

SAINT Guide MINECRAFT



SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT

04.2024

TARAN CONSULTING

Par : Solenn Daudu

Numéro de Projet : 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794



Co-funded by
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.

HISTORIQUE DES RÉVISIONS

Version	Date	Auteur	Description	Action	Pages
1.0	30/10/2023	EKVASIS	Creation	C	TBS

(*) Action : C = Création, I = Insertion, U = Mise à jour, R = Remplacement, D = Suppression

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

ID	Reference	Titre
1	2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794	SAINT candidature
2		

DOCUMENTS APPLICABLES

ID	Reference	Titre
1		
2		

Contenu

1. Introduction.....	4
1.1 Le champ d'application du projet.....	4
1.2 Groupes cibles	4
1.3 Le champ d'application de ce résultat	5
2. Vue d'ensemble de Minecraft	5
2.1 Qu'est-ce que Minecraft ?	5
2.2 Présentation détaillée de Minecraft : Education Edition	5
2.2.1 Où peut-on jouer à Minecraft ?.....	6
2.2.2 Protection des données	6
2.2.3 Licence Minecraft.....	6
2.3 Description d'une partie typique et des différents objectifs, en fonction du mode sélectionné (survie, créatif)	8
2.4 Touches	8
3. Minecraft en classe.....	8
3.1 Compétences techniques.....	8
3.2 Évaluation et notation.....	11
3.2.1 Éléments de classement	11
4. Annexes	13
4.1 Solutions des quiz.....	13
4.1.1 Monde 1.....	13
4.1.2 Monde 2.....	16
4.1.3 World 3	19
4.1.4 World 4	20
4.1.5 Monde 5.....	24
4.2 Résolution des problèmes.....	28
4.3 Check-list.....	30
4.4 Conseils	30
5. Ressources	32

1. Introduction

1.1 Le champ d'application du projet

Par le biais des environnements Minecraft, le projet SAINT vise à former les enseignants et les élèves à l'intelligence artificielle (IA). SAINT comble une lacune dans la majorité des programmes d'études en permettant aux étudiants et aux enseignants de poursuivre leurs interactions entre pairs tout en répondant au besoin urgent d'utilisation des technologies et de techniques d'apprentissage à distance. L'apprentissage par projet est utilisé comme technique pédagogique (PBL). Par conséquent, Minecraft contribue à l'éducation.

L'apprentissage par projet est une méthode d'enseignement efficace qui encourage la collaboration et l'expérimentation comme moyens d'apprentissage. Elle aide également les élèves à se motiver pour travailler dans un but commun. Il s'agit là de compétences transférables du monde virtuel au monde réel.

Les besoins et l'offre de talents et de compétences liés à l'IA diffèrent, bien que l'UE soit convaincue que ces compétences sont essentielles pour le XXI^e siècle et qu'elles soient rarement enseignées dans les écoles européennes.

Les aventures de l'IA dans Minecraft du projet SAINT répondront à ce besoin en développant un ensemble éducatif qui diffusera la connaissance de l'IA et abordera ses applications réelles dans notre société. Ce faisant, les éducateurs et les étudiants seront mieux préparés à comprendre les défis auxquels l'intelligence artificielle (IA) pourrait être confrontée à l'avenir et auront une connaissance plus pratique du sujet.

1.2 Groupes cibles

Le projet SAINT s'adresse principalement aux rédacteurs de programmes scolaires, aux enseignants de l'enseignement supérieur et aux enfants âgés de 9 à 12 ans. Ces enseignants seront soit impliqués dans l'enseignement des STIM (science, technologie, ingénierie, mathématiques), soit intéressés par l'intelligence artificielle (IA) et/ou Minecraft, et en connaîtront les tenants et les aboutissants. En outre, le projet s'adresse aux centres STIM qui souhaitent augmenter le nombre de produits dans leur inventaire ou leur bibliothèque de produits qui font progresser les compétences en IA, ainsi qu'aux établissements d'enseignement supérieur qui collaborent avec des agences gouvernementales ou des entreprises pour fournir des ressources éducatives. Plus largement, les entreprises, associations ou réseaux qui fournissent aux parents et/ou aux éducateurs du matériel pédagogique sur l'intelligence artificielle (IA). Il s'agit par exemple des clubs de codage, des centres de formation pour adultes, des services de coaching d'entreprise et des établissements de formation continue. En effet, l'apprentissage par le jeu a démontré son efficacité dans tous les groupes d'âge, ce qui indique les avantages possibles de l'utilisation d'environnements d'apprentissage numériques.

1.3 Le champ d'application de ce résultat

L'objectif de ce manuel est de fournir aux éducateurs les connaissances techniques utiles dont ils ont besoin pour utiliser les ressources de SAINT et concevoir des parcours d'apprentissage Minecraft personnalisés.

En outre, il propose des instruments de vérification des parcours éducatifs, permettant d'évaluer la croissance et le dévouement des élèves, ainsi que leurs progrès individuels dans l'utilisation de la méthodologie PBL au sein de la salle de classe.

2. Vue d'ensemble de Minecraft

2.1 Qu'est-ce que Minecraft ?

Minecraft est un jeu vidéo populaire de type bac à sable créé par Markus Persson, puis développé et publié par Mojang Studios (aujourd'hui filiale de Microsoft). Il est sorti pour la première fois en 2011 et est devenu depuis l'un des jeux vidéo les plus vendus de tous les temps. Minecraft est connu pour son jeu en monde ouvert, basé sur des blocs et généré de manière procédurale.

Dans Minecraft, les joueurs sont placés dans un vaste monde ouvert composé de divers biomes, paysages et environnements. Le monde du jeu est constitué de blocs représentant différents matériaux tels que la terre, le bois, la pierre et les minerais. Les joueurs peuvent rassembler ces blocs, fabriquer des outils et des objets et les utiliser pour construire des structures, extraire des ressources, explorer des grottes et des donjons et interagir avec l'environnement d'une manière extrêmement créative et ouverte.

Il existe de nombreux modes de jeu dans Minecraft. En mode Survie, les joueurs doivent surveiller leur santé, leurs ressources et les ennemis qu'ils rencontrent. En mode Créatif, les joueurs ont un accès illimité aux matériaux et peuvent construire et créer tout ce qu'ils veulent. Le potentiel du jeu est encore élargi par la disponibilité de plusieurs « mods » et de matériel généré par les utilisateurs.

Il existe une grande communauté en ligne pour Minecraft, et les joueurs peuvent rejoindre des serveurs multijoueur pour jouer à des mini-jeux, travailler ensemble ou vivre différentes aventures. La popularité du jeu peut être attribuée à son inventivité, à sa facilité d'utilisation et à la flexibilité qu'il offre aux utilisateurs pour créer et personnaliser leurs propres environnements virtuels.

