

#EUandME-Lehrerhandbuch

Ihre Schüler im Alter von 17 bis 18 Jahren stehen an der Schwelle zu großen Veränderungen; sie bereiten sich auf den Schulabschluss und eine neue Lebensphase vor. Kennen sie die Möglichkeiten, Hilfen und Vorteile, die sich aus ihrer Unionsbürgerschaft für ihr tägliches Leben und ihre Zukunftsperspektiven ergeben?

Um jungen Europäern diese Möglichkeiten näherzubringen, hat die Europäische Kommission eine neue medienübergreifende Kampagne gestartet: #EUandME. Die #EUandME-Unterrichtsmaterialien in diesem Toolkit sollen Ihnen und Ihren Schülern den Weg zu diesen Möglichkeiten und Initiativen der EU eröffnen und sie nutzbar machen. Diese Ressourcen empfehlen Aktivitäten, die die Zusammenarbeit und Diskussionen Ihrer Schüler fördern und ihnen helfen, die Rolle der EU in ihrer Lebenswelt zu verstehen und zu erfahren, worauf sie als Bürger eines EU-Mitgliedstaates Anspruch haben.

ZIELE UND AUFBAU DES LEHRER-TOOLKITS

Eine Kernfrage der #EUandME-Kampagne ist die Art und Weise, wie die EU ihre Bürger befähigt und ermutigt, ihre Ziele und Interessen mithilfe von Rechten, Beihilfen und immer neuen Möglichkeiten zu verfolgen. Ziel von #EUandME ist es, junge Europäer zu überzeugen und ihnen zu helfen, ihr Potenzial als europäische Bürger zu entfalten.

Mithilfe dieser Lernunterlagen soll die Entwicklung entsprechender Fähigkeiten und Kompetenzen der Schüler gefördert werden, sodass sie selbstbewusst lernen, hinterfragen und denken. Um das Interesse der Schüler wirklich zu wecken und sie zu motivieren, werden einige Multimedia-Aktivitäten vorgeschlagen, die zudem für die Förderung ihrer digitalen Kompetenzen geeignet sind.

Die Kampagne wurde mit der Veröffentlichung von fünf Kurzfilmen ausgezeichneter Filmemacher gestartet, die jeweils ein bestimmtes Thema behandeln – *Mobilität, Nachhaltigkeit, Qualifikation und Arbeit, Digitalisierung und Rechte*. Abschnitt 1 jeder Unterrichtseinheit beginnt mit dem Anschauen eines Films mit der gesamten Klasse und ersten gemeinsamen Reaktionen. Die Kurzfilme dienen als Einstieg in Gespräche mit den Schülern und gehen dann mit der Erörterung der von der EU gebotenen Möglichkeiten und Hilfen in Abschnitt 2 über. Die Schüler benötigen für ihre Arbeit und selbständige Nachforschungen zu zweit oder in Gruppen Computer. Ihre Arbeit führt auch zu Gesprächen über ihre Reaktionen und Meinungen in der Klasse.

In Abschnitt 3 werden die Schüler aufgefordert, an einem kreativen Projekt zu Themen, die sie interessieren, teilzunehmen. Ihr Wissen und ihr Verständnis zu den von der EU gebotenen Möglichkeiten bei der Vorbereitung auf ihre neue Lebensphase soll zusammengefasst und gefestigt werden. Diese schülerorientierten Aktivitäten fördern ein aktives Lernen und ein Lernen anhand von Fragestellungen. Die Schüler beschäftigen sich mit realen Fragen und Herausforderungen, entwickeln bei der Arbeit in kooperativen Kleingruppen lehrplanübergreifende Fähigkeiten und stellen schließlich das Gelernte und Verstandene einer realen Zuhörerschaft vor – der Klasse, der Schule, und.. der Welt. Die Vorstellung ihrer Arbeit wird die Schüler motivieren, differenziert über ihr Leben und die vielen Vorteile nachzudenken, die ihnen das Leben in der EU bietet.

ALTERSGRUPPEN

Diese #EUandME-Lehr- und Lernmittel sind zwar für 17 bis 18-Jährige konzipiert, eignen sich aber auch jüngere oder ältere Schüler. Die Lehrer sollten ihrem professionellen Urteilsvermögen vertrauen, wenn sie bestimmte Einheiten bei verschiedenen Jahrgängen einsetzen möchten. Hinweise zur Nutzung der Sozialen Medien mit Schülern unter 16 Jahren finden Sie in den folgenden Richtlinien.

ÜBERSICHT ÜBER DIE LERNEINHEIT

Der Lehrer soll je nach thematischem Ansatz frei entscheiden, welche Einheit seinen Schülern und den Anforderungen seines Lehrplans entsprechen. Der interdisziplinäre Charakter der Themen gewährleistet, dass sie in jedes Sekundarstufenprogramm integriert werden können. Einige der Einheiten ermöglichen Team-Unterricht und überdisziplinäres Arbeiten. Bei einem interdisziplinären Ansatz können die Lehrer auf die Methoden anderer Fächer zurückgreifen, z. B. Kunst, Informatik, Medienwissenschaft, Geschichte, Sprachen, Sozialwissenschaft oder Erdkunde. Die Einheiten befassen sich mit einer Reihe von Möglichkeiten und Ansprüchen, die allen europäischen Bürgern von der EU geboten werden. Sie können in verschiedenen Unterrichtsfächern eingesetzt werden. Nachstehend finden Sie eine Reihe von Vorschlägen.





