



Communicating Europe | 02.2020

## Europa im Unterricht - mal etwas anders ...

**Wollen Sie Europa einmal anders unterrichten? Mit Online-Spiel, Tech-Spaß und Film-Spannung? Wir haben dafür einen humorvollen Europa-Kurzfilm und ein interaktives Onlinespiel entwickelt. Hier finden Lehrkräfte und Multiplikatoren ein paar Ideen, um Europa unterhaltsam und innovativ zu vermitteln.**

Das Europaprogramm der Bertelsmann Stiftung hat zwei Pilotprojekte durchgeführt, um Europa vor allem jungen Menschen näher zu bringen. Zum einen wurde für die Europawahlen 2019 der humorvolle Kurzfilm „#ZurückZuEuropa“ gedreht, der mit Überspitzung und Action die Bedeutung der Europäischen Union (EU) für den Alltag der BürgerInnen darstellt und somit auf die Bedeutung der Wahlen aufmerksam machte.

Der Film und Teaser fanden innerhalb von nur 12 Tagen vor der Wahl auf diversen Social-Media-Kanälen weit über eine halbe Million Zuschauer, wurden über 2000mal "geteilt" und für mehrere Medienpreise nominiert. An mehreren Schulen wurde der Film schon erfolgreich im Unterricht eingesetzt.

Im interaktiven Onlinespiel „Unionslabor“ bauen Jugendliche ab 14 Jahren gemeinsam ihre "eigene" EU auf. In der Rolle eines europäischen Staatsoberhauptes wägen sie nationale und gemeinsame europäische Interessen ab,

verhandeln über politische Maßnahmen und versuchen sich zu einigen.

Das "Unionslabor" erfreut sich breiter Nutzung und erhielt u.a. eine Nominierung für den Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI 2019. Das Spiel wurde gemeinsam mit der Heinz Nixdorf Stiftung und dem Berliner Unternehmen planpolitik entwickelt.

Sowohl Film als auch Spiel eignen sich ideal für eine Europa-Stunde der besonderen Art. Beides kann z.B. am Europatag am 9. Mai bzw. innerhalb der Europawoche oder im Rahmen von Europa-Projekttagen/-wochen eingesetzt werden – einzeln oder auch gemeinsam. Es fallen keine Kosten an.

Die nachstehenden Handreichungen bündeln Vorschläge für den vertiefenden Einsatz im Unterricht.

**Viel Spaß und gutes Gelingen!**

## Eckpunkte

<b>Einsatz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mit größeren Gruppen z.B. an Projekttagen, am Europatag, in der Europawoche</li> <li>▪ mit kleineren Gruppen im normalen Unterricht</li> <li>▪ von Klasse 8 bis Oberstufe</li> </ul>
<b>Dauer</b>	je nach Anzahl der verwendeten Bausteine 45-120 min
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ alltägliche Vorteile der EU (Impuls durch Kurzfilm <a href="#">#ZurückZuEuropa</a>)</li> <li>▪ politische Entscheidungsprozesse im Kontext Europa (Schwerpunkt Online-Spiel <a href="#">Unionslabor</a>)</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Mit Humor und Spannung, ein bisschen Übertreibung und sehr spielerisch erkennen die Teilnehmenden einerseits die Bedeutung Europas für ihr alltägliches Leben und lernen andererseits, spielerisch Konflikte auszutragen, Kompromisse einzugehen und sich so ein eigenes Urteil über die EU zu bilden. Dabei werden verschiedene innovative politikdidaktische Methoden eingesetzt.
<b>Methoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mentimeter-Umfrage</li> <li>▪ Line-up/Aufstellübung</li> <li>▪ Europa-Film und Diskussion</li> <li>▪ Unionslabor und Diskussion</li> </ul>
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PC, Beamer, Leinwand, Internet</li> <li>▪ Smartphones, Tablets oder PCs</li> <li>▪ Standard-Browser (keine spezifischen, vorinstallierten Browser einzelner Mobilfunkanbieter!)</li> </ul> <p>Hinweis: Das „Unionslabor“ verbraucht ungefähr 3 Megabyte (3MB), d.h. 0,2 Prozent eines durchschnittlichen Datenvolumens (1,5 GB), falls am Einsatzort keine Hotspots verfügbar sind und die Teilnehmenden ihr eigenes Datenvolumen nutzen müssen/dürfen.</p>
<b>Teilnehmerzahl</b>	<p>15-200 Teilnehmende</p> <p>Im Unionslabor wird in 5er-Gruppen (5 Teilnehmende mit je einem Smartphone/Tablet/PC) gespielt, aber es können sich auch je 2 Teilnehmende ein Gerät teilen.</p> <p>Bei gleichzeitigem Einsatz von Spiel und Film und bei größeren Gruppen (ab 30 Teilnehmenden aufwärts) und mehr Zeit (z.B. bei Aktionen am Europa- oder Projekttag) empfiehlt es sich, die Gruppe zu teilen und, wenn dies möglich und erforderlich ist, mit zwei Lehrkräften weiter zu arbeiten.</p> <p>Gruppe 1 und 2 sehen dann den Film bzw. spielen das Unionslabor im Wechsel.</p> <p>Alternativ, wenn der Einsatz im Unterricht erfolgt, können die Elemente auch über mehrere Stunden verteilt werden.</p>

