

Des élèves de primaire recréent leur salle de classe sur leurs tablettes

GÉRALD VANBELLINGEN

Dans sa classe de 6^e primaire, à l'école Saint-André de Charleroi, Romain Ascaride utilise depuis le début de l'année Minecraft Education. Un serious game qui s'apparente à des briques Lego en mode virtuel et qui permet à ce professeur de travailler de manière ludique, en favorisant la collaboration et la transversalité avec ses élèves. Le tout, sans qu'ils aient l'impression de travailler !

« Ici, on peut voir ma classe avec les lumières qu'on peut allumer via des redstones (qui fournissent l'équivalent de l'électricité dans le jeu). Là, c'est la porte qu'on peut ouvrir via un mécanisme de levier. Ici, j'ai disposé les tables et les chaises, mais comme elles l'étaient avant, alors que depuis leur place a changé. »

Tablette à la main, Théa, une élève de 6^e primaire, nous explique l'évolution de son dernier projet réalisé sur Minecraft Education. Ce projet, c'est la transposition - à l'échelle - de sa classe dans le logiciel. Un logiciel qui parlera aux plus jeunes. Et qui pour tous les autres, rappelle un peu les bons vieux Lego, mais en mode virtuel. Car chaque joueur ou utilisateur peut y bâtir à peu près tout ce dont il a envie à partir de cubes (voxels) qui représentent plein de matériaux différents (terre, eau, sable, pierre, lave, etc.).

Ici, dans ce projet mené à l'école Saint-André de Charleroi, ces cubes ont permis à chaque élève de reconstruire sa propre version de sa classe. « Les possibilités pédagogiques de ce serious game sont presque infinies, explique Romain Ascaride, l'enseignant à la base du projet. « On peut travailler de manière totalement transversale. Car avant de passer sur les tablettes, les élèves ont mesuré la classe, les bancs, les murs, etc. Ils ont dû comprendre le principe du travail à l'échelle, réaliser un plan de

la classe, travailler les longueurs, les largeurs, etc. Et à la fin du projet, ils devront réaliser une petite vidéo où ils expliquent leur démarche, ce qu'ils ont compris, etc. Ce qui travaillera également leur savoir-parler. C'est vraiment génial à utiliser et très stimulant pour eux. Car ils travaillent en groupes, collaborent et finalement, ils assimilent plein de notions sans s'en rendre compte. Et le tout, sous la forme d'un grand jeu. Pour l'apprentissage, c'est tout bénéfique car comme dans n'importe quel jeu, ils peuvent essayer, rater, recommencer, etc. »

En parallèle, les élèves ont aussi travaillé sur d'autres thématiques. « Pour le premier projet, ils se connectaient via les tablettes dans un des mondes de Minecraft déjà créé et spécialement dédié à la pédagogie. Ils ont par exemple exploré un écoquartier et pouvaient obtenir des informations sur le recyclage de l'eau, le tri des déchets, les énergies renouvelables, l'isolation, les panneaux solaires, etc. Ensuite, dans un autre monde virtuel, leur mission consistait à sauver des ours polaires. Et pour y arriver, ils devaient programmer des robots en leur donnant une série d'instructions du type : « si tu as un bloc devant toi, tu le casses et tu avances d'une case vers la gauche ou vers l'avant », etc. Ils devaient les programmer aussi pour construire un pont vers la banque, etc. Autant d'exercices qui les forment à la logique, à la programmation et au codage. »

Autant de bienfaits pour les élèves sans pour autant mettre les outils traditionnels de côté. « Il n'est pas question de faire du numérique pour faire du numérique. Mais la réalité c'est qu'aujourd'hui, il est présent à tous les niveaux dans la société. Isoler l'école et les élèves de la réalité n'a donc pas beaucoup de sens. Au contraire, je suis persuadé qu'ouvrir l'école sur le numérique et donc le monde actuel est une excellente chose. Mais à condition que son utilisation soit justifiée, raisonnée et qu'elle apporte un plus pédagogique. Par exemple, à côté de mon TBI j'ai aussi un tableau classique. Et si son utilisation ne se justifie pas, le TBI restera tout simplement éteint. »

Précisons encore, qu'avant de débiter ce projet « Minecraft » avec sa classe, celui qui est aussi le référent numérique de l'école (et formateur numérique à TechnoFutur) s'est formé à son fonctionnement. « Il est important de maîtriser l'outil avant de l'utiliser, la formation n'a pas été très longue, mais elle était nécessaire. » ■



Vous êtes un enseignant 2.0 ?

Contactez-nous !

redaction@entrees-libres.be