2.2 Présentation détaillée de Minecraft : Education Edition

Minecraft : Education Edition est une adaptation éducative de Minecraft conçue pour une utilisation en classe. Elle offre aux éducateurs un outil pour améliorer l'apprentissage en mettant l'accent sur la créativité, la collaboration, la résolution de problèmes et les compétences spécifiques à une matière. Cette version adaptée aux salles de classe est compatible avec diverses plateformes, dont Windows,

Mac et iPad, et propose une bibliothèque de plans de cours et d'activités éducatives préconçus, permettant aux enseignants d'intégrer le jeu dans leur programme scolaire. Les élèves peuvent participer à des projets collaboratifs, explorer des mondes virtuels, apprendre les bases du codage et utiliser le jeu pour comprendre des concepts complexes de manière pratique. Avec des contrôles pour les enseignants, des fonctions d'accessibilité et des ressources de développement professionnel, Minecraft : Education Edition offre une expérience éducative interactive et inclusive.

2.2.1 Où peut-on jouer à Minecraft ?

Les appareils compatibles avec Minecraft : Education Edition sont Windows 7, 8.1, 10 et 11, Macs, iPads, Chromebooks et Mobile. Consultez la page [Obtenir et déployer Minecraft Éducation sur le site de Microsoft Learn](#) pour plus d'informations sur les plateformes disponibles.

2.2.2 Protection des données

Minecraft : Education Edition prend la confidentialité des données au sérieux et est conçu pour être utilisé en conformité avec la COPPA, la CCPA, la FERPA, ainsi que la déclaration de confidentialité de Microsoft et le règlement général sur la protection des données (RGPD). Minecraft : Education Edition traite les données conformément à la déclaration de confidentialité de Microsoft et à l'accord sous-jacent conclu avec l'école ou l'organisation qui a acheté Minecraft : Education Edition pour votre usage. Pour les produits d'entreprise Microsoft, y compris Office 365 Education, Microsoft 365 et Minecraft : Education Edition, Microsoft, en tant que responsable du traitement des données, devra :

- Ne pas collecter ou utiliser les données personnelles des étudiants au-delà de ce qui est nécessaire à des fins éducatives ou scolaires autorisées.
- Ne pas vendre ou louer les données personnelles des élèves.
- Ne pas utiliser ou partager les données personnelles des élèves à des fins publicitaires ou commerciales similaires, telles que le ciblage comportemental des publicités destinées aux élèves.
- Ne pas établir de profil personnel d'un élève, autrement que pour soutenir des objectifs éducatifs ou scolaires autorisés ou avec l'autorisation du parent, du tuteur ou de l'élève en âge de le faire.
- Exiger que nos fournisseurs avec lesquels les données personnelles des élèves sont partagées pour fournir le service éducatif, le cas échéant, soient obligés de mettre en œuvre ces mêmes engagements pour les données personnelles des élèves.

Source : *Confidentialité des utilisateurs et Minecraft : Education Edition*

2.2.3 Licence Minecraft

Pour commencer votre expérience sur Minecraft Education Edition (M:EE), il est essentiel d'obtenir une licence Minecraft Education, disponible en deux variantes : académique et commerciale. Avant de vous lancer dans la création de cours sur M:EE, il est essentiel de vous familiariser avec la navigation du logiciel. Il convient de noter que les modifications complexes du monde peuvent nécessiter un codage

en arrière-plan. Au lancement du jeu, les utilisateurs sont invités à se connecter avec leurs identifiants. Consultez les informations relatives aux licences pour déterminer l'éligibilité de votre institution à des programmes spécifiques. Il est également possible de lancer une version d'essai en utilisant son adresse électronique personnelle, ce qui permet d'effectuer des tentatives limitées d'exploration des mondes Minecraft. Bien que l'essai gratuit soit une option, il est fortement recommandé d'acquérir une licence, d'autant plus que certaines procédures d'installation peuvent nécessiter de redémarrer le jeu.

Lorsque vous ouvrez le jeu :



Il s'agit de l'écran titre. Selon la version dans laquelle vous jouez, l'arrière-plan peut changer. Vous pouvez trouver la version de votre jeu en regardant dans le coin inférieur droit de l'écran. Chacun des boutons qui apparaissent à l'écran a un rôle différent :

- **Jouer** : permet d'accéder au menu dans lequel vous pourrez jouer, créer ou rejoindre un monde Minecraft.
- **À la une** : ouvre une bibliothèque de leçons et mondes mise à jour de temps en temps.
- **Paramètres** : ouvre un menu qui vous permet de configurer les paramètres.
- **Changer de compte** : ouvre la fenêtre de connexion où vous pouvez modifier vos informations de connexion.
- **Icône de cintre** : permet de changer votre apparence.
- **?** : vous redirige vers le centre communautaire de Minecraft : Education Edition.

2.3 Description d'une partie typique et des différents objectifs, en fonction du mode sélectionné (survie, créatif)

En mode survie, le joueur peut explorer la planète à sa guise, mais ses déplacements sont limités et il doit rassembler ses propres ressources pour rester en vie.

En mode créatif, le joueur dispose de ressources illimitées, peut voler et est invincible.

Le joueur a un peu plus de restrictions en mode aventure qu'en mode survie, mais le but de ce mode est de guider le joueur à travers une narration sans lui permettre d'interagir avec l'environnement d'une manière qui entraînerait sa destruction.

2.4 Touches

Vous devez trouver votre chemin dans le jeu une fois que vous aurez démarré. Vous pouvez utiliser votre clavier et votre souris pour naviguer. Les touches du clavier sur lesquelles il faut appuyer sont les suivantes :

TOUCHE	UTILISATION	TOUCHE	UTILISATION
Z	Avancer	Clic droit	Placer des blocs, utiliser un objet, enfoncer des boutons (un clic)
Q	Déplacer vers la gauche	E	Ouvrir l'inventaire
S	Reculer	Q	Lancer l'objet sélectionné
D	Déplacer vers la droite	T	Ouvrir le chat
ESPACE	Sauter (double ESPACE pour voler en mode créatif)	C	Ouvrir le générateur de code
Clic gauche	Détruire des blocs (maintenir), attaquer (un clic)	/	Ouvrir le chat et ajouter automatiquement le premier caractère "/"

Vous pouvez également tourner et viser en déplaçant votre souris.

3. Minecraft en classe

3.1 Compétences techniques

Pour créer vos propres défis et parcours d'apprentissage dans Minecraft : Education Edition, les connaissances requises varient en fonction de la complexité du monde que vous souhaitez construire. À la base, il est essentiel d'être à l'aise avec l'utilisation de Minecraft et de ses commandes en mode créatif. Bien qu'il existe des outils plus avancés pour la construction d'infrastructures de jeu (par exemple, Minecraft WorldEdit, VoxelSniper), ils ne sont pas obligatoires.

Si vous souhaitez mettre en œuvre des personnages non joueurs (PNJ) avec plusieurs zones de texte, une compréhension de base de JavaScript ou des connaissances minimales en programmation sont utiles. Ces connaissances vous permettent de reproduire les fichiers modèles disponibles en ligne ou de les extraire de projets existants. En outre, vous pouvez choisir d'insérer des entités personnalisées dans le jeu à l'aide d'un outil tel que Blockbench. Cela signifie que vous aurez besoin de compétences pour créer des modèles 3D, bien que Blockbench offre une interface conviviale à cette fin.

