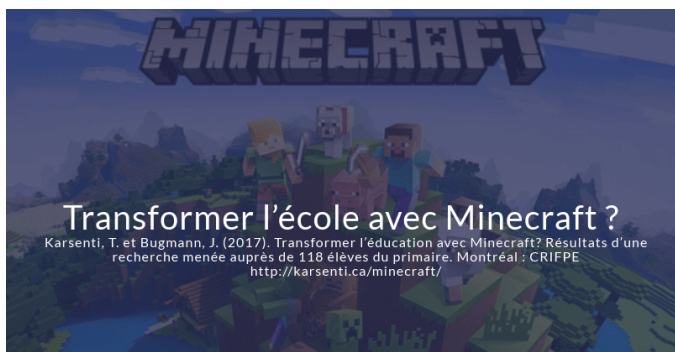




Transformer l'école avec Minecraft ?

Grâce à [Jonathan d'EduLab](#), je viens de découvrir le rapport de Karsenti et Bugmann sur l'utilisation de Minecraft à l'école.

J'ai « dévoré » cette lecture et je vous en propose un bref résumé dans l'infographie ci-dessous.



Une méthodologie particulière



des questionnaires d'enquête en ligne

des entrevues individuelles,
des entrevues collectives



des observations vidéographiées,
des relevés de journal de bord,
un suivi des niveaux de jeu,
l'analyse des traces
des entrevues de type « think aloud ».

Quels impacts éducatifs pour Minecraft ?

Les données recueillies lors de cette étude exploratoire ont permis de mettre en évidence un grand nombre d'avantages éducatifs liés à l'usage du jeu vidéo Minecraft en classe.

Parmi les principaux avantages, que nous explicitons par la suite, on retrouve :

1. Une motivation accrue des élèves pour l'école en général;
2. De meilleures compétences liées aux technologies de l'information et des communications;
3. Une plus grande créativité;
4. Un sentiment de compétence à l'école plus fort;
5. Une ambiance de groupe très positive;
6. Une plus grande compétence en lecture;
7. Une meilleure compétence en écriture;
8. Une meilleure autonomie des élèves;
9. Une meilleure collaboration entre les élèves;
10. Une plus grande entraide entre les élèves;
11. De meilleures habiletés en programmation et en logique computationnelle;
12. Une meilleure capacité en résolution de problèmes;
13. De meilleures compétences en recherche d'information;
14. Le développement de diverses habiletés en mathématiques;
15. Une meilleure connaissance des sciences;
16. Une plus grande persévérance face aux défis rencontrés;
17. Une meilleure connaissance de l'histoire;
18. Un plus grand respect des consignes;
19. Une meilleure estime de soi à l'école;
20. De meilleures compétences en communication orale;
21. Une meilleure capacité à développer des produits de qualité;
22. De meilleures habiletés sociales;
23. De meilleures compétences en anglais;
24. De meilleures compétences en organisation de l'information;
25. Un meilleur raisonnement inductif ou déductif.

Recommandations

Sur base des résultats de cette recherche, les auteurs formulent les recommandations suivantes :

1. Les écoles devraient chercher à mettre en place des activités parascolaires où les élèves peuvent participer à une pratique encadrée du jeu Minecraft.
2. La présence d'un animateur compétent et spécialisé dans la pratique du jeu Minecraft est directement liée au succès de l'activité mise en place.
3. La présence de différents niveaux à franchir pour les élèves permet de nourrir leur motivation.
4. La mise en place de divers niveaux ou tâches doit favoriser le développement de diverses compétences ou l'apprentissage de diverses connaissances chez les élèves (sciences, mathématiques, etc.).
5. Il faut s'assurer que le matériel informatique de l'école soit compatible avec les besoins du jeu vidéo Minecraft.
6. Il semble important de privilégier une approche ouverte avec la possibilité pour les élèves d'évoluer en mode créatif et leur laisser des libertés dans le jeu.
7. Il semble important de permettre aux élèves de développer leur autonomie lorsqu'ils rencontrent des difficultés dans Minecraft.
8. Il faut encourager la collaboration et l'entraide dans la pratique du jeu Minecraft.
9. Il faut chercher à valoriser les créations des élèves réalisées dans le jeu Minecraft (captures d'écran, photos, etc.).
10. Il peut être utile d'intégrer un système de gratification pour les élèves (bracelets, etc.) afin de soutenir encore plus leur motivation.
11. Il peut être intéressant d'amener les élèves à participer à la création de niveaux supérieurs en leur permettant de proposer divers défis à relever.
12. Il semble important de valoriser les habiletés de communication orale des élèves dans la pratique du jeu Minecraft.
13. Il semble important d'amener les élèves à verbaliser les apprentissages réalisés par la pratique du jeu Minecraft, et ce, afin qu'ils en soient bien conscients.
14. Il semble enfin nécessaire de rappeler aux élèves que Minecraft n'est qu'un jeu, où le plus important est d'avoir du plaisir.



Transformer l'école avec Minecraft ?

Vous voulez en savoir plus ?

Découvrez le rapport sur <http://karsenti.ca/minecraft/>

Karsenti, T. et Bugmann, J. (2017). Transformer l'éducation avec Minecraft? Résultats d'une recherche menée auprès de 118 élèves du primaire. Montréal : CRIFPE

[MINECRAFT-rapport](#)