

Niveau d'enseignement :

Enseignement primaire et secondaire

Porteur du projet :

Dejas Jessica, institutrice Primaire au Lycée Daschbeck à Bruxelles - Edulutic

Contact : edulutic@outlook.be

Titre de l'atelier :

Minecraft ou comment intégrer une pédagogie vidéoludique à ses apprentissages ?

Objectif poursuivi ou intérêt de l'outil :

- Prise en main du jeu
- Donner des pistes d'exploitation pour les cours de mathématiques et d'éveil

Descriptif de l'outil/la pratique/le dispositif :

On compare souvent Minecraft au LEGO du XXI^e siècle. Lorsque la partie commence, les joueurs sont plongés au milieu de la nature dans un univers très simple composé uniquement de cubes représentant les différents éléments : terre, eau, bois, sable, roche, animaux. Tout est cubique, même les personnages ! Le jeu est illimité : les cartes du jeu se créent aléatoirement lorsque le personnage se déplace. Minecraft est un jeu d'aventure et de construction.

En utilisant un univers fortement apprécié par les élèves, Minecraft : Education Edition permet de mettre en pratique des cours, de découvrir de nouvelles notions et d'engager les élèves dans un univers ludique ! Ce serious game permet en plus de développer la créativité et la collaboration entre élèves !

Quelques exploitations possibles :

- Histoire : étude des différentes périodes de l'histoire par la reconstitution de monuments ou de villes dans toutes leurs dimensions.
- Géographie : cartographie, urbanisme, ressources, axes de transport ...
- Technologie : démarche d'investigation, matériaux, programmation (possible au sein même du jeu), construction architecturale ...
- Mathématiques : géométrie, surfaces, volumes, proportionnalité, échelle, symétries, numération romaine...
- Arts plastiques : maquette, architecture, sculpture, art urbain, pixel art ...

Remarques éventuelles :

Pour l'atelier, chaque participant doit avoir accès à un ordinateur, à une connexion internet et posséder un compte office 365 (gratuit pour les enseignants) afin de bénéficier de 25 essais gratuits