Αναδημιουργήστε ένα ιστορικό γεγονός με το Civilization

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Οι μαθητές/τριες μπορεί να χρειάζονται κάποια προηγούμενη γνώση του γεγονότος ή της περιόδου που εξετάζεται σε αυτή τη δραστηριότητα. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να γνωρίζει πώς λειτουργεί το παιχνίδι. Το να έχει ήδη παίξει τουλάχιστον τους πρώτους 40-60 γύρους (turns) του παιχνιδιού μπορεί να είναι χρήσιμο (βλ. "βήμα 0" παρακάτω).
Μαθησιακοί στόχοι	Να μάθουν τα βασικά στοιχεία ενός ιστορικού γεγονότος. Να είναι σε θέση να τοποθετούν ένα ιστορικό γεγονός στο χρόνο και στο χώρο, καθώς και να αναγνωρίζουν τις κοινωνικές και πολιτιστικές αλλαγές.
Μαθήματα	Κοινωνικές επιστήμες, Ιστορία
Προτεινόμενη ηλικία	10 – 14 (κατά προτίμηση 12 – 14)
Υλικό που απαιτείται	One computer and drawing materials
Διάρκεια ακολουθίας	120 minutes
Είδος δραστηριότητας	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που αναπτύχθηκαν	Συνεργασία και ομαδική εργασία, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Επίλυση Προβλήματος, Σχεδιασμός
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	>40€
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	• Civilization V • Civilization VI • Unciv (open source)

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

Οδηγίες για να κάνετε τις διδακτικές ακολουθίες πιο προσβάσιμες και συμπεριληπτικές	Αν και το παιχνίδι δεν διαθέτει επίσημες επιλογές για άτομα με προβλήματα όρασης, οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα εξωτερικό πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης (που μετατρέπει το κείμενο σε ομιλία) ή ένα λογισμικό μεγέθυνσης οθόνης αν παίζουν σε υπολογιστή, που είναι η πλατφόρμα που προτείνουμε για την εκτέλεση του παιχνιδιού.
Οδηγίες συντόμευσης της διάρκειας της διδακτικής ακολουθίας	Οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι ως κατ' οίκον εργασία κατά τη διάρκεια περισσότερων από ένα ή δύο απογεύματα. Κατά παρόμοιο τρόπο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μειώσουν τον χρόνο που δίνεται στο τελευταίο βήμα, τη σχεδίαση μιας εικόνας, αν μειώσουν επίσης τις τεχνικές απαιτήσεις των σχεδίων.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 0: Προετοιμασία**

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει προηγουμένως να παίξει τους πρώτους 40-60 γύρους (turns) του παιχνιδιού, ώστε να έχει προηγούμενη γνώση για το πώς μπορεί να εξελιχθεί το παιχνίδι. Εδώ ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αποφασίσει:

- Ποιες ενέργειες του παιχνιδιού αποτελούν τους στόχους που θα ήθελαν να επιτύχουν στην τάξη (π.χ. να χτίσουν συγκεκριμένα κτίρια, να δημιουργήσουν διπλωματικές σχέσεις, να κάνουν δηλώσεις πολέμου κ.λπ.)
- Από πού θα ξεκινήσει το παιχνίδι με τους μαθητές/τριές του. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να δημιουργήσει ένα αποθηκευμένο αρχείο για αυτόν τον γύρο (ακόμη και αν είναι ο γύρος 0, ώστε η διαμόρφωση του παιχνιδιού να παραμείνει η ίδια).

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

Κατά τη ρύθμιση του παιχνιδιού, συνιστάται να επιλέξετε την ταχύτερη ταχύτητα που προσφέρει το παιχνίδι και ένα εύκολο επίπεδο δυσκολίας, έτσι ώστε η τεχνητή νοημοσύνη (AI) να μην προχωρά πολύ γρήγορα.

Παράδειγμα: Οι πρώτες πόλεις της Μεσοποταμίας στο Civilization VI.
Στην τάξη, το παιχνίδι θα ξεκινήσει από την αρχή (γύρος 0/ turn 0) και ο στόχος πρέπει να είναι να παίξετε ως η πόλη Βαβυλώνα, να ξεκλειδώσετε την τεχνολογία που χρησιμοποιείται για τη συγγραφή και να δημιουργήστε τα ακόλουθα στοιχεία:

- Τουλάχιστον μία πόλη
- Ένα μνημείο
- Μερικούς Βαβυλώνιους στρατιώτες (Sabum Kibittum)
- Ένα Palgum (ένα είδος κτηρίου κατασκευής και καναλιού), και
- Τους Κρεμαστούς Κήπους (ένα από τα εφτά θαύματα της Αρχαιότητας)

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 1: Καθορίστε τα κύρια σημεία του ιστορικού γεγονότος και τα στοιχεία του παιχνιδιού που θα τα αναπαραστήσουν. (15 minutes)**

Ως εισαγωγή στην τάξη θα πρέπει να γίνει μια σύντομη ανασκόπηση του ιστορικού γεγονότος που θέλει να καλύψει ο εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός θα καθορίσει ποια στοιχεία του παιχνιδιού θα πρέπει να τοποθετηθούν στο παιχνίδι τα οποία και θα σχετίζονται με τις έννοιες του μαθήματος.

