Η Πόλη του Μέλλοντος

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Βασικές έννοιες για την αστικοποίηση, τις πόλεις και την πολεοδομία
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσεων για την αστικοποίηση και τις πόλεις του μέλλοντος
Μαθήματα	Γεωγραφία, Φιλοσοφία, Κοινωνικές Επιστήμες
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Τρέιλερ των βιντεοπαιχνιδιών, βίντεο επίδειξης παιχνιδιού, τεχνολογικός εξοπλισμός για την προβολή των βίντεο
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60-90 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Κατανόηση της αστικοποίησης και της χωρικής ανισότητας
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, έρευνα, ενσυνάισθηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού (<20€, 20-40€, >40€)	Δωρεάν βίντεο

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Αυτή η παιδαγωγική ακολουθία μπορεί να χρησιμεύσει ως εισαγωγή στην αστικοποίηση και την πολεοδομία. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της λογοτεχνίας, και συγκεκριμένα στη διδασκαλία του βιβλίου «1984» του Τζωρτζ Όργουελ για να διευρύνει τη συζήτηση σχετικά με τις δυστοπικές πόλεις και το μέλλον.
Παρόμοια παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση της παιδαγωγικής ακολουθίας	ShadowRun, Final Fantasy VII, Sim City (ειδικά για αστικοποίηση και τη διαχείριση πόλεων)
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Για να κάνετε την ακολουθία αυτή πιο σύντομη, θα μπορούσατε να αποφασίσετε να μην προβάλετε ορισμένα από τα προτεινόμενα βίντεο, να παραλείψετε ορισμένες από τις ερωτήσεις όσον αφορά την παρουσίαση των μαθητών, καθώς και να συντομεύσετε τη διάρκεια της καθοδηγούμενης συζήτησης.
Επιπλέον πληροφορίες:	Δεν περιέχουν όλα τα βίντεο ηχητικές εγγραφές - στις περιπτώσεις που αυτά περιέχουν, οι ηχητικές εγγραφές είναι στα αγγλικά, ενώ διατίθενται μόνο αγγλικοί υπότιτλοι. Ωστόσο, η έμφαση δεν θα πρέπει να δίνεται στη γλώσσα, αλλά στα οπτικά στοιχεία των παιχνιδιών.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

- **Βήμα 1 – Εξοικείωση με το παιχνίδι (10 λεπτά)**

Σε αυτή την ακολουθία θα εξερευνήσουμε δύο βιντεοπαιχνίδια: το Detroit: Become Human και το Cyberpunk 2077. Και τα δύο παιχνίδια διαδραματίζονται στις φουτουριστικές εκδοχές υπαρχουσών πόλεων των ΗΠΑ. Αυτή η ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διδάξετε στους μαθητές για τις φουτουριστικές πόλεις και να ενθαρρύνετε συζητήσεις για το μέλλον. Στην αρχή του μαθήματος, παρουσιάστε εν συντομία ορισμένα βιντεοπαιχνίδια στους μαθητές σας. Ακολουθεί μια σύντομη περιγραφή των παιχνιδιού, την οποία μπορείτε να προσαρμόσετε ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών σας:

Detroit: Becoming human

Αυτό το παιχνίδι περιπέτειας διαδραματίζεται στο Ντιτρόιτ το 2038, την εποχή που η τεχνολογία εξελίχθηκε σε σημείο όπου τα ανδροειδή με ανθρώπινη μορφή βρίσκονται παντού. Τα ανθρωποειδή ανδροειδή υπηρετούν τους ανθρώπους και σχεδόν κάθε νοικοκυριό στο Ντιτρόιτ έχει ένα ανδροειδές που ασχολείται με διάφορες δουλειές του σπιτιού. Τα ανδροειδή μπορούν να μιλούν, να κινούνται και να συμπεριφέρονται σαν ανθρώπινα όντα.

