraz przestrzegać wszelkich obowiązujących praw własności intelektualnej.

#EUandME — Mobilność

PRZEGLĄD

Moduł na temat mobilności pokazuje uczniom różne korzyści dostępne dla młodych Europejczyków, którzy uczą się, pracują i podróżują w krajach UE. Krótki, ale poruszający film *Żywy Hostel* pozwoli uczniom zaangażować się w ten temat. Następnie w grupach uczniowie będą mieli okazję poznać, jak wiele możliwości oferuje im UE. W części 3 uczniowie zostaną poproszeni o opracowanie *Mapy drogowej EUandME* pokazującej, jak postrzegają wszystkie możliwości i formy wsparcia oferowane młodym obywatelom Europy.

CZĘŚĆ 1

Aby pokazać, jak łatwo młodzi Europejczycy mogą podróżować, poproś uczniów w klasie, aby wymienili kraje UE, które odwiedzili. Wypisz te kraje na tablicy i zapytaj, dlaczego jedne są popularniejsze od innych. Poproś uczniów, by określili swój stopień mobilności oraz kraje, które chcieliby jeszcze odwiedzić i dlaczego.

Przed pokazaniem krótkiego filmu **Żywy Hostel** [8:40 min] poproś uczniów, aby zastanowili się nad pytaniem „Jak Europa przychodzi do babci, Moritza i jego siostry?". Po obejrzeniu filmu zachęć uczniów do opisania swoich reakcji.

CZĘŚĆ 2

W tej części klasa zaplanuje 2-tygodniową wycieczkę Moritza i jego siostry z plecakiem przez Europę, posługując się materiałami dostępnymi w Internecie. Podziel klasę na 5 małych grup i poproś o wybranie jednej z udostępnionych stron i zaplanowanie europejskiej eskapady. Każda wycieczka powinna być dobrze zaplanowania, dlatego przed zarezerwowaniem noclegów trzeba przygotować dokumenty podróżne, ubezpieczenie zdrowotne i oczywiście zadbać o stały kontakt z babcią podczas całego wyjazdu.

1. Jakie dokumenty podróżne powinni zabrać ze sobą Moritz i Heike jako obywatele UE? Czy wystarczy **paszport państwa członkowskiego UE lub dowód tożsamości**?
2. Dowiedz się, jakie korzyści zapewnia karta EHIC na stronie **Moje zdrowie. Moje życie.** i do jakiego rodzaju opieki medycznej za granicą mają dostęp obywatele UE. I pamiętaj: **przezorny zawsze ubezpieczony**!
3. Dowiedz się, jak Moritz i Heike mogą uzyskać bezpłatny **bilet podróżny #DiscoverEU**.
4. Strona **Moje podróże. Moje życie.** pokazuje, co należy zrobić w razie problemów za granicą, związanych np. z obciążeniami kart płatniczych, prowadzeniem samochodu, sprawami związanymi z walutą/pieniędzmi itd. Jakie najważniejsze porady w tym zakresie udało Ci się znaleźć?
5. Przejrzyj poradnik **Podstawy planowania podróży**. Które porady przydadzą się Moritzowi i Heike?

Po znalezieniu przez uczniów odpowiednich informacji każda z grup przedstawi 5-minutową prezentację wyników swoich prac podczas *Okrągłego stołu #EUandME na temat mobilności i podróży*.

CZĘŚĆ 3

Każdy uczeń analizuje 2 niżej wymienione strony tematyczne w witrynie **#EUandME** i stara się odkryć ewentualne przyszłe możliwości dla siebie w oparciu o następujące pytania: „Czy w ciągu następnych 5 lat będziesz uczyć się za granicą?", „Czy podejmiesz pracę lub naukę w innym kraju europejskim?", „Czy zapiszesz się do Europejskiego Korpusu Solidarności?" oraz „Jakie wsparcie, korzyści i możliwości ma Ci do zaoferowania UE na następnym etapie Twojego życia?"

