Lærervejledning

SPILLET OM EUROPA-PARLAMENTET

Finansieret af
Den Europæiske Union

DEO UNDERVISNING

Spillet om Europa-Parlamentet

Dette rollespil er designet til at engagere op til 85 elever i ca. 3 timer.

Spillet egner sig bedst til samfundsfaget på ungdomsuddannelserne, men kan også gennemføres med engagerede klasser i udskolingen.

Rollespillet er gennemtestet i løbet af foråret 2024 med 10 rollespil, hvor spillet er blevet udviklet og forbedret undervejs.

Spørgsmål, ris og ros kan rettes til undervisning@deo.dk

Du finder dette spil og alle vores øvrige EU-materialer på www.undervisning.deo.dk

DEO UNDERVISNING

DEO er nonprofit og alle vores undervisningsmaterialer er gratis til rådighed på nettet. Der ligger også en videovejledning, PowerPoint og introvideo til spildagen.

www.undervisning.deo.dk/rollespil

Hvorfor skal man bruge en dag på et rollespil om kunstig intelligens?

Vi har valgt kunstig intelligens (AI) som emnefelt for vores rollespil om Europa-Parlamentet, fordi AI ikke kun repræsenterer en teknologisk revolution, men også en enorm udfordring, der kræver en hårfin balancering mellem forskellige og ofte modstridende hensyn. AI's potentiale til at øge EU's konkurrenceevne på den globale scene er enormt. Gennem innovation og teknologi kan Europa sikre sig en ledende rolle i den digitale økonomi og skabe nye vækstmuligheder. Samtidig er det afgørende, at denne teknologiske fremgang ikke sker på bekostning af borgernes frihed og rettigheder. Europa-Parlamentet står over for opgaven at regulere AI på en måde, der beskytter privatlivets fred og datasikkerhed uden at hæmme innovationen.

AI's evne til at automatisere arbejdsprocesser vil medføre en markant øgning i produktiviteten, men det rejser også spørgsmål om arbejdstageres rettigheder. Som arbejdspladser ændrer sig, og nogle job forsvinder, er det nødvendigt at finde løsninger, der beskytter arbejdstagerne, herunder uddannelse og omskoling. Rollespillet giver eleverne mulighed for at balancere sådanne dilemmaer og tage personlig stilling til, hvor optimistiske eller pessimistiske de er i forhold til en fremtid med kunstig intelligens.

En anden væsentlig udfordring er AI's rolle i forhold til sikkerhed og terrorbekæmpelse. Teknologien kan anvendes til at forhindre terrorhandlinger og styrke den offentlige sikkerhed, men dette skal balanceres med hensynet til borgernes demokratiske rettigheder og friheder. Kina bruges som skrækeksemplet på et samfund, hvor balancen for længst er tippet. Der skal sikres gennemsigtighed og ansvarlighed i, hvordan AI anvendes af myndighederne, for at undgå misbrug og bevare borgernes tillid.

Europa-Parlamentet vedtog i foråret 2024 deres AI Act, som netop skal regulere disse områder. Formålet med spillet er ikke, at eleverne skal lande det samme resultat, men at give dem indblik i de grundlæggende dilemmaer på området vedrørende beskæftigelse, sikkerhed, overvågning og konkurrenceevne. God fornøjelse!

Forberedelse før spildagen

Spillet kan godt gennemføres uden nedenstående forberedelse, men vores erfaring er, at det faglige udbytte af spillet stiger, hvis eleverne har en grundlæggende forståelse af, hvordan EU fungerer. Derudover er det en fordel, at eleverne har kendskab til de potentielle risici ved kunstig intelligens (AI) – og hvordan man forsøger at regulere det.

