

Minecraft Éducation en univers social

8 défis pour s'approprier les fonctionnalités de base

<https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=561>

Nous vous proposons une série de défis à réaliser afin de vous approprier le jeu Minecraft Éducation. Les défis seront progressifs : il y a un aspect technologique à chaque défi, mais aussi une intention didactique. Un tutoriel accompagne également chacun des défis.

Défi 1 : Créer et importer dans Minecraft Éducation	
Objectif : À la fin de ce défi, en vous connectant avec un compte scolaire, vous gérerez les paramètres pour créer un monde ou en importer un pour réaliser l'intention pédagogique de votre tâche.	 Tutoriel
Défis technologiques : <ul style="list-style-type: none">- Se connecter avec un compte scolaire.- Créer un monde : gérer les paramètres pour commencer à jouer.- Importer un monde déjà créé.	
Défi pédagogique : <ul style="list-style-type: none">- Identifier le biome qui correspond au territoire de la société à l'étude.	
Fonctions utilisées : Retour au menu général  	

Défi 2 : Explorer Minecraft et utiliser votre inventaire

Objectif :

À la fin de ce défi, vous aurez exploré un monde Minecraft en utilisant les commandes de base et construit un bâtiment simple avec des matériaux présents sur le territoire.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

- Utiliser les commandes de base.
- Utiliser l'inventaire.

Défis pédagogiques :

- Observer et relever des atouts et contraintes du territoire.
- Construire votre bâtiment avec des matériaux qui correspondent à des ressources présentes sur le territoire.

Fonctions utilisées :

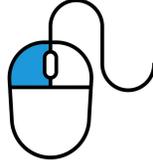
Inventaire



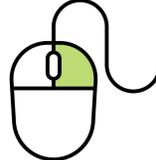
Commande



Détruire



Construire



Sauter (1x)
Voler (2x)



Se déplacer



Matériaux utilisés :

Planche chêne noir



Escalier en sapin



Défi 3 : Construire dans Minecraft

Objectif :

À la fin de ce défi, vous aurez consolidé votre utilisation des commandes de base de Minecraft et construit un bâtiment en vous basant sur des documents de référence.



[Tutoriel](#)

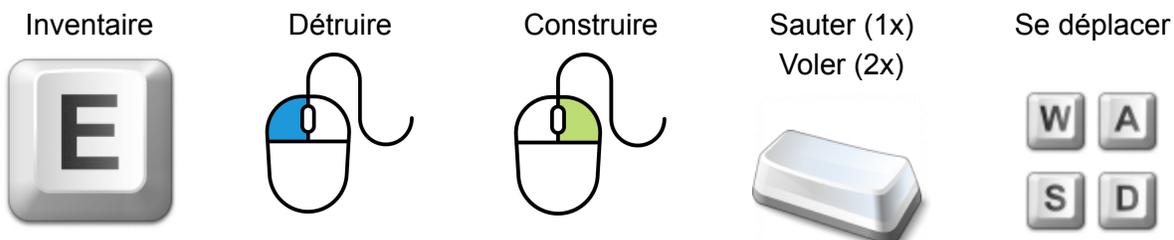
Défis technologiques :

- Utiliser les commandes de base.
- Utiliser l'inventaire.

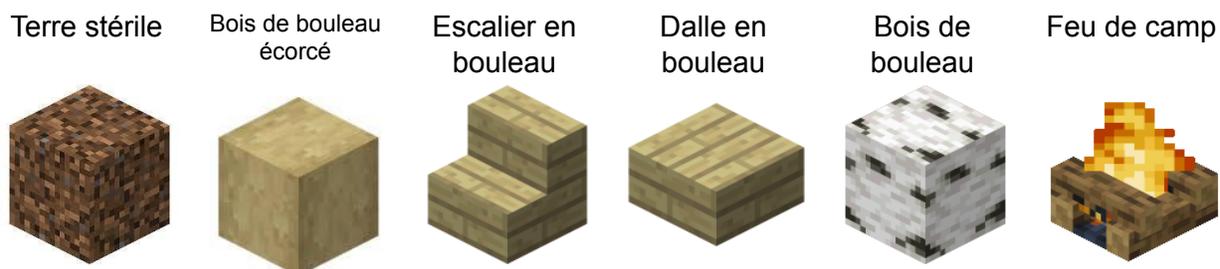
Défis pédagogiques :

- Construire un bâtiment d'époque en se basant sur des documents de référence.
- Construire votre bâtiment avec des matériaux qui correspondent à des ressources présentes sur le territoire.

Fonctions utilisées :



Matériaux utilisés :



Documents de référence à consulter :

- [La vie dans une maison longue](#), Sociétés et Territoires
- [Maison longue](#), L'encyclopédie canadienne

Défi 4 : Le livre et la plume

Objectif :

À la fin de ce défi, vous aurez pris des photos et rédigé des textes pour expliquer ces photos dans le livre et la plume. Vous pourrez exporter ces éléments en format PDF.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

- Utiliser l'appareil photo.
- Utiliser le livre et la plume.

Défis pédagogiques :

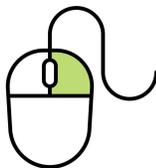
- Exposer l'aménagement des éléments construits sur le territoire à l'aide de photos et de textes.
- Exporter les traces des apprentissages pour décrire et expliquer l'aménagement du territoire.

Fonctions utilisées :

Inventaire



Prendre une photo



Sauter (1x)
Voler (2x)



Se déplacer



Matériaux utilisés :

Le livre et la plume



Appareil photo



Défi 5 : Agriculture

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez capable de cultiver la terre en maîtrisant les outils, les conditions et les paramètres nécessaires pour faciliter cette action.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

- Utiliser les ressources utiles pour l'agriculture.
- Utiliser des paramètres spécifiques pour faciliter le bon déroulement du processus de création.

Défi pédagogique:

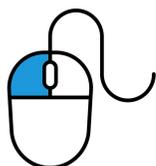
- Créer une terre cultivée qui utilise les ressources présentes sur le territoire les plus appropriées pour la société à l'étude.

Fonctions utilisées :

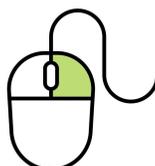
Inventaire



Détruire



Labourer



Sauter (1x)
Voler (2x)



Se déplacer



Matériaux utilisés :

Houe



Poudre d'os



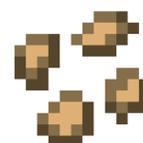
Graines



Graines de
citrouille



Graines de
betteraves



Seau d'eau



Défi 6 : Créer un personnage non joueur (PNJ)

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez en mesure de passer du mode lecteur au mode créateur de Minecraft pour créer un personnage historique (non-joueur) et son dialogue.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

- Passer du mode lecture en mode création ou du mode création au mode lecture.
- Créer un personnage non joueur en sélectionnant les paramètres nécessaires.

Défi pédagogique:

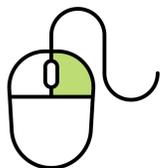
- Créer un personnage et son dialogue, représentatifs d'un acteur ou d'un groupe social.

Fonctions utilisées :

Inventaire



Créer un PNJ



Accéder à la console



Constructeur de monde



Se déplacer



Matériaux utilisés :

Faire apparaître un PNJ



Défi 7 : Générer une carte de votre monde

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez en mesure de vous repérer sur un territoire dans Minecraft grâce à la génération d'une carte de votre monde.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

- Utiliser le localisateur de cartes vides, la carte vide ainsi que le cadre.
- Se rendre à la limite d'une carte et en générer une nouvelle.

Défi pédagogique :

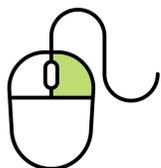
- Lire l'organisation d'un territoire par la génération d'une carte permettant de relever les paysages et les marques d'appropriation du territoire.

Fonctions utilisées :

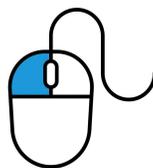
Inventaire



Construire / compléter la carte



Détruire



Sauter (1x) et voler (2x)

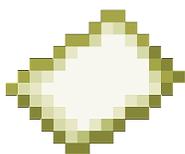


Se déplacer



Matériaux utilisés :

Localisateur de carte vide



Carte



Cadre



Béton blanc



Défi 8 : Utiliser les paramètres de Minecraft

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez outillé sur le plan de la gestion de classe grâce à la maîtrise des paramètres généraux et des paramètres Salle de classe de Minecraft Éducation.



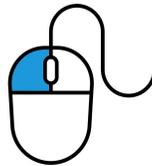
[Tutoriel](#)

Défi pédagogique :

- Réfléchir aux paramètres à activer et désactiver afin d'avoir des conditions favorables à l'apprentissage.

Fonctions utilisées :

Activer / désactiver



Défi 9 : Héberger et rejoindre un monde

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez en mesure de créer un code de jonction permettant d'héberger un monde. Vous serez également en mesure de rejoindre un monde à partir d'un code de jonction.



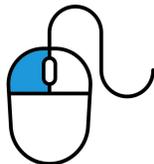
[Tutoriel](#)

Défi technologique :

- Créer un code de jonction permettant d'héberger un monde et d'inviter des joueurs à le rejoindre.

Fonctions utilisées :

Activer / désactiver



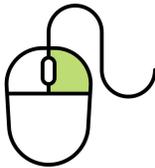
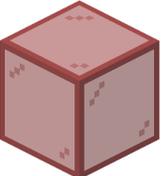
Retour au menu général



Minecraft Éducation en univers social

2 défis pour s'approprier les fonctionnalités avancées

<https://campus.recit.qc.ca/course/view.php?id=561>

Défi 10 : Remplir et cloner dans Minecraft					
Objectif : À la fin de ce défi, vous serez en mesure de remplir un espace et de dupliquer des constructions à l'aide des commandes /fill et /clone.					 Tutoriel
Défis technologiques : <ul style="list-style-type: none"> - Écrire une commande dans le chat afin de remplir un espace. - Écrire une commande dans le chat afin de dupliquer une construction. 					 Tutoriel
Fonctions utilisées :					
Inventaire	Construire	Sauter (1x) Voler (2x)	Se déplacer	Accéder à la console	Constructeur de monde
					
Matériaux utilisés :					
Verre blanc	Verre bleu	Verre vert	Verre rouge	Andésite	Pancarte
					

Défi 11 : Exporter une modélisation 3D de Minecraft Éducation

Objectif :

À la fin de ce défi, vous serez en mesure d'exporter une modélisation 3D de Minecraft Éducation dans CoSpaces Edu.



[Tutoriel](#)

Défis technologiques :

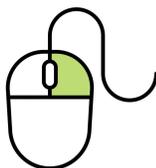
- Utiliser le bloc de structure et sélectionner une construction Minecraft à l'aide des axes X, Y et Z.
- Exporter une modélisation 3D à partir de Minecraft Éducation.
- Importer la modélisation d'une construction Minecraft Éducation dans CoSpaces Edu.

Fonctions utilisées :

Inventaire



Construire / ouvrir le bloc de structure



Se déplacer



Accéder à la console



Matériaux utilisés :

Bloc de structure