Η πλοκή ακολουθεί τρεις βασικούς χαρακτήρες: την Κάρα (Kara), ένα θηλυκό ανδροειδές που δραπετεύει από τον ιδιοκτήτη της για να προστατεύσει ένα νεαρό κορίτσι από την ενδοοικογενειακή βία. Ο δεύτερος είναι ο Κόνορ (Connor), ένα ανδροειδές του οποίου η δουλειά είναι να διερευνά τις περιπτώσεις ανδροειδών με αποκλίνουσα συμπεριφορά. Τέλος, ο Μάρκους (Markus), ο οποίος γίνεται ηγέτης του κινήματος αντίστασης των ανδροειδών.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Το παιχνίδι παίζεται από οπτική τρίτου προσώπου και δεν ακολουθεί μια συγκεκριμένη πλοκή, αντίθετα ο παίκτης έχει διάφορες επιλογές που μπορεί να κάνει για να επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας. Οι περισσότερες επιλογές παρουσιάζονται με τρόπο που ζητά από τον παίκτη να πάρει μια γρήγορη απόφαση η οποία μπορεί να είναι αρκετά αγχωτική όταν μια επιλογή έχει ηθικές συνέπειες.

Cyberpunk 2077

Το Cyberpunk 2077 είναι ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης ρόλων που δημιουργήθηκε και κυκλοφόρησε από την CD Projekt το 2020. Η ιστορία διαδραματίζεται σε ένα δυστοπικό μέλλον σε μια φανταστική πόλη της Καλιφόρνια η οποία ονομάζεται Night City (Πόλη της Νύχτας). Το παιχνίδι παίζεται σε πρώτο πρόσωπο, συγκεκριμένα ως ο V, ένας μισθοφόρος του οποίου η ιστορία και οι ρίζες θα αλλάξουν ανάλογα με τη διαδρομή της ζωής που έχετε επιλέξει.

- **Βήμα 2 – Χωρισμός των μαθητών σε δύο ομάδες και προβολή των βίντεο (25 λεπτά)**

Σε αυτό το βήμα θα εξερευνήσουμε την έννοια της πόλης στο μέλλον που θα εμφανίζεται σε 2 διαφορετικά παιχνίδια. Προτείνεται να χωριστούν οι μαθητές σε δύο μικρότερες ομάδες, όπου κάθε ομάδα θα επικεντρωθεί σε ένα παιχνίδι στην αρχή και στη συνέχεια θα μαζευτούν όλοι για μια συζήτηση.
Ωστόσο, μπορείτε να οργανώσετε τη δραστηριότητα χωρίς να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες.
Μόλις οι μαθητές χωριστούν σε ομάδες, προβάλετε σε κάθε ομάδα τα βίντεο που σχετίζονται με ένα από τα βιντεοπαιχνίδια:

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Detroit: Become human:

- Βίντεο που δείχνει τον δρόμο, την κίνηση, τα κτίρια: Detroit: Become Human Romance on the city streets of Detroit
- Τρέιλερ – δείχνει τον ρόλο των ανδροειδών, εικόνες από την πόλη και την κίνηση: Detroit: Become Human – Launch Trailer
- Τρέιλερ παιχνιδιού – δείχνει τον ρόλο των ανδροειδών, την αρχιτεκτονική και το εσωτερικό των σπιτιών, την κίνηση, την πόλη (μέχρι το λεπτό 0:50, μετά από αυτό μπορεί να είναι πολύ βίαιο για μαθητές κάτω των 17 ετών): PS4 - Detroit Become Human Gameplay Trailer (2018) PGW

Cyberpunk 2077:

- Βίντεο που δείχνει την πόλη, τα κτίρια, την κίνηση (μέχρι το 1:26): Cyberpunk 2077 — Επίσημο Cinematic Trailer | E3 2019
- Ένας αρχιτέκτονας αξιολογεί την Πόλη της Νύχτας (λεπτά για προβολή: 0:33 – 1:49; 3:58 – 4:30; 6:16 – 6:20: 9:28 – 10:28: An Architect Reviews: Cyberpunk 2077's Night City
- Βίντεο που δείχνει τα προάστια και την έρημο δίπλα στην πόλη, ο θεατής ακολουθεί το αυτοκίνητο οδηγώντας (λεπτά για προβολή: έως τις 2:00; 3:38 – 4:40; 6:02 – 6:50) : Cyberpunk 2077 - MAX SETTINGS 8k Resolution Ray Tracing PC Graphics! Night City Free Roam Gameplay

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Ζητήστε από τους μαθητές να επικεντρωθούν στις ακόλουθες ερωτήσεις και στη συνέχεια να ετοιμάσουν μια σύντομη εισαγωγική παρουσίαση για όλη την ομάδα:

- Ποια στοιχεία αστικοποίησης παρατηρείτε; (αρχιτεκτονική, κτίρια, διαφημιστικές πινακίδες, πάρκα, δρόμοι)
- Ποια στοιχεία πολεοδομικού σχεδιασμού παρατηρείτε στα βίντεο; (υποδομές, ανοιχτοί χώροι, ηλεκτρισμός, δημόσιες υπηρεσίες όπως γραφεία, τράπεζες, αστυνομικό τμήμα)
- Πώς είναι οργανωμένη η πόλη;
- Πώς είναι οργανωμένο το σύστημα συγκοινωνιών;
- Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο σημείο της πόλης όπου ζουν μόνο ορισμένες ομάδες του πληθυσμού;
- Πώς απεικονίζονται οι χαρακτήρες;
- Πώς απεικονίζεται ο πληθυσμός της πόλης;

- **Βήμα 3 – Κάθε ομάδα παρουσιάζει αυτό που είδε στα βίντεο (10 λεπτά)**

Μετά την παρουσίαση, προβάλετε τα σύντομα τρέιλερ και των δύο βιντεοπαιχνιδιών σε όλη την τάξη. Αναθέστε στις ομάδες να δώσουν προσοχή στο παιχνίδι που δεν είχαν παρακολουθήσει πριν και να αναζητήσουν τα στοιχεία που ανέφερε η άλλη ομάδα στην παρουσίασή τους.
Detroit: become human: Detroit: Become Human – Launch Trailer
Cyberpunk 2077: Cyberpunk 2077 — Official Cinematic Trailer | E3 2019 (έως 1:26)

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 4 - Καθοδηγούμενη συζήτηση και κοινός αναστοχασμός, καταλήγοντας στο συμπέρασμα (15 λεπτά)**

Σε αυτό το σημείο, μπορείτε να εξερευνήσετε περαιτέρω τα θέματα και τις έννοιες που ανέφεραν οι μαθητές σας σε μια συζήτηση μεταξύ ολόκληρης της τάξης. Φυσικά, η συζήτηση θα εξαρτηθεί από τις παρουσιάσεις των μαθητών σας και τις κύριες έννοιες και προκλήσεις που παρατήρησαν, αλλά προτείνουμε να ασχοληθείτε και με το θέμα της χωρικής ανισότητας, για να τονίσετε τη διαφορετική στάση ζωής που μπορεί να αντιμετωπίσουν ορισμένοι άνθρωποι στις αστικές περιοχές, στρέφοντας την προσοχή στις θετικές και αρνητικές πλευρές της αστικοποίησης.

Ακολουθούν ορισμένες ερωτήσεις για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση:

- Τι ερωτήματα σας έρχονται στο μυαλό από αυτά τα παιχνίδια, σχετικά με τις πόλεις του μέλλοντος;
- Πώς πιστεύετε ότι θα είναι μια πόλη στο μέλλον;
- Ποιες είναι οι θετικές και αρνητικές πλευρές της αστικοποίησης;
- Ποιες είναι μερικές προκλήσεις που επιφέρει η αστικοποίηση;
    - Π.χ. πληθυσμιακή επέκταση, φτωχογειτονιές, ρύπανση, χωρική ανισότητα

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βιβλιογραφικές αναφορές

Morphologis (January 3rd, 2021) 'An Architect Reviews: Cyberpunk 2077's Night City' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=IklZS20rJoI

GameTrailers (May 22nd, 2018) 'Detroit: Become Human – Launch Trailer' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qzXoDZIERyo

Tom (May 26th, 2018) 'Detroit: Become Human Romance on the city streets of Detroit' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=btWlymOactg

GameSpot (June 9th, 2019) 'Cyberpunk 2077 — Official Cinematic Trailer | E3 2019' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=LembwKDo1Dk

GameNews Playstation (October 31st, 2017) 'PS4 - Detroit Become Human Gameplay Trailer (2018) PGW' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qf6w8vVmrF8

DubStepZz (December 24th, 2020) 'Cyberpunk 2077 - MAX SETTINGS 8k Resolution Ray Tracing PC Graphics! Night City Free Roam Gameplay' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=wZyYwjNZ4ls

Βιντεοπαιχνίδια που αναφέρονται:

Cyberpunk 2077: https://www.cyberpunk.net

Detroit: Become Human: https://www.quanticdream.com/en/detroit-become-human

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669