## Möglicher Ablauf

<b>Dauer</b>	<b>Einstieg/Aufwärmen mittels Mentimeter-Umfrage</b>
5-10 min	<p>Lehrkraft bereitet auf <a href="http://www.menti.com">www.menti.com</a> eine Umfrage vor (eine oder mehrere Fragen) und teilt Teilnehmenden den Umfragecode mit. Teilnehmende beantworten die Fragen auf ihrem Smartphone; der Mentimeter gruppiert die Antworten auf dem PC/der Leinwand.</p> <p>Beispiel: Was fällt Dir zum Stichwort Europa ein? Welche Gefühle verbindest du mit Europa? Wie siehst du Europas Zukunft?</p> <p>Ziel: eine erste Stimmungslage einholen; via Smartphone einfache Interaktion schaffen; Ergebnisse kurz diskutieren/nachfragen</p>
<b>Dauer</b>	<b>Line-up (Aufstellübung)</b>
5 min	<p>Die Teilnehmenden stellen sich entlang einer durch den Raum gehenden, gedachten Linie mit den Punkten „Bürger des Heimatortes“ am einen Ende, „Deutsche/r“ in der Mitte, „Europäer/in“ am anderen Ende (oder je nach Raum in den Ecken) auf.</p> <p>Beispiel: Aufstellung als „Kölner/in – Deutsche/r – Europäer/in“.</p> <p>Punktuelle Befragung einzelner Teilnehmender an den drei Punkten: „Warum stehst du an diesem Punkt?“</p> <p>Ziel: physische Interaktion schaffen. Persönliche Identifikation mit Europa abfragen.</p>
<b>Dauer</b>	<b>Sequenz Kurzfilm „Zurück zu Europa“</b>
Ca. 30-40min	<p>Kurze Erläuterungen zum Film (für Europawahlen 2019 gedreht; zeigt Vorteile der EU auf..., mehr Infos siehe Projektseite und/oder Filmflyer)</p> <p>Gemeinsame Betrachtung des Films auf Leinwand. Danach Filmflyer austeilen.</p> <p>Frage &amp; Diskussion: Entweder in Kleingruppen (eine Gruppe pro Filmdarsteller) oder im Klassenverband den Inhalt des Films erörtern, zum Beispiel: „Welches Problem hat Julia oder Dominik?“, „Warum fährt Renate nach Holland?“, „In welchem/r Darsteller/in könnt ihr euch wiedererkennen?“ „Welche weiteren Vorteile der EU werden thematisiert?“ „Wo beeinflusst uns die EU sonst noch im Alltag?“... Die Lehrkraft kann die jeweiligen Themen noch vertiefend erklären.</p> <p>Film als Impuls für eine Diskussion über weitere aktuelle Europa-Themen (zB Datenschutz, Klima &amp; Umwelt etc.)</p>
<b>Dauer</b>	<b>Sequenz Online-Spiel und Diskussion „Unionslabor“</b>
Ca. 40 min für das Spiel zzgl. 30-45 min für die Nacharbeit anhand der angebotenen <a href="#">Materialien</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kurze Erklärung zum Spiel: Nutzung von Smartphones oder Tablets; Teilnehmende werden im Spiel in die Rolle von Regierungschefs europäischer Länder schlüpfen und „Politik“ machen.</li> <li>▪ Gemeinsames Anschauen des Trailers auf der Website</li> <li>▪ Bildung von 5er-Gruppen und Vergeben der Spielcodes (die die Lehrkraft vorab über die Website generiert hat) ODER Erstellen der Spielcodes durch je ein Mitglied der jeweiligen Gruppe (1 min)</li> </ul> <p>WICHTIGER HINWEIS: ein Spiel kann erst beginnen, wenn alle Teilnehmenden der Gruppe mit ihrem Code das Spiel betreten haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Spieldurchführung</li> <li>▪ Kurze Auswertung der verschiedenen Spielverläufe: Wie haben sich die Teilnehmenden entschieden? Wie kam es dazu?</li> </ul> <p>Beim Einsatz (nur) des Unionslabors im Rahmen des „normalen“ Unterrichts bietet sich die Nutzung einer Doppelstunde und Verwendung der angebotenen <a href="#">Unterrichtsmaterialien</a> zur Durchführung einer Diskussion an.</p>
<b>Ende</b>	<b>finale Line-up</b>
5 min	<p>Wenn zeitlich möglich, nochmal einmal die Line-up-Frage vom Anfang aufgreifen und die Teilnehmenden erneut aufstellen lassen.</p> <p>Bleibt die Zahl der Teilnehmenden, die sich als EuropäerInnen identifizieren, gleich, oder steigt/sinkt sie eventuell? Ggfs. Kurzbefragung, warum dies der Fall ist.</p>

