



Žvaigždės, himnai ir šūkiai: Europą vienijantys simboliai



Pagrindinė tema ir Europos vertybės

- ◆ Pagrindinė tema - Europos vienybės simboliai. Šiame žaidime nagrinėjama bendrų Europos projektą reprezentuojančių simbolių istorija, reikšmė ir svarba. Aptariami penki pagrindiniai simboliai: Europos vėliava, Europos himnas, Europos diena, ES šūkis ir euras.
- ◆ Aptiriamos Europos vertybės: demokratija, solidarumas, lygybė ir žmogaus teisės. Interaktyvaus žaidimo metu žaidėjai nagrinėja, kaip bendri simboliai padeda kurti kolektyvinę tapatybę kartu išsaugant pagarbą kultūrinei įvairovei.



Mokymosi tikslai

Pasibaigus žaidimui, žaidėjas turėtų sugebėti:

- ✓ Įvardyti penkis pagrindinius Europos Sąjungos simbolius ir paaiškinti jų kilmę.
- ✓ Palyginti pirminę kiekvieno simbolio reikšmę su tuo, kokią reikšmę žmonės jam suteikia šiandien.
- ✓ Įvertinti bendrų simbolių vaidmenį kuriant kolektyvinę tapatybę įvairialypėje visuomenėje.
- ✓ Pritaikyti žinias apie Europos simbolius analizuojant, kaip ES šūkyje dera vienybė ir įvairovė.
- ✓ Paaiškinti demokratinius procesus, per kuriuos šie simboliai buvo priimti.



Scenarijaus apžvalga

2027-ieji. Europos Parlamentas pradėjo rengti parodą „Vienybė simboliuose“, kuri bus pristatoma mokyklose, bendruomenių centruose ir viešosiose erdvėse visoje Europoje. Tačiau, naktį prieš iškilmingą parodos atidarymą dėl elektros tiekimo sutrikimo skaitmeniniuose ekranuose susimaišė faktai, datos ir vaizdai, susiję su pagrindiniais Europos Sąjungos simboliais.

Žaidėjas įsikūnija į jauno parodos koordinatoriaus vaidmenį. Jo užduotis - iki lankytojų atvykimo atkurti parodos ekspozicijas. Paroda suskirstyta į penkias temas erdves, kurių kiekviena skirta vienam simboliui: vėliavai, himnui, Europos dienai, šūkiui ir eurui. Žaidėjas tyrinėja istorinius archyvus, kalbasi su virtualiais lankytojais iš skirtingų šalių ir sprendžia galvosūkius, kad atkurtų tikslią informaciją.

Žaidimo metu žaidėjas susiduria su skirtingais požiūriais į tai, ką šie simboliai reiškia įvairios kilmės žmonėms, ir pamažu supranta, kad vienybė nereiškia vienodumo. Pagrindinis iššūkis - ne tik teisingai atkurti faktus, bet ir suprasti, kodėl šie simboliai svarbūs skirtingoms bendruomenėms ir kaip jie atspindi bendras demokratines vertybes, o ne vienos valstybės ar tautos požiūrį.



Pagrindinė žaidimo mechanika ir užduotys

- ◆ Žaidime derinamas aplinkos tyrinėjimas, galvosūkių sprendimas, viktorinos ir pasirinkimais paremtos situacijos. Kiekvienoje iš penkių teminių erdvių žaidėjas turi atlikti tam tikras užduotis, kad atkurtų parodos ekspozicijas.
 - Tyrinėjimas: žaidėjas keliauja po interaktyvią aplinką, apžiūri įvairius objektus ir skaito archyvinčius dokumentus.
 - Viktorinos: klausimai su keliais atsakymų variantais ir užduotys, kuriose reikia parinkti teisingas poras, tikrina žinias apie simbolių kilmę, svarbias datas ir jų reikšmes.



- Galvosūkių sprendimas: žaidėjas atkuria sumaišytas įvykių sekas, susieja simbolius su teisingais aprašymais ir iššifruoja istorines užuominas.
 - Pasirinkimais paremtos situacijos: svarbiausiais žaidimo momentais žaidėjas turi nuspręsti, kaip pateikti informaciją skirtingoms auditorijoms, ieškodamas pusiausvyros tarp faktinio tikslumo ir jautraus požiūrio į skirtingas perspektyvas.
- ◆ Užduotys apima::
- ◆ 1 erdvė - Vėliava. Atkurti dvylikos žvaigždžių rato istoriją ir paaiškinti, kodėl buvo pasirinktas būtent dvylikos žvaigždžių skaičius.
 - ◆ 2 erdvė - Himnas. Išklausti muzikos ištraukas, atpažinti tinkamą „Odės džiaugsmui“ versiją ir išsiaiškinti jos kilmę.
 - ◆ 3 erdvė - Europos diena. Sudėlioti istorinius įvykius chronologine tvarka ir taip išsiaiškinti gegužės 9-osios reikšmę.
 - ◆ 4 erdvė - Šūkis. Surinkti virtualių piliečių nuomones apie tai, ką jiems reiškia „Suvienijusi įvairovę“, ir pagal jas parengti trumpą tekstą parodos ekspozicijai.
 - ◆ 5 erdvė - Euras. Susieti skirtingų euro monetų dizainus su atitinkamomis šalimis ir išsiaiškinti, kaip bendra valiuta atspindi valstybių bendradarbiavimą.