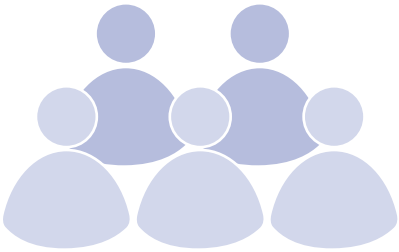
For en optimal forberedelse kan du lade eleverne:

1. Se denne korte film om, hvordan EU fungerer (10 minutter med debriefing)
2. Gennemføre denne temapakke om Europa-Parlamentets rolle (30-40 minutter i par eller grupper)
3. Gennemføre denne temapakke om EU's regulering af AI (30-40 minutter i par eller grupper)

Gruppedannelse

Spillet består af 15 grupper, fordelt således:

1. **Det Europæiske Folkeparti:** 13 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
2. **Socialdemokraterne:** 10 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
3. **Renew Europe:** 7 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
4. **Europæiske konservative:** 7 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
5. **Patrioter for Europa:** 7 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
6. **De Grønne:** 5 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
7. **Venstrefløjsgruppen (The Left):** 5 elever (én partileder, én AI-ordfører, øvrige er partimedlemmer)
8. **Europa af Suveræne Nationer:** 3 elever (én partileder, én AI-ordfører, ét partimedlem)
9. **Business Magazine:** 4 elever (ens roller for alle)
10. **The Guardian:** 4 elever (ens roller for alle)
11. **EuroBlitz:** 4 elever (ens roller for alle)
12. **DoomsdAI:** 4 elever (ens roller for alle)
13. **Techgiganterne:** 4 elever (ens roller for alle)
14. **Social Media Alliance Platform:** 4 elever (ens roller for alle)
15. **Unge mod Desinformation:** 4 elever (ens roller for alle)



Med fuld bemanding vil der således være 85 deltagende elever. Hvis der deltager flere elever end 85, fyldes der én ekstra elev på grupperne (startende med gruppe 1), så vi når op på 100 elever. Vi anbefaler ikke mere end 100 deltagere. Omvendt kan der fjernes én elev per gruppe ved mindre end 85 elever. Spillet kan fungere med ca. 40 elever som minimum.

Spillet er indrettet, så alle grupperne har forskellige opgaver og det er derfor vigtigt at alle grupperne er med. Hvis det ikke kan lade sig gøre at have alle grupper med, anbefales det at man fravælger medie- og interessegrupper en efter en. Det vil dog altid være at foretrække, at en gruppe består af færre personer end at den udgår. Alle rollerne har forskellige opgaver og alle grupperne skal være på og socialt opsøgende i løbet af dagen. Det er derfor vigtigt, at grupperne har en nogenlunde balance mellem ekstroverte og introverte elever. Det kan også være en fordel at have mindst én fagligt (meget) dygtig elev per gruppe. Ikke mindst i de to største partigrupper.

Overordnet programskitse for dagen (eks. pauser):

Tider	Programpunkt
30 min.	Introduktion v/spilmoderator
20 min.	Research i grupper (læse rollekort og fakta-ark)
40 min.	Lobbytid og artikelproduktion
90 min.	Forhandlinger om lovforslaget om AI
10 min.	Afslutning