La plateforme Minecraft : Education Edition (M:EE) offre plusieurs outils que les élèves peuvent utiliser comme journal d'apprentissage. Ces outils sont les suivants :

Le livre vierge (accessibles par l'onglet Objets ou par la commande slash /give @s writable_book) : Le livre vierge est particulièrement utile pour documenter des histoires et constitue un outil essentiel pour enregistrer son parcours d'apprentissage. Les élèves peuvent l'utiliser pour prendre des notes, documenter leurs découvertes, stocker des images et exporter leur travail de M:EE pour une étude ultérieure ou une révision par l'enseignant. Les joueurs peuvent insérer des photos prises avec l'outil appareil photo dans un album photo et modifier le texte. Après avoir édité leur livre, les joueurs peuvent cliquer sur "Signer" pour personnaliser la couverture et la "signer", verrouillant ainsi le contenu du livre. Une fois verrouillé, même l'auteur ne peut plus apporter de modifications et le livre apparaît en violet dans l'inventaire. Un clic sur le livre dans l'inventaire permet de l'exporter. Le nom du fichier d'exportation par défaut est <Titre du livre> <Nom de l'auteur>, et il est généralement enregistré dans le dossier documents. Le livre exporté est un fichier ZIP, les pages d'images étant enregistrées sous forme de fichiers JPEG et le texte des pages sous forme de fichiers TXT.

L'album photo, qui peut être trouvé dans l'inventaire créatif ou acquis via la commande /give @s portfolio, fonctionne de la même manière que le livre vierge. Son but premier est de servir de dépôt pour les images que les élèves ont capturées dans le monde de M:EE. L'album photo sert d'espace de stockage pratique pour toutes les images prises pendant le jeu. Contrairement au livre et à la plume, il ne fonctionne pas comme un journal détaillé mais offre plutôt une "bobine" rapide et accessible des leçons, mettant en valeur les aspects visuels du voyage d'un étudiant ou les différentes leçons qu'il a suivies dans le cadre d'un cours. Toutes les images capturées sont automatiquement enregistrées dans l'album photo, ce qui en fait un outil convivial et efficace. Tout comme le livre vierge, l'album photo peut également être exporté vers un fichier externe pour être conservé en toute sécurité ou pour un examen plus approfondi.

L'appareil photo, disponible dans l'inventaire créatif de l'édition Éducation, est un outil que les utilisateurs de Minecraft peuvent utiliser pour capturer des images et les stocker dans les conteneurs mentionnés précédemment. Il s'agit d'une approche plus engageante que le simple fait de prendre une capture d'écran à chaque fois que cela est nécessaire. L'utilisation de la caméra implique un processus mineur, comme viser la caméra et la configurer, ce qui rend la prise de notes moins monotone et plus agréable. Lorsque vous utilisez l'appareil photo depuis votre inventaire, il effectue une capture d'écran à la première personne. De plus, il peut être placé pour créer une entité caméra qui suit le joueur et capture des images de son point de vue. Si vous souhaitez prendre des photos en gros plan d'un objet

au sol, vous pouvez le faire en maintenant la touche Majuscule enfoncée tout en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Le bloc de structure, accessible via des commandes telles que `/setblock`, `/fill` ou `/give`, est une fonctionnalité unique dans Minecraft qui n'apparaît pas naturellement mais qui peut être obtenue via des commandes. Il s'agit d'un bloc utilisé pour sauvegarder une zone spécifique de votre monde Minecraft et l'exporter en tant qu'objet 3D au format `.obj`. Cela permet aux élèves de sauvegarder leurs progrès ou de les soumettre pour examen sans être limités aux deux dimensions d'une image. La génération d'objets en 3D pour des travaux ou des études est souvent plus captivante pour les étudiants, car elle offre une approche nouvelle et attrayante qui diffère de ce à quoi ils sont habitués.

Blocs de commande : Dans toutes les versions de Minecraft, il existe des blocs spécifiques appelés blocs de commande. Ces blocs sont conçus pour exécuter des commandes que les joueurs pourraient ne pas être en mesure d'exécuter seuls ou d'accomplir aussi rapidement. Au début d'une leçon, les blocs de commande peuvent être activés, servant essentiellement d'outils de formation pour les joueurs. Une fois que les joueurs ont compris le concept de la tâche à accomplir, ces blocs de commande peuvent être désactivés. Cela permet aux joueurs de répéter la tâche sans les aides à la formation ou de continuer la même tâche mais de la réaliser de manière autonome, sans aucune assistance.

Voici quelques exemples de ce que les blocs de commande peuvent permettre aux joueurs :

- Permettre le vol
- Permettre le placement de blocs
- Octroi de blocs ou de ressources supplémentaires au joueur
- Augmenter la santé
- Fournir plus de ressources
- Augmenter la vitesse et les capacités de saut
- Activer la vision nocturne, etc.

Ces blocs de commande offrent une gamme de capacités qui améliorent l'expérience de jeu et soutiennent le processus d'apprentissage.

Le générateur de code est une fonctionnalité exclusive de la plateforme Minecraft : Education Edition (M:EE). Il permet aux joueurs d'établir des commandes qui leur procurent essentiellement les mêmes effets que les blocs de commande. Le générateur de code peut être configuré soit par l'enseignant, soit par les élèves eux-mêmes. Le générateur de code offre un potentiel important, qui sera exploré plus en détail dans les sections suivantes. Il peut remplir des fonctions similaires à celles des blocs de commande, la principale différence résidant dans la manière dont ils sont configurés. Par exemple, vous pouvez mettre en place un scénario dans lequel le nombre d'utilisations des blocs de commande est limité, ou vous pouvez utiliser le constructeur de code à l'infini depuis n'importe quel endroit de l'univers de jeu.

Fonctionnalité multijoueur : Minecraft : Education Edition (M:EE) offre une fonction de serveur multijoueur conviviale. Grâce à cette fonctionnalité, les enseignants peuvent montrer directement aux élèves comment accomplir des tâches spécifiques, offrir un retour d'information immédiat, répondre aux questions, activer ou désactiver les blocs de commande, configurer le générateur de code, et bien plus encore. De plus amples détails sur les capacités de la fonctionnalité multijoueur seront examinés dans les sections suivantes.

La « **redstone** » est un élément crucial de Minecraft, qui constitue la version du jeu des circuits de base. Elle permet de modifier le jeu avec un impact moindre par rapport aux blocs de commande. Les composants redstone permettent de créer des circuits fondamentaux tels que des serrures à combinaison, des portes ET, des portes OU et bien d'autres encore, qui peuvent être intégrés dans divers scénarios du jeu. Les contraptions redstone peuvent fonctionner en coulisses ou être visibles, ce qui constitue un élément visuel attrayant pour les élèves.

3.2 Évaluation et notation

La méthodologie SAINT intègre une procédure d'évaluation des résultats obtenus par l'utilisateur dans diverses activités, en mettant l'accent sur des facteurs tels que la convivialité, la qualité, l'expérience de l'utilisateur et la jouabilité.

