

## Educație civică folosind jocul video Sim City

Etape anterioare obligatorii / Cunoștințe anterioare ale elevilor	Nici unul
Obiective de învățare	Cum să trăiești într-un oraș construind unul. Cum să răspunzi nevoilor altora. Cum să acționezi în societate.
Subiecte	Politică și drept, cetățenie, științe sociale, educație civică.
Varsta Recomandată	15-18
Material necesar	PC sau dispozitiv Android iOS
Durata secvenței	4 ore (2 ore la curs și 2 ore de teme)
Activitate individuală sau de grup	Teme individuale (timp de joacă) și activitate de grup (curs și timp de debrief)
Abilități dezvoltate	Gândire critică, abilități sociale, abilități culturale, empatie
Comparație între timpul de joc și timpul de studiu	Curs de educație civică de 1 oră, 2 ore de joacă, 1 oră de concluzii și discuție
Gama de prețuri a jocului	20€<
Jocuri similare de folosit cu abordarea secvenței	Orizontul orașelor
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă	S-ar putea să existe elevi care nu au acces la un computer sau la un dispozitiv iOS/Android acasă,

	așa că ați putea dori să le acordați prioritate jocului în clasă.
Sfaturi pentru a scurta durata secvenței	Dacă există elevi familiarizați cu mecanica jocului, rugați-i să le explice pe scurt restului clasei.

## Pas cu pas: cum se implementează secvența

**Sim City** este o serie de jocuri video bazate pe construirea unui oraș, proiectate inițial de Will Wright. Primul joc din serie a fost publicat în 1989 de Maxis.

Jocul își propune să îmbunătățească cunoștințele oamenilor despre cetățenie și despre ceea ce înseamnă să conduci un oraș. Sim City este împărțit în mai multe titluri, dar jucătorul acționează ca un actor major în cele mai multe dintre ele. Jucătorul alege unde și ce să construiască, învățând să gândească strategic în avans.

În acest joc, trebuie să ascuți de ce se plâng cetățenii tăi și să găsești o soluție.

### Reducerea costurilor

Pentru a reduce costul implementării acestei secvențe, puteți achiziționa și instala jocul pe un computer de la școală și să acordați suficient timp elevilor să se joace. De asemenea, puteți crea un formular de înregistrare pentru a vă asigura că pot veni la ore diferite.

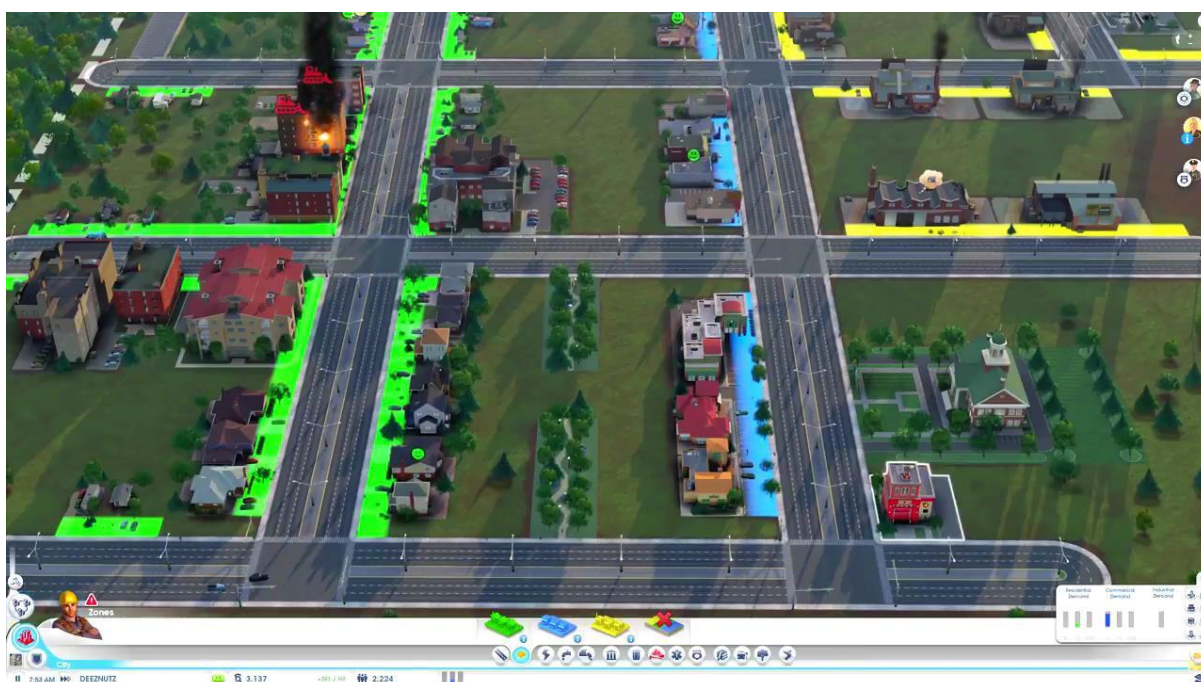
- **Pasul 1: oferirea unui fundal social (1 oră, opțional)**

