



INAUGURATION DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY À MONS CHEZ TECHNOCITÉ

TECHNOCITÉ, THE PLAY'CE TO LEARN !

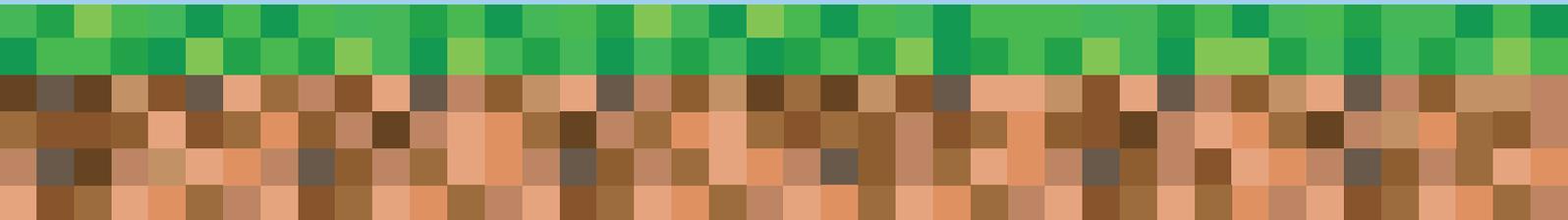
INAUGURATION LE VENDREDI 13 MAI 2022

En présence des Ministres **WILLY BORSUS** (Ministre wallon des centres de compétences TIC et du numérique), **THOMAS DERMINE** (Secrétaire d'Etat pour la relance et les investissements stratégiques) et **ELIO DI RUPO** (Ministre président de La Wallonie)

Keynote de **JEAN-BENOIT VAN BUNNEN** (Senior business manager Microsoft Belgique) et **SÉBASTIEN PLACE** (Education Industry Advisor Microsoft Belgique)

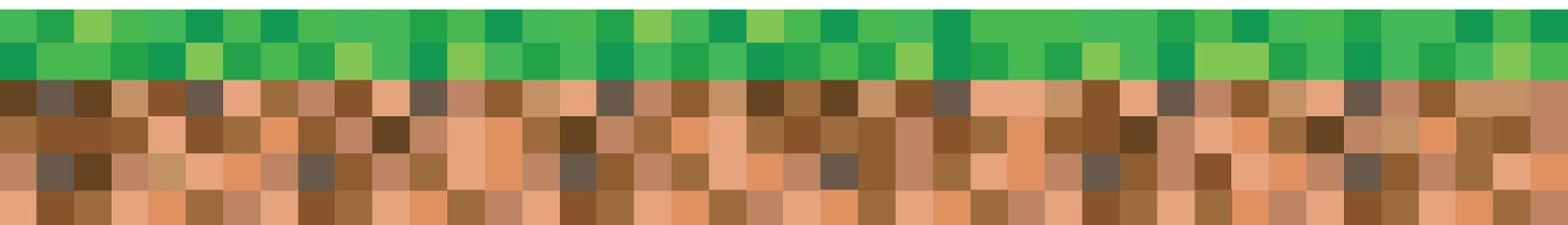
DOSSIER DE PRESSE

CONTACT PRESSE | Delphine Jenart, Project manager - Public affairs & Business development
delphine.jenart@technocite.be | +32 (0) 497 822 319



SOMMAIRE

I. TECHNOCITE : TIME TO BECOME THE PLAY'CE TO LEARN !	3
II. TECHNOCITÉ SUR MINECRAFT ? PAS UN NOUVEAU JOUEUR !	4
III. MINECRAFT EDUCATION ACADEMY : UN DISPOSITIF À DESTINATION DES ENSEIGNANT.E.S ET DES ÉLÈVES	5
IV. LA USER EXPERIENCE DE MINECRAFT CHEZ TECHNOCITÉ	8
V. LES PARTENAIRES DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY	10
VI. AGENDA DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY	11



I. TECHNOCITE :

TIME TO BECOME THE PLAY'CE TO LEARN !

Ces deux dernières années ont agi comme un révélateur : elles ont placé le digital au cœur de nos pratiques