L'utilisation d'activités récréatives à des fins éducatives ne date pas d'hier et, dans le paysage éducatif actuel, l'intégration des jeux vidéo en tant qu'outil d'enseignement gagne en importance en raison de l'influence croissante des technologies de l'information et de la communication (TIC). Les jeux vidéo ont un potentiel éducatif car ils peuvent créer un environnement d'apprentissage immersif, permettant aux joueurs d'absorber et d'intérioriser de nouvelles informations de manière transparente.

Pour mettre en œuvre SAINT en classe, les éducateurs doivent posséder des connaissances techniques sur Minecraft, de la créativité, une expertise dans le domaine concerné, des compétences en matière de résolution de problèmes, des capacités de travail en équipe, la capacité de faire participer les élèves de manière efficace, une compréhension de la sécurité en ligne et une familiarité avec les méthodologies d'apprentissage basées sur les problèmes. Le processus de validation de SAINT valide chacun de ces éléments à l'aide d'une grille d'évaluation et d'une liste de contrôle conviviales.

3.2.1 Éléments de classement

En classe :

- L'engagement et la motivation des élèves.
- Développement des compétences sociales, y compris le travail en équipe, la création d'une communauté, la prise de responsabilités, l'encouragement de l'imagination, de la curiosité, de la créativité et de l'ingéniosité, l'amélioration des capacités de concentration, d'organisation et de planification, et le renforcement de la confiance en soi.
- Évaluation du comportement en matière de résolution de problèmes.

-
- Suivi des progrès des élèves dans les matières STIM couvertes par SAINT et de leurs résultats scolaires globaux.

Au sein d'une région spécifique, un groupe d'établissements d'enseignement comprend :

- Nombre d'élèves participant à l'initiative, classés par âge, genre et niveau d'études.
- Nombre d'écoles situées dans des zones difficiles ou mal desservies.
- Classification des écoles en fonction de leur environnement, par exemple urbain ou rural, ou désignation dans les zones d'éducation prioritaire.
- Évaluation de l'engagement des éducateurs et des établissements d'enseignement, comprenant le nombre de participants et le temps investi, ainsi que leur développement professionnel personnel.
- Intégration des étudiantes dans les processus technologiques.

4. Annexes

4.1 Solutions des quiz

4.1.1 Monde 1

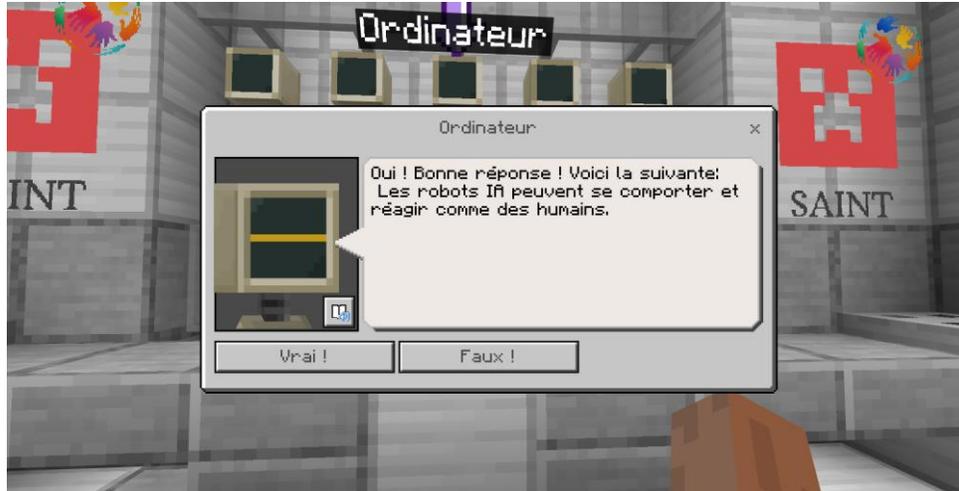
1. Apprendre



2. Faux !



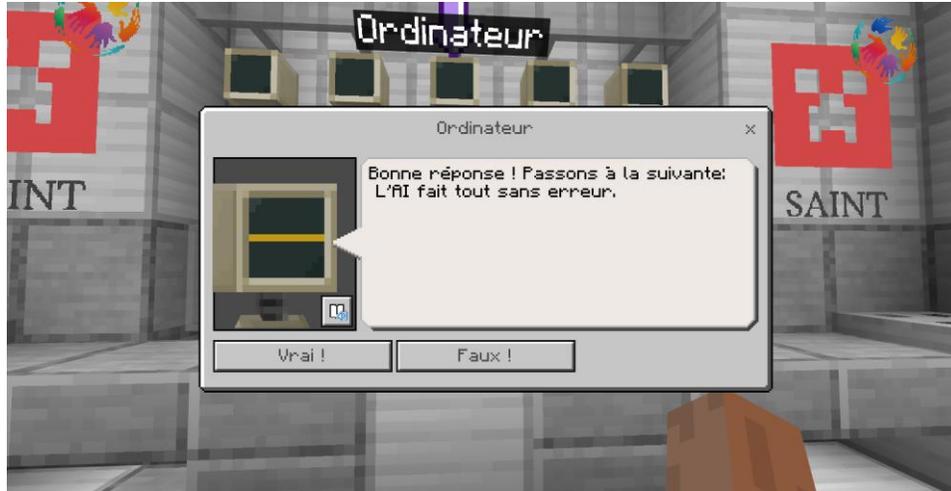
3. Vrai !



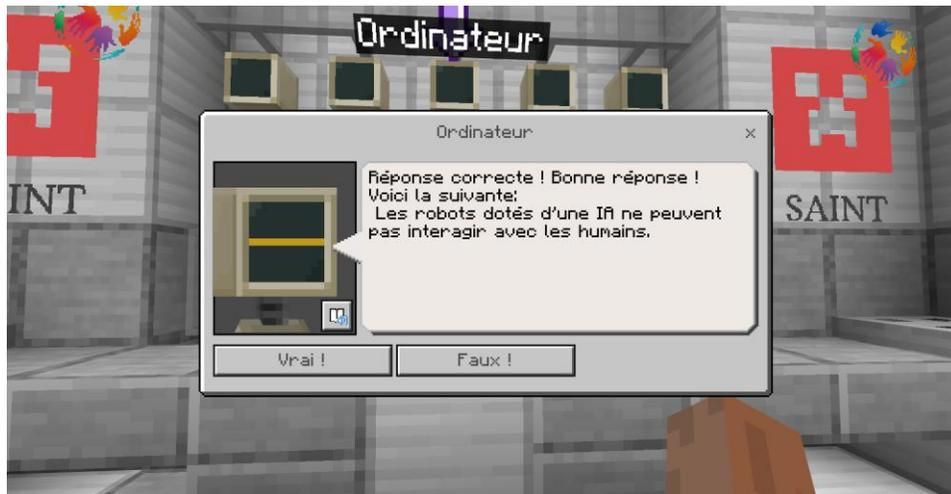
4. Vrai !



