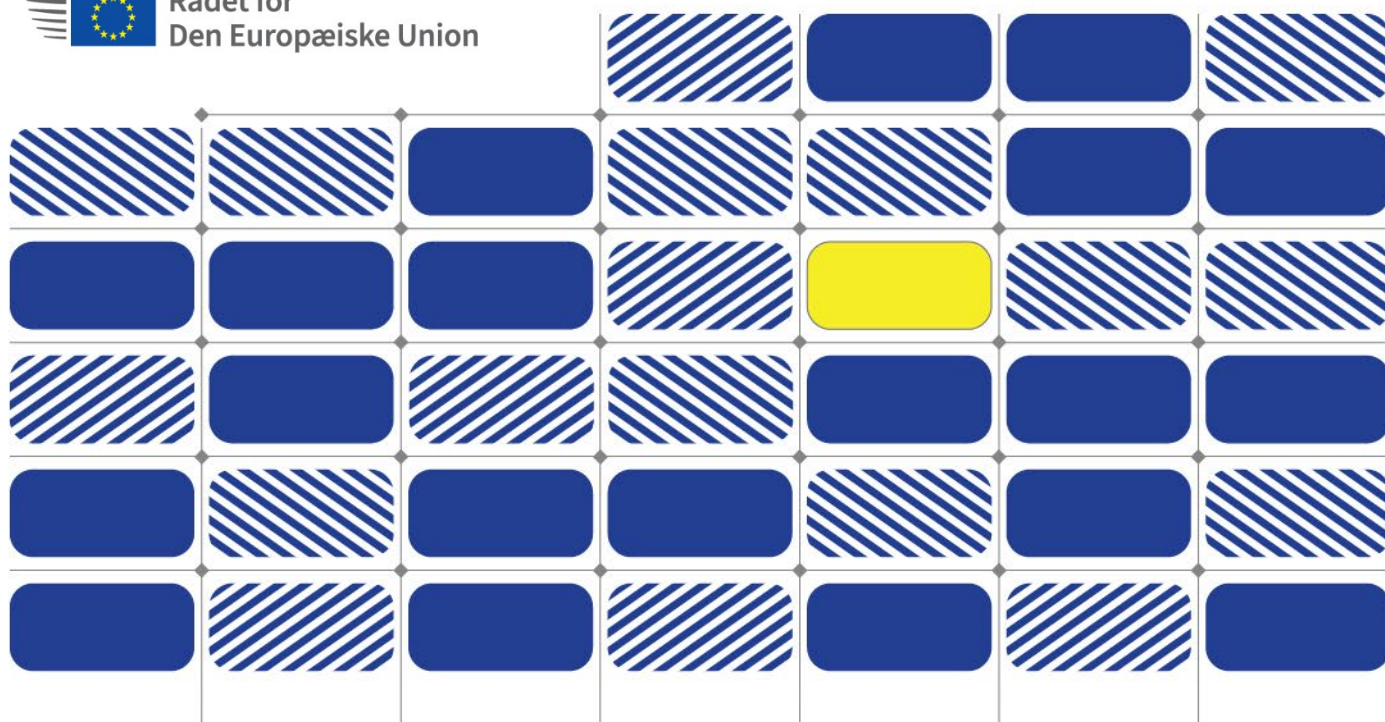




Europa Quest

Vejledning til spillederen



Indledning

Europa Quest er et interaktivt læringsværktøj, der understøtter undervisning og læring om Den Europæiske Union, dens institutioner og EU-landene på en samarbejdsbaseret, inspirerende og innovativ måde.

Det er udformet til deltagere lige fra børn i grundskolen til elever på sekundærtrinnet og universitetsstuderende.

Formålet med dette uddannelsesværktøj er at stimulere læringsprocessen på en interaktiv måde ved at tilskynde til, at deltagerne inddrages aktivt og får mulighed for at arbejde sammen med og lære af deres kammerater.

Europa Quest kan anvendes som et selvstændigt værktøj eller kombineres med andre uddannelsesværktøjer, der er udviklet af EU-Rådet, såsom undervisningspakken om medborgerkundskab, rollespil, øvelser og digitale applikationer. Alle disse ressourcer er gratis tilgængelige på alle officielle EU-sprog på Rådets websted consilium.europa.eu/education.

1. Europa Quest: koncept og læringsmetode

Europa Quest, der er udviklet af EU-Rådet, er en innovativ form for læring i et engagerende og interaktivt format, der gør det til en sjov og moderne læringsoplevelse.

