



Stelle, inni e motti: i simboli che uniscono l'Europa



Tema principale e valore europeo

- ◆ **Tema centrale:** I simboli dell'unità europea. Questo gioco esplora la storia, il significato e l'importanza dei simboli condivisi che rappresentano il progetto europeo, tra cui la bandiera europea, l'inno, la Giornata dell'Europa, il motto e l'euro.
- ◆ **Valori europei:** Democrazia, solidarietà, uguaglianza e diritti umani. Attraverso un'esperienza di gioco interattiva, i giocatori analizzano come i simboli condivisi promuovano l'identità collettiva nel rispetto della diversità culturale.



Obiettivi didattici

Al termine del gioco, il giocatore dovrebbe essere in grado di:

- ✓ Identificare i cinque simboli principali dell'Unione europea e spiegarne le origini.
- ✓ Confrontare il significato inteso di ciascun simbolo con il modo in cui viene percepito oggi dai cittadini.
- ✓ Valutare il ruolo dei simboli condivisi nella costruzione di un'identità collettiva in società diverse.
- ✓ Applicare la conoscenza dei simboli europei per analizzare come l'unità e la diversità coesistano nel motto dell'UE.
- ✓ Spiegare i processi democratici attraverso i quali questi simboli sono stati adottati.



Panoramica dello scenario

Siamo nel 2027. Il Parlamento europeo ha lanciato una mostra itinerante intitolata "Unity in Symbols" che farà tappa in scuole, centri comunitari e

spazi pubblici in tutta Europa. Tuttavia, la notte prima dell'inaugurazione ufficiale della mostra, un'interruzione di corrente ha mandato in tilt i display digitali, confondendo fatti, date e immagini relative ai simboli chiave dell'UE.

Il giocatore assume il ruolo di un giovane coordinatore della mostra che deve ripristinare i display prima dell'arrivo dei visitatori. Attraverso cinque sale tematiche, ciascuna dedicata a un simbolo (la bandiera, l'inno, la Giornata dell'Europa, il motto e l'euro), il giocatore esplora archivi storici, intervista visitatori virtuali provenienti da diversi paesi e risolve enigmi per ricostruire informazioni accurate.

Lungo il percorso, il giocatore si imbatte in opinioni divergenti sul significato che i simboli assumono per persone di diversa provenienza, scoprendo che l'unità non richiede uniformità. La sfida principale non è solo l'accuratezza fattuale, ma anche comprendere perché questi simboli siano importanti per le diverse comunità e in che modo riflettano valori democratici condivisi piuttosto che una singola prospettiva nazionale.



Meccaniche di base e attività

- ◆ Il gioco combina elementi di esplorazione, risoluzione di enigmi, quiz e alberi decisionali. In ciascuna delle cinque sale a tema, il giocatore deve portare a termine una serie di compiti per ripristinare gli allestimenti espositivi.
 - Esplorazione: il giocatore si muove in ambienti interattivi, esaminando oggetti e leggendo documenti d'archivio.
 - Quiz: domande a scelta multipla e di abbinamento verificano la conoscenza delle origini, delle date e dei significati dei simboli.
 - Risoluzione di enigmi: il giocatore ricompone linee temporali scomposte, abbina i simboli alle descrizioni corrette e decifra indizi storici.



- Alberi decisionali: in momenti chiave, il giocatore deve scegliere come presentare le informazioni a un pubblico eterogeneo, trovando un equilibrio tra accuratezza e sensibilità.
- ◆ Le attività includono:
 - ◆ Sala 1 (Bandiera): ricostruire la storia del cerchio delle dodici stelle e spiegare perché sia stato scelto il numero dodici.
 - ◆ Sala 2 (Inno): ascoltare brani musicali e identificare la versione corretta dell'Inno alla Gioia, per poi esplorarne l'origine.
 - ◆ Sala 3 (Giornata dell'Europa): Ordinare gli eventi storici su una linea temporale per comprendere il significato del 9 maggio.
 - ◆ Sala 4 (Motto): Raccogliere i punti di vista dei cittadini virtuali su cosa significhi per loro «Uniti nella diversità», quindi redigere una didascalia per l'esposizione.
 - ◆ Sala 5 (Euro): Abbinare i disegni delle monete in euro ai rispettivi paesi ed esplorare come una moneta comune rifletta la cooperazione.