5. Faux !



6. Faux !



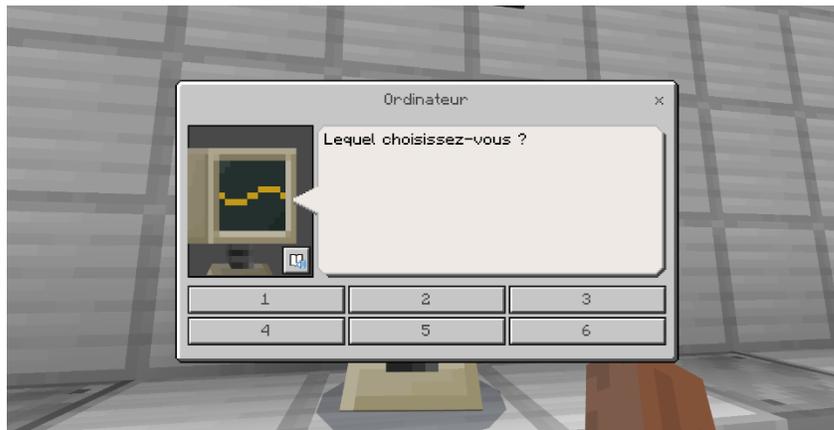
7. Vrai !



4.1.2 Monde 2

Après avoir atteint la base martienne, parlez à l'ordinateur et faites un clic droit sur chaque case. Ensuite, retournez à l'ordinateur pour lui parler :