Europa Quest indeholder et motiverende konkurrenceelement, idet deltagerne motiveres til at bruge deres viden strategisk til at vinde over hinanden.

Det interaktive format tilskynder til samarbejde, teamwork og kommunikation blandt deltagerne og fremmer en følelse af fællesskab og fælles læring, så deltagerne kan lære noget af at diskutere med deres holdkammerater – en af de mange fordele ved peerlæring.

Materialet er udviklet i samråd med undervisere og er afprøvet og anvendt i skoler og på universiteter. Værktøjet er derved blevet finjusteret for at gøre det sjovt og dynamisk at lære om et temmelig komplekst emne, nemlig EU, dets historie, institutioner, medlemslande, politikker og meget mere.

Aktiviteten kan tilpasses til alle uddannelsesniveauer – grundskole, sekundæruddannelse og videregående uddannelser. Den er blevet afprøvet i hele Den Europæiske Union med grupper på 4-80 deltagere i alderen 9 år og

derover. I betragtning af den brede aldersgruppe blev det vurderet, at det var bedst at anvende en modulopbygget tilgang. Der stilles to sæt spørgsmål til rådighed i henholdsvis en "begynderudgave og en "ekspertudgave", hvilket giver undervisere mulighed for at tilpasse aktiviteten til den tid, der er afsat, og deltagerens vidensniveau. Denne fleksibilitet gør det til et alsidigt værktøj, der kan bruges i forskellige uddannelsesmiljøer.

Aktiviteten varer mellem 60 og 120 minutter afhængigt af gruppens størrelse og den valgte fremgangsmåde.

Materialet er klar til brug i klasseværelset og er brugervenligt.

Bemærk: Nogle af spørgsmålene er svære. Deltagerne kan måske gætte sig til svarene, men det er en del af oplevelsen. Idéen er, at de som et hold skal forsøge at kæde forskellige oplysninger sammen, ræsonnere, tænke logisk og finde svaret i fællesskab. Det vigtigste er, at de husker nogle af svarene og forklaringerne, og at de ved mere, når quizen er slut, end de gjorde til at starte med. Hvis de kendte alle svarene på forhånd, ville det trods alt være for let, og læringsoplevelsen ville være mindre værdifuld.

2. Trinvis vejledning

Oplysningerne i dette afsnit har til formål at hjælpe spillederen med at forberede aktiviteten.

Trin i spillet og den tid, der skal afsættes pr. trin



Trin 1: Klargør lokalet (10 minutter)



Trin 2: Klargør materialerne (10-15 minutter)



Trin 3: Opdel gruppen i hold (5 minutter)



Trin 4: Forklar reglerne (5 minutter)



Trin 5: Spil Europa Quest (60-120 minutter)



Trin 6: Afslutning og endelig score (2 minutter)



Trin 7: Evaluering og feedback (10 minutter)



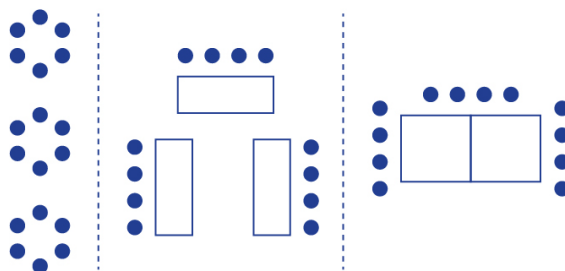
Trin 8: Prisoverrækkelse (5 minutter)

Trin 1: Klargør lokalet

Tid, der skal afsættes: 10 minutter

Spillederen sørger for, at det lokale, der skal anvendes til aktiviteten, er egnet til antallet af deltagere.

Deltagerne inddeles i hold på en måde, så de har mulighed for at diskutere, f.eks. ved at de kan sidde i en cirkel, stå sammen osv.



Trin 2: Klargør materialerne

Tid, der skal afsættes: 10-15 minutter

Spillederen forbereder følgende materialer (hvoraf nogle er valgfrie) for at lette quizzens forløb:

- **en computer med en tilsluttet projektor** eller en skærm til at vise PowerPoint-præsentationen med spørgsmålene ELLER **udskrifter af spørgsmålene og Europa Quest-tavlen med emnerne**, hvis der ikke er adgang til en computer
- **en flipover eller et stykke papir** for at holde styr på scoren ELLER **et digitalt værktøj til at holde styr på scoren** (f.eks. et Excel-ark, applikationer som Slido, Score Counter eller Scoreboard)
- (valgfrit) **et ur, et stopur eller en smartphone** til at holde øje med, hvor lang tid der bruges på hvert spørgsmål
- (valgfrit) **markerede spørgsmålskort** (A, B, C, D) til større grupper (se 3 for yderligere oplysninger) – der findes en skabelon til kortene i afsnittet *Yderligere materialer*
- (frivilligt) **certifikater** (skal udskrives) til alle deltagere – der findes en skabelon i afsnittet *Yderligere materialer*.