Arrangørens tjekliste til spildagen

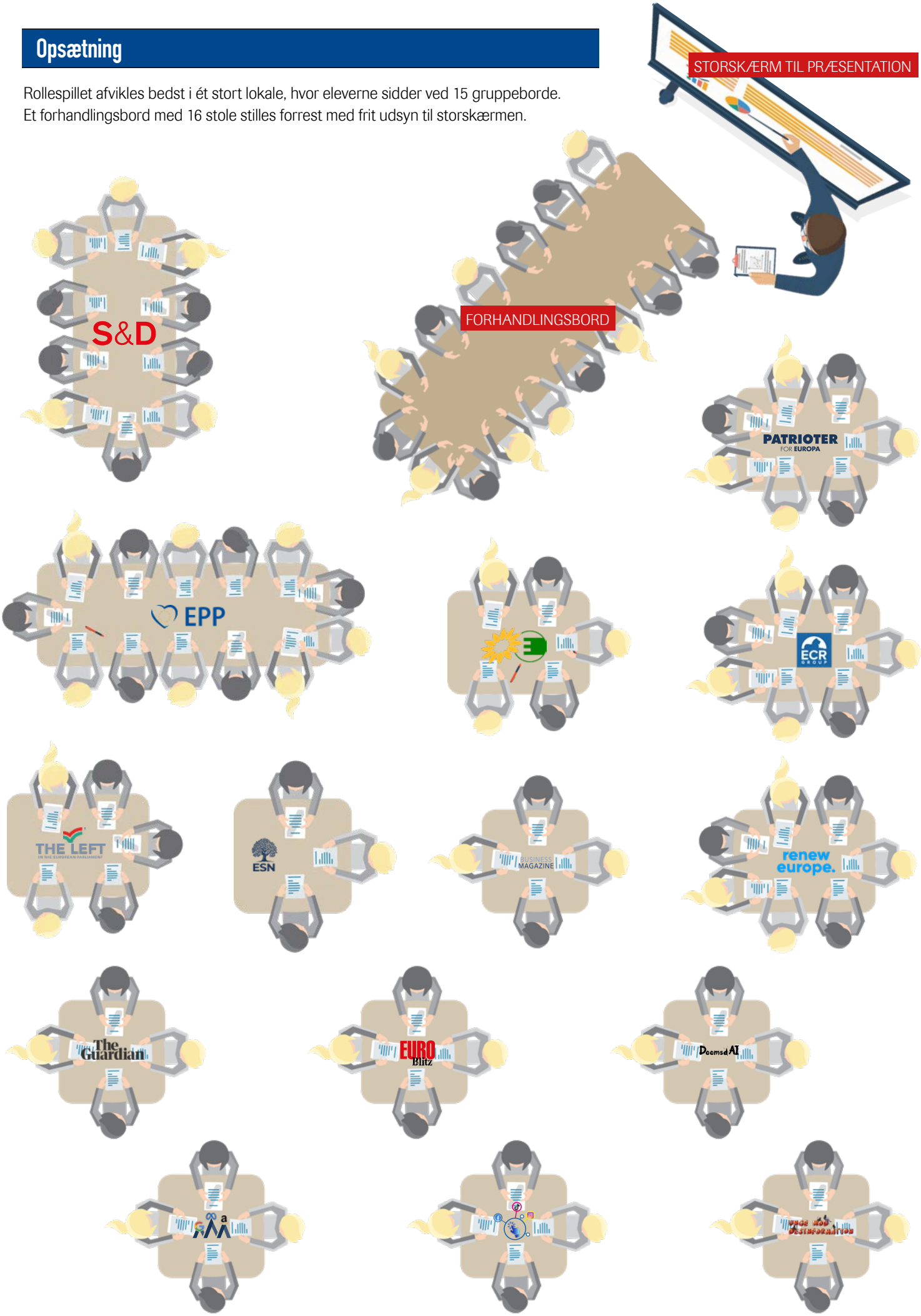
- Rollekort, bordkort og fakta-ark udprintes fra spillets hjemmeside og fordeles på bordene inden eleverne møder ind
- Interventionsark printes, men uddeles ikke endnu
- Spilmoderators powerpoint downloades fra hjemmesiden og tilpasses med tider etc.
- Du downloader spillets Padlet-skabelon og sætter QR-koden ind i powerpointet (se boks herunder)
- 2 trådløse mikrofoner klargøres
- Elever skal have besked om at medbringe telefoner (mindst én per gruppe), så de kan publicere historier på Padlet
- Rekruttering af én lærer per 20-25 elever
- Læs mindst et rollekort for en partigruppe, mediegruppe og interessegruppe, så du er i stand til at svare på spørgsmål. Bl.a. i forhold til brugen af Padlet