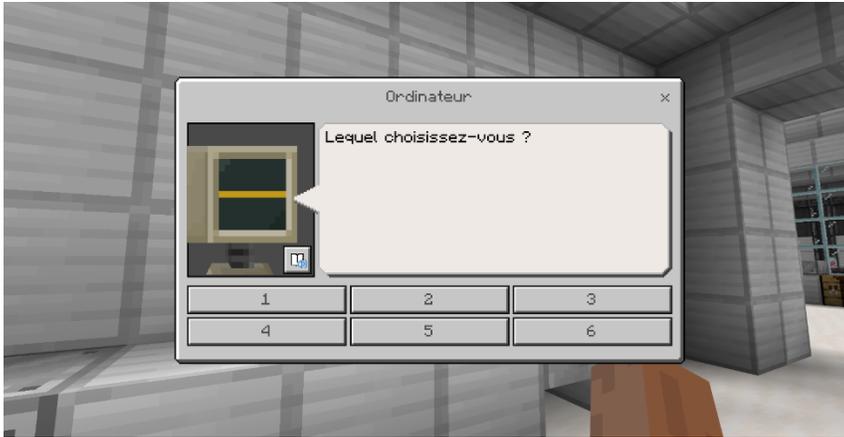
1. 1



2. Ensuite, ouvrez les coffres et prenez uniquement les trois pièces suivantes dans votre inventaire :



3. 3



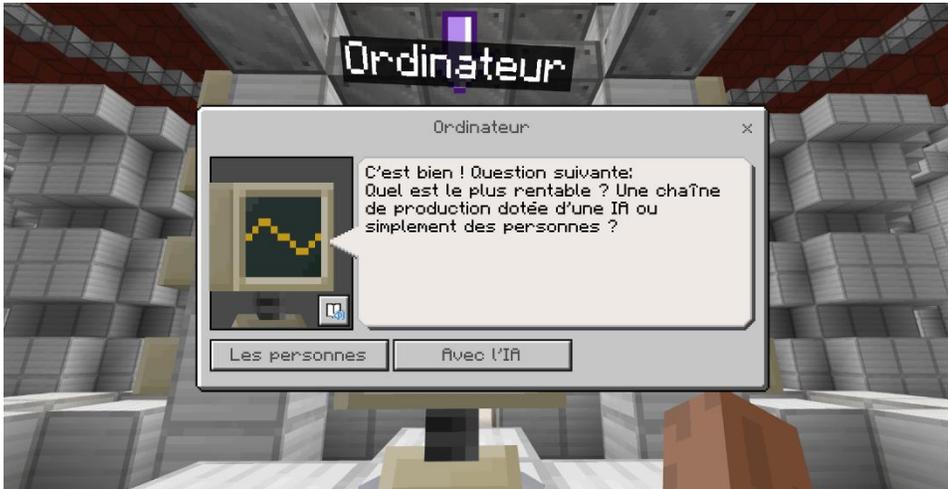
4. Capteurs



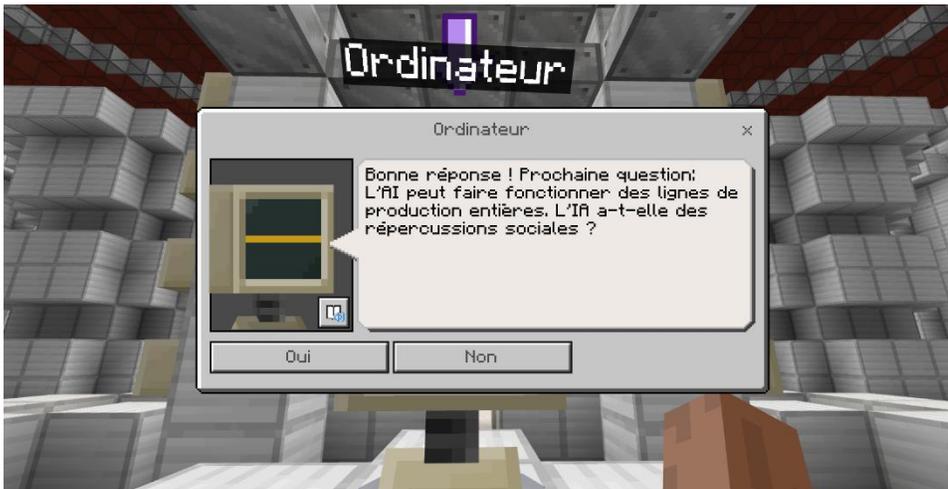
5. Oui



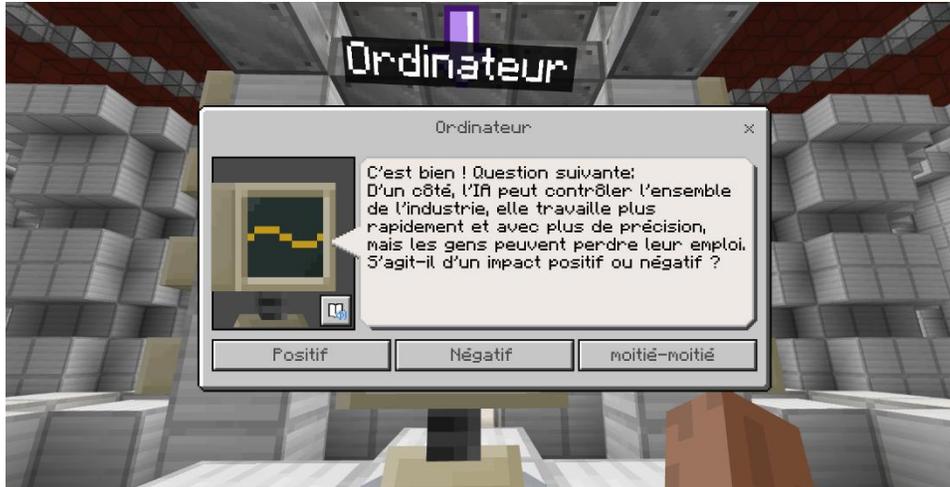
6. Avec l'IA



7. Oui



8. Moitié-moitié



4.1.3 World 3

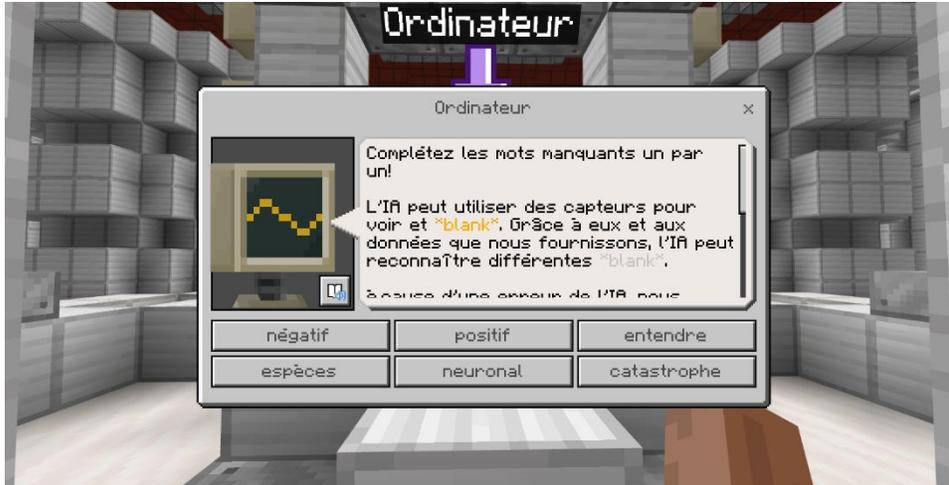
Après avoir suivi les instructions, la partie quiz commence.

1. Appuyez sur les boutons pour n'avoir que du bleu.



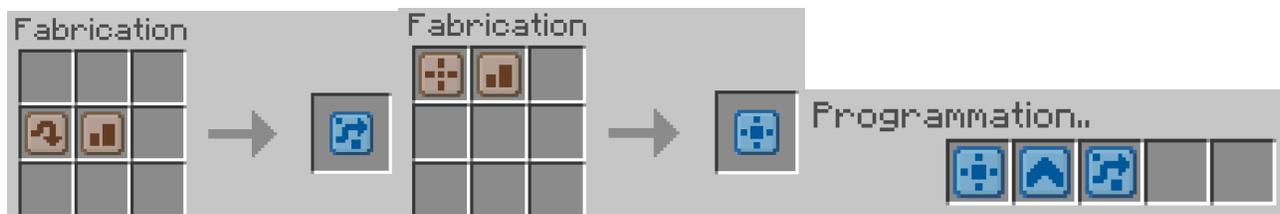
2. À l'intérieur de l'arbre Dôme, vous devrez faire correspondre les couleurs avec les fleurs correctes. L'ordre correct est le suivant : pissenlit, orchidée bleue, lilas, canne à sucre, tulipe rose, tortue.

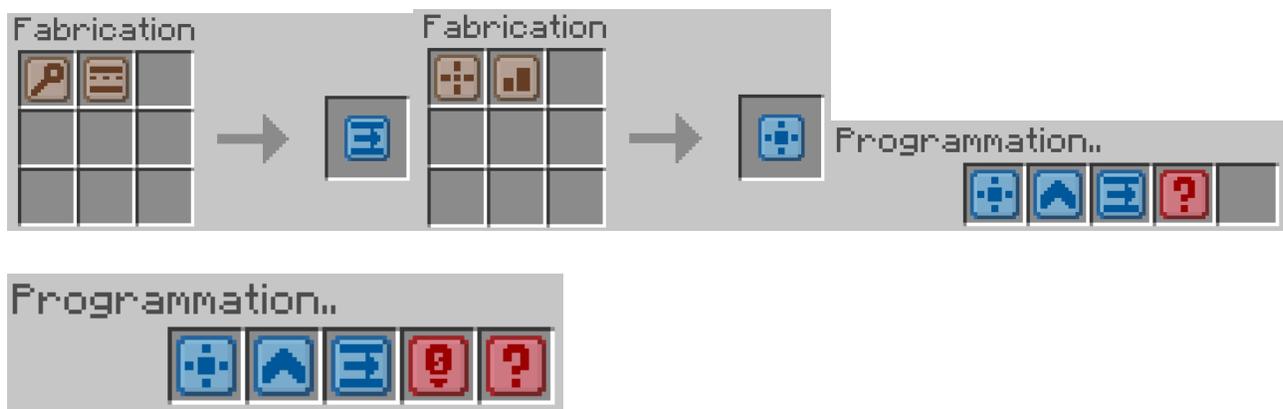
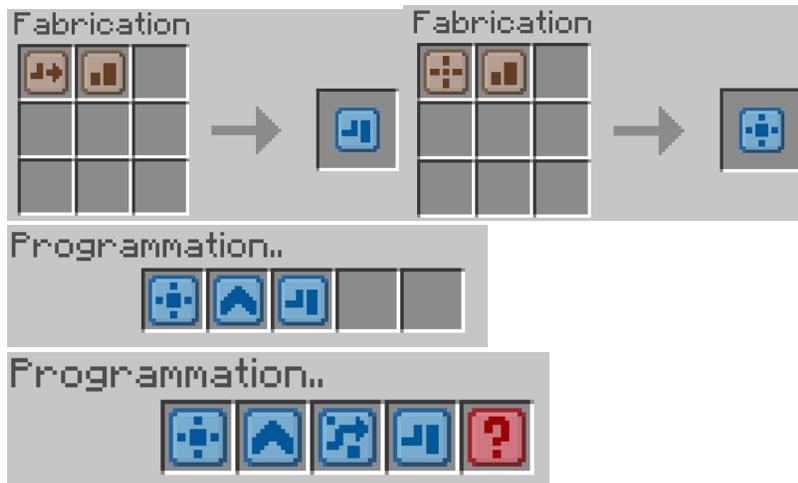
3. Dans l'ordre : entendre, espèces, catastrophe, négatif, neuronal, positif



4.1.4 World 4

Après avoir suivi les instructions, entrez dans chaque pièce et choisissez dans les caisses les pièces à programmer correctement.





