

PŘÍLOHA A.

Jak funguje výuková hra Evropa 2045

Evropa 2045 je počítačová simulace zaměřená na podporu výuky společenských věd na středních školách. Svou formou připomíná strategické počítačové hry, ovšem snaží se hráčům co nejvěrněji přiblížit politické, ekonomické a sociální otázky sjednocené Evropy. Kromě získání faktických informací podporuje rozvoj tzv. klíčových kompetencí: schopnosti vyjednávat, kriticky myslet a pracovat v týmu.

Každý hráč v simulaci zastupuje jeden členský stát Evropské unie, který spravuje a reprezentuje v diplomatických jednáních. Hráč tak v sobě spojuje pravomoci, které jsou ve skutečnosti většinou rozděleny mezi hlavu státu, vládu a parlament.

Hra funguje jako tahová strategie, což znamená, že každá partie je rozdělena na několik kol (typicky 8-10). Výsledky každé hráčovy akce se projeví až v následujícím kole, do skončení kola může hráč své akce a rozhodnutí měnit nebo vzít zpět.

V obrazovce státu hráč vidí mapu své země. Může zde zadávat investiční pobídky, kterými se snaží přesvědčit domácí a zahraniční investory, aby investovali právě na území jeho státu. V rozhodování investorů hraje, stejně jako ve skutečnosti, důležitou roli výše daní, stav infrastruktury a úroveň vzdělání dané země. V obrazovce Ministři pak hráč spravuje různé politiky svého státu (např. výši daní, sociálních dávek nebo míru ochrany životního prostředí).

Za úspěšné spravování svého státu je hráč odměňován body prestiže. Za získané body prestiže může v obrazovce Politiky EU předkládat návrhy na změnu politik Evropské unie. Počáteční stav hry věrně odráží současnou situaci EU. Hráči mohou jak rušit stávající opatření, tak zavádět opatření nová.

Každý hráč se snaží buď sám, nebo s ostatními hráči v týmu prosadit v rámci Evropy vlastní projekt. Projekt zjednodušeně představuje jakousi vizi toho, jak by měla Evropská unie v budoucnosti vypadat (např. projekt Zelená Evropa podporuje ochranu životního prostředí a investice do alternativních zdrojů energie, zatímco projekt Konzervativní Evropa usiluje o zachování tradičních hodnot).

Pomocí diplomatických jednání se hráč snaží získat mezi ostatními hráči podporu pro svůj projekt. Jednání probíhají buď přímo mezi hráči ve třídách, pomocí emailu nebo na diskusních fórech přímo ve hře. Bez dostatečné podpory ostatních nelze ve hře prosadit žádný návrh na změnu politik EU. Podporu ostatních hráč typicky získává výměnou za podporu jejich vlastních návrhů. Každá partie je vyvážená a jednotlivé projekty se do různé míry podporují nebo spolu soupeří.

Hlasování probíhá v kole následujícím po podání návrhu. Hlasuje se v základní obrazovce hry v menu Hlasování. Na rozdíl od skutečného a mnohem komplikovanějšího systému v Evropské unii se ve hře hlasuje prostou nadpoloviční většinou.

Podrobnosti o jednotlivých politikách Evropské unie, jejich institucích a skutečných událostech, které jsou ve hře simulovány, může hráč nalézt v nápovědě. Zde se také nachází podrobné informace o členských státech EU a jejich sousedech a herní nápověda obsahující principy hry a její ovládání.

Poté, co se hráč přihlásí do hry, je formou televizních zpráv informován o nejdůležitějších událostech minulého kola. Podrobný popis událostí si může přečíst v herních novinách. Přehledné statistiky dávají hráči informace o minulých hlasováních a o ekonomické a sociální situaci v jeho a ostatních státech.

Na konci hry zvítězí ten hráč nebo tým hráčů, kterému se podaří prosadit co nejvíce bodů ze svého projektu. Pro spuštění hry je potřeba mít nainstalovaný přehrávač Flash.