

# CITIZEN

## Installazione

Inserire il cd-rom nel lettore cd/dvd. Automaticamente si avvierà la procedura di installazione di CITIZEN. Cliccare AVANTI e seguire le istruzioni a video affinché l'applicazione venga installata correttamente.



Vi verrà inoltre richiesto se installare le DIRECTX necessarie per il corretto funzionamento dell'applicazione. Per installarle cliccare "Accetto il contratto" e seguire le istruzioni a video.

Terminata l'installazione potete avviare subito CITIZEN e aggiungere un'icona al DESKTOP.

Per le successive esecuzioni, oppure dopo un riavvio del PC, per eseguire l'applicazione cliccate due volte sull'icona CITIZEN sul DESKTOP oppure dal menù di Start di Windows:

**START / PROGRAMMI / KOALA GAMES / CITIZEN / AVVIA CITIZEN.**



## Disinstallazione

Dal menu Start di Windows selezionare:

**START / PROGRAMMI / KOALA GAMES / CITIZEN / RIMUOVI CITIZEN.**

Seguire le istruzioni a video per disinstallare correttamente CITIZEN.

## Copycode e Codice Utente

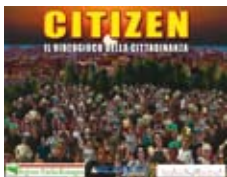
Una volta avviato il programma, si aprirà la FINESTRA DELLA LICENZA che richiede l'inserimento del CODICE UTENTE. Se tale codice non viene inserito, è possibile interagire comunque in modalità DEMO.



Il COPYCODE, ovvero il numero di 10 caratteri alfanumerici che vedete in basso nella FINESTRA DELLA LICENZA, identifica il computer sul quale state eseguendo l'applicazione. Attenzione quindi ad indicare il COPYCODE del PC dove effettivamente verrà utilizzata l'applicazione!

Trascrivete nella licenza d'uso il COPYCODE, compilatela in ogni parte (importantissima l'e-mail, tramite la quale riceverete il CODICE UTENTE) e inviatela in originale a:

KOALA GAMES Srl – Via Sant'Isaia 73/2 – 40123 BOLOGNA.



Appena ricevuta la licenza d'uso, KOALA GAMES vi invierà immediatamente il CODICE UTENTE (16 caratteri alfanumerici) da inserire nell'apposito box nella FINESTRA DELLA LICENZA che appare all'inizio di ogni esecuzione quando ancora la licenza non è stata registrata. Poi cliccare il bottone REGISTRA. Nel frattempo, potrete comunque interagire, cliccando il bottone CONTINUA IN MODALITÀ DEMO nella FINESTRA DELLA LICENZA, per 15 giorni.



## Citizen - il videogioco della Cittadinanza

Grazie alla collaborazione con il LANDIS (Laboratorio Nazionale per la Didattica della Storia), Koala Games S.r.l. ha sviluppato questa nuova versione di CITIZEN – Il videogioco della cittadinanza.

In CITIZEN gli argomenti trattati sono quelli della LEGALITÀ, delle TRANSIZIONI, dei DIRITTI e delle DIFFERENZE.

Un capitolo a parte è la COSTITUZIONE differentemente evidenziato nella struttura dei menu. Ogni tema è composto da materiali specifici quali SCHEDE, PERCORSI DIDATTICI, ATTIVITÀ, FONTI e BIBLIOGRAFIA.

Grazie alla MAPPA in basso è possibile navigare all'interno di CITIZEN cliccando direttamente su ciò che interessa. In alto tramite il bottone CERCA... è possibile cercare nei vari documenti tramite l'immissione di una parola chiave. Verranno quindi visualizzate tutte i documenti o attività presenti in CITIZEN che contengono la parola chiave nel titolo.

CITIZEN è realizzato per la scuola secondaria di primo e secondo grado.

### Schede

Le SCHEDE, divise secondo i temi sopraelencati, sono presentate come supporto all'insegnante per le lezioni frontali. Le schede sono inoltre collegate ad un quiz, per verificare l'immediata comprensione del tema trattato.

Grazie ai pulsanti di navigazione, posizionati in basso, si possono navigare, cercare schede e seguire i link ipertestuali all'interno delle SCHEDE che rimandano a FONTI specifiche.

### Percorsi didattici

I PERCORSI DIDATTICI, divisi per la scuola secondaria di primo e secondo grado, sono documenti grafico-testuali rivolti all'insegnante, che contengono suggerimenti su come usare i vari contenuti dell'applicazione in classe per lezioni frontali e altre attività, e propongono vari spunti di riflessione da approfondire per veri e propri studi specifici sui temi trattati all'interno di CITIZEN.

I PERCORSI DIDATTICI sono divisi in fasi specifiche, con tempo di svolgimento previsto e i vari strumenti suggeriti, per aiutare l'insegnante a rendere l'esperienza descritta nel PERCORSO DIDATTICO nel modo migliore possibile.

### Attività - Quiz

L'ATTIVITÀ - QUIZ è una gara di quiz scelti a caso per il tema selezionato. Si può decidere il livello di difficoltà del quiz (facile, medio o difficile) e si può scegliere se usare gli aiuti (consulta scheda, cambia domanda e elimina risposte) per cercare di completare la sequenza e raggiungere il maggior



punteggio possibile.

Il sistema dei quiz prevede che, in caso di risposta errata, si possa automaticamente consultare la scheda relativa per approfondire il tema trattato.

