

Formation
continue
2016/2017

Code formation

77

Dates et lieu

2 jours
12 heures

25-26 janvier 2017
RENNES

BRETAGNE
isfec
INSTITUT SUPÉRIEUR DE FORMATION
DE L'ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE

**Engager les élèves en travail
collaboratif avec le jeu vidéo
MinecraftEdu :
Ecole primaire et collège (N)**

Formateur :
Stéphane CLOÂTRE
Public concerné :
Enseignants 1^{er} et 2^d degrés
Toutes disciplines

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Mettre en oeuvre une activité utilisant la dynamique collaborative du jeu vidéo Minecraft dans son enseignement. Découvrir les possibilités offertes par Minecraft : constructions collaboratives (bâtiments, villes), codage et programmation de robots virtuels, tournage de films d'animation.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Connaître la mécanique du jeu vidéo Minecraft et ses différents modes d'utilisation.
- Identifier pour sa discipline les activités pertinentes pouvant être mises en oeuvre avec Minecraft.
- Définir les objectifs pédagogiques, les compétences en jeu et les mettre en oeuvre dans le cadre d'un projet utilisant ce jeu.
- Réguler les activités des élèves avant, pendant et après l'utilisation de Minecraft.
- Etre autonome dans la mise en oeuvre d'un serveur local avec MinecraftEDU (version éducative du jeu disponible jusqu'à l'été 2016).

CONTENU ET MODALITES :

- Découverte de Minecraft et des différents modes de jeu.
- Utilisation de cartes didactisées dans différentes disciplines avec MinecraftEDU et la version commerciale de Minecraft.
- Etat de la Recherche : que peut apporter Minecraft dans l'éducation ?
- Création d'une séquence pluri-disciplinaire.
- Création d'une carte didactisée.
- Lancement d'un serveur et régulation des activités des élèves.
- Aller plus loin : programmation et tournage d'un film d'animation.

Financement : crédit de référence

Coût : 320 €