Ruolo del giocatore

Il personaggio giocante è Alex Renier (nome predefinito, personalizzabile; di genere neutro), uno studente universitario di 19 anni che sta svolgendo uno stage nel settore dei beni culturali presso il Parlamento europeo. Alex è stato nominato coordinatore principale della mostra "Unity in Symbols".

Provenendo da un contesto multiculturale, Alex è personalmente curioso di scoprire cosa tiene unita l'Europa. Il giocatore ha la libertà di decidere come affrontare ogni sala, a quali fonti dare priorità e come impostare le didascalie della mostra. Alex può scegliere di dare risalto all'accuratezza storica, alla risonanza emotiva o alla rappresentazione inclusiva, e queste scelte influenzano il modo in cui i visitatori virtuali reagiscono alla fine del gioco.



Profili dei personaggi non giocatori

Nome	Ruolo nella trama e funzione nel gameplay	Tratti della personalità
Dr. Maren Solis	Mentore e guida. Fornisce il contesto storico e stimola il giocatore a riflettere in modo critico su ogni simbolo. Offre suggerimenti quando il giocatore è in difficoltà.	Paziente, competente, incoraggiante. Parla con calma e pone domande socratiche.
Yara Lindqvist	Ally e collega stagista. Aiuta il giocatore a raccogliere le opinioni dei visitatori e offre un punto di vista contrastante, mettendosi talvolta in discussione se i simboli abbiano davvero importanza per le generazioni più giovani.	Curiosa, leggermente scettica, cordiale. Ama il dibattito, ma mantiene sempre un atteggiamento rispettoso.
Tomasz Brandt	Avversario (sfumato). Un giornalista locale che ritiene che la mostra semplifichi eccessivamente l'identità europea. Mette alla prova il protagonista con domande difficili, ma le sue motivazioni sono comprensibili e derivano dalla preoccupazione per le culture locali.	Diretto, eloquente, di saldi principi. Non ostile, ma decisamente critico. Rispetta le argomentazioni basate sui fatti.



Opzioni di dialogo, scelte e conseguenze

Dialogo o dilemma	Opzioni disponibili (2-3)	Conseguenze a breve e a lungo termine
Sala 1 (Bandiera): Un visitatore sostiene che le dodici stelle	☐ A) Correggere educatamente il visitatore, spiegando che le dodici	☐ A) Il visitatore apprezza la correzione; il punteggio di fiducia

rappresentino gli Stati membri originari dell'UE. Tomasz sente per caso la conversazione e sfida Alex a correggere il visitatore o a dargli ragione.	stelle simboleggiano l'unità e la completezza. ○ B) Dare ragione al visitatore per evitare un conflitto, sperando che Tomasz non se ne accorga. ○ C) Invitare il visitatore a esplorare insieme la sala e a scoprire la risposta.	aumenta. ○ B) Tomasz pubblica una nota critica sull'accuratezza della mostra; il punteggio di fiducia diminuisce. ○ C) Il visitatore diventa un partecipante attivo nella sala; il punteggio di fiducia aumenta notevolmente.
Sala 2 (Inno): Yara si chiede se l'"Inno alla gioia" sia ancora attuale per i giovani. Il giocatore deve decidere come presentare l'inno.	○ A) Concentrarsi sulle origini storiche dell'inno e sulla sua adozione da parte dell'UE. ○ B) Riconoscere la validità dell'osservazione di Yara e suggerire di creare un remix moderno per l'esposizione. ○ C) Chiedere a Yara di intervistare i visitatori su cosa significhi per loro la musica e incorporare le risposte.	○ A) Il dottor Solis elogia la ricerca approfondita; Yara rimane scettica. ○ B) Yara è entusiasta; il dottor Solis mette in guardia dal discostarsi dalla narrazione ufficiale. ○ C) Entrambi i personaggi non giocatori apprezzano l'approccio collaborativo; i visitatori si coinvolgono maggiormente.
Sala 3 (Giornata dell'Europa): i visitatori virtuali sostengono che il 9 maggio sia privo di significato perché	○ Presentare il 9 maggio esclusivamente come una commemorazione storica della Dichiarazione Schuman.	○ A) L'esposizione è solida dal punto di vista fattuale ma piatta dal punto di vista emotivo; coinvolgimento