1. Strona **Moja nauka. Moje życie.** informuje o programach edukacyjnych za granicą (głównie Erasmus+ i Erasmus Mundus), szkoleniach/wolontariacie (Europejski Korpus Solidarności) oraz nauce języków.
2. Strona **Moja kariera. Moje życie.** objaśnia prawa przysługujące osobom uczącym się i mieszkającym za granicą oraz pokazuje, jak znaleźć pracę, wolontariat lub szkolenie.

Każdy uczeń tworzy dla siebie 5-letni plan przyszłych możliwości pod nazwą *Moja mapa drogowa EUandME*, korzystając z bezpłatnej lub płatnej wersji narzędzi interaktywnych, takich jak **Book Creator** czy **Sway**:

- Co uczeń chce osiągnąć
- Etapy realizacji celów ucznia

Po sporządzeniu *Mapy drogowej* uczniowie dołączą ją do swojego CV. Klasa może zaprezentować swoje *Mapy drogowe EUandME* uczniom z innych klas i zorganizować wystawę projektów podczas Targów Pracy lub Dnia Europy. Można również (po zabezpieczeniu danych osobowych) udostępnić te prace online za pośrednictwem kanałów #EUandME w mediach społecznościowych.

#EUandME — Zrównoważony rozwój

PRZEGLĄD

Moduł dotyczący zrównoważonego rozwoju zaczyna się od dyskusji na temat relacji między człowiekiem i naturą po obejrzeniu krótkiego filmu *Oona*. Następnie uczniowie odkrywają, dlaczego zrównoważony rozwój jest konieczny i poznają inicjatywy oraz działania w ramach kampanii #EUandME związane z ochroną środowiska naturalnego i zarządzaniem skończonymi zasobami naszej planety. W ostatniej części uczniowie realizują projekt twórczy, który ma pomóc im zrozumieć, że do zapewnienia zrównoważonego rozwoju konieczne jest zaangażowanie się każdego z nas i że wszyscy mamy do odegrania rolę w zrównoważonym społeczeństwie przyszłości.

CZĘŚĆ 1

Poproś uczniów, by podczas oglądania filmu **Oona** [8.40 min] zastanowili się nad następującymi kwestiami: „Na początku filmu Oona zdaje się nie mieć dobrego kontaktu z ojcem. Stosunki między nimi są napięte. W efekcie Oona nie ma dobrego kontaktu z otaczającym ją światem; nie dostrzega nawet naturalnego piękna lasu. Czy taki „brak kontaktu" może być metaforą naszego współczesnego odseparowania się od otaczającego nas świata i traktowania go jako coś, co będzie trwało zawsze?"

Zachęć uczniów do rozmowy o ich reakcjach na film; zapytaj o ich opinie na temat relacji Oony z ojcem i czy film można odczytywać jako metaforę naszej utraty kontaktu z naturą i braku troski o nią. Zaida Bergroth pokazuje w filmie swoją wiarę w słuszność działań UE na rzecz ochrony przyrody, dzikich zwierząt i ich naturalnego środowiska. Jak zostało to przedstawione w filmie?

Ochrona środowiska naturalnego i rozsądne gospodarowanie skończonymi zasobami naszej planety dla nas i naszych dzieci to główne założenia zrównoważanego życia; w części 2 postaramy się odpowiedzieć na pytanie „Co to jest zrównoważony rozwój?"

CZĘŚĆ 2

Co to jest zrównoważony rozwój? Podziel klasę na grupy po 5 uczniów. Każdej grupie daj arkusz A3 i poproś, by narysowali dużą literę V na całą stronę. Część po lewej stronie litery V oznaczcie tytułem „Problemy ziemi" i w ciągu pięciu minut wypiszcie jak najwięcej problemów, które mogą leżeć u podstaw złego zarządzania zasobami ziemi. Środkowa część litery V niech zostanie na razie pusta, a część po prawej stronie oznaczcie tytułem „Ziemia moich dzieci". Ponownie w ciągu 5 minut napiszcie, jaką ziemię chcielibyście widzieć w przyszłości w kontekście ochrony i zachowania zasobów ziemi.