Μερικά εξαιρετικά παραδείγματα ιστορικών γεγονότων και εξηγήσεων των βασικών εννοιών τους μπορούν να βρεθούν στο κανάλι του YouTube: Crash Course, ειδικότερα στην λίστα βίντεο : World History 2. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να εξετάσει το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσει κάποια από τα βίντεο αυτής της λίστας (αναπαραγωγής) βίντεο για να εισάγει τις έννοιες που θέλει να παρουσιάσει, ή μπορεί να χρησιμοποιήσει τα βίντεο για ενημέρωση (είτε μετά την παρουσίαση των εννοιών είτε στο τέλος της παιδαγωγικής ακολουθίας).

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα που αναφέρθηκε προηγουμένως, ορισμένες από τις βασικές έννοιες μπορεί να περιλαμβάνουν: την αρχαία πόλη-κράτος ως μια νέα μορφή κοινωνικής οργάνωσης (σε αντίθεση με προηγούμενες μορφές, όπως τις φυλές), δημόσιες διοικήσεις και μορφές γραφής, την οικονομία, τα αρδευτικά συστήματα και την επίδειξη της πολιτικής εξουσίας μέσω της κατασκευής μεγάλων μνημείων.

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 2: Παίζοντας το παιχνίδι (45 - 60 λεπτά)**

Τώρα που οι βασικές έννοιες έχουν καταγραφεί σε λίστα και εξηγηθεί, ο εκπαιδευτικός θα αναλάβει τον έλεγχο του παιχνιδιού ή θα ορίσει έναν μαθητή που θα παίξει το παιχνίδι, ενώ οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες θα συμμετέχουν ενεργά στη λήψη αποφάσεων. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αποφασίσει να εναλλάσσει ποιος/α παίζει, ώστε να παίρνουν σειρά διάφοροι μαθητές/τριες, ή μπορεί να αποφασίσει να έχει τον ίδιο/α παίκτη/τρια για όλη την τάξη, ανάλογα με τη δυναμική που θέλει να εφαρμόσει. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγεί τους μαθητές/τριες, αλλά δεν πρέπει να αποφασίζει για τα πάντα αντίθετα οι μαθητές/τριες πρέπει να είναι αυτοί/ες που βρίσκουν τρόπους για να επιτύχουν τους στόχους που έχει θέσει αρχικά ο εκπαιδευτικός.

Μόλις ολοκληρωθούν όλοι οι στόχοι, ο εκπαιδευτικός θα σταματήσει το παιχνίδι και θα αποθηκεύσει το αρχείο, ώστε οι μαθητές/τριες να μπορούν να το επανεξετάσουν ή να το ξαναδούν αργότερα στο σπίτι.

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 3: Ζωγραφίστε μια εικόνα του γεγονότος σε ομάδες (45 - 60 minutes)**

Τέλος, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα επιδείξουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει σχετικά με τις βασικές έννοιες σχεδιάζοντας μια εικόνα που δείχνει αυτές τις βασικές έννοιες. Αυτό θα πρέπει να γίνει σε ομάδες, ώστε κάθε μαθητής/τρια να είναι υπεύθυνος/η για ένα μέρος της ζωγραφικής. Οι εικόνες του παιχνιδιού, όπως η εμφάνιση των ιστορικών ηγετών, τα μνημεία και τα παγκόσμια θαύματα κ.λπ. θα πρέπει να χρησιμεύσουν ως έμπνευση για την εικόνα που τελικά θα σχεδιαστεί.

Στο παράδειγμα που αναφέρθηκε προηγουμένως, οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να ζωγραφίσουν διάφορα στοιχεία, όπως ο βασιλιάς, ορισμένα από τα μνημεία και άλλα κτίρια, οι στρατιώτες, οι πολίτες, οι Κρεμαστοί Κήποι κ.λπ. Μπορούν να σχεδιάσουν αναπαραστάσεις μιας ή περισσότερων σκηνών, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και το επίπεδο των δεξιοτήτων τους.

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

Αναφορές

Civilization Fandom. (2021). *Civilization Wiki. Civilization VI.* Retrieved from: civilization.fandom.com

Crash Course. (2019). *World History 2* Playlist. [YouTube Video playlist]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/c/crashcourse

Freeciv. (2021). Freeciv, a free and open-source empire-building strategy game inspired by the history of human civilization. *Freeciv.org*. Ανακτήθηκε από: www.freeciv.org

Meier, S. (1991). Civilization series [Computer Software]. Maryland, USA: Take-Two Interactive Software, Firaxis Games. Ανακτήθηκε από: civilization.com

Unciv. (2021). Unciv, an open-source reimplementation of the most famous civilization-building game ever (Civilization V). *Unciv.org.* Ανακτήθηκε από: yairm210.itch.io/unciv

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