Trin 3: Opdel gruppen i hold

Tid, der skal afsættes: 5 minutter

Spillelederen opdeler gruppen i 2-4 hold (hold 1, hold 2, hold 3 og hold 4). Holdene kan være på mellem 3 og 20 personer.

Jo større gruppen er, jo mindre sandsynligt er det, at hver holddeltager deltager aktivt. Spillelederen bør derfor vælge en holdstørrelse, hvor alle holddeltagere kan bidrage bedst muligt.

Europa Quest fungerer bedst, når holdene har nogenlunde samme størrelse.

Når holdene er dannet, beder spillelederen dem om at finde på et holdnavn og vælge en holdkaptajn. Holdkaptajnen har til opgave at give de endelige svar på holdets vegne.

Spillelederen udarbejder scorearket, dvs. på det stykke papir eller den flipchart (eller på det digitale værktøj), der skal bruges til dette formål, og inddeler det i kolonner med de valgte holdnavne øverst i hver kolonne og de første 1 000 point pr. hold.

			
1 000	1 000	1 000	1 000

Trin 4: Forklar reglerne

Tid, der skal afsættes: 5 minutter

Spillelederen forklarer reglerne og besvarer eventuelle spørgsmål fra deltagerne.

Reglerne forklares nærmere nedenfor og findes også i en kortere version i afsnittet *Yderligere materialer*.

A) Quizemner

Hvis der benyttes en skærm, kan spillelederen vise Europa Quest PowerPoint-tavlen herpå. Quizzens begynderudgave (9-14 år) dækker ni emner/kategorier, mens ekspertudgaven (15 år og derover) dækker 12 emner/kategorier. Det giver mulighed for en omfattende gennemgang af en lang række emner vedrørende EU. Hvert emne/hver kategori indeholder spørgsmål af forskellig sværhedsgrad til en værdi af 100-300 point i begynderudgaven og 100-400 point i ekspertudgaven.

"Prøv lykken" (markeret med "?") i ekspertudgaven indeholder spørgsmål om forskellige emner.

HISTORIE	GEOGRAFI	INSTITUTIONER	EU-RÅDET	DET EUROPÆISKE RÅD	BORGERE
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400

BESLUTNINGSTAGNING	?	EU-LANDE	UDVIDELSE	FORMANDSKABET	SPROG
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400

B) Point

Pointene for hvert spørgsmål svarer til sværhedsgraden: Spørgsmålene til 100 point er de nemmeste, og spørgsmålene til 400 point er de sværeste.

I ekspertudgaven er spørgsmålene til 400 point åbne spørgsmål. Det er op til spillelederen at afgøre, om svaret er tilfredsstillende eller ej, og om vedkommende vil tildele alle 400 point eller ingen overhovedet. For at motivere holdet yderligere kan spillelederen vælge at tildele 50-200 point, hvis svaret er delvis rigtigt.

Spillelederen giver det rigtige svar, efter at holdet har svaret.

Spillelederen kan bruge et Excel-ark eller en digital applikation til at holde styr på scoren på en dynamisk måde. (Se trin 2: *Klargør materialerne*.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
100	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
200	☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
300	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☐
400	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

C) Tid til at svare på spørgsmålene

Spillelederen giver holdene følgende tid til at besvare spørgsmålene:

±1 minut til spørgsmål til 100-300 point

±1 minut og 30 sekunder til spørgsmål til 400 point

D) Quizzens forløb

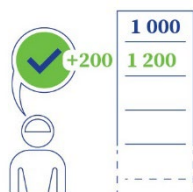
Holdene svarer skiftevis på spørgsmålene. Hold 1 begynder. De kan selv vælge emnet og sværhedsgraden. Når spillederen har læst spørgsmålet og svarmulighederne op, har holdet højst 1 minut eller 1 minut og 30 sekunder til at svare (se "*Tid til at svare på spørgsmålene*"). Holddeltagerne bør konferere med hinanden og blive enige om et endeligt svar, som holdkaptajnen siger højt.

Spillederen læser sliden op eller viser sliden med det rigtige svar.

Rigtige svar tildes det angivne antal point, som lægges til holdets score.