Uczniowie w każdej grupie zastanowią się teraz nad ewentualnymi rozwiązaniami problemów związanych ze szkodami wyrządzanymi przez ludzi środowisku naturalnemu. Każdy uczeń wybiera jedną z poniższych stron #EUandME z zakresu *Zrównoważony rozwój* i stara się ustalić, jakie działania podejmuje UE w odniesieniu do zrównoważonego rozwoju:

1. Strona **Mój pobyt na świeżym powietrzu. Moje życie.** opisuje inicjatywy UE na rzecz ochrony dzikiej przyrody i poprawy naturalnego krajobrazu Europy, jak również zapewnienia wszystkim dostępu do czystej wody pitnej.
2. Strona **Moja planeta. Moje życie.** wyszczególnia inicjatywy UE związane z powstrzymaniem zmian klimatycznych celem ograniczenia naszego śladu węglowego. Pokazuje również, co każdy z nas może zrobić, by ograniczyć wpływ na zmiany klimatyczne.
3. Strona **Moje środowisko. Moje życie.** opisuje działania UE związane z gospodarką odpadami i powstrzymaniem zanieczyszczenia mórz plastikiem.
4. Strona **Moje jedzenie. Moje życie.** przedstawia przepisy UE zapewniające przystępne ceny żywności i jej uczciwą oraz bezpieczną produkcję.
5. Strona **Moja technologia. Moje życie.** opisuje inwestycje UE w projekty badawcze mające na celu stworzenie zrównoważonych rozwiązań w kontekście wyzwań, przed którymi obecnie stoimy.

Gdy uczniowie znajdą przykłady unijnych rozwiązań zapewniających zrównoważony rozwój, wypisują je w środkowej części między ramionami litery V opisanej tytułem „Rozwiązania UE". Tak wypełnione kartki trafiają na tablicę. Każda grupa prezentuje później swoją tabelę, omawiając problemy i wskazując sposoby ich rozwiązania.

CZĘŚĆ 3

Przy użyciu dowolnego medium uczniowie pokazują, w jaki sposób stosują zasady i praktyki zrównoważonego rozwoju w codziennym życiu. Mogą na przykład nakręcić krótki film lub stworzyć instalację, napisać artykuł do szkolnej gazetki albo zaprojektować infografikę. Powinni zademonstrować swoje proaktywne podejście do ochrony skończonych zasobów ziemi i ograniczenia ich zużycia. Wystawę tych prac można zorganizować podczas obchodów Dnia Ziemi albo udostępnić je w kanałach społecznościowych #EUandME *Zrównoważony rozwój*.

#EUandME — Umiejętności i biznes

PRZEGLĄD

Alex, główny bohater filmu *Party Animal*, ma moment olśnienia i podążając za swoją pasją, odkrywa pomysł na swoje dalsze życie. W module *Umiejętności i biznes* uczniowie zapoznają się z różnymi inicjatywami i formami wsparcia oferowanymi im przez UE na nowym etapie ich życia.

CZĘŚĆ 1

Podczas oglądania filmu **Party Animal** [7:52] uczniowie powinni zastanowić się nad następującymi zagadnieniami: „Alex uwielbia imprezować. Jak podążanie za marzeniami pomoże mu imprezować dalej?"

Zachęć uczniów do rozmowy na temat obejrzanego filmu; zapytaj o ich opinie na temat relacji Alexa z rodzicami, o jego stosunek do życia na początku filmu i o jego stosunek do pracy. Na początku filmu Alex wydaje się nie mieć w życiu żadnego celu; zapytaj uczniów, czy zawsze wiedzą, jaki będzie ich następny krok w życiu. Co pomogło im znaleźć cel w życiu? Jakiej rady udzieliliby Alexowi, by jego pomysł na biznes stał się rzeczywistością? Co wiedzą o wsparciu i inicjatywach UE dostępnych dla nich na tym etapie ich życia?

