Χτίζοντας την πόλη του μέλλοντος

Προηγούμενα υποχρεωτικά βήματα / Προηγούμενες γνώσεις των μαθητών	Βασικές έννοιες της αστικοποίησης, των πόλεων και του πολεοδομικού σχεδιασμού, η σειρά αυτή αποτελεί συνέχεια της σειράς "Η πόλη του μέλλοντος".
Μαθησιακοί στόχοι	Ανάπτυξη γνώσεων σχετικά με τον πολεοδομικό σχεδιασμό, τη διαχείριση των πόλεων, την αστικοποίηση και τις πόλεις του μέλλοντος.
Μαθήματα	Γεωγραφία, Φιλοσοφία, Κοινωνικές επιστήμες
Προτεινόμενη ηλικία	15 - 18
Απαιτούμενο υλικό	Βιντεοπαιχνίδι Cities: Skylines
Διάρκεια ακολουθίας	90 - 120 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Αναμενόμενα αποτελέσματα	Οι μαθητές χτίζουν τις πόλεις τους και δημιουργούν σύντομες παρουσιάσεις αφού παίξουν το παιχνίδι.
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Συνεργασία και ομαδική εργασία, Επικοινωνία, Δημιουργικότητα, Κριτική σκέψη, Σχεδιασμός, Επίλυση προβλημάτων, Προγραμματισμός
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	20-40€
Παρόμοια παιχνίδια για χρήση με την προσέγγιση της ακολουθίας	SimCity
Οδηγίες συντόμευσης της διάρκειας της διδακτικής	Για σκοπούς συντόμευσης της ακολουθίας, μπορείτε να μειώσετε τον χρόνο εκτέλεσης του

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

ακολουθίας	παιχνιδιού. Ακόμα και 30 λεπτά θα πρέπει να είναι αρκετά για να κατανοήσουν το νόημα του παιχνιδιού, να παρατηρήσουν κάποιες προκλήσεις και να βρουν λύσεις σε αυτές. Προσαρμόστε τις απαιτήσεις και τα σημεία συζήτησης ανάλογα με το παιχνίδι.
Οδηγίες για να κάνετε τη διδακτική ακολουθία πιο προσβάσιμη και συμπεριληπτική	Αν υπάρχουν προβλήματα προσβασιμότητας, μπορείτε να παίξετε οι ίδιοι το παιχνίδι μπροστά στους μαθητές και να τους εξηγήσετε τα βασικά στοιχεία. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στα αγγλικά και σε 8 άλλες γλώσσες.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την ακολουθία

- **Βήμα 1: Εισαγωγή στο παιχνίδι (15 λεπτά)**

Στην παιδαγωγική ακολουθία "Η πόλη του μέλλοντος", οι μαθητές εξερεύνησαν δύο βιντεοπαιχνίδια: Ντιτρόιτ: Become Human και Cyberpunk 2077. Συζήτησαν διάφορες πτυχές των παιχνιδιών, όπως στοιχεία της αστικοποίησης που παρατήρησαν στα παιχνίδια, στοιχεία του πολεοδομικού σχεδιασμού, της οργάνωσης των μεταφορών και των προκλήσεων που συνεπάγεται η αστικοποίηση.

Σε αυτή τη σειρά, οι μαθητές θα παίξουν το παιχνίδι Cities: Skylines, μέσω του οποίου θα μπορέσουν να εφαρμόσουν στην πράξη όσα έμαθαν για την αστικοποίηση, τον πολεοδομικό σχεδιασμό και τη διαχείριση των πόλεων.

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

Περιγραφή παιχνιδιού: Το Cities:Skylines είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης πόλης στο οποίο οι παίκτες ασχολούνται με τον αστικό σχεδιασμό. Ο παίκτης πρέπει να λάβει υπόψη του διάφορα στοιχεία της πόλης, τους πολίτες, τον προϋπολογισμό, την υγεία, τις υποδομές και το επίπεδο ρύπανσης. Η ιδιότητα του δημάρχου της πόλης συνοδεύεται από πολλές προκλήσεις, τις οποίες ο παίκτης καλείται να ανακαλύψει και να επιλύσει.

Μπορείτε να δείτε το τρέιλερ ως σημείο εκκίνησης για την εξερεύνηση του παιχνιδιού: Cities: Skylines Official Trailer.

Μπορείτε να αποκτήσετε το παιχνίδι εδώ: https://store.steampowered.com/app/255710/Cities_Skylines/

Ξεκινήστε το παιχνίδι μπροστά στους μαθητές και τις μαθήτριές σας και δείξτε τους τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού πριν αρχίσουν να παίζουν μόνοι τους. Καθοδηγήστε τους να τραβήξουν μερικά στιγμιότυπα οθόνης ενώ παίζουν για να δείξουν πώς έχτισαν τις πόλεις τους, τι ήταν πρόκληση στο παιχνίδι, πώς οργάνωσαν τα κτίρια κ.λπ. Αυτά τα στιγμιότυπα οθόνης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις παρουσιάσεις που θα ακολουθήσουν μετά το παιχνίδι.

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: Παιχνίδι και δημιουργία πόλης (60 λεπτά)**

Χωρίστε τους μαθητές και τις μαθήτριες σε ζευγάρια ή μικρότερες ομάδες για να παίξουν το παιχνίδι και να χτίσουν τις πόλεις τους.
Εισάγετε κάποιες απαιτήσεις για τις πόλεις τους (αυτό είναι προαιρετικό και μπορούν να χτίσουν τις πόλεις πέρα από αυτές τις απαιτήσεις), όπως:

- Επιλέξτε μια κατάλληλη τοποθεσία
- Δημιουργήστε διαφορετικές περιοχές
- Δώστε προσοχή στην παροχή νερού
- Ενσωματώστε και μέσα μεταφοράς
- Εξασφαλίστε θέσεις εργασίας για τους πολίτες
- Βεβαιωθείτε ότι οι πολίτες είναι ευτυχισμένοι (ή προσπαθήστε να βεβαιωθείτε ότι είναι ευτυχισμένοι)

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: Παρουσιάσεις των μαθητών (15 λεπτά)**

Αφού παίξουν το παιχνίδι, οι μαθητές θα παρουσιάσουν και θα συζητήσουν τις πόλεις που έχτισαν.

Σημεία για συζήτηση:

- Πώς οργάνωσαν οι μαθητές τον φόρτο εργασίας μεταξύ τους;
- Πώς έχτισαν τις πόλεις τους;
- Ποια ήταν η μεγαλύτερη πρόκληση;
- Πώς έλυσαν τα προβλήματα και τις προκλήσεις που συνάντησαν στην πορεία;
- Ποια θα μπορούσε να είναι μια βιώσιμη λύση στις προκλήσεις που θέτει η αστικοποίηση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι μια βιώσιμη λύση για το κυκλοφοριακό κομφούζιο;
- Παρατηρούν κάποια από τα προβλήματα που αντιμετώπισαν στο παιχνίδι και στην πραγματική ζωή; Αν ναι, πώς θα μπορούσαν να επιλυθούν αυτά τα προβλήματα;

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:

Cities: Skylines (9 Απριλίουth, 2020) "Cities: Skylines Official Trailer' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=1jnLFh2HXVY&feature=emb_title

Cities: Skylines.Επίσημη ιστοσελίδα: https://www.citiesskylines.com/

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

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