

Rapportskema

Oplysninger på tilskudsmodtager	Udfyld
Tilskudsmodtager:	Dansk Kommunikation
Journalnr.:	EUFC.2020-0019
Bevilget tilskud:	112560
Projektets titel:	Forankring af Europe at Work på gymnasierne
Startdato:	01-jul-20
Slutdato:	31-dec-20
Kort rapport om forløbet:	<p>Formålet med projektet var at introducere lærer og relevante gymnasiefolk samt elever til den nye undervisningsform (computerassisteret simulation) og Europe at Work. I løbet af projektperioden afholdt vi webinarer for samfundsfaglærere der blev henvist gennem annoncer og interne netværk. Vi var ude på gymnasier for at gennemføre spillet, hvorefter vi holdt evalueringsmøder med lærerne. Hele forløbet har været præget af covid-19; således at vi har skullet omprogrammere dele af spillet, redesigne dele af forløbet og være flere tilstede under selve spillene - for at kunne overholde alle restriktionerne. Det har heller ikke været muligt at invitere lærere fra andre gymnasier til at overvære spillet. Undervejs måttet vi også foretage en budgetrevison.</p>
Er aktivitetsmålene for projektet opnået? Anfør mål og beskriv opfyldelsen.	<p>Aktivitetsmålet var et producere 60 min webinarindhold inkl script, slides og filmklip og at afholde 3 webinarer (60 min) med min 10 deltagere pr session. Der skulle afvikles 5 simulationsspil og ydes sparring til de deltagende lærere før og under spillet. Rammerne for at afvikle en aktivitet som Europe Alive har været snævre og lærernes fokus har typisk været andre steder, men målene er generelt set nåte. Der er udviklet content til ca. 75 min. præsentationer til webinarbrug, inkl. slides og klip. Der er blevet gennemført 5 webinarer med i alt 28 deltagere. Der har været tilmeldt samfundsfaglærere fra 13 forskellige gymnasier. En præsentation på samfundslærernes årsmøde blev opgivet, da arrangementet blev aflyst. Der er gennemført fem spil og ydet individuelle sparringsforløb til de fem spil på skolerne. Under sparringsforløbene har vi lagt vægt på at introducere både de forberedende materialer, simulationsspillet og reflektionsmaterialerne bagefter. Ligeledes har sparring/forberelse omkring corona-restriktion fyldt virkelig meget. Vi har udsendt 2-4 spilmentorer og IT-support til skolerne. Et booket spil blev opgivet indtil videre et andet rykket til foråret (grundet nedlukning). I alt deltog 616 elever og 42 lærer fra de 5 skoler i spillene. Efter hvert spil har vi afholdt opsamlinger, hvor lærerne kunne komme med feedback på forløbet. I et tilfælde har vi efterfølgende også fået en udførlig skriftlig evaluering. Dette feedback har vi brugt til at finjustere vores kommunikation med skolerne og vores "servicedesign" - i coronaens skygge.</p>

Oplysninger på tilskudsmodtager	Udfyld
Hvorledes har aktiviteten bidraget til udvikling af debat og oplysning om det europæiske fællesskab (EU)?	<p><i>Meningen med forløbet er at gøre EU stoffet "accessible and relatable" for mange flere elever, og navnlig styrk deres forståelse af EU som en kompromismaskine, der producerer bindende ret. Det ser ud til at være lykkedes. Som samfundsfaglærer Rasmus Lundby, Aalborg Katedralskole, udtrykker det:</i></p> <p><i>"Spillet tilføjer noget, som eleverne ikke får i den ordinære undervisning. De får EU langt mere under huden ved at anvende reglerne i EU's beslutningsprocesser fremfor bare at reproducere dem. Sådant en kompetence er svær at opnå bare ved at arbejde med tekster, så det er en reelt ny komponent i undervisningen".</i> Tine Strudstrup, Espergærde Gymnasium:</p> <p><i>"Rollespil kan noget vigtigt i Samfundsfag i retning af mobilisere affekt og identitet. Også mange, der til daglig sidder og ser lidt sløve ud og ikke er så optaget af at finde de rigtige begreber eller tal i statistikken. Men her lykkedes det jo. De blev jo helt elektriske"</i></p> <p><i>Mange deltagende studerende har efterfølgende også givet udtryk for, at de fik højere forståelse såvel som interesse for EU og politik på europæisk niveau. Som afslutning på forløbet skrev Dansk Kommunikation den 11.12 2020 en helsides artikel i Politikens tillæg "Det Moderne Gymnasium" omhandlende spillene på de 5 gymnasier, hvor også finansieringen fra EU-Nævnet blev nævnt. Artiklen hed "Levende ord + digitale kræfter = Europe Alive"</i></p>
Samarbejde med andre organisationer? hvis ja, oplys venligst hvilke.	<i>Rekrutteringen af lærer skete i samarbejde med Samfundsfaglærernes forlag Columbus</i>

C1: Arrangementer m.v.

Ønskede oplysninger	Faktiske forløb
Antal arrangementer?	5
Oplægsholdere/debattører mv	<i>Der var tale om live rollespil hvor der ikke var udefrakommende oplægsholdere</i>
Deltagerantal (evt. skønnet)	<i>Knap 700 elever, lærere og webinardeltagere</i>
Deltagergebyr?	<i>arrangementerne var gratis</i>

Ønskede oplysninger	Faktiske forløb
<p>Hvorledes blev arrangementet annonceret</p>	<p><i>Vi rekrutterede lærere via annoncer i Gymnasieskolen og Samfundsfagsnyt, via Forlaget Columbus' interne netværk af samfundsfaglærere på Facebookprofil, via LinkedIn og vores hjemmeside www.europealive.org.</i></p>
<p>Hvor blev arrangementet afholdt?</p>	<p><i>De 5 spil blev afholdt på tværs af landet. På Nyborg Gymnasium, Espergærde Gymnasium, Aalborg Katedralskole, GI Hellerup Gymnasium og Tønder Gymnasium. Vi havde også et planlagt spil på Ørestad Gymnasium, som desværre er blevet udsat til når det igen bliver muligt.</i></p>