Αγωγή του Πολίτη με τη χρήση του βιντεοπαιχνιδιού Sim City

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Κανένα / Καμιά
Μαθησιακοί στόχοι	Πώς να ζεις σε μια πόλη χτίζοντας μια πόλη. Πώς να ανταποκρίνεστε στις ανάγκες των άλλων. Πώς να ενεργείτε στην κοινωνία.
Μαθήματα	Αγωγή του πολίτη, Πολιτική και δίκαιο, ιθαγένεια, Κοινωνικές επιστήμες.
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Απαιτούμενο υλικό	PC ή συσκευή iOs Android
Διάρκεια ακολουθίας	4 ώρες (2 ώρες στην τάξη και 2 ώρες εργασία για το σπίτι)
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ατομική εργασία για το σπίτι (χρόνος παιχνιδιού) και ομαδική δραστηριότητα (χρόνος μαθήματος και απολογισμού)
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Κριτική σκέψη, κοινωνικές δεξιότητες, πολιτισμικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση
Σύγκριση του χρόνου παιχνιδιού και του χρόνου μελέτης	1 ώρα μάθημα αγωγής του πολίτη, 2 ώρες παιχνίδι, 1 ώρα ενημέρωση και συζήτηση
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	20€<
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	Πόλεις Skyline

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 ακολουθία

To Sim City είναι μια σειρά βιντεοπαιχνιδιών που βασίζονται στην οικοδόμηση μιας πόλης, αρχικά σχεδιασμένη από τον Will Wright. Το πρώτο παιχνίδι της σειράς εκδόθηκε το 1989 από τη Maxis.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να βελτιώσει τις γνώσεις των πολιτών σχετικά με την ιδιότητα του πολίτη και το τι σημαίνει να ηγείσαι μιας πόλης. Το Sim City χωρίζεται σε περισσότερους τίτλους, και ο παίκτης ενεργεί ως βασικός πρωταγωνιστής στους περισσότερους από αυτούς. Ο παίκτης επιλέγει πού και τι θα χτίσει, μαθαίνοντας να σκέφτεται στρατηγικά εκ των προτέρων.

Σε αυτό το παιχνίδι, θα πρέπει επίσης να ακούσετε για τι διαμαρτύρονται οι πολίτες σας και να βρείτε μια λύση.

Μείωση του κόστους

Για να μειώσετε το κόστος εφαρμογής αυτής της ακολουθίας, μπορείτε να αγοράσετε και να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε έναν προσβάσιμο υπολογιστή του σχολείου και να δώσετε αρκετό χρόνο στους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε μια φόρμα εγγραφής για να βεβαιωθείτε ότι μπορούν να έρθουν σε διαφορετικές ώρες.

- **Βήμα 1: Κοινωνικό υπόβαθρο (1 ώρα, προαιρετικά)**

Εξηγήστε στους μαθητές σας ότι θα παίξουν ένα παιχνίδι σχετικά με την ιδιότητα του πολίτη, την κοινωνική ζωή και τη λήψη αποφάσεων. Συζητήστε μαζί τους για πτυχές της δικής τους κοινωνικής ζωής και για το τι θα μπορούσαν να βελτιώσουν. Δώστε ένα μάθημα αγωγής του πολίτη και επικεντρωθείτε στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων,

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

ακόμη και ηγετικών δεξιοτήτων, γνωρίζοντας ότι θα παίξουν το ρόλο του δημάρχου στο παιχνίδι. Εξηγήστε τους πώς λειτουργεί μια πόλη εκ των έσω, προκειμένου να τους βοηθήσετε να εξοικειωθούν με το παιχνίδι. Μιλήστε για τις ανάγκες μιας πόλης και των πολιτών της και κάντε έναν καταιγισμό ιδεών σχετικά με το τι θα έκαναν αν ήταν δήμαρχοι στην πραγματική ζωή.

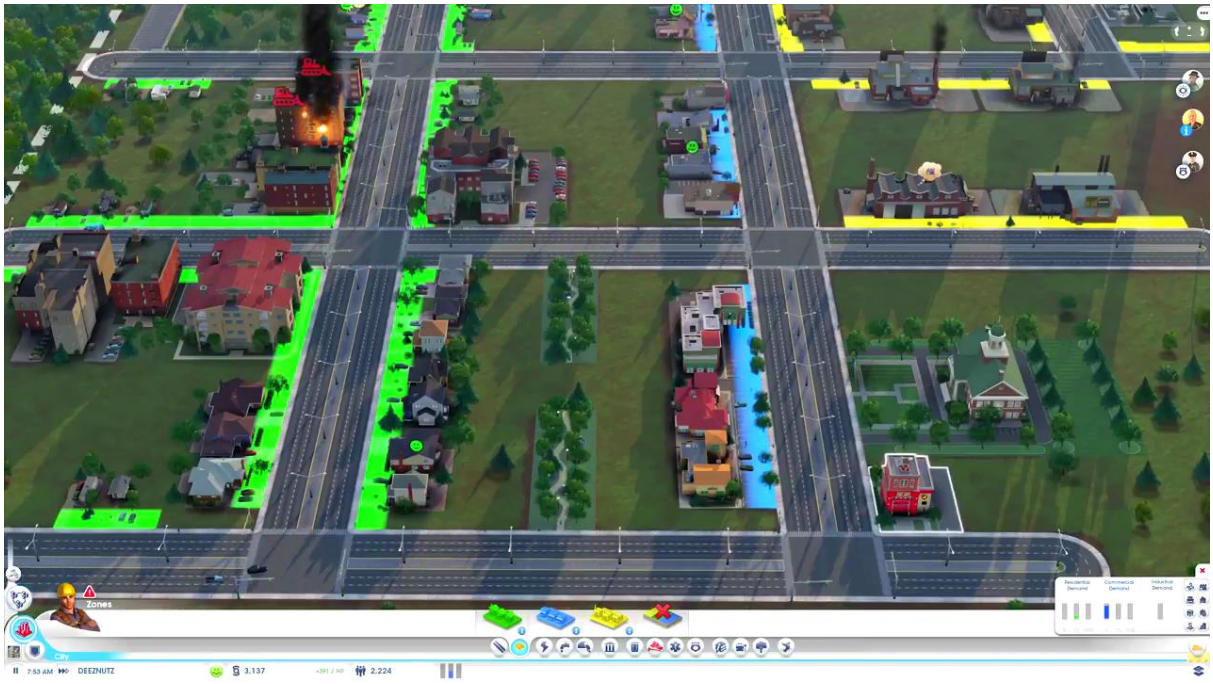
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι (2 ώρες)**