F.eks. spørgsmål til 200 point:

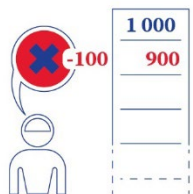
Første spørgsmål (når quizen starter): Der lægges 200 point til holdets 1 000 startpoint for et rigtigt svar (dvs. at holdet så har 1 200 point).



Hvis holdet svarer forkert, mister det halvdelen af de point, som dette spørgsmål ville give.

F.eks. spørgsmål til 200 point:

Første spørgsmål (når quizen starter): Der trækkes 100 point fra holdets 1 000 startpoint for et forkert svar (hvorved holdet har 900 point tilbage).



For at opfylde det uddannelsesmæssige formål med Europa Quest giver spillederen yderligere oplysninger om svarene (som findes i noterne eller på slidene *Få mere at vide* fra PowerPoint-præsentationen).

Hold 2 vælger derefter et emne og en sværhedsgrad og så fremdeles. Når alle hold har spillet, går turen tilbage til hold 1, og en ny runde starter.

Trin 5: Spil Europa Quest

Holdene har mellem 60 og 120 minutter til at spille.

Trin 6: Afslutning og endelig score

Tid, der skal afsættes: 2 minutter

Når quizen er slut, er det det hold med flest point, der vinder.

Hvis to hold har lige mange point, kan spillederen stille et sidste spørgsmål for at finde den endelige vinder. Dette kan

være et spørgsmål fra quizen, som ikke har været stillet, eller et hvilket som helst spørgsmål vedrørende EU, som spillederen finder på. Det hold, der svarer først, får 10 ekstra point.

Trin 7: Evaluering og feedback

Tid, der skal afsættes: ca. 10 minutter

Evalueringen er meget vigtig for at sikre varig læring. Den viderefører processen med at udvikle viden og færdigheder og sætter den nye indsigt i perspektiv og i skaber en forbindelse til virkeligheden. Spillederen anmoder om specifik feedback på en måde, der passer til aldersgruppen.

Mulige spørgsmål til feedback:

- Kunne du lide quizen?
- Hvordan vil du bedømme den generelle oplevelse?
- Arbejdede dit hold godt sammen? (dvs. fremhæve, at EU-landene er nødt til at samarbejde)
- Hvad synes du var det sværeste?
- Hvor interessant synes du, indholdet var?
- Hvor tilfreds er du generelt med oplevelsen?
- Føler du, at det har bidraget til din generelle viden om emnet?
- Hvad har du lært om EU i dag?
- Hvad er det vigtigste, du fik ud af aktiviteten?
- Hvilke emner vil du gerne vide mere om?
- Hvorfor er det vigtigt at lære om EU?

Spillederen kan opfordre deltagerne til at undersøge yderligere, hvordan EU fungerer, ved at anvende de øvrige ressourcer, der findes på consilium.europa.eu/education, f.eks. ved at spille det digitale simulationsspil **EUcraft** eller arrangere et rollespil ved hjælp af **Minister for en dag**, hvor deltagerne træder i ministrenes sko og forhandler om EU-lovgivning.

Trin 8: Prisoverrækkelse

Tid, der skal afsættes: 5 minutter

Ved aktivitetens afslutning ønsker spillederen vinderne tillykke og uddeler et deltagercertifikat til hver deltager.

3. Holdstrategier og forskellige formater

Strategier og tilgange

Deltagerne bør undgå, at deres score går i minus, og skal tænke strategisk, når de vælger deres spørgsmål. Hvis de ønsker at få flere point, skal de vælge mere vanskelige spørgsmål, men det betyder, at de også risikerer at miste flere point, hvis de svarer forkert. Alternativt kan de vælge ikke at tage chancer og sikre de point, de allerede har vundet, ved at vælge lettere spørgsmål.

Deres holdstrategi kan være afgørende for quizzens resultat.

Lokaliseret indhold

Spillederen kan ændre indholdet af Europa Quest ved at udskifte nogle af spørgsmålene eller inkludere et nyt emne med et nyt sæt spørgsmål. De nye spørgsmål kan dreje sig om nationale eller lokale oplysninger om EU, landets tiltrædelse m.m. Dette giver spillederen mulighed for at tilpasse spillet til deltagernes vidensniveau eller læringsmål.

Variationer for aldersgrupper: en begynderudgave (9-14 år) og ekspertudgave (15 år og derover)

Europa Quest kan tilpasses, så det passer ind i forskellige uddannelsessammenhænge. Der findes en begynderudgave, der er rettet mod deltagere i alderen 9-14 år, og en ekspertudgave, der er rettet mod deltagere i alderen 15 år og derover. Begynderudgaven kan også være egnet til andre aldersgrupper, evt. inden man spiller ekspertudgaven.

Quizzens begynderudgave har 9 kategorier, mens ekspertudgaven har 12 kategorier. Alle kategorier har multiple choice-spørgsmål til 100-300 point. Ekspertudgaven indeholder også åbne spørgsmål til 400 point.

Bortset fra dette er reglerne de samme for begge udgaver af Europa Quest.

Det er op til spillederen at vælge den udgave, der passer bedst til deltagernes behov og aldersgruppe.

Variationer for store grupper (tre eller fire hold)

Standardreglen er, at holdene besvarer spørgsmålene på skift. Hvis der er tre eller fire hold, kan spillederen beslutte, at alle hold kan besvare spørgsmålene på samme tid for at øge graden af deltagelse og engagement. Holdene bruger derefter markerede spørgsmålskort (A, B, C, D) til at vise deres valgte svar (kortene kan udskrives og findes i afsnittet *Yderligere materialer*).

Lad os sige, det er hold 1's tur til at besvare et spørgsmål. Når den tid, der er afsat til at besvare spørgsmålet, er gået, beder spillederen alle kaptajner/hold om at vise deres svar (spørgsmålskort A, B, C eller D). I ekspertudgaven kan denne fremgangsmåde ikke anvendes til åbne spørgsmål til 400 point, hvor det kun er det hold, hvis tur det er, der kan svare.

Hvis hold 1 svarer rigtigt, får holdet det fulde antal point. Hvis det svarer forkert, trækkes halvdelen af pointene for spørgsmålet fra holdets samlede antal point. Alle de andre hold, som svarer rigtigt, får 10-50 % af spørgsmålspointene (ingen point går tabt, hvis der svares forkert). Når quizzen starter, beslutter spillederen, hvor stor en procentdel af pointene (10-50 %) der skal tildeles de hold, der venter på, det bliver deres tur, og følger samme regel under hele quizzen.

Spillederen skal udskrive et komplet sæt spørgsmålskort til hvert hold. Hvis der f.eks. er fire hold, vil der være brug for fire sæt spørgsmålskort med A, B, C og D.

Yderligere materialer

Quizregler

Quizemner

- Begynderudgaven: 9 emner/kategorier.
- Ekspertudgaven: 12 emner/kategorier, bl.a. "Prøv lykken" med spørgsmål om forskellige emner.

Spørgsmål og point:

- **Begynderudgaven:** 3 sværhedsgrader: 100 (lettest), 200 og 300 point (sværest). Alle spørgsmål er multiple choice-spørgsmål.
- **Ekspertudgaven:** 4 sværhedsgrader: 100 (lettest), 200, 300 og 400 point (sværest). Spørgsmål til 100-300 point er multiple choice-spørgsmål. Spørgsmål til 400 point er åbne spørgsmål.

Tid til valg af kategori og sværhedsgrad: 30 sekunder.

Tid til at svare på spørgsmålene:

- Spørgsmål til 100-300 point: 1 minut.
- Spørgsmål til 400 point: 1 minut og 30 sekunder.

Quizzens forløb:

- Alle hold starter quizen med 1 000 point.
- Hold 1 vælger en kategori og en sværhedsgrad.
- Spillederen læser spørgsmålet op.
- Hold 1 konfererer, og holdkaptajnen svarer.
- Rigtige svar giver det angivne antal point (der lægges f.eks. 200 point til hold 1's score, hvis det svarer rigtigt på et spørgsmål til 200 point).
- Hvis holdet svarer forkert, mister det halvdelen af de point, som spørgsmålet ville give (der trækkes f.eks. 100 point fra hold 1's score, hvis det svarer forkert på et spørgsmål til 200 point).
- Herefter er det hold 2's tur og så videre.
- Når alle hold har spillet, går turen tilbage til hold 1, og en ny runde starter.
- Det hold, der har flest point, vinder.
- Hvis to hold har lige mange point, vil der blive stillet et sidste spørgsmål til begge hold, og det første hold, der svarer rigtigt, vinder.

A

A

A

A

B

B

B

B

C

C

C

C

D

D

D

D

EUROPA QUEST



Deltagercertifikat

Tildeles til

for at have deltaget i Europa Quest

og have vist sin viden om og interesse i EU.

Europa Quest er en læringsquiz om EU, dets historie, institutioner, politikker og værdier samt medlemsstaternes mangfoldighed og kultur.

Godt klaret!

Du tildeles dette bevis for din præstation og som et incitament til at lære endnu mere.

Dato og sted