### Fonti e Bibliografia

Le FONTI sono i documenti originali, trascritti in word o pdf, da cui prendere spunto per approfondire il tema affrontato nelle lezioni frontali in classe. Tramite l'opzione CERCA... del menu di CITIZEN si può ricercare una particolare fonte all'interno dell'applicazione.

La BIBLIOGRAFIA racchiude i vari testi e indirizzi internet dai quali sono state prelevate le FONTI che si trovano in CITIZEN.

Per aprire i documenti word o pdf, CITIZEN utilizzerà il software installato sul PC (es. acrobat reader).

### Costituzione

La sezione dedicata alla COSTITUZIONE è diversa dalle altre.

Nell'argomento GLI ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE è racchiusa tutta la Costituzione della Repubblica Italiana, con link a fonti, quiz sulle schede e in dettaglio tutti gli articoli spiegati e trattati in modo esauriente.

Le ATTIVITÀ per la COSTITUZIONE sono tre.

Il pulsante ATTIVITÀ porta ai QUIZ SULLA COSTITUZIONE con le stesse modalità di impiego e di aiuto dei quiz per gli altri temi di CITIZEN, e alle VERIFICHE SULLA COSTITUZIONE che sono divise in tre modalità (trova l'errore, vero/falso e scegli la risposta giusta).

Le altre due ATTIVITÀ (*Conosco la Costituzione?* e *Che cosa so della cittadinanza?*) sono vere e proprie gare da svolgere individualmente o in gruppo, sviluppate come un gioco dell'oca. All'interno di queste gare, infatti, sono presenti verifiche e prove di abilità. Ogni gara può essere utilizzata individualmente o collettivamente (in classe, divisa in gruppi/squadre). Si può inizialmente intervenire su ogni gara specificando la frequenza delle verifiche, il tempo di durata del gioco, il tempo di durata della prova di abilità e la prova stessa (cliccando il bottone "Modifica Prove" dal menu principale e modificando i testi nei vari box - i testi modificati possono poi essere salvati e riutilizzati in seguito).

Le VERIFICHE nelle gare sono di tre diversi tipi: Vero/Falso, Trova l'errore o Scegli la risposta giusta. Quando il JOLLY finisce su una casella occupata da un giocatore/gruppo, viene estratta una PROVA DI ABILITÀ (che coinvolgerà anche il docente) nella quale il gruppo dovrà cimentarsi.



## CITIZEN QUEST

L'obiettivo di CITIZEN QUEST è raggiungere il Tempio della Cittadinanza, che si trova all'estremo ovest dell'isola della Cittadinanza. Per arrivare al Tempio della Cittadinanza, è necessario oltrepassare tre porte, per ognuna delle quali si dovranno superare le prove di conoscenza della cittadinanza e situazioni di dialogo con alcuni personaggi.

Superare la prima porta è la fase più lunga: bisogna ottenere una chiave moderna, una chiave antica, un badge, un sigillo della Costituzione e un notes con appuntati i codici di apertura. Ognuno di questi oggetti è collegato a una delle cinque 'zone' dell'isola (1-DIFFERENZE, 2-LEGALITA', 3-TRANSIZIONI, 4-DIRITTI, 5- COSTITUZIONE) che possono comunque essere esplorate liberamente.

Nelle varie 'zone' è possibile consultare i testi (relativi al tema collegato ad essa) che si trovano sui leggjii.

In ogni 'zona' c'è un personaggio col quale, dopo aver superato le prove di conoscenza, bisogna sostenere una conversazione. Superando positivamente tale conversazione, si ottiene finalmente una delle cinque chiavi.

Una volta raccolte tutte le cinque chiavi, ci si può dirigere verso ovest, verso la prima delle tre porte, per aprirla e accedere al successivo cortile. Qui, per aprire la porta e passare all'area successiva, si dovranno sostenere prove di conoscenza su tutti gli argomenti, avendo comunque la possibilità di consultare tutti i testi, sempre cliccando sul leggjio.

Nell'area successiva, ci sono le ultime prove di conoscenza su tutti gli argomenti, ma questa volta senza possibilità di consultare i testi.

Aperta l'ultima porta, finalmente si rivelerà il Tempio della Conoscenza!

## USO DEL MOUSE DURANTE LA SIMULAZIONE 3D

Ci si muove usando il mouse e cliccando il punto che si intende raggiungere (esso viene evidenziato da una freccia).

Muovendo il mouse ai lati dello schermo, si ruota la visuale.

Ci si può muovere anche usando le frecce-direzione sulla tastiera.

Cliccando su un oggetto (Quiz, Leggjio) o un personaggio, ci si avvicina ad esso e si attiva la prova di conoscenza o il dialogo relativo.

Durante le prove:

> si usa il click del mouse per selezionare la risposta.

Durante i dialoghi:

> si usa il click del mouse per selezionare la frase da dire al personaggio.

## USO DELLA TASTIERA

Premendo il tasto ESC si esce dalla simulazione.

Premendo il tasto I si visualizza la schermata d'aiuto.

Premendo il tasto M si attiva o disattiva la mappa GPS.

Premendo il tasto O si accede alla pagina OPZIONI (accessibile anche da Menu Iniziale).

## OPZIONI

Dalla pagina di OPZIONI è possibile definire:

- il dettaglio grafico: tenerlo BASSO sui computer PC non troppo potenti;
- quante prove di conoscenza sono necessarie per ottenere una chiave;
- il tempo a disposizione per ogni prova di conoscenza.