

## L'éducation civique à travers le jeu vidéo

### Sim City

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Construire une ville pour comprendre son fonctionnement. Comment répondre aux besoins des autres. Comment agir en société.
Matières	Politique et droit, citoyenneté, sciences sociales, éducation civique.
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Ordinateurs ou appareils Android ou iOS
Durée de la séquence	4 heures (2 heures en classe et 2 heures de devoir à la maison)
Activité individuelle ou collective	Activité collective (cours et débrief) et individuelle (temps de jeu)
Compétences développées	Pensée critique, compétences sociales, compétences culturelles, empathie
Comparaison entre le temps de jeu et le temps de cours	1 heure de cours d'éducation civique, 2 heures de jeu, 1 heure de débrief et discussion
Fourchette du prix du jeu	20€<
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	Cities Skyline
Conseils pour une séquence	Si certains élèves connaissent les mécanismes du



plus courte	jeu, demandez-leur de les expliquer brièvement au reste de la classe.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Il se peut que certains élèves n'aient pas accès à un PC ou à un appareil iOS/Android à la maison, vous pouvez donc leur donner la priorité pour jouer en classe.



## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

**Sim City** est une série de jeux vidéo basée sur la construction d'une ville, conçue à l'origine par Will Wright. Le premier jeu de la série a été publié en 1989 par Maxis. Le jeu vise à améliorer les connaissances sur la citoyenneté et la gestion d'une ville. Sim City est divisé en plusieurs titres dans lesquels le joueur a, la plupart du temps, un rôle majeur. Il choisit où et quoi construire, apprenant ainsi à planifier ses actions de manière stratégique.

Dans ce jeu, vous devez également écouter les demandes de vos citoyens et trouver une solution.

### Pour réduire les coûts

Pour réduire les coûts de mise en œuvre de cette séquence, vous pouvez acheter et installer le jeu sur un ordinateur scolaire accessible et laisser suffisamment de temps aux élèves pour jouer. Vous pouvez également créer un formulaire d'inscription pour vous assurer qu'ils peuvent venir à différents moments.



- **Étape 1 : Donnez un contexte social (1 heure, facultatif)**

Expliquez à vos élèves qu'ils vont jouer à un jeu sur la citoyenneté, la vie sociale et la prise de décision. Parlez avec eux des aspects de leur propre vie sociale et de ce qu'ils pourraient améliorer. Donnez un cours d'éducation civique et concentrez-vous sur le développement des compétences sociales et même des compétences de leadership, sachant qu'ils joueront le rôle d'un maire dans le jeu. Expliquez-leur comment fonctionne une ville de l'intérieur afin de les aider à se familiariser avec le jeu. Parlez des besoins d'une ville et de ses citoyens et faites une séance de brainstorming sur ce qu'ils feraient s'ils étaient maire dans la vie réelle.



- **Étape 2 : Les élèves jouent le jeu à la maison (2 heures)**

- **Indications :**

Dans les premiers niveaux, en particulier, vous recevez de l'aide et des indications pour construire votre ville.