**Attention : il y aura une erreur pour vous apprendre que l'IA fait aussi des erreurs.
Recommencez avec la combinaison suivante :**



**Attention : à nouveau, vous aurez une erreur.
Recommencez avec la combinaison suivante :**



Un nouveau quiz démarre :

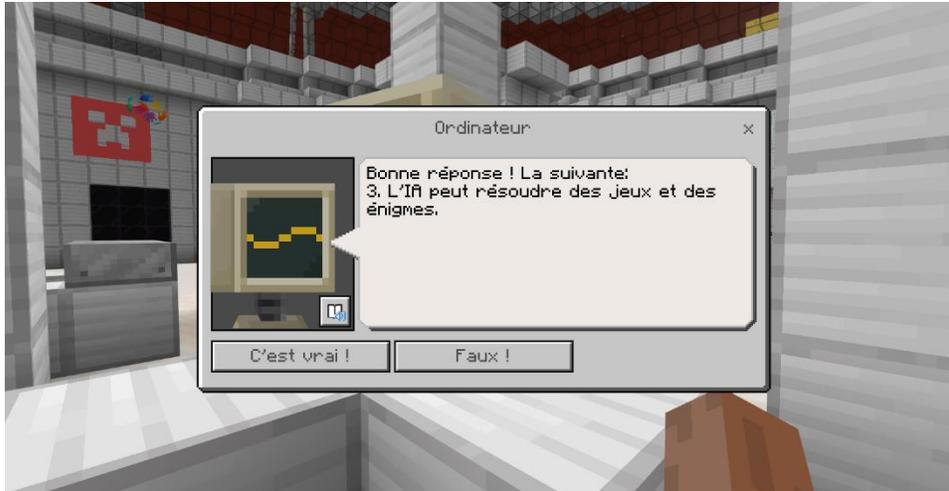
1. Faux !



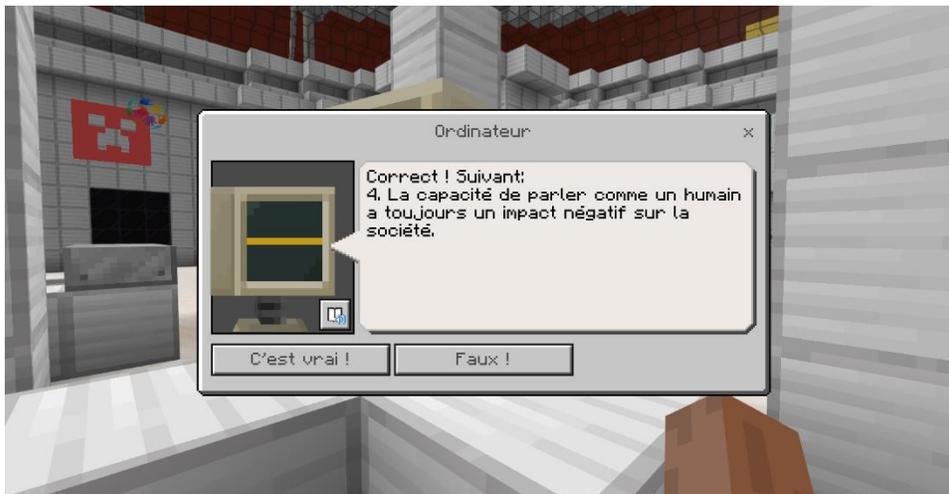
2. C'est vrai !



3. C'est vrai !



4. Faux !



4.1.5 Monde 5

Après avoir suivi les instructions, vous devrez choisir à chaque fois le mot/la phrase correct(e) comme suit :



3.



4.



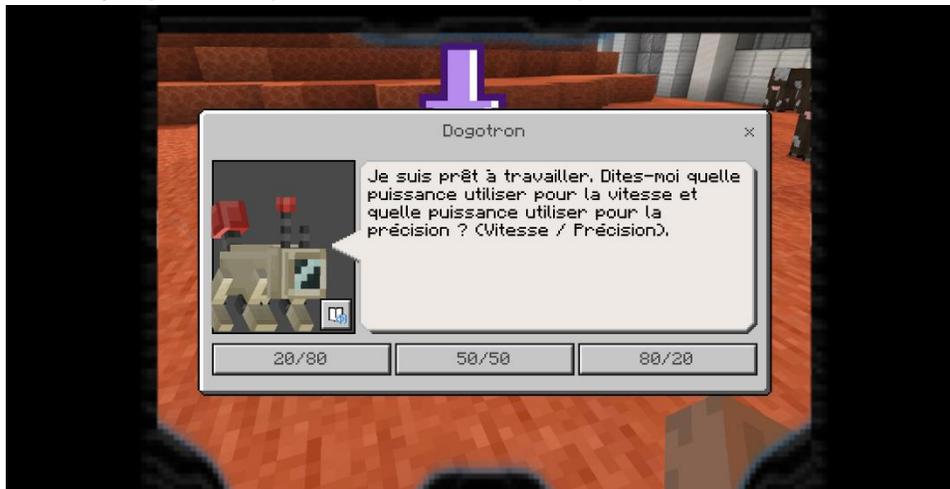
5.



Vous obtiendrez 5 composants dans votre inventaire et vous devrez les mettre dans la boîte violette au-dessus du chien.

Ensuite, allez vers les vaches.

Attention ! Il n'y a pas de réponse correcte à cette question.



Suivez les instructions pour atteindre la plateforme d'atterrissage et répondez au quiz final !

1. IA



2. Cinquante-cinquante



3. Vision



4. Faux



5. Très probable



4.2 Résolution des problèmes

Vous devez d'abord télécharger les fichiers "McWorld" pour que les mondes puissent utiliser l'édition éducative de Minecraft. Ces fichiers lanceront immédiatement le système Minecraft Education lorsque vous double-cliquerez dessus. Il vous demandera de vous connecter en utilisant le compte pour lequel vous avez obtenu une licence Minecraft Education auprès de Microsoft. Les mondes ont besoin de la version la plus récente pour que Minecraft Education fonctionne correctement.

Pour les organisations éducatives, il existe des licences gratuites à acquérir en suivant ces procédures. <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

Une autre option consiste à importer le monde manuellement. Lorsque vous chargez le jeu, après avoir ajouté vos informations d'identification, appuyez sur Play et vous verrez en bas à droite le bouton Import.

Y a-t-il d'autres problèmes que vous rencontrez lors du chargement du monde ? Vérifiez si l'une des solutions suivantes peut vous être utile.

PROBLÈME : J'ai téléchargé les mondes et l'importation échoue.

SOLUTION : Cela peut arriver pour un certain nombre de raisons.

Vous pouvez essayer d'importer le monde manuellement, en ouvrant le jeu, en sélectionnant Play, puis en sélectionnant Import en bas à droite de votre écran. Sélectionnez ensuite le fichier. En cas d'échec, suivez les étapes ci-dessous.

Vous pouvez essayer de fermer et de rouvrir l'application Minecraft : Education Edition. Il se peut qu'une importation ne se soit pas terminée correctement et que le jeu n'ait pas réussi à importer les mondes suivants. Le redémarrage de votre ordinateur pourrait également vous aider.