anche l'UE ha dei problemi. Il giocatore deve definire l'impostazione dell'esposizione.	○ B) Riconoscere le sfide dell'UE spiegando al contempo perché è importante ricordare i suoi ideali fondanti. ○ C) Invitare i visitatori a scrivere le proprie riflessioni su cosa significhi oggi la pace.	moderato. ○ B) I visitatori rispondono positivamente all'impostazione equilibrata; il punteggio di fiducia aumenta. ○ C) L'elemento interattivo genera un elevato coinvolgimento; Tomasz osserva che evita le domande scomode.
Sala 4 (Motto): Tomasz affronta Alex, chiedendogli come "Uniti nella diversità" possa essere un motto autentico quando alcune comunità si sentono escluse.	○ A) Difendere il motto citando esempi di politiche di inclusione dell'UE. ○ B) Concordare sul fatto che il motto sia più un'aspirazione che una descrizione, e presentare entrambe le prospettive. ○ C) Chiedere a Tomasz di contribuire con una breve dichiarazione da esporre che rappresenti il suo punto di vista.	○) Tomasz non è impressionato da una difesa preparata in anticipo; il livello di fiducia cala. ○ B) Sia Tomasz che il dottor Solis apprezzano la sfumatura; risultato ottimale in termini di credibilità. ○ C) Tomasz accetta l'invito; il suo contributo arricchisce l'esposizione.



Sintesi, resoconto e domande di riflessione

Dopo aver visitato la mostra, riflettete sulle seguenti domande:

- ◆ Perché la bandiera europea ha dodici stelle invece di una per ogni Stato membro? Cosa rivela questa scelta sui valori alla base del suo disegno?
- ◆ L'inno dell'UE non ha un testo ufficiale. È un punto di forza o una debolezza? Perché?
- ◆ In che modo il motto "Uniti nella diversità" differisce da "Uniti come uno solo"? Cosa rivela questa differenza sui valori europei?
- ◆ I simboli condivisi possono aiutare le persone a sentirsi unite al di là delle barriere linguistiche e culturali? Fornisci esempi tratti dal gioco o dalla tua esperienza personale.
- ◆ Tomasz sostiene che i simboli europei a volte semplifichino eccessivamente identità complesse. Sei d'accordo o in disaccordo? Sostieni la tua opinione con prove tratte dal gioco.
- ◆ Se potessi proporre un nuovo simbolo per l'Europa, quale sarebbe e perché?
- ◆ In che modo le scelte che hai fatto nel gioco hanno influenzato le reazioni dei visitatori e dei personaggi non giocanti (NPC)? Cosa ti dice questo sull'importanza dell'inquadramento e della prospettiva?
- ◆ Perché è importante che i simboli vengano adottati attraverso processi democratici piuttosto che imposti?
- ◆ In che modo la celebrazione dei simboli condivisi può coesistere con il rispetto delle tradizioni locali e regionali?
- ◆ Dopo aver giocato a questo gioco, è cambiata la tua comprensione dell'identità europea? Se sì, in che modo?



Riferimenti e risorse aggiuntive

- ✦ European Commission. (n.d.). The European flag. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag_en
- ✦ European Commission. (n.d.). United in diversity. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/eu-motto_en
- ✦ Fontaine, P. (2018). Europe in 12 lessons. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a5ba73c6-3c6a-11e8-b5fe-01aa75ed71a1>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883