Weitere Informationen zum Kurzfilm und zum Onlinespiel finden Sie auf den jeweiligen Projektseiten.

Unter <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/de/europawahl-film/> sind alle Informationen, Filmversionen und Dokumente gesammelt. Dort wird erklärt, wie der Kurzfilm gedreht wurde, welche Rolle er bei den Europawahlen 2019 spielte, welche Reichweite er erreichte etc. Außerdem findet man dort den Film in seinen verschiedenen Versionen (Vollversion, Trailer, Teaser; englische Untertitel über Youtube Einstellungen) und kann den Filmflyer selbst ausdrucken.

Unter <https://www.unionslabor.de/> finden Sie alle Informationen zum Planspiel inklusive eines kurzen Erklärfilms, Hintergrundinformationen sowie weiterer Unterrichtsmaterialien.

Wenn Sie für diese Europastunde der anderen Art etwas Unterstützung brauchen oder eine/n Trainer/in buchen möchten, wenden Sie sich bitte an [unionslabor@planpolitik.de](mailto:unionslabor@planpolitik.de). Die Bertelsmann Stiftung kann unter Umständen die Kosten dafür übernehmen.

Außerdem vermittelt die Vertretung der Europäischen Kommission in Deutschland über deren Rednerpool „[TeamEurope](#)“ erfahrene Europa-Experten/innen und kann nach Absprache die Honorar- und Reisekosten übernehmen.

QR Code „Zurück zu Europa“



QR Code „Unionslabor“



Titelbild: © Montage: Roger Kleiber;  
Bertelsmann Stiftung

#### Adresse | Kontakt

Europas Zukunft  
Bertelsmann Stiftung  
Telefon 05241 81-81/ 516 oder 421  
Telefon 030 275788-123  
[europa@bertelsmann-stiftung.de](mailto:europa@bertelsmann-stiftung.de)  
[www.bertelsmann-stiftung.de](http://www.bertelsmann-stiftung.de)