- **Ενδείξεις:**

Ειδικά στα πρώτα επίπεδα, λαμβάνετε βοήθεια για να χτίσετε το χωριό σας και τις ενδείξεις.



Εικόνα 1: Sim City 2013. (Πηγή https://gamefabrique.com/games/simcity/)

- **Εξερευνώντας το παιχνίδι:**

Πρέπει να δίνετε προσοχή στους πολίτες σας και στις ανάγκες τους. Δύο σημαντικά μέρη της πόλης σας είναι η πυκνότητα και ο πλούτος. Με την αύξηση αυτών των στοιχείων, θα εξασφαλίσετε την ευτυχία των πολιτών σας.

Η πόλη χωρίζεται σε οικιστικές ζώνες, για τους κατοίκους και σε εμπορικές - βιομηχανικές ζώνες, για τους εργαζόμενους. Αυτές οι ζώνες ενημερώνονται συνεχώς

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

όταν οι χαρακτήρες είναι ευτυχισμένοι και οι ανάγκες τους ικανοποιούνται. Διαφορετικά, οι ζώνες υποβαθμίζονται ή εγκαταλείπονται.

Εικόνα 2: SimCity. (Πηγή: https://www.ea.com/games/simcity/simcity?isLocalized=true)

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: Απολογισμός και συζήτηση**

Ρωτήστε τους μαθητές τι έμαθαν παίζοντας το παιχνίδι και ζητήστε τη γνώμη τους σχετικά με τις δεξιότητες που πιστεύουν ότι απέκτησαν. Στη συνέχεια, ξεκινήστε μια συνεδρία απολογισμού σχετικά με την εμπειρία τους ως δήμαρχοι. Αναλύστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του να είσαι ηγέτης. Επανεξετάστε μαζί τους τα γεγονότα του παιχνιδιού με αντικειμενικό τρόπο.
Ζητήστε από τους μαθητές σας να εξηγήσουν τις επιλογές που έκαναν και γιατί. Ακόμα και αν οι επιλογές αυτές έχουν περιορισμένο αντίκτυπο στην πλοκή, μπορεί να είναι ενδιαφέρον να συζητήσετε τις απόψεις (π.χ. κατασκευάζουν 3 εργοστάσια και αποφασίζουν να μην πουλήσουν τα προϊόντα και να τα χρησιμοποιήσουν για την πόλη τους).
Για τις επιλογές που είχαν μεγαλύτερο αντίκτυπο στο παιχνίδι, ρωτήστε τους μαθητές σας ποιες ήταν οι συνέπειες των επιλογών τους και βάλτε τους να συγκρίνουν αυτές τις συνέπειες και τις επιλογές μεταξύ τους.

Τέλος, μπορείτε να κάνετε πιο ανοικτές ερωτήσεις όπως:

- Αν βρισκόσασταν στη θέση ενός ηγέτη, τι θα κάνατε; Πώς θα ενεργούσατε και γιατί;
- Πιστεύετε ότι είναι σημαντικό, ως δήμαρχος, να νοιάζεστε για τους πολίτες σας; Γιατί;
- Πώς πιστεύετε ότι πρέπει να ενεργεί ένας πολίτης σε μια πόλη;

Το παιχνίδι μπορείτε να το κατεβάσετε από εδώ:
https://www.ea.com/en-gb/games/simcity/simcity-buildit

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

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 (14 Σεπτεμβρίου, 2018). Honor Play - SimCity BuildIt Gameplay (mute). [Βίντεο]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=XW7_xeR5qqE

IGN (15 Απριλίου 2013). Zone Density & Wealth. SimCity Wiki Guide -Οδηγός SimCity Wiki. Διαθέσιμος στη διεύθυνση: https://www.ign.com/wikis/simcity/Zone_Density_&_Wealth#What.27s_the_Difference_Between_Happiness_and_Wealth.3F

Πηγές εικόνας:
Εικόνα 1: SimCity 2013 https://gamefabrique.com/games/simcity
Εικόνα 2: SimCity https://www.ea.com/games/simcity/simcity?isLocalized=true

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