Solution de dernier recours : Changez le nom du fichier <nom du monde>.mcworld en <nom du monde>.zip. Cela transformera le fichier en un fichier zip. Décompressez le fichier et ouvrez-le. Allez dans le fichier manifeste et changez l'UUID en utilisant un générateur d'UUID en ligne. Zippez le nouveau dossier et renommez-le en .mcworld. Essayez d'ouvrir le monde à nouveau.

En fonction du message d'erreur, différentes actions doivent être effectuées, donc si quelque chose de spécifique vous est adressé, comme un code numéroté ou une explication sur la raison de l'échec de l'importation, n'hésitez pas à consulter la communauté Minecraft : Education Edition pour trouver des solutions à votre problème.

PROBLÈME : Le monde ne contient aucun PNJ.

SOLUTION : Cela signifie que le Pack de comportement n'a pas été chargé correctement avec le monde. Quittez le monde (mais pas l'application Minecraft). Trouvez le monde que vous recherchez et sélectionnez Paramètres. Sur le côté gauche de votre écran, essayez de trouver l'onglet Packs de comportement. Vous verrez alors deux onglets sur l'écran principal : Activé et Mes packs. Votre pack de comportement doit se trouver dans l'onglet Mes Packs, sur lequel vous devez cliquer et sélectionner Activer. Si vous n'êtes pas sûr du pack dont vous avez besoin, regardez les Activés et l'un d'entre eux devrait indiquer que "Ce pack est manquant". Trouvez le pack portant le même nom dans l'onglet Mes packs et activez-le.

PROBLÈME : Le monde a des tableaux qui ont un texte bizarre, disant quelque chose comme "tableau.act.1.", les PNJ ont des dialogues bizarres, etc.

SOLUTION : Cela signifie que le Pack de ressources n'a pas été chargé correctement avec le monde. Quittez le monde (mais pas l'application Minecraft). Trouvez le monde que vous recherchez et sélectionnez Paramètres. Sur le côté gauche de votre écran, essayez de trouver l'onglet Packs de ressources. Vous verrez alors deux onglets sur l'écran principal : Activés et Mes packs. Votre pack de ressources devrait se trouver dans l'onglet Mes packs, sur lequel vous devez cliquer et sélectionner Activer. Si vous n'êtes pas sûr du pack dont vous avez besoin, regardez les Activés et l'un d'entre eux

devrait indiquer que "Ce pack est manquant". Trouvez le Pack portant le même nom dans l'onglet Mes packs et activez-le.

PROBLÈME : Le monde est dans une autre langue.

SOLUTION : Les mondes ont été traduits dans différentes langues. Si vous avez un monde dans une langue différente de la vôtre, trouvez la langue appropriée et recommencez. Si cela ne fonctionne pas, vérifiez que la langue de l'application Minecraft correspond à vos préférences.

4.3 Check-list

Ce modèle de check-list est conçu pour s'assurer que tous les éléments essentiels à la réalisation des activités sont en place. Il doit être adapté à des scénarios d'enseignement spécifiques. Cette check-list est destinée à l'enseignant et aux personnes qui participent à la coordination et à l'organisation de ces activités.

Plan de session de formation / Plan de session d'apprentissage en ligne

Objet	Description (si nécessaire)
Titre	Il est utile d'illustrer ce qui sera appris au cours de la leçon.
Connaissances et compétences requises	Donner ces informations aux élèves leur permet de revoir les idées nécessaires pour terminer la tâche et peut servir de base à un enseignement plus approfondi.
Jour, date et heure requis	
Groupe cible et nombre de personnes	
Objectifs de la session	Quels sont les objectifs d'apprentissage que vous fixez aux élèves à la fin de cette session ?
Méthodologie	Session étape par étape (avec le calendrier et les responsabilités)
Espace nécessaire	Espace requis et type de classe
Matériel nécessaire	Documents à distribuer et autres supports de formation
Résultats concrets de la session	Quels résultats à court et à long terme espérez-vous de cet exercice ?
Questions de débriefing	Comment évaluer les progrès techniques et pratiques de la session ?
Évaluation	Approche de l'évaluation des compétences acquises ou validées par les élèves
Suivi	Suivi à long terme du projet

4.4 Conseils

• Accessibilité

Les utilisateurs peuvent modifier les commandes du jeu à leur guise. Ils peuvent même utiliser un contrôleur s'ils sont plus familiers avec cela. Un conseil utile pour les gauchers est de remplacer les commandes WASD par IJKL et de refléter les commandes restantes à partir de là.

• **Que faire lorsque vous êtes coincé dans un monde Minecraft ?**

Si jamais vous êtes bloqué, vérifiez si le monde dans lequel vous jouez a des commandes activées. Si tel est le cas, une simple commande : « /gamemode c » peut vous amener à la version créative et vous aider à vous débloquent ou à obtenir les ressources dont vous avez besoin. Pensez à revenir au mode de jeu par défaut avec la commande : « /gamemode s » ou « /gamemode a » selon le monde auquel vous jouez.

• **Comment convertir des mondes Minecraft ?**

Lors de l'utilisation d'une version différente de Minecraft Education Edition ou d'une autre version de Minecraft, il est obligatoire de convertir les mondes pour les rendre compatibles. Il existe un outil en ligne qui peut vous aider, Chunker (<https://chunker.app/>). Cependant, Chunker ne convertit pas les entités et les PNJ et cet outil ne conviendra qu'aux mondes simples. Vous risquez de perdre tous les éléments interactifs que vous avez créés.

• **Comment désactiver le mode Microsoft S ?**

Si votre ordinateur fonctionne en mode Microsoft Windows S, vous devez désactiver le mode S pour pouvoir télécharger Minecraft Education Edition. Pour quitter le mode Microsoft S et accéder aux applications au-delà du Microsoft App Store, procédez comme suit :

1. Créez un nouveau compte Microsoft non désigné comme étant lié au travail ou à l'école.
2. Associez ce compte Microsoft à votre ordinateur portable.
3. Accédez à Paramètres > Mise à jour et sécurité > Activation sur votre PC Windows 10 en mode S.
4. Localisez la section Passer à Windows 10 Famille ou Passer à Windows 10 Professionnel, puis cliquez sur le lien Accéder au magasin.
5. Veillez à ne pas cliquer sur le lien sous Mettre à niveau votre édition de Windows, car cela implique un processus distinct qui maintient le mode S.
6. Sur la page Microsoft Store qui apparaît (Sortir du mode S ou une page similaire), cliquez sur le bouton Obtenir. Après avoir confirmé cette action, vous pourrez installer des applications à partir de sources autres que Microsoft Store.

5. Ressources

Vous trouverez ici une liste de ressources (sites Web, etc.) pour vous aider avec Minecraft :

Sites officiels

- Site officiel de Minecraft : Education Edition (<https://education.minecraft.net/en-us>)
- Wiki Minecraft (https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki)
- Communauté Minecraft : Education Edition (<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-nous>)

Aide aux enseignants

Minecraft : Education Edition - Académie des enseignants. Une série de cours en ligne qui aide les enseignants à comprendre ce qu'est Minecraft et comment l'intégrer dans leur classe. (<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/>)