



Stars, Anthems & Mottos: The Symbols That Unite Europe



Główny temat i wartość europejska

- ◆ **Główny temat:** symbole jedności europejskiej. Gra przybliża historię, znaczenie i rolę wspólnych symboli reprezentujących projekt europejski, w tym flagi europejskiej, hymnu, Dnia Europy, motta i euro.
- ◆ **Omawiane wartości europejskie:** demokracja, solidarność, równość i prawa człowieka. Dzięki interaktywnej rozgrywce gracze analizują, w jaki sposób wspólne symbole wspierają tożsamość zbiorową przy jednoczesnym poszanowaniu różnorodności kulturowej.



Cele edukacyjne

Po ukończeniu gry gracz powinien potrafić:

- ✓ Wskazać pięć głównych symboli Unii Europejskiej i wyjaśnić ich pochodzenie.
- ✓ Porównać zamierzone znaczenie każdego symbolu ze sposobem, w jaki jest on obecnie postrzegany przez obywateli i obywatelki.
- ✓ Ocenić rolę wspólnych symboli w budowaniu tożsamości zbiorowej w zróżnicowanych społeczeństwach.
- ✓ Wykorzystać wiedzę o symbolach europejskich do analizy współistnienia jedności i różnorodności w motcie UE.
- ✓ Wyjaśnić demokratyczne procesy, w ramach których przyjęto te symbole.



Opis scenariusza

Jest rok 2027. Parlament Europejski uruchomił wystawę objazdową „Unity in Symbols”, która ma odwiedzać szkoły, ośrodki społeczne i przestrzenie publiczne w całej Europie. Jednak w noc poprzedzającą uroczyste otwarcie



awaria zasilania zakłóciła działanie ekranów cyfrowych, mieszając fakty, daty i obrazy dotyczące najważniejszych symboli UE.

Gracz wciela się w młodą osobę koordynującą wystawę, która musi przywrócić prawidłową treść ekranów przed przybyciem zwiedzających. W pięciu salach tematycznych poświęconych kolejno fladze, hymnowi, Dniu Europy, motto i euro gracz bada archiwa historyczne, przeprowadza wywiady z wirtualnymi osobami zwiedzającymi z różnych państw oraz rozwiązuje zagadki, aby odtworzyć rzetelne informacje.

Po drodze gracz poznaje różne opinie na temat znaczenia symboli dla osób z odmiennych środowisk i odkrywa, że jedność nie wymaga jednolitości. Głównym wyzwaniem jest nie tylko zachowanie poprawności faktograficznej, lecz także zrozumienie, dlaczego symbole te są ważne dla różnych społeczności oraz w jaki sposób odzwierciedlają wspólne wartości demokratyczne, a nie perspektywę jednego państwa.



Główne mechaniki i zadania

- ◆ Gra łączy eksplorację, rozwiązywanie zagadek, quizy i drzewa decyzyjne. W każdej z pięciu sal tematycznych gracz musi wykonać zestaw zadań, aby przywrócić prawidłową treść ekspozycji.
 - Eksploracja: gracz porusza się po interaktywnych przestrzeniach, ogląda przedmioty i czyta dokumenty archiwalne.
 - Quizy: pytania faktograficzne wielokrotnego wyboru i zadania polegające na dopasowywaniu sprawdzają wiedzę o pochodzeniu, datach i znaczeniu symboli.
 - Rozwiązywanie zagadek: gracz porządkuje pomieszane osie czasu, dopasowuje symbole do właściwych opisów i odszyfrowuje wskazówki historyczne.
 - Drzewa decyzyjne: w kluczowych momentach gracz wybiera sposób przedstawienia informacji zróżnicowanym grupom odbiorców, równoważąc rzetelność i wrażliwość.

◆ Zadania obejmują:

- ◆ Sala 1 (Flaga): odtwórz historię kręgu dwunastu gwiazd i wyjaśnij, dlaczego wybrano liczbę dwanaście.
- ◆ Sala 2 (Hymn): wysłuchaj fragmentów muzycznych, wskaż właściwą wersję „Ody do radości”, a następnie poznaj jej pochodzenie.
- ◆ Sala 3 (Dzień Europy): uporządkuj wydarzenia historyczne na osi czasu, aby zrozumieć znaczenie 9 maja.
- ◆ Sala 4 (Motto): zbierz opinie wirtualnych obywateli na temat znaczenia motto „Zjednoczona w różnorodności”, a następnie opracuj podpis do ekspozycji.
- ◆ Sala 5 (Euro): dopasuj wzory monet euro do odpowiednich państw i zbadaj, w jaki sposób wspólna waluta odzwierciedla współpracę.