CZĘŚĆ 2

Zasadniczo każdy dobry plan, czy to dotyczący rozwoju kompetencji czy plan biznesowy, powinien być skonstruowany następująco:

Krok 1: Analiza możliwości
Krok 2: Napisanie planu
Krok 3: Uproszczenie planu

Poproś uczniów o przeanalizowanie czterech stron tematycznych modułu *Umiejętności i biznes* w witrynie **#EUandME** celem określenia, jakie materiały i wsparcie oferuje im UE w kontekście opracowania planu nauki, rozwoju kompetencji i kariery zawodowej:

1. Strona **Moje umiejętności. Moje życie.** pokazuje inicjatywy UE zmierzające do poprawy jakości edukacji dziś oraz pomaga zrozumieć, jakie umiejętności będą potrzebne w przyszłości.
2. Strona **Moja ambicja. Moje życie.** opisuje kwestie związane z szukaniem odpowiedniej pracy i szkoleń. Zostały na niej omówione rozmaite unijne programy ułatwiające młodzieży znalezienie dobrej pracy.
3. Strona **Mój biznes. Moje życie.** pokazuje, jak UE zapewnia narzędzia pomagające odnieść sukces w biznesie: finansowanie, coaching, dostęp do sieci biznesowych czy udział w programach wymiany kadr. Dowiedz się, jak założyć i rozwijać firmę.
4. Strona **Moje prawa pracownicze. Moje życie.** omawia kwestie praw pracowniczych i ochrony, jaką są objęci Europejczycy, gdy pracują na terenie UE.

Po opracowaniu planu (dotyczącego programów i form pomocy UE, które pomagają w zdobyciu wykształcenia i opracowaniu planu biznesowego) każdy uczeń przygotowuje się do *panelu na temat umiejętności i biznesu.* Celem będzie przedstawienie przez uczniów ich pomysłów na biznes przed czteroosobowym jury, które indywidualnie oceni prezentacje i zdecyduje, czy warto „zainwestować" w dany pomysł, czy też nie. Jurorzy otrzymają też wydrukowaną kopię planu biznesowego.

CZĘŚĆ 3

W rolę jurorów *panelu umiejętności i biznesu* wcieli się czterech uczniów. Role te będą podlegały rotacji, aby więcej uczniów miało okazję ocenić prace innych.

Każdy juror będzie „specjalistą" ds. jednego z czterech zakresów tematycznych modułu *Umiejętności i biznes* w ramach kampanii #EUandME. Po przeczytaniu planu ucznia jurorzy zasiadający z przodu klasy przeprowadzą rozmowę z poszczególnymi „kandydatami" siedzącymi przed nimi.

Rolą jurorów jest wspieranie kandydatów i zaoferowanie im dodatkowych sugestii. Zapytają kandydata o kierunek nauki lub kariery zawodowej i o jego cele. Poproszą również o podanie przykładów programów unijnych, z których kandydat może skorzystać w ramach pomocy w nauce lub w rozwoju kariery zawodowej. Oprócz tego plan zostanie zaprezentowany publiczności (tj. klasie) celem uzyskania dalszych sugestii i dodatkowych pomysłów.

#EUandME — Przestrzeń cyfrowa

PRZEGLĄD

Szczęśliwie dla siebie, nieśmiały pustelnik Jan jako obywatel UE nie tylko ma on dostęp do Internetu, ale również może korzystać z wielu praw i swobód w przestrzeni cyfrowej. Film *Odludek*, który jest swego rodzaju komedią romantyczną, pokazuje, jak ważne jest utrzymywanie łączności z innymi ludźmi, a także jak Unia pomaga nam zachować łączność ze światem cyfrowym.

CZĘŚĆ 1

Poproś uczniów, aby podczas oglądania filmu **Odludek** [9:52 min] zastanowili się nad pytaniem: „Jak technologia cyfrowa pomaga Janowi przetrwać na malowniczym odludziu, na którym postanowił żyć?"

Zapytaj uczniów o rodzaj humoru użyty w filmie. Które momenty były najzabawniejsze? Jak aktor odgrywający postać Jana pokazał jego nieprzystosowanie i nieśmiałość?

CZĘŚĆ 2

Czy uczniowie wiedzą, że UE inwestuje 2 miliardy euro w szerokopasmowy dostęp do Internetu na obszarach wiejskich pokazanych w filmie?

Film pokazuje, jak ktoś nawet tak nieśmiały jak Jan może korzystać z dostępu do przestrzeni cyfrowej. W jednej z sytuacji pokazanych w filmie Jan postanawia zwrócić niechciany produkt kupiony online, korzystając z 14-dniowego okresu, w którym może oddać towary kupione online na terenie UE. Dowiedz się więcej na ten temat **tutaj**.

Poproś uczniów (indywidualnie lub w niewielkich grupach) o opracowanie infografiki pod tytułem *Nasze prawa cyfrowe*. Uczniowie poznają swoje cyfrowe prawa i wolności za pośrednictwem linków kampanii #EUandME zamieszczonych poniżej, a następnie tworzą atrakcyjną infografikę kierowaną do młodszych uczniów szkoły. Uczniowie mogą korzystać z interaktywnych narzędzi, takich jak **Canva**, **Easel.ly**, **Piktochart**, **Infogram**, **Venngage** itp. Celem jest utworzenie wizualnie atrakcyjnej infografiki na temat dostępu do przestrzeni cyfrowej dla młodzieży szkolnej w ramach kampanii #EUandME.

1. Strona **Mój telefon. Moje życie.** informuje o przepisach UE kończących erę opłat roamingowych.
2. Strona **Moje połączenie. Moje życie.** pokazuje, jak przepisy UE gwarantują dostęp do najlepszego możliwego połączenia z Internetem w przystępnej cenie nawet w najdalszej głuszy.
3. Strona **Moje bezpieczeństwo online. Moje życie.** wyjaśnia, jak prawo UE zapewnia ochronę danych osobowych w ramach praw podstawowych, które muszą być traktowane odpowiedzialnie i z troską.
4. Każdy może zwrócić niechciane towary kupione online w UE w ciągu 14 dni od dnia zakupu. Dowiedz się więcej **tutaj**.
5. Potrzebujesz **informacji dla pasażerów**, gdy jesteś w podróży? Unia stworzyła do tego specjalną aplikację!
6. **Internetowe infolinie bezpieczeństwa** są dostępne we wszystkich państwach członkowskich, ułatwiając młodym Europejczykom poruszanie się po cyberprzestrzeni. **Dzień bezpieczeństwa w Internecie** jest unijną inicjatywą na rzecz poprawy jakości Internetu dla wszystkich, a zwłaszcza dla młodych.
7. Pokaż uczniom, jak za pomocą tej listy kontrolnej mogą sprawdzić, czy za pomocą infografik udało im się dotrzeć do młodych odbiorców z klarownym przekazem na temat unijnych inicjatyw cyfrowych?
   - Usuwanie danych na dobre
   - Koniec opłat roamingowych
   - Prawo do bycia zapomnianym
   - Koniec z geoblokadami
   - RODO

CZĘŚĆ 3

Po opublikowaniu wszystkich infografik poproś uczniów o wybranie pięciu najlepszych prac w oparciu o następujące kryteria: atrakcyjność przedstawienia danych, prezentacja złożonych zagadnień w prosty sposób, pokazanie treści i informacji w sposób przejrzysty i relewantny, atrakcyjność wizualna, zastosowanie kolorów, grafiki i wykresów, dopasowanie do wymagań grupy docelowej, uwzględnienie informacji źródłowych.

Te pięć infografik można umieścić na tydzień w szkolnej witrynie internetowej i udostępnić na stronach społecznościowych szkoły lub na prywatnych profilach uczniów z hasztagiem #EUandME.

Posługując się pięcioma najlepszymi infografikami jako szablonem, klasa może również zaprojektować i zrealizować krótkie warsztaty pod nazwą „Tworzenie infografik" dla młodszych uczniów szkoły. W trakcie warsztatów 1–2 starszych uczniów pokazuje, jak projektowali i tworzyli swoją infografikę, a pozostali indywidualnie pomagają młodszym uczniom w tworzeniu ich infografik.

#EUandME — Prawa

PRZEGLĄD

Ivan z filmu *Debut* jest synem rolnika i zdolnym piłkarzem. Podobnie jak Ivan, wszyscy obywatele państw członkowskich UE mają prawo do szacunku i równego traktowania.

CZĘŚĆ 1

Reżyser Dalibor Matonić opowiada w swoim filmie **Debut** [4:04 min] subtelną historię. Podczas oglądania filmu uczniowie powinni zastanowić się, co sądzą o jego temacie. W jaki sposób reżyser buduje napięcie wokół tego, jak Ivan odkrywa swoje prawa?

Jako obywatele UE mamy prawa i wolności określone w europejskiej Karcie praw podstawowych, która stwierdza, że każdy człowiek rodzi się wolny i równy wobec prawa oraz zasługuje na szacunek. UE gwarantuje również inne prawa i wspiera obywateli w ich codziennym życiu; jako konsumentów, pasażerów i uczestników ładu demokratycznego. W części 2 uczniowie poznają te prawa, a następnie w części 3 wrócą do europejskiej **Karty praw podstawowych**.

CZĘŚĆ 2

W filmie *Debut* widzimy, jak Ivan dowiaduje się, że obywatelstwo UE daje mu prawo do bycia, kim chce. W całej UE nasze prawa są chronione odpowiednimi przepisami. W Karcie praw podstawowych zebrano wszystkie prawa osobiste, cywilne, polityczne, ekonomiczne i socjalne przysługujące obywatelom UE. Karta zawiera prawa i przywileje z 6 obszarów:

- Godność
- Solidarność
- Wolności
- Prawa obywatelskie
- Równość
- Sprawiedliwość

Poproś wszystkich uczniów o znalezienie informacji na temat praw i wolności obywatelskich przysługujących mieszkańcom UE i gwarantujących, że ludzie w różnym wieku, różnej płci, rasy, orientacji seksualnej, religii i mający różne opinie — mogą żyć obok siebie w pokoju i harmonii: **Moje prawa. Moje życie.**

Prawa osób LGBTQI są chronione w UE. W klasie porozmawiajcie o tym, czy wasza szkoła jest bezpieczna dla osób LGBTQI. Czy wszyscy uczniowie mogą w pełni korzystać z nauki i uczestniczyć w życiu społecznym szkoły? Co można zrobić, aby poprawić poziom akceptacji i tolerancji w szkole? W trakcie specjalnych warsztatów uczniowie badają, jak ta kwestia wygląda w innych szkołach; z pomocą szkolnego psychologa zapraszają gości do udziału w warsztatach i omówienia problemów. Mogą postarać się o zdobycie książek i plakatów informacyjnych dla szkoły oraz informacji na temat pomocy dla uczniów LGBTQI. Następnie klasa opracowuje i przedstawia dyrekcji plan działania pod nazwą „Bezpieczne miejsce do nauki" zawierający sugestie zmian, które należałoby wprowadzić w szkole, aby była ona bardziej inkluzywnym miejscem do nauki.

CZĘŚĆ 3

Podczas tego ćwiczenia wszyscy uczniowie są pracownikami *Znanej Firmy Marketingowej*. Uczestniczą w wewnętrznym konkursie na kampanię w mediach społecznościowych dla unijnej jednostki zajmującej się *Prawami obywateli*. Zostali podzieleni na 3 rywalizujące ze sobą zespoły, które mają wymyślić i zaprojektować kampanię w mediach społecznościowych dla jednej z poniższych stron tematycznych dotyczących *Praw obywateli*:

1. Strona **Moje zakupy. Moje życie** pokazuje, jak prawa UE zapewniają przejrzystość, prostotę i uczciwość zakupów oraz w jaki sposób Unia informuje konsumentów o ich prawach.
2. Strona **Moja podróż. Moje życie.** prezentuje przepisy UE chroniące pasażerów oraz ich prawa w przypadku opóźnienia lub odwołania połączeń.
3. Strona **Mój głos. Moje życie.** objaśnia prawa udziału w wyborach europejskich i lokalnych przysługujące mieszkańcom UE.

Znana Firma Marketingowa wykorzysta kampanię zwycięskiego zespołu do realizacji ogólnoeuropejskiej kampanii w mediach społecznościowych poświęconej modułowi *Prawa* w ramach kampanii #EUandME. Każdy zespół tworzy odpowiednią kampanię kierowaną do europejskiej młodzieży. Zespoły tworzą slogan kampanii, projektują materiały wizualne, redagują 2 przykładowe posty i wskazują kanały społecznościowe, w których ma być realizowana ich kampania. Następnie zespoły prezentują plany swoich kampanii całej klasie, która wybiera w głosowaniu najlepszą i najskuteczniejszą kampanię.