Veikėjų (NPC) profiliai

Žaidėjas įsikūnija į Alexą Renier (tai numatytasis vardas, kurį galima pakeisti; veikėjo lytis nėra apibrėžta) - 19-metį universiteto studentą, atliekantį kultūros paveldo praktiką Europos Parlamente. Alexas paskirtas pagrindiniu parodos „Vienybė simboliuose“ koordinatoriumi. Užaugęs daugiakultūroje aplinkoje, Alexas pats domisi tuo, kas vienija Europą. Žaidėjas gali pasirinkti, kaip atlikti užduotis kiekvienoje erdvėje, kuriems informacijos šaltiniams teikti pirmenybę ir kaip formuluoti parodos tekstus.

Alexas gali pasirinkti labiau pabrėžti istorinį tikslumą, emocinį poveikį arba skirtingų visuomenės grupių įtraukimą. Nuo šių pasirinkimų priklauso, kaip žaidimo pabaigoje į parodą reaguos virtualūs lankytojai.



Veikėjų (NPC) profiliai

Vardas	Vaidmuo istorijoje ir žaidime	Asmeninės savybės
Dr. Maren Solis	Mentorė ir patarėja. Ji suteikia istorinį kontekstą, skatina žaidėją kritiškai vertinti kiekvieną simbolį ir pateikia užuominų, kai žaidėjui kyla sunkumų.	Kantri, protinga ir palaikanti. Kalba ramiai ir užduoda klausimus, skatinančius žaidėją pačiam ieškoti atsakymų.
Yara Lindqvist	Alexo sąjungininkė ir kolegė praktikantė. Ji padeda rinkti lankytojų nuomones ir pateikia kitokį požiūrį, kartais suabejodama, ar Europos simboliai iš tiesų yra svarbūs jaunajai kartai.	Smalsi, šiek tiek skeptiška, bet draugiška. Mėgsta diskutuoti, tačiau visada išlieka pagarbi.
Tomasz Brandt	Oponentas, tačiau ne vienareikšmiškai neigiamas veikėjas. Vietos žurnalistas, manantis, kad parodoje Europos tapatybė pateikiama pernelyg supaprastintai. Jis užduoda žaidėjui sudėtingus klausimus, tačiau jo kritika kyla iš nuoširdaus rūpesčio dėl vietos kultūrų išsaugojimo.	Tiesmukiškas, iškalbingas ir principingas. Nėra priešiškas, tačiau laikosi tvirtos kritinės pozicijos ir vertina įrodymais pagrįstus argumentus.



Dialogo pasirinkimai, sprendimai ir pasekmės

Dialogas ar dilema	Galimi pasirinkimai (2–3)	Trumpalaikės ir ilgalaikės pasekmės
1 erdvė (Vėliava): lankytojas teigia, kad dvylika Europos vėliavos žvaigždžių simbolizuoja pirmąsias ES valstybes nares. Tomasz tai išgirsta ir ragina Alexą nuspręsti, ar pataisyti lankytoją, ar su juo sutikti.	A) Mandagiai pataisyti lankytoją ir paaiškinti, kad dvylika žvaigždžių simbolizuoja vienybę ir pilnatvę. B) Siekiant išvengti nesutarimo, pritarti lankytojui ir tikėtis, kad Tomasz to nepastebės. C) Pakviesti lankytoją kartu apžiūrėti ekspozicijos ir pačiam atrasti teisingą atsakymą.	A) Lankytojas palankiai priima pataisymą, todėl padidėja pasitikėjimo įvertinimas. B) Tomasz paskelbia kritišką pastabą dėl parodoje pateikiamos informacijos tikslumo, todėl pasitikėjimo įvertinimas sumažėja. C) Lankytojas aktyviai įsitraukia į ekspozicijos tyrinėjimą - šis pasirinkimas labiausiai padidina pasitikėjimo įvertinimą.
2 erdvė (Himnas): Yara abejoja, ar „Odė džiaugsmui“ tebėra aktuali jaunimui. Žaidėjas turi nuspręsti, kaip pristatyti himną.	A) Daugiausia dėmesio skirti istorinei himno kilmei ir jo priėmimui Europos Sąjungoje. B) Atsižvelgti į Yaros išsakytą mintį ir pasiūlyti parodai sukurti šiuolaikinę himno interpretaciją.	A) Dr. Solis teigiamai įvertina išsamų istorinės informacijos pristatymą, tačiau Yaros nuomonė nepasikeičia. B) Yara entuziastingai palaiko šį sprendimą,



	○ C) Paprašyti Yaros pakalbinti lankytojus apie tai, ką jiems reiškia muzika, ir jų atsakymus įtraukti į ekspoziciją.	tačiau Dr. Solis įspėja, kad taip galima pernelyg nutolti nuo oficialaus himno pristatymo. ○ C) Abu veikėjai teigiamai įvertina bendradarbiavimu paremtą sprendimą, o lankytojai aktyviau įsitraukia į parodą.
3 erdvė (Europos diena): virtualūs lankytojai teigia, kad gegužės 9-oji neturi prasmės, nes pati Europos Sąjunga susiduria su įvairiomis problemomis. Žaidėjas turi nuspręsti, kaip šią temą pristatyti parodoje.	○ A) Gegužės 9-ąją pristatyti tik kaip istorinę dieną, skirtą Šumano deklaracijai paminėti. ○ B) Pripažinti, kad ES susiduria su įvairiais iššūkiais, tačiau kartu paaiškinti, kodėl svarbu prisiminti jos įkūrimo idealus. ○ C) Pakviesti lankytojus pasidalyti savo mintimis apie tai, ką taika reiškia šiandien.	○ A) Pateikiama informacija yra tiksli ir išsami, tačiau nesukelia didesnio emocinio susidomėjimo, todėl lankytojų įsitraukimas išlieka vidutinis. ○ B) Lankytojai palankiai reaguoja į subalansuotą temos pristatymą, todėl padidėja pasitikėjimo įvertinimas. ○ C) Interaktyvi užduotis sulaukia

		didelio lankytojų įsitraukimo, tačiau Tomasz pastebi, kad tokiu būdu išvengiama sudėtingesnių klausimų.
4 erdvė (Šūkis): Tomasz kreipiasi į Alexą klausdamas, kaip šūkis „Suvienijusi įvairovę“ gali atspindėti tikrovę, jei kai kurios bendruomenės vis dar jaučiasi atskirtos.	○ A) Ginti šūkio idėją pateikiant pavyzdžių, kaip ES siekia užtikrinti skirtingų visuomenės grupių įtrauktį. ○ B) Pripažinti, kad šūkis veikiau išreiškia siekiamybę, o ne esamą tikrovę, ir parodoje pristatyti abu požiūrius. ○ C) Paprašyti Tomasz parengti trumpą tekstą, kuriame būtų pristatytas jo požiūris, ir įtraukti jį į ekspoziciją.	○ A) Tomaszo neįtikina toks iš anksto parengtas šūkio gynimas, todėl pasitikėjimo įvertinimas sumažėja. ○ B) Tomasz ir Dr. Solis palankiai įvertina tai, kad tema pristatoma įvairiapusiškai. Šis pasirinkimas duoda geriausią rezultatą vertinant parodos patikimumą. ○ C) Tomasz teigiamai priima kvietimą išsakyti savo poziciją, o jo indėlis papildo



		parodą dar viena perspektyva.
--	--	-------------------------------



Dialogo pasirinkimai, sprendimai ir pasekmės

Baigę žaidimą, apsvarstykite šiuos klausimus:

- ◆ Kodėl Europos vėliavoje yra dvylika žvaigždžių, o ne po vieną kiekvienai valstybei narei? Ką toks pasirinkimas atskleidžia apie vėliavos simbolinę reikšmę?
- ◆ ES himnas neturi oficialaus teksto. Ar, jūsų nuomone, tai yra jo stiprybė ar trūkumas? Kodėl?
- ◆ Kuo šūkis „Suvienijusi įvairovę“ skiriasi nuo minties „Vieningi kaip vienas“? Ką šis skirtumas atskleidžia apie Europos vertybes?
- ◆ Ar bendri simboliai gali padėti skirtingomis kalbomis kalbantiems ir skirtingoms kultūroms priklausantiems žmonėms pajusti tarpusavio ryšį? Pateikite pavyzdžių iš žaidimo arba savo patirties.
- ◆ Tomasz teigia, kad Europos simboliai kartais pernelyg supaprastina sudėtingas tapatybes. Ar sutinkate su šiuo teiginiu? Savo nuomonę pagrįskite žaidimo pavyzdžiais.
- ◆ Jei galėtumėte pasiūlyti naują Europos simbolį, koks jis būtų? Kodėl?
- ◆ Kaip žaidimo metu priimti sprendimai paveikė lankytojų ir kitų veikėjų reakcijas? Ką tai atskleidžia apie tai, kokią reikšmę turi informacijos pateikimo būdas ir pasirinkta perspektyva?
- ◆ Kodėl svarbu, kad bendri simboliai būtų priimami demokratiniu būdu, o ne primetami?
- ◆ Kaip bendrų simbolių puoselėjimą galima suderinti su pagarba vietos ir regionų tradicijoms?



- ◆ Ar sužaidus šį žaidimą pasikeitė jūsų supratimas apie europietišką tapatybę? Jei taip, kaip?



Šaltiniai ir papildoma medžiaga

- ✦ Europos Komisija. (n. d.). Europos vėliava. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag_en
- ✦ Europos Komisija. (n. d.). Vieni įvairovėje. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/eu-motto_en
- ✦ Fontaine, P. (2018). 12 pamokų apie Europą. Europos Sąjungos leidinių biuras. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a5ba73c6-3c6a-11e8-b5fe-01aa75ed71a1>



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883