

Construire la ville du futur

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Concepts de base de l'urbanisation, des villes et de la planification urbaine, cette séquence fait suite à la séquence « La ville du futur ».
Objectifs d'apprentissage	Développer des connaissances sur l'urbanisme, la gestion des villes, l'urbanisation et les villes du futur.
Matières	Géographie, philosophie, sciences sociales
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Le jeu vidéo Cities: Skylines
Durée de la séquence	90 - 120 minutes
Activité individuelle ou collective	Collective
Production attendue	Les élèves construisent leurs villes et créent de courtes présentations après avoir joué le jeu.
Compétences développées	Coopération et travail d'équipe, communication, créativité, pensée critique, planification, résolution de problème
Fourchette du prix du jeu	20 à 40€
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	SimCity
Conseils pour une séquence plus courte	Pour rendre cette séquence plus courte, vous pouvez réduire le temps de jeu. Même 30 minutes de jeu devraient suffire pour qu'ils se fassent une





	idée du jeu, remarquent certains défis et trouvent une solution. Adaptez les exigences et les points de discussion en fonction du jeu.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	En cas de problème d'accessibilité, vous pouvez jouer au jeu devant les élèves et leur expliquer les principaux éléments. Le jeu est disponible en anglais et dans 8 autres langues.



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

- **Étape 1: Introduction au jeu (15 minutes)**

Dans la séquence pédagogique « La ville du futur », les élèves ont exploré deux jeux vidéo : Detroit : Become Human et Cyberpunk 2077. Ils ont discuté de différents aspects des jeux, tels que les éléments d'urbanisme qu'ils ont remarqués dans les jeux, les éléments de planification urbaine, l'organisation des transports et les défis qui accompagnent l'urbanisation.

Dans cette séquence, les élèves vont jouer au jeu Cities : Skylines, grâce auquel ils pourront mettre en pratique ce qu'ils ont appris sur l'urbanisation, la planification et la gestion des villes.

Description du jeu : Cities : Skylines est un jeu de simulation de ville dans lequel les joueurs s'engagent dans la planification urbaine. Le joueur doit prendre en compte différents éléments de la ville, ses citoyens, son budget, sa santé, ses infrastructures et son niveau de pollution. Être maire de la ville s'accompagne de nombreux défis, que le joueur doit découvrir et résoudre.

Vous pouvez consulter la bande-annonce comme point de départ pour l'exploration du jeu : [Cities: Skylines Official Trailer](#). Vous pouvez obtenir le jeu sur ce lien :

https://store.steampowered.com/app/255710/Cities_Skylines/

Lancez le jeu devant les élèves et montrez-leur les bases du jeu avant qu'ils ne commencent à jouer eux-mêmes. Demandez aux élèves de faire des captures d'écran pendant qu'ils jouent pour montrer comment ils ont construit leurs villes, ce qui leur a



paru difficile dans le jeu, comment ils ont organisé les bâtiments, etc. Ces captures d'écran peuvent être utilisées pour les présentations qui suivent la session de jeu.

- **Étape 2 : Gameplay et création d'une ville (60 minutes)**

Répartissez les élèves en binômes ou en petits groupes pour jouer au jeu et construire leurs villes. Présentez quelques exigences pour leurs villes (ceci est facultatif, et ils peuvent construire les villes au-delà de ces exigences), telles que :

- Choisir un emplacement approprié
- Créer différents quartiers
- Faire attention à l'approvisionnement en eau
- Intégrer les transports
- Assurer des emplois aux citoyens
- S'assurer que les citoyens sont heureux (ou essayer de s'assurer qu'ils le sont)



- **Étape 3 : Présentations des élèves (15 minutes)**

Après avoir joué au jeu, les élèves présenteront et discuteront des villes qu'ils ont construites.

Points pour la discussion :

- Comment les élèves ont-ils organisé la charge de travail entre eux ?
- Comment ont-ils construit leurs villes ?
- Qu'est-ce qui a été le plus difficile ?
- Comment ont-ils résolu les problèmes et les défis qu'ils ont rencontrés en cours de route ?
- Quelle pourrait être une solution durable aux défis posés par l'urbanisation ?
- Quelle pourrait être une solution durable aux embouteillages ?
- Remarquent-ils que certains des problèmes qu'ils ont rencontrés dans le jeu se retrouvent également dans la vie réelle ? Si oui, comment ces problèmes pourraient-ils être résolus ?

Bibliographie

Cities: Skylines (April 9th, 2020) 'Cities: Skylines Official Trailer' [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=1jnLFh2HXVY&feature=emb_title

Cities: Skylines Official Website: <https://www.citiesskylines.com/>

Paradox Interactive (2015) Cities: Skylines [Video game] Colossal Order.