Explicați-le elevilor că vor juca un joc despre cetățenie, viața socială și luarea deciziilor. Discutați cu ei despre aspecte ale vieții lor sociale și despre ce ar putea îmbunătăți. Oferă un curs de educație civică și concentrează-te pe dezvoltarea abilităților sociale și chiar a abilităților de conducere, știind că vor juca rolul de primar în joc. Explicați-le cum funcționează un oraș din interior pentru a-i ajuta să se familiarizeze cu jocul. Vorbiți despre nevoile unui oraș și ale cetățenilor săi și faceți o sesiune de brainstorming despre ce ar face aceștia dacă ar fi primar în viața reală.

- **Pasul 2: Elevii joacă jocul acasă (2 ore)**

- **Indicatii:**

La primele nivele, mai ales, primești ajutor pentru a-ți construi satul și indicații de asemenea.



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

- **Explorarea jocului:**

Trebuie să acordați atenție cetățenilor și nevoilor acestora. Două părți importante ale orașului tău sunt densitatea și bogăția. Asigurând creșterea acestor părți, veți asigura fericirea cetățenilor.

Orașul este împărțit în zone rezidențiale, pentru rezidenți și zone comerciale - industriale, pentru muncitori. Zonele respective se actualizează în mod constant atunci personajele sunt fericite și nevoile lor sunt satisfăcute. În caz contrar, zonele se vor degrada sau vor deveni abandonate.



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

### ● Pasul 3: Concluzii și discuție

Întrebați elevii ce au învățat în timpul jocului și cereți-le părerea despre abilitățile pe care cred că le-au dobândit. Apoi, începeți o sesiune de informare despre experiența lor ca primari. Analizați avantajele și dezavantajele de a fi lider. Revedeți împreună cu ei evenimentele din joc într-un mod obiectiv.

Cereți elevilor să explice alegerile pe care le-au făcut și de ce. Chiar dacă aceste alegeri au un impact limitat asupra parcelei, poate fi interesant să dezbatem puncte de vedere (adică au construit 3 fabrici și au decis să nu vândă produsele, ci să le folosească pentru propriul oraș).

Pentru alegerile care au avut un impact mai mare în joc, întreabă-ți elevii care au fost consecințele alegerilor făcute și fă-i să compare aceste consecințe și alegeri între ele.



În cele din urmă, puteți pune întrebări mai deschise, cum ar fi:

- Dacă te-ai găsi în postura de lider, ce ai face? Cum ai proceda și de ce?
- Crezi că este important, ca primar, să-ți pese de cetățenii tăi? De ce?
- Cum credeți că ar trebui să se comporte un cetățean?

### Obținerea jocului:

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

### Referinte:

Böttcher, S. (2017). Trecerea la SimCity™ Cum putem salva lumea în mod jucăuș. Disponibil la:

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

Checkpoint TV(14 septembrie 2018). Honor Play - SimCity BuildIt Gameplay (mut). [Video].

Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=XW7\\_xeR5qqE](https://www.youtube.com/watch?v=XW7_xeR5qqE)

IGN (15 aprilie 2013). Densitatea zonei și bogăția. Ghidul SimCity Wiki. Disponibil la:

[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)

Surse imagini:

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

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