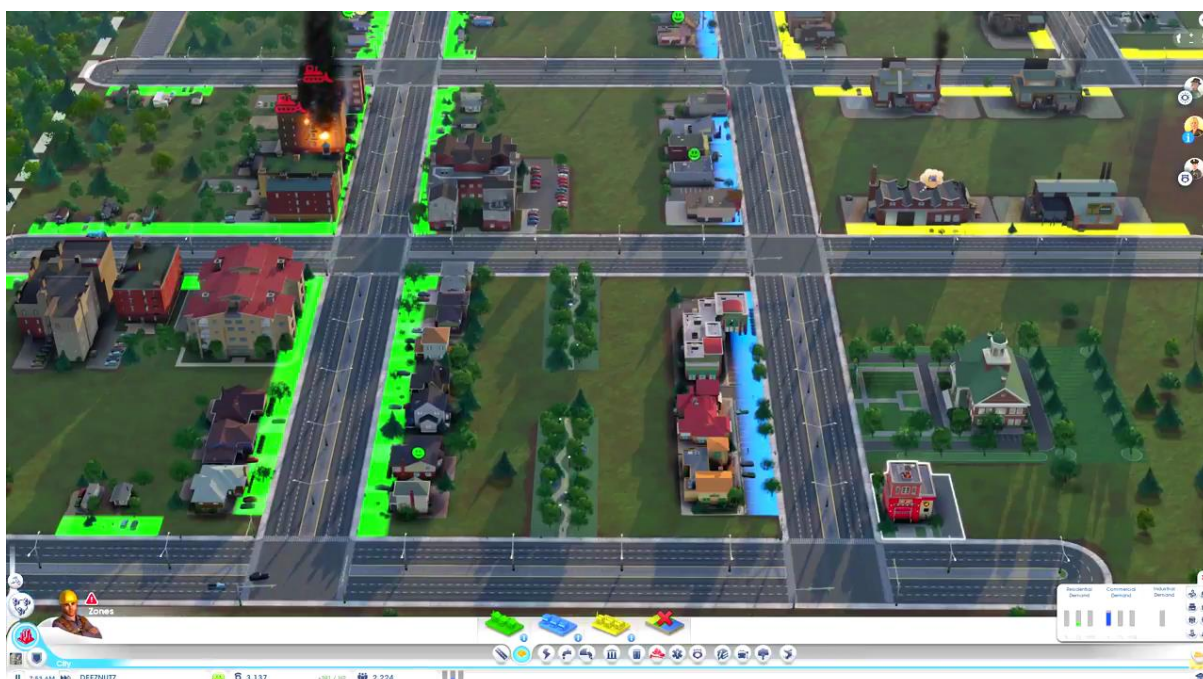


Image 1 : Sim City 2013. (Source <https://gamefabrique.com/games/simcity/>)

- **Exploration du jeu :**

Vous devez prêter attention à vos citoyens et à leurs besoins. La densité et la richesse sont les deux éléments les plus importants de votre ville. En assurant leur augmentation, vous assurerez le bonheur de vos citoyens.

La ville est divisée en zones résidentielles, pour les résidents et en zones commerciales et industrielles, pour les travailleurs. Ces zones sont constamment

mises à jour lorsque les personnages sont heureux et que leurs besoins sont satisfaits. Dans le cas contraire, les zones se dégradent ou sont abandonnées.



Image 2 : SimCity. (Source : <https://www.ea.com/games/simcity/simcity?isLocalized=true>)



- **Étape 3 : Débrief et discussion**

Demandez aux élèves ce qu'ils ont appris en jouant le jeu et demandez-leur leur avis sur les compétences qu'ils pensent avoir acquises. Ensuite, lancez une session de débriefing sur leur expérience en tant que maires. Analysez les avantages et les inconvénients d'être un leader. Revoyez avec eux les événements du jeu de manière objective.

Demandez à vos élèves d'expliquer les choix qu'ils ont faits et pourquoi. Même si ces choix ont un impact limité sur l'intrigue, il peut être intéressant de débattre des points de vue (par exemple, ils construisent 3 usines et décident de ne pas vendre les produits et de les utiliser pour leur propre ville).

Pour les choix qui ont eu un impact plus important dans le jeu, demandez à vos élèves quelles ont été les conséquences de leurs choix et faites-leur comparer ces conséquences et ces choix entre eux.

Enfin, vous pouvez poser des questions plus ouvertes telles que :

- Si vous vous retrouviez dans la position d'un leader, que feriez-vous ?  
Comment agiriez-vous et pourquoi ?
- Pensez-vous qu'il est important, en tant que maire, de se soucier de ses citoyens ? Pourquoi ?
- Comment pensez-vous qu'un citoyen doit agir dans une ville ou un village ?

### Obtenir le jeu :

<https://www.ea.com/en-gb/games/simcity/simcity-buildit>



## Bibliographie :

Böttcher, S. (2017). Moving to SimCity™ How we can playfully save the world.

Available at: <https://www.xn--erzhler-7wa.net/wp-content/uploads/2017/12/Moving-to-SimCity.pdf>

Checkpoint TV (September 14<sup>th</sup>, 2018). Honor Play - SimCity BuildIt Gameplay (mute). [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=XW7\\_xeR5qqE](https://www.youtube.com/watch?v=XW7_xeR5qqE)

IGN (April 15th, 2013). Zone Density & Wealth. SimCity Wiki Guide. Available at: [https://www.ign.com/wikis/simcity/Zone\\_Density\\_&\\_Wealth#What.27s\\_the\\_Difference\\_Between\\_Happiness\\_and\\_Wealth.3F](https://www.ign.com/wikis/simcity/Zone_Density_&_Wealth#What.27s_the_Difference_Between_Happiness_and_Wealth.3F)

## Sources des images :

Image 1: SimCity 2013 <https://gamefabrique.com/games/simcity/>

Image 2: SimCity <https://www.ea.com/games/simcity/simcity?isLocalized=true>