

N° 31 Intitulé de l'action :	Classe Minecraft
----------------------------------------	-------------------------

Identification Etablissement

Etablissement	COLLEGE MARIE CURIE PROVINS
Téléphone / mel /site	0160580196 Ce0772481@ac-creteil.fr Mariecurieprovins.accreteil.fr/posh/accueil.php
Chef d'établissement	Mme Floriane ROUX-BERGERr

Description du projet expérimental

Contexte de l'établissement/ Diagnostic initial	<ul style="list-style-type: none"> • Etablissement REP. • Fort intérêt de la part des élèves vis-à-vis du logiciel Minecraft. • Difficulté de canaliser l'attention des élèves avec les méthodes « traditionnelles ». • Efficacité de Minecraft comme outils pédagogique.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Intéresser les élèves aux différents enseignements par une mise en contexte ludique des apprentissages. • Intégrer l'interdisciplinarité. • Utiliser les possibilités quasi-illimitées du logiciel Minecraft pour élaborer une pédagogie ludique et ainsi favoriser un intérêt pour les différents enseignements des élèves.
Descriptif de l'action	<p>Utilisation d'un <i>serious game</i>, adapté à l'enseignement de nombreuses disciplines.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail en interdisciplinarité sur des sujets précis. (exemple : l'église saint Ayoul en histoire géographique et arts plastiques, la reconstruction d'une domus romaine en maths et latin etc.). • Utilisation du logiciel : <ul style="list-style-type: none"> - pour illustrer le contenu des enseignements ; - pour introduire ; - pour généraliser en classe un contenu présent dans le jeu (et donc que les élèves maîtrisent déjà). <p>Le logiciel permet également le développement de l'esprit d'équipe et des compétences organisationnel des élèves.</p>
Modalités de mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves seront conviés, durant leur temps de classe normale à se rendre en salle informatique pour travailler à l'aide du logiciel. • Moyens ; ordinateurs de la salle d'informatique, ainsi qu'un serveur dédié, acheté par l'établissement.
Caractère expérimental	La partie expérimentale du dispositif se trouve dans l'usage pédagogique d'un jeu vidéo particulièrement apprécié des élèves de collège et connu de leurs parents.
Mesure dérogatoire	

Critères d'évaluation (qualitatifs et quantitatifs)	<ul style="list-style-type: none"> • Appétence scolaire • Progression des résultats scolaires • Récompenses en fin de trimestre • Nombre de punition (diminution) • Résultats aux épreuves communes... • Climat scolaire : le bien être au sein de la classe • Ambiance de travail • Motivation des élèves
Classe(s) concernée(s)	Les élèves concernés seraient des élèves de cinquième. Hétérogènes dans leurs résultats scolaires et leurs comportements.
Disciplines / équipes concernées	Enseignant de mathématique, d'histoire géographie, de physique Enseignant s intervenant dans le cadre du projet persévérance : projet de lutte contre le décrochage scolaire Les assistantes pédagogiques
Partenaires et intervenants éventuels	

Informations CARDIE

Personne contact	PERICHET Aymeric, professeur de Mathématiques certifié Aymeric.perichet@ac-creteil.fr
Attente de la mission	<ul style="list-style-type: none"> • Valoriser et accompagner l'équipe pédagogique dans cette démarche innovante • Soutenir les enseignants dans leur pratique en contribuant aussi à des formations