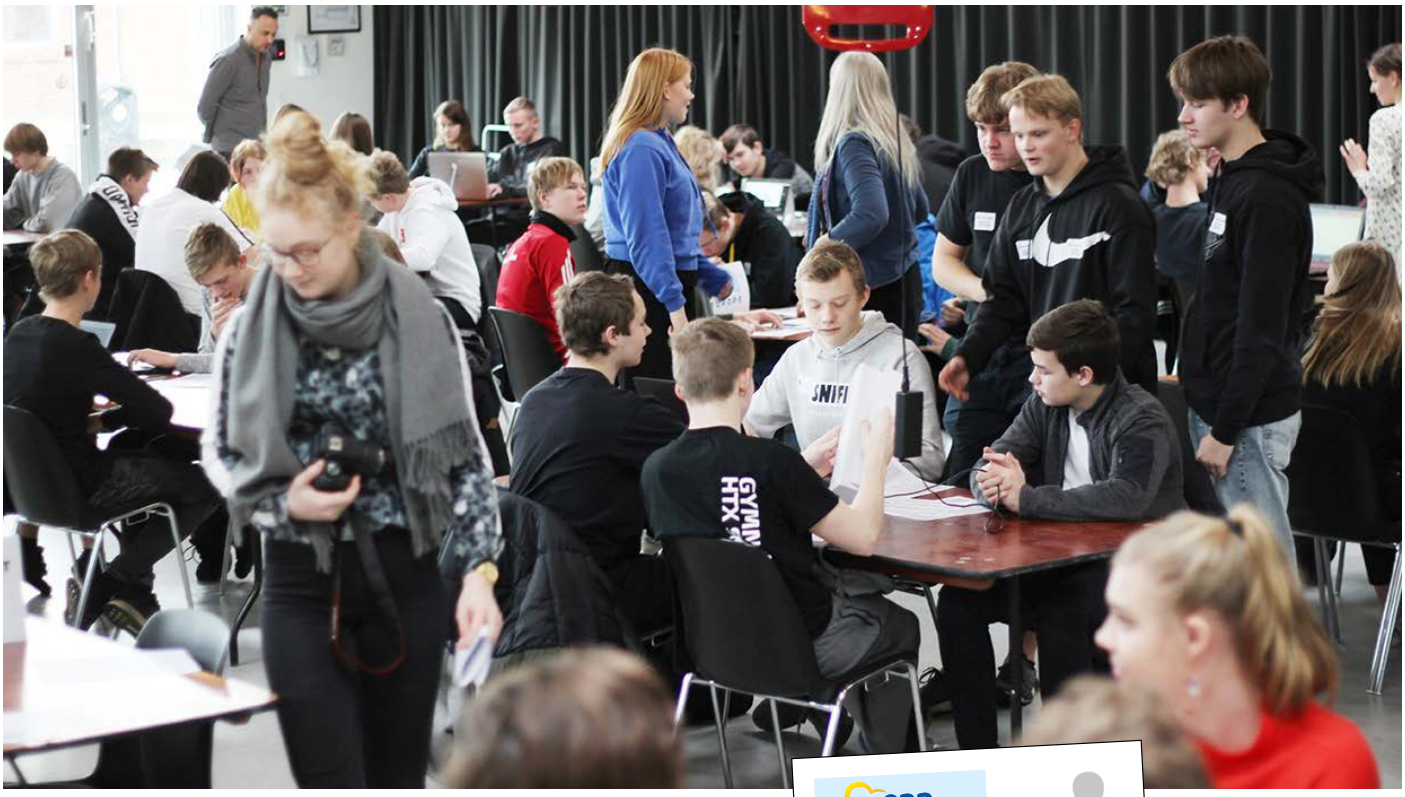
Spillets medie- og interessegrupper skal berette om dagens begivenheder og promoverer dem selv på onlineplatformen Padlet. Som spilmoderator skal du forberede den skabelon, de skal skrive i og dele linket med eleverne. Sådan gør du:

1. Lav en padletprofil som lærer her: www.padlet.com. Det er helt gratis
2. Gå ind på padletskabelonen
3. Genskab denne så det er din egen. Det gør du ved at trykke på de tre prikker og derefter vælge "genskab"
4. Når du genskaber padletten skal du under "Hvad skal kopieres" krydse begge bokse af
5. Så er padletten skabt og nu skal du dele et link til padletten med eleverne.
   Det gør du ved at trykke på de tre prikker, derefter trykke på "Del" og så "kopier link til udklipsholderen". Alternativt kan du lave en QR-kode under 'Del'
6. Eleverne skal oprette én padletbruger for hvert nyhedsbureau, så man kan se hvem der lægger indlæggene op
7. Så skal eleverne bare trykke på plus-knappen og der kan de skrive deres indlæg.

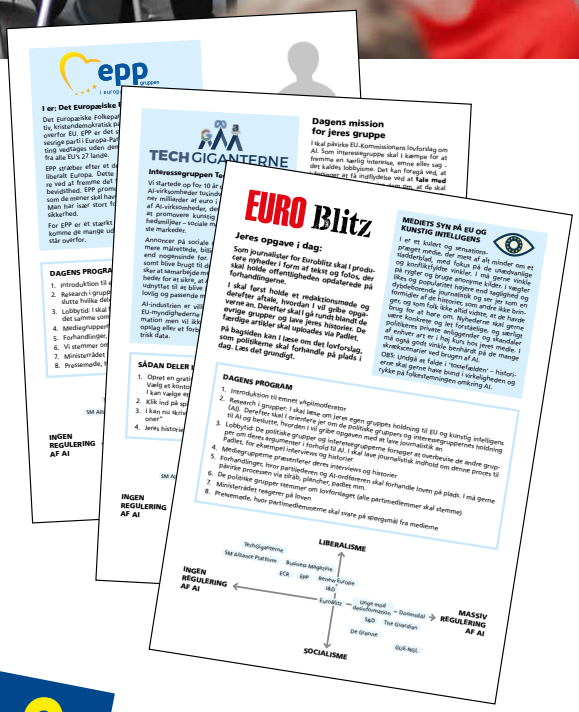
Opsætning

Rollespillet afvikles bedst i ét stort lokale, hvor eleverne sidder ved 15 gruppeborde.
Et forhandlingsbord med 16 stole stilles forrest med frit udsyn til storskærmen.





Drejebog for rollespillets forløb



1 Plenum: Introduktion v/spilmoderator

Eleverne er nu inddelt i de 15 grupper og sidder klar ved bordene. Eleverne i de otte partigrupper har også bestemt, hvem der er henholdsvis partileder, AI-ordfører og partimedlemmer. Spilmoderatoren har åbnet sit powerpoint og introducerer spillet.

- spilmoderatoren byder velkommen og præsenterer dagens program
- kort oplæg om Europa-Parlamentets rolle (du kan bruge powerpointet til inspiration)
- kort oplæg om AI's potentiale og forbundne risici
- Kommissionens lovforslag om regulering af AI præsenteres (kun artikel 1 for nu)
- kort gennemgang af de næste trin: Research og lobbytid

2 Research i grupper

Grupperne læser deres rollekort i stilhed mens lærere runderer og svarer på eventuelle spørgsmål til teksten. Når alle har læst, må grupperne aftale det videre forløb med hinanden.

- Medie- og interessegrupper skal oprette en Padlet profil og aftale, hvordan de griber deres første historie an (instrukser står på rollekortet)
- Partigrupperne aftaler om de vil bevare artikel 1 som den er eller om de vil foreslå en ændring. Alle i partigruppen skal finde støtte til dette valg ved at tale med de øvrige grupper under lobbytiden
- Partilederen og AI-ordføreren skal forberede en kort åbningstale (max. 1 minut), hvor de præsenterer deres gruppe og argumenterer for, hvad gruppen vil gøre med artikel 1.