Rola gracza

Gracz wciela się w Alex Renier (domyślne imię, które można zmienić; postać neutralna płciowo), dziewiętnastoletnią osobę studiującą i odbywającą praktykę z zakresu dziedzictwa kulturowego w Parlamencie Europejskim. Alex zostaje główną osobą koordynującą wystawę „Unity in Symbols”. Ze względu na wielokulturowe pochodzenie Alex osobiście interesuje się tym, co łączy Europę. Gracz decyduje o sposobie podejścia do każdej sali, wyborze najważniejszych źródeł oraz sformułowaniu podpisów do ekspozycji. Alex może podkreślać rzetelność historyczną, oddziaływanie emocjonalne albo reprezentację sprzyjającą włączeniu, a wybory te wpływają na reakcje wirtualnych osób zwiedzających pod koniec gry.



Profile postaci NPC

Imię i nazwisko	Rola w opowieści i funkcja w rozgrywce	Cechy osobowości
Dr. Maren	Mentorka i przewodniczka. Przedstawia	Cierpliwa,

Solis	kontekst historyczny i zachęca gracza do krytycznego myślenia o każdym symbolu. Udziela wskazówek, gdy gracz napotyka trudności.	kompetentna, wspierająca. Mówi spokojnie i zadaje pytania sokratejskie.
Yara Lindqvist	Sojuszniczka i druga osoba odbywająca praktykę. Pomaga graczowi zbierać opinie osób zwiedzających i przedstawia odmienny punkt widzenia, czasami kwestionując rzeczywiste znaczenie symboli dla młodszych pokoleń.	Dociekliwa, nieco sceptyczna, serdeczna. Lubi dyskusje, ale zawsze okazuje szacunek.
Tomasz Brandt	Oponent o niejednoznacznej roli. Lokalny dziennikarz, który uważa, że wystawa nadmiernie upraszcza tożsamość europejską. Zadaje graczowi trudne pytania, lecz kieruje się zrozumiałą troską o lokalne kultury.	Bezpośredni, elokwentny, pryncypialny. Nie jest wrogi, lecz zdecydowanie krytyczny. Szanuje argumenty oparte na dowodach.



Opcje dialogowe, wybory i konsekwencje

Dialog lub dylemat	Dostępne opcje (2–3)	Konsekwencje krótko- i długoterminowe
Sala 1 (Flaga): osoba zwiedzająca twierdzi, że dwanaście gwiazd oznacza pierwotne państwa członkowskie UE. Tomasz słyszy tę wypowiedź i stawia Alex przed wyborem:	☐ A) Uprzejmie sprostuj wypowiedź, wyjaśniając, że dwanaście gwiazd symbolizuje jedność i pełnię. ☐ B) Zgódź się z osobą zwiedzającą, aby uniknąć konfliktu, licząc, że Tomasz tego nie zauważy. ☐ C) Zaproś osobę	☐ A) Osoba zwiedzająca docenia sprostowanie; poziom zaufania wzrasta. ☐ B) Tomasz publikuje krytyczną uwagę o rzetelności wystawy; poziom zaufania spada.