Einheit	Kurzfilm der Einheit	Themen der Einheit	Beispiele zu Verknüpfungen zu Schulthemen
Mobilität	„Die lebende Herberge“ (Regie: Matthias Hoene, 8:40 Minuten)	Reise-, Studien- und Arbeitsmöglichkeiten in der EU für junge Europäer.	Berufsberatung, Sprachen, Erdkunde, Berufsorientierung, Politik, Staatsbürgerkunde, Medienwissenschaft, Geschichte.
Nachhaltigkeit	„Oona“ (Regie: Zaida Bergroth, 8:40 Minuten)	Die Maßnahmen, die die EU für uns in Bezug auf den Klimawandel, gesunde Lebensmittel, sichere Wasserversorgung und für den Schutz und die Aufwertung der europäischen Naturlandschaften ergreift.	Erdkunde, Biologie, Sozialwissenschaften, Staatsbürgerkunde, Philosophie, Hauswirtschaft.
Qualifikation und Arbeit	„Party Animal“ (Regie: Yorgos Zois, 7:52 Minuten)	Ausbildungen und Fähigkeiten der Zukunft, Arbeits- und Karriereförderung durch die EU, Arbeitnehmerrechte und EU-Unterstützung für Jungunternehmer.	Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft, Berufsberatung, Berufsorientierung, Europäische Studien, Sozialwissenschaften, Sprachen.
Digitalisierung	„Der Eigenbrötler“ (Regie: Tomasz Konecki, 9:52 Minuten)	Die vielen digitalen Rechte, die die EU für die Menschen durchgesetzt hat, wie das Ende der Roaming-Gebühren und das „Recht auf Vergessen“.	IT Kommunikation, Philosophie, Europäische Studien, Medienwissenschaft, Sprachen.
Bürgerrechte	„Debut“ (Regie: Dalibor Matanić, 4:04 Minuten)	Als EU-Bürger haben Schüler das gleiche Wahlrecht bei den Europawahlen wie Staatsangehörige ihres eigenen Landes. Verbraucherrechte und Grundrechte werden ebenso behandelt.	Europäische Studien, Berufsbildung, Politik, Philosophie, Staatsbürgerkunde, Medienwissenschaft, Geschichte, Sozialwissenschaften.

HINWEISE FÜR DIE ARBEIT IM KLASSENZIMMER ODER WORKSHOPS

Jede Einheit beginnt mit dem Anschauen eines Films mit der gesamten Klasse, der angelehnt an die Themen der Einheit geschaffen wurde. Empfohlen wird, den Film mit der gesamten Klasse zu sehen und danach die unmittelbaren Eindrücke und Antworten der Schüler abzufragen. Die Stärke und Wirkung der Kurzfilme wird das Verständnis der Schülerinnen und Schüler dafür verbessern, was sie auf der #EUandME-Website erfahren, lesen und diskutieren werden. Damit die Schüler aktiv an der Filmvorführung teilnehmen, sollte ihnen vorher eine Frage gestellt werden, die ihre Aufmerksamkeit von Anfang an mobilisiert. Dies hilft den Schülern, den Film ziel- und themengerichtet anzuschauen.

Während das „umgedrehte Klassenzimmer“ immer beliebter wird und man die Schüler bitten könnte, einen solchen Film schon vor dem Unterricht zu sehen, könnte dadurch aber die Kraft und Unmittelbarkeit der emotionalen Reaktion der Gruppe verloren gehen. Alle Filme sind kurz, auch daher wäre es am besten, die gemeinsamen Reaktionen der Schüler unmittelbar zu nutzen, während sie gerade die vielfältigen Möglichkeiten entdecken, die die EU ihnen zu bieten hat.

Die Schüler nehmen in jeder Einheit an einer kreativen Aktivität oder einem Projekt teil. So können sie ihre Kreativität ausdrücken, ihre Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten verbessern und gleichzeitig dem Lehrer den Lernfortschritt zeigen. Die Präsentationsmethoden der Ergebnisse könnten Ausstellungen oder Vorführungen ihrer Arbeiten umfassen, auch Präsentationen vor einem geladenen Publikum. Alle Einheiten eignen sich auch als [eTwinning](#)-Projekte. Dies würde es den Schülern ermöglichen, der größten europäischen Online-Lerngemeinschaft beizutreten, wo sie mit Gleichaltrigen in ganz Europa auf eine Weise interagieren können, die im Klassenzimmer so nicht möglich ist. Die Schüler können ihre Projekte mit jedem beliebigen Medium und jeder Kombination aus digitalen Bildern, Podcasts oder interaktiven Tools präsentieren, um sie einem breiteren Publikum außerhalb des Klassenzimmers vorzustellen. Die Schüler können ihre Arbeit auch für ihre „ePortfolios“ aufbereiten, um ihre Lernwege

nachzuverfolgen und ihre Kompetenzen und digitalen Fähigkeiten sowie ihre gesammelte Arbeit als Nachweis für ihr Gelerntes über die Vorzüge ihrer EU-Bürgerschaft zusammenzufassen.



Die #EUandME-Kampagne soll jungen Menschen helfen, sich der EU zugehörig zu fühlen und dabei, die Rechte, Hilfen und Chancen zu nutzen, die ihnen unter diesem gemeinsamen Dach zustehen. Wenn sie ihre Arbeit über die Social-Media-Seite einer Lerneinheit verlinken, stellen sie eine Verbindung untereinander fast wie im täglichen Leben her: eine digitale Verbindung. Schüler im Alter von 17 oder 18 Jahren haben möglicherweise ihre eigenen Social-Media-Accounts und teilen ihre Arbeit gern auf diese Weise. Ein Lehrer jüngerer Schüler zieht es vielleicht vor, ein Klassenkonto zu erstellen, und sobald die Schüler ihre persönlichen Daten geschützt haben, kann der Lehrer das Konto für die Klasse in Übereinstimmung mit den allgemeinen und schulischen Datenschutzregeln verwalten.

WEBLINKS UND WEITERE RESSOURCEN

Wettbewerb für junge Filmemacher: europa.eu/euandme/how_it_works_de – Sehen Sie die fünf besten jungen Filmemacher im Juni 2019.

EU: europa.eu/european-union/index_de – Die offizielle Website der EU.

eTwinning: www.etwinning.net – eTwinning ist eine die Online-Gemeinschaft von Schulen in ganz Europa und bietet Lehrern und Schulen eine Plattform, um über Projekte zu kommunizieren, zusammenzuarbeiten, und sie zu entwickeln. Es ist eine lehrerfreundliche Plattform, die die Zusammenarbeit zwischen Schülern und Schulen in ganz Europa fördert. Eine Zusammenarbeit über eTwinning wird das Wissen der Projektpartner fördern und die europäische Dimension der Projekte des Toolkits hervorheben.

ePortfolios: eufolio-resources.eu/ – Das ePortfolio eines Schülers ist ein dynamischer digitaler Arbeitsbereich, wo er seinen Lernfortschritt und seine Arbeiten zusammenfasst. Ihr ePortfolio ist ein „Ort“ der Zusammenarbeit, der die Kompetenzentwicklung der Schüler widerspiegelt und wo die Nachweise ihrer Arbeit und Lernfortschritte gespeichert und geteilt werden können.

Digitale Kompetenzen & Technologien in der Bildung: ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan – Aktionsplan der Europäischen Kommission zur besseren Nutzung der digitalen Technologien für Lehren und Lernen, zur Entwicklung der digitalen Kompetenzen und Fertigkeiten sowie zur Verbesserung der Bildung im digitalen Zeitalter.

Europeana: www.europeana.eu – Die „Europeana Collections“ bieten einen Zugang zu über 51 Millionen digitalisierten Objekten, Büchern, Musik, Videos, Kunstwerken und mehr, Such- und Filterwerkzeuge unterstützen Sie dabei. Das Material wird Europeana von vielen beteiligten Institutionen zur Verfügung gestellt. Europeana ist bemüht, alle Ressourcen auf ihrer Website für die Wiederverwendung zur Verfügung zu stellen. Manches unterliegt noch dem Urheberrecht. Die Schüler sollten immer Quellenangaben verwenden und sich an alle Rechte an geistigem Eigentum halten.

#EUandME-Lerneinheit Mobilität

ÜBERSICHT

Die *Lerneinheit Mobilität* soll den Schülern die vielfältigen Vorteile aufzeigen, die sie als junge Europäer beim Studium, bei der Arbeit oder auf Reisen in allen EU-Ländern genießen können. Der kurze, aber aussagekräftige Film *Die lebende Herberge* führt die Schüler in das Thema ein. Dann werden die Schüler in gemeinsamer Gruppenarbeit die vielen Möglichkeiten erkunden, die ihnen die EU ihnen bietet. Im dritten Abschnitt wird jeder Schüler aufgefordert, eine *My EUandME Roadmap* zu erstellen, um alle Möglichkeiten und Hilfen aufzuzeigen, die es für sie als junge europäische Bürger gibt.

ABSCHNITT 1

Um die Reisefreudigkeit und Mobilität der jungen Europäer in Ihrem Klassenraum festzustellen, bitten Sie sie, die EU-Länder zu nennen, die sie schon besucht haben. Schreiben Sie alle Länder an die Tafel und bitten Sie um Vorschläge, warum einige Länder beliebter sind als andere, wie mobil die Schüler in diesem Klassenraum sind, in welche Länder sie noch nicht gereist sind und wohin sie gern möchten.

Vor der Vorführung des #EUandME-Kurzfilms [Die lebende Herberge](#) [8:40 Minuten] fragen Sie die Schüler: „Wie kommt Europa zu Oma, Moritz und seiner Schwester Heike?“ Sobald sie das Video gesehen haben, stoßen Sie ein Gespräch der Schüler zum Film und über ihre Reaktionen auf den Film an.

ABSCHNITT 2

Die Klasse wird nun Online-Recherchen durchführen, um für Moritz und seine Schwester eine zweiwöchige Rucksackreise in Europa zu planen und vorzubereiten. Unterteilen Sie die Klasse in fünf Kleingruppen und bitten Sie die Schüler, eine der aufgeführten Seiten zu besuchen, um ihr europäisches Abenteuer zu planen. Da jede Reise einen soliden Plan braucht, kümmern wir uns zunächst um Reisedokumente, Gesundheitsvorsorge und natürlich darum, wie man während der Abwesenheit mit Oma in Kontakt bleibt, lange bevor man Reisen plant und Unterkünfte bucht!

1. Welche Reisedokumente rät eure Gruppe Moritz und Heike als EU-Bürgerinnen und -Bürger zu beschaffen, bevor sie verreisen? Einen [EU-Reisepass oder einen Personalausweis](#)?
2. Informiert euch über die Vorzüge einer EHIC-Karte bei [Meine Gesundheit. Mein Leben.](#) und schaut euch näher an, welchen Zugang EU-Bürger im Ausland zur Gesundheitsfürsorge haben. Nicht vergessen, [Gefahr erkannt, Gefahr gebannt!](#)
3. Findet heraus, wie Moritz und Heike an einen kostenlosen [#DiscoverEU Travel-Pass](#) kommen.
4. [Meine Reisen. Mein Leben.](#) erklärt, was zu tun ist, wenn auf Reisen im Ausland etwas schief geht, sei es bei Kartengebühren, beim Autofahren, bei Geld und Währung etc. Welches sind die wichtigsten Tipps, die ihr findet?
5. Schaut Euch diese [grundlegenden Reiseplanungs](#)-Tipps an. Welche wären nützlich für Moritz und Heike?

Sobald die Schüler ihre Nachforschungen abgeschlossen haben, hat jede Gruppe fünf Minuten Zeit, um die gesamte Klasse während eines *#EUandME Runden Tisches über Mobilität und Reisen* auf den neuesten Stand zu bringen.

ABSCHNITT 3

Jeder Schüler schaut sich näher die zwei folgenden Themenseiten der *#EUandME*-Website an, um mögliche künftige Möglichkeiten zu entdecken und sich folgende Fragen zu stellen: „Werde ich in den nächsten fünf Jahre im Ausland studieren?“, „Werde ich in einem anderen europäischen Land arbeiten oder ein Praktikum absolvieren“, „Werde ich am Europäischen Solidaritätskorps teilnehmen?“ und „Welche Hilfen, Vorteile und Möglichkeiten bietet mir die EU in der kommenden Lebensphase?“

1. Die Auslandsstudien-Seite, [Meine Studien. Mein Leben.](#) befasst sich mit Auslandsstudienprogrammen (insbesondere Erasmus+ und Erasmus Mundus), mit Praktika, Freiwilligendiensten (Europäisches Solidaritätskorps) und Sprachkursen.
2. Die Seite Leben und Arbeiten im Ausland, [Meine Karriere. Mein Leben.](#) erklärt die eigenen Rechte, wenn man in einem fremden Land lebt oder arbeitet, wie man Stellen findet, wie man einen Einsatz als Freiwilliger oder eine Ausbildung absolviert.

Jeder Schüler erstellt nun einen 5-Jahres-Plan mit seinen Zukunftsmöglichkeiten und nennt ihn *My EUandME Roadmap*. Er verwendet dafür die Gratis- oder Bezahlversion eines interaktiven Tools wie [Book Creator](#) oder [Sway](#), um Folgendes zu präsentieren:

- ▶ Welches Ziel hat sich der Schüler gesetzt?
- ▶ Die Schritte, die der Schüler unternehmen muss, um seine Ziele zu erreichen.

Sobald sie fertig ist, können die Schüler ihre *Roadmap* ihrem Lebenslauf hinzufügen. Die Klasse könnte ihre *Meine EUandME-Roadmaps* für ein geladenes Publikum aus anderen Klassenvorstellungen oder ihre Projekte an einem Tag der offenen Tür oder am Europatag vorstellen. Andere ziehen es vielleicht vor, sie online über *#EUandME* auf ihren Social-Media-Kanälen zu teilen, soweit sie zuvor ihre personenbezogenen Daten geschützt haben.

#EUandME-Lerneinheit Nachhaltigkeit

ÜBERSICHT

Die *Lerneinheit Nachhaltigkeit* beginnt mit einer Klassendiskussion über die Beziehung zwischen Mensch und Natur, die sich aus der Vorführung des spannenden Kurzfilms *Oona* ergibt. Die Schüler erörtern dann die Bedeutung der Nachhaltigkeit und entdecken die #EUandME-Initiativen und -Maßnahmen zur Bewahrung der Umwelt und zum Umgang mit den begrenzten Ressourcen unseres Planeten. Im letzten Abschnitt engagieren sich die Schüler in einem kreativen Projekt, um vielleicht zu verstehen, dass jeder von uns handeln muss, um Nachhaltigkeit zu erreichen. und jeder und jede eine Rolle zu spielen hat, damit die Nachhaltigkeit Wirkung zeigen kann.

ABSCHNITT 1

Bitten Sie die Schüler, beim Anschauen des Films [Oona](#) [8:40 Minuten] folgendem Gedanken nachzugehen: „Zu Beginn des Videos scheint Oona keine Verbindung zu ihrem Vater zu haben. Ihre Beziehung ist angespannt. Darum hat Oona auch mit der Welt um sie herum keine Verbindung, auch nicht mit der Schönheit der Wälder. Könnte dieser Bruch auch für uns eine Metapher dafür sein, wie wir selbst heute von unserer Welt abgekoppelt sind und sie dabei als selbstverständlich voraussetzen?“

Fordern Sie die Schüler auf, über ihre Eindrücke aus dem Video zu diskutieren; ihre Meinungen über die Beziehung von Oona und ihrem Vater zu äußern und ob der Film eine Metapher für unsere Trennung von der Natur oder für unsere fehlende Aufmerksamkeit für sie sein könnte. Die Regisseurin Zaida Bergroth hat den Film im Vertrauen auf die Arbeit der EU zur Erhaltung von Natur, Wildtieren und natürlichen Lebensräumen geschaffen. Wie hat sie das Thema in ihrem Film entwickelt?

Der Schutz der Umwelt und die Erhaltung der endlichen Ressourcen der Erde für unsere Generation und die Kinder unserer Kinder sind Grundprinzipien eines nachhaltigen Lebens. In Abschnitt 2 gehen wir genauer auf die Frage ein „Was ist Nachhaltigkeit?“

ABSCHNITT 2

Was ist Nachhaltigkeit? Unterteilen Sie die Klasse in Gruppen von jeweils fünf Schülern. Geben Sie jeder Gruppe ein A3-Blatt und fordern Sie sie auf, ein sehr großes V zu zeichnen, das die ganze Seite füllt. Markieren Sie das Feld links vom V mit „Probleme des Planeten“ und geben Sie jeder Gruppe fünf Minuten Zeit, um davon so viele wie möglich aufzulisten, zudem soll sie die Grundursachen für die schlecht verwalteten Ressourcen der Welt nennen. Lassen Sie das Feld im V zunächst leer und beschriften Sie das Feld rechts mit „Der Planet meiner Kinder“. Auch hier soll die Gruppe fünf Minuten lang auflisten, wie die Erde in Zukunft aussehen sollte, was den Schutz und die Erhaltung der Ressourcen betrifft.

Jedes Mitglied jeder Gruppe soll nun mögliche Lösungen für das Problem der vom Menschen verursachten Umweltschäden durchdenken. Jeder nimmt jetzt eine der folgenden #EUandME-Nachhaltigkeits-Themenseiten, um die Arbeit und die Abhilfemaßnahmen der EU hinsichtlich der Nachhaltigkeit zu entdecken:

1. [Meine Umgebung. Mein Leben.](#) zeigt, was die EU beim Schutz der Wildtiere und der Natur tut, wie sie die Naturlandschaften Europas zu schützen versucht und dafür sorgt, dass alle Trinkwasserressourcen sauber und sicher sind.
2. [Mein Planet. Mein Leben.](#) beschreibt die Klimaschutzinitiativen der EU zur Reduzierung unserer CO₂-Verschwendung. Hier sehen wir auch, was jeder von uns tun kann, um die Auswirkungen des Klimawandels zu reduzieren.
3. [Meine Umwelt. Mein Leben.](#) untersucht die Maßnahmen der EU, um Abfälle zu reduzieren, wiederzuverwenden und zu entsorgen, und ihre Versuche, zu verhindern, dass Kunststoffe ins Meer gelangen.
4. [Meine Nahrung. Mein Leben.](#) untersucht die EU-Strategien, die dafür sorgen, dass die Lebensmittel auf unserem Tisch bezahlbar sind und fair und sicher produziert wurden.
5. [Meine Technologie. Mein Leben.](#) untersucht die Investitionen der EU in Forschung und Projekte, die nachhaltige Lösungen für unsere aktuellen Herausforderungen suchen.

Wenn die Schüler Beispiele für EU-Lösungen und Strategien im Sinne von mehr Nachhaltigkeit gefunden haben, sollen sie sie in der Mitte ihrer V-Karte unter der Überschrift „EU-Lösungen“ aufschreiben. Sobald alle Gruppen ihre Recherchen und Grafiken und fertig haben, werden sie an eine Tafel geheftet. Jede Gruppe wird dann aufgefordert, ihr Diagramm zu präsentieren und die Themen und Lösungen zu diskutieren.

ABSCHNITT 3

Jeder Schüler wählt ein Medium, um einen Gegenstand zu entwerfen, zu gestalten oder herzustellen, der zeigt, wie er als Einzelner Ideen und Methoden der Nachhaltigkeit in seinen Alltag übernehmen kann. Sie können z. B. eine kurze Video- oder Kunstinstallation erstellen, einen Artikel für die Schülerzeitung schreiben oder ein digitales Poster gestalten, um das Thema zu illustrieren. Sie sollen darstellen, auf welche proaktive Weise sie sich mit ihrem Beitrag am Schutz der begrenzten Ressourcen der Erde und der Minderung ihrer Verschwendung beteiligen. Man könnte eine Ausstellung ihrer Arbeiten in der Schule zum Earth Day organisieren oder sie über die Kanäle der sozialen Medien #EUandME Nachhaltigkeit teilen.

#EUandME-Lerneinheit Qualifikation und Arbeit

ÜBERSICHT

Alex im Video *Party Animal* hat eine Art Erleuchtung und weiß jetzt, immer seiner Leidenschaft folgend, was er in seinen nächsten Lebensjahren tun will. In der *Lerneinheit Qualifikation und Arbeit* werden die Schüler die verschiedenen Initiativen und Unterstützungsmaßnahmen der EU für die Planung ihrer nächsten Lebensphase entdecken.

ABSCHNITT 1

Während die Schüler [The Party Animal](#) [7:52 Minuten] anschauen, sollten sie auf Folgendes achten: „Alex ist ein Partygänger, auf welche ironische Weise macht die Verfolgung seines Traums es möglich, dass die Party weitergeht?“

Fordern Sie die Schüler auf, ihre Eindrücke des Films zu diskutieren; über die Beziehung von Alex und seinen Eltern, über seine Einstellung zum Leben zu Beginn des Films, und über seine Einstellung zur Arbeit. Alex wirkt ziellos, als der Film beginnt. Wussten die Schüler selbst schon immer, was ihr nächster Schritt im Leben sein wird? Was hat ihnen geholfen, ihren Weg im Leben zu finden? Welchen Rat würden sie Alex für die nächsten Schritte geben, um seine Idee in die Tat umzusetzen? Was wissen sie über die Unterstützungsangebote der EU und die Initiativen, die ihnen in dieser Lebensphase zur Verfügung stehen

ABSCHNITT 2

Berufs- und Unternehmensberater meinen, dass ein guter Plan, sei es zum Erwerb von Fähigkeiten und Qualifikationen oder ein Businessplan, die folgenden Schritte beinhalten muss:

- Schritt 1: Mach Dich auf die Suche
- Schritt 2: Mache einen Plan
- Schritt 3: Lass es nicht kompliziert werden

Bitten Sie die Schüler, die vier Themenseiten über *Qualifikation und Arbeit* auf der [#EUandME](#)-Website zu suchen und dort die Hilfen und Ressourcen für mögliche berufliche Laufbahnen herauszufinden, die ihnen die EU für ihre Planungsentwürfe zum Erwerb von Wissen und Fähigkeiten zu bieten hat:

1. [Meine Fähigkeiten. Mein Leben.](#) zeigt, was die EU unternimmt, um die Qualität heutigen Ausbildungswege zu verbessern und zu verstehen, welche Fähigkeiten in Zukunft wichtig sein werden.
2. Wie man einen guten Job und Coaching findet, erfahren wir in [Mein Ehrgeiz. Mein Leben.](#) Entdecken der zahlreichen EU-Programme zur Unterstützung junger Menschen bei ihrer Suche nach einer guten Arbeit.
3. [Mein Geschäft. Mein Leben.](#) zeigt, wie die EU alles Nötige bieten kann, um aus einer Geschäftsidee das Beste zu machen, von der Finanzierung bis zum Coaching über Unternehmensnetzwerke und Austauschmodelle. Schaut euch an, wie man ein Unternehmen gründet und ausbauen kann.
4. [Mein Recht am Arbeitsplatz. Mein Leben.](#) zeigt die Arbeitnehmern zustehenden Rechte und den Schutz, den sie bei der Arbeit in der EU genießen.

Sobald die Schüler ihren Plan erstellt haben (bezogen auf EU-Programme und -Hilfen, die sie bei ihrer Vorbereitung und der Erstellung ihrer Business-Pläne unterstützen), bereitet sich jeder auf die Begegnung mit der Jury „*Qualifikation und Arbeit*“ vor. Es geht darum, dass die Schüler ihre Geschäftsideen vor einer vierköpfigen Jury präsentieren, die die Pläne einzeln bewertet und entscheidet, ob sie in die Idee „investieren“ will oder nicht. Sie müssen ihren Plan ausdrucken und den Juroren vor dem Vorstellungsgespräch ein Exemplar zukommen lassen.

ABSCHNITT 3

Werdet Mitglied der Jury „*Qualifikation und Arbeit*“, diese Jury besteht aus immer vier Schülern. Diese Jury ist nach einem Rotationsprinzip zu besetzen, damit jeder Schüler die Möglichkeit hat, Juror zu sein.

Jedes Jury-Mitglied spezialisiert sich auf eine der vier [#EUandME](#)-Themenseiten *Qualifikation und Arbeit*. Nachdem sie den Plan eines Bewerbers gelesen haben, werden die vorn im Klassenraum sitzenden Juroren den jeweils vor ihnen sitzenden „Kandidaten“ zu seinem Projekt befragen.

Die Mitglieder der Jury sollen die Kandidaten unterstützen und ihnen zusätzliche Ideen vorstellen. Sie befragen die Kandidaten nach ihrer Studien- oder Laufbahnrichtung und ihren Zielen. Sie werden die Bewerber auch nach Beispielen für EU-Programme befragen, auf die sie sich auf ihren Studien- und Karrierewegen stützen können. Darüber hinaus werden die Pläne vor Publikum (vor der Klasse) vorgestellt, das weitere Ideen beisteuern kann.

#EUandME-Lerneinheit Digitalisierung

ÜBERSICHT

Jan ist ein eher schüchtern und unbeholfener Naturpark-Ranger und hat als EU-Bürger das Glück, nicht nur Zugang zum Internet sondern auch zu vielen digitalen Rechten und Freiheiten zu haben. In der romantischen Komödie *Der Eigenbrötler* sehen wir, wie wichtig es ist, „verbunden“ zu sein. Und wir sehen, was die EU tut, um uns mit der digitalen Welt zu verbinden.

ABSCHNITT 1

Während die Schüler sich den Film [Der Eigenbrötler](#) [9:52 Minuten] anschauen, sollten sie sich die folgende Frage stellen: „Wie nutzt Jan die digital Technik als Hilfsmittel in dieser wunderbaren, jedoch abgelegenen Wildnis?“

Bitten Sie die Schüler, sich mit dem Humor des Films zu beschäftigen. Was ist der unterhaltsamste Moment des Films? Wie spielt der Schauspieler Schüchternheit und Unbeholfenheit?

ABSCHNITT 2

Wissen die Schüler schon, dass die EU 2 Milliarden Euro in den Hochgeschwindigkeits-Breitbandzugang für ländliche Gebiete wie im Film investiert?

Der Film zeigt schön, wie dies selbst scheuen Menschen wie Jan hilft, digital Anschluss zu haben (zu finden..). In einer Szene möchte Jan einen letztlich unerwünschten Online-Kauf stornieren, indem er die 14-tägige Umtauschfrist der EU nutzt, die Websites in der EU gewähren müssen. Mehr darüber finden Sie [hier](#).

Fordern Sie alle Schüler oder in Kleingruppen arbeitende Schüler dazu auf, eine Infografik mit dem Titel *Unsere digitalen Rechte* zu erstellen. Die Schüler erkunden ihre digitalen Rechte und Freiheiten über die nachstehenden #EUandME-Verknüpfungen und erstellen dann eine aussagekräftige Infografik, um jüngere Schüler in der Schule anzusprechen. Dafür können die Schüler ein interaktives Tool wie [Canva](#), [Easel.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#) oder irgend ein anderes verwenden. Ziel ist es, eine optisch ansprechende Infografik zu erstellen, die die digitalen #EUandME-Botschaften jüngeren Schülern vermittelt.

1. [Mein Handy. Mein Leben.](#) befasst sich mit den EU-Vorschriften zur Beendigung der Zeit der Roaming-Gebühren.
2. [Meine Internet-Verbindung. Mein Leben.](#) erklärt, wie EU-Rechtsvorschriften den Zugang zu einer bestmöglichen Internetverbindung bei vernünftigen Preisen garantieren, egal wie ländlich oder abgelegen die Region ist.
3. [Meine Online-Sicherheit. Mein Leben.](#) erklärt, wie die EU-Gesetzgebung dafür sorgt, dass der Schutz personenbezogener Daten als Grundrecht angesehen wird, der sorgfältig und verantwortungsvoll umgesetzt werden muss.
4. Wie Jan können Sie als Online-Shopper auf Websites in der EU einen irrtümlichen Online-Kauf rückgängig machen, indem Sie die in der EU geltende 14-tägige Rücktrittsfrist nutzen. Mehr darüber finden Sie [hier](#).
5. Auf der Suche nach einer [Passagierberatung](#) unterwegs? Dafür gibt es eine EU-App!
6. [Beratungsdienste für Internetsicherheit](#) gibt es in allen Mitgliedsstaaten, um jungen Europäern in der digitalen Welt Hilfestellungen zu geben. Der „[Safer Internet Day](#)“ ist eine EU-Initiative zur Förderung der Kampagne für ein besseres Internet für alle, besonders für junge Menschen.
7. Zeigen Sie den Schülern diese kleine Checkliste. Damit können sie prüfen, ob es ihnen gelungen ist, ihr junges Publikum mit den Infografiken verständlich über einige der folgenden digitalen EU-Initiativen zu informieren.
 - Take down – Stay down
 - Das Ende der Roaming-Gebühren
 - Das Recht, vergessen zu werden
 - Das Ende des Geoblockings
 - Datenschutzregeln

ABSCHNITT 3

Wenn alle Infografiken veröffentlicht sind, fordern Sie die Schüler auf, nach den folgenden Kriterien die fünf besten unter ihnen auszuwählen: Spannend präsentierte Daten, komplexe Daten leicht verständlich gemacht, Inhalte und Informationen klar und relevant vorgestellt, gute visuelle Wirkung, Verwendung von Farben, Grafiken und Diagrammen, Eignung für die Zielgruppe, bestätigte Quellenangaben.

Die ausgewählten fünf besten Infografiken könnten für eine Woche auf der Schul-Website vorgestellt und über #EUandME auf den Social-Media-Seiten der Schule oder auf den eigenen Seiten der Schüler geteilt werden.

Unter Verwendung einer der fünf besten Infografiken als Vorlage könnte die Klasse auch einen kleinen Workshop für jüngere Schüler der Schule über digitales Wissen mit dem Titel „Erstellen einer Infografik“ entwerfen und durchführen. Bei diesem Workshop zeigen ein bis zwei ältere Schüler, wie sie ihre Infografik erstellt und gestaltet haben, während der Rest der Klasse die jüngeren Schüler bei der Erstellung ihrer ersten Infografik persönlich unterstützt.

#EUandME-Lerneinheit Rechte

ÜBERSICHT

Ivan im Video *Debut* ist der Sohn eines Landwirts und ein talentierter Fußballer. Wie Ivan haben wir als Bürger eines EU-Mitgliedstaats und durch die Rechtsstaatlichkeit der EU alle ein Recht auf Gleichbehandlung und Respekt.

ABSCHNITT 1

Der Regisseur Dalibor Matonić erzählt in *Debut* [4:04 Minuten] eine feinsinnige Geschichte. Fragen Sie die Schüler, was ihrem Eindruck nach das Thema dieses Films ist. Wie baut der Regisseur die Spannung auf rund um Ivans Selbstverständnis und sein Recht, wirklich zu sein, wer er ist?

Als Bürger der EU gelten für uns alle Rechte und Freiheiten, die in der EU-Grundrechtecharta verankert sind. In dieser Charta stellt die EU klar, dass alle frei und gleich geboren werden und die gleichen Rechte und den gleichen Respekt verdienen. Die EU gewährleistet auch andere Rechte und Hilfen im täglichen Leben der Bürger, Verbraucher, Passagiere und Teilhaber der Demokratie. In Abschnitt 2 werden sich die Schüler diese Rechte näher ansehen, bevor sie zu den EU-Rechten und Freiheiten der [Europäischen Grundrechtecharta](#) in Abschnitt 3 zurückkehren.

ABSCHNITT 2

Im Film *Debut* sehen wir, wie Ivan erfährt, dass er als EU-Bürger das Recht hat, zu sein, wer er ist. In der ganzen EU sind unsere Rechte durch das Gesetz garantiert. Die Grundrechtecharta fasst alle persönlichen, bürgerlichen, politischen, wirtschaftlichen und sozialen Rechte in einem Text zusammen, die den Menschen in der EU zustehen. Die Charta fasst die Rechte und Freiheiten unter sechs Überschriften zusammen:

- ▶ Menschenwürde
- ▶ Bürgerrechte
- ▶ Solidarität
- ▶ Gleichheit
- ▶ Freiheiten
- ▶ Gerechtigkeit

Fordern Sie alle Schüler auf, sich genauer mit den Rechten und Freiheiten zu befassen, die EU-Bürger haben, damit Menschen, die sich durch Alter, Geschlecht, Herkunft, sexuelle Orientierung, Religion und Meinungen unterscheiden, in Frieden und Harmonie zusammenleben: [Meine Rechte. Mein Leben.](#)

Die Rechte aller LGBT-Bürger in der EU sind geschützt. Diskutieren Sie in der Klasse, ob Ihre Schule ein sicherer Raum für LGBT-Schüler ist. Hat jeder die Möglichkeit, in der Schule vollumfänglich am Bildungs- und Sozialleben teilzunehmen? Was könnte getan werden, um die Akzeptanz und Toleranz in der Schule zu verbessern? Die Klasse bildet Arbeitsgruppen, um herauszufinden, was in anderen Schulen getan wurde, sie versucht über die Schulleitung Fachleute einzuladen, die Workshops etc. anbieten. Sie könnten zum Beispiel geeignete Literatur oder Poster für die Schule sowie Informationen über Hilfsangebote für LGBT-Schüler finden. Die Klasse könnte schließlich einen Aktionsplan erarbeiten, der der Schulleitung und dem Schulträger etwa mit dem Titel „Ein sicherer Ort zum Lernen“ vorgelegt wird, und Vorschläge für Änderungen in der eigenen Schule enthält, damit sie zu einem Ort des Lernens für alle Schüler wird.

ABSCHNITT 3

Für diese Aktivität arbeiten alle Schüler in der *Famous Marketing Company* zusammen. Sie nehmen an einem internen Wettbewerb teil, um eine starke Social-Media-Kampagne für die *Lerneinheit Grundrechte* der EU zu erarbeiten. Sie wurden in drei konkurrierende Teams eingeteilt, um eine Social-Media-Kampagne für eine der nachstehenden „Rechte“-Themenseiten zu gestalten:

1. [Mein Einkauf. Mein Leben.](#) bietet Kurzinformationen über die EU-Regeln mit dem Ziel, das Einkaufen klar, einfach und fair zu machen und die Verbraucher über ihre Rechte zu informieren.
2. [Meine Reise. Mein Leben.](#) zeigt die EU-Vorschriften zum Schutz von Passagieren und ihrer Rechte bei Verspätungen oder Stornierungen.
3. [Meine Stimme. Mein Leben.](#) erklärt das Wahlrecht bei den Europa- und Kommunalwahlen, wenn man in der EU lebt.

Die *Famous Marketing Company* wird die Kampagne des Siegerteams verwenden, um eine europaweite Social-Media-Kampagne für die *#EUandME-Lerneinheit Grundrechte* zu starten. Jedes Team entwickelt eine geeignete Kampagne für die Zielgruppe – junge Menschen in Europa. Die Teams finden einen Slogan für die Kampagne, gestalten Bildelemente, zwei Beispiels-Posts und Erklärungen über die Social-Media-Kanäle, die sie für ihre Kampagne gewählt haben. Jedes Team präsentiert seine Entwürfe vor der gesamten Klasse, die per Abstimmung die beste und wirkungsvollste Kampagne auswählt.