3 Lobbytid

Grupper må gå frit rundt blandt hinanden og lave alliancer og tale med hinanden.

- Det er vigtigt, at de politiske grupper forsøger at påvirke hinanden for at skaffe et flertal bag deres forslag. De skal også tale med de øvrige grupper for at blive klogere på problemstillingen.
- Det er særligt vigtigt, at interesse- og mediegrupperne kommer på banen i denne fase, da de nu har gode muligheder for at påvirke politikerne.
- Interesse- og mediegrupper skal skrive deres første opslag og lægge det på Padlet inden lobbytiden er forbi.
- Eleverne er ofte meget selvkørende i denne fase, men vær opmærksomme på, at ingen grupper bliver siddende og er passive under lobbytiden.

4 Forhandlinger om Artikel 1

Spilmoderatoren skal inden forhandlingerne åbne padletten og finde artikel 1 i powerpointet.

Partiledere og AI-ordførerne sætter sig om forhandlingsbordet, hvorefter spilmoderatoren byder velkommen.

- der lægges ud med at medie- og interessegrupperne hver præsenterer sig selv samt ét af deres opslag på Padlet (maks. 1 minut per gruppe). Spilmoderatoren understreger, hvor vigtigt det er, at politikerne lytter til civilsamfundets argumenter i den vigtige debat om AI. Der opfordres til klapsalver efter hver præsentation.
- hver partileder fortæller kort om gruppen og forklarer, hvilket ændringsforslag (om nogen) gruppen har valgt
- efter hvert indlæg skrives partinavnet ind i parentesen efter hvert ændringsforslag. I takt med at partigrupperne bekender kulør, kan der f.eks. stå (I&D, EPP) efter et ændringsforslag.
- debatten gives fri og fortsætter indtil spilmoderatoren vurderer, at alle er kommet til orde og der kan stemmes om artikel 1.
- spilstyreren bestemmer, hvorvidt og hvornår interventionerne skal i spil. Det kan være en kærkommen mulighed for at booste debatten, men stop ikke nødvendigvis en allerede god debat med en intervention – det kan også afspore en konstruktiv debat.

5 Research, lobbytid og debat med fokus på Artikel 2 og 3

Herefter gentages processen med research, lobbytid og forhandlinger (trin 2-4), men overvej evt om der er tid til begge debatter eller om der skal fokuseres på lovforslagets artikel 2 eller 3. Vi anbefaler at man gennemfører enten artikel 2 eller 3 for at sikre, at eleverne kan holde dampen oppe.

Artikel 2 omhandler mulighederne for at bruge biometriske data til overvågning af EU-borgere.

Artikel 3 omhandler mulighederne for at overvåge EU-borgeres adfærdsmønstre.

6 Opsamling og afrunding

Det er oplagt at slutte af med 10-15 minutter, hvor eleverne får mulighed for at reflektere over spiloplevelsen. Her kan man stille spørgsmål som:

1. Hvordan vurderer du din forståelse af Europa-Parlamentets rolle og funktion efter rollespillet?
2. I hvilken grad følte du, at rollespillet gav dig indsigt i de etiske, økonomiske og juridiske udfordringer forbundet med AI?
3. Hvor godt mener du, at rollespillet balancerede diskussionen om konkurrenceevne, frihed, arbejdstageres rettigheder, terrorbekæmpelse og demokrati?
4. Hvordan oplevede du samarbejdet og forhandlingerne med andre deltagere under rollespillet?
5. Hvilke specifikke AI-relaterede emner eller problemstillinger syntes du var mest interessante eller udfordrende at diskutere?
6. Har rollespillet ændret din holdning til, hvordan AI bør reguleres i Europa, og i så fald, hvordan?