sprostować ją czy się z nią zgodzić.	zwiedzającą do wspólnego poznania sali i odkrycia odpowiedzi.	☐ C) Osoba zwiedzająca staje się aktywnym uczestnikiem lub uczestniczką sali; największy wzrost zaufania.
Sala 2 (Hymn): Yara zastanawia się, czy „Oda do radości” jest istotna dla młodych ludzi. Gracz musi zdecydować, jak zaprezentować hymn.	☐ A) Skup się na historycznym pochodzeniu hymnu i jego przyjęciu przez UE. ☐ B) Uznaj argument Yary i zaproponuj przygotowanie nowoczesnego remiksu do ekspozycji. ☐ C) Poproś Yarę o przeprowadzenie wywiadów z osobami zwiedzającymi na temat znaczenia muzyki i uwzględnienie odpowiedzi.	☐ A) Dr Solis chwali dokładność badań; Yara pozostaje nieprzekonana. ☐ B) Yara reaguje entuzjastycznie; dr Solis ostrzega przed odejściem od oficjalnej narracji. ☐ C) Obie postacie NPC doceniają podejście oparte na współpracy; osoby zwiedzające bardziej się angażują.
Sala 3 (Dzień Europy): wirtualne osoby zwiedzające twierdzą, że 9 maja nie ma znaczenia, ponieważ UE również mierzy się z problemami. Gracz musi określić narrację ekspozycji.	☐ A) Przedstaw 9 maja wyłącznie jako historyczne upamiętnienie deklaracji Schumana. ☐ B) Uznaj wyzwania stojące przed UE, jednocześnie wyjaśniając znaczenie pamięci o jej ideałach założycielskich. ☐ C) Zaproś osoby zwiedzające do zapisania własnych refleksji na temat współczesnego znaczenia	☐ A) Ekspozycja jest rzetelna pod względem faktów, lecz mało angażująca emocjonalnie; umiarkowane zaangażowanie. ☐ B) Osoby zwiedzające pozytywnie reagują na zrównoważoną narrację; poziom



	pokoju.	zaufania wzrasta. ○ C) Element interaktywny wywołuje duże zaangażowanie; Tomasz zauważa, że pozwala uniknąć trudnych pytań.
Sala 4 (Motto): Tomasz pyta Alex, jak motto „Zjednoczona w różnorodności” może być autentyczne, skoro niektóre społeczności czują się wykluczone.	○ A) Broń motta, przytaczając przykłady unijnych polityk włączenia społecznego. ○ B) Zgódź się, że motto wyraża aspirację, a nie opis rzeczywistości, i przedstaw obie perspektywy. ○ C) Poproś Tomasza o przygotowanie krótkiej wypowiedzi do ekspozycji przedstawiającej jego punkt widzenia.	○ A) Wyuczona obrona nie robi wrażenia na Tomaszu; poziom zaufania spada. ○ B) Zarówno Tomasz, jak i dr Solis doceniają zniuansowane podejście; najlepszy wynik pod względem wiarygodności. ○ C) Tomasz docenia zaproszenie; jego wkład wzbogaca ekspozycję.



Podsumowanie, omówienie i pytania do refleksji

Po ukończeniu wystawy zastanów się nad następującymi pytaniami:

- ◆ Dlaczego flaga europejska ma dwanaście gwiazd, zamiast po jednej dla każdego państwa członkowskiego? Co ten wybór mówi o wartościach stojących za jej projektem?



- ◆ Hymn UE nie ma oficjalnego tekstu. Czy jest to jego mocna, czy słaba strona? Dlaczego?
- ◆ Czym motto „Zjednoczona w różnorodności” różni się od hasła „Zjednoczona jako jedność”? Co ta różnica mówi o wartościach europejskich?
- ◆ Czy wspólne symbole mogą budować więź między ludźmi ponad barierami językowymi i kulturowymi? Podaj przykłady z gry lub własnego doświadczenia.
- ◆ Tomasz twierdzi, że symbole europejskie czasami nadmiernie upraszczają złożone tożsamości. Czy się z nim zgadzasz? Uzasadnij swoje stanowisko dowodami z gry.
- ◆ Jaki nowy symbol Europy zaproponowałbyś lub zaproponowałabyś i dlaczego?
- ◆ Jak wybory dokonane w grze wpłynęły na reakcje osób zwiedzających i postaci NPC? Co mówi to o znaczeniu sposobu przedstawiania informacji i perspektywy?
- ◆ Dlaczego ważne jest, aby symbole były przyjmowane w procesach demokratycznych, a nie narzucane?
- ◆ W jaki sposób celebrowanie wspólnych symboli może współistnieć z poszanowaniem tradycji lokalnych i regionalnych?
- ◆ Czy po ukończeniu gry zmieniło się Twoje rozumienie tożsamości europejskiej? Jeśli tak, w jaki sposób?



Źródła i dodatkowe materiały

- ✦ Komisja Europejska. (b.d.). Flaga europejska. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag_en
- ✦ Komisja Europejska. (b.d.). Zjednoczona w różnorodności. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/eu-motto_en
- ✦ Fontaine, P. (2018). Europa w 12 lekcjach. Urząd Publikacji Unii Europejskiej. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a5ba73c6-3c6a-11e8-b5fe-01aa75ed71a1>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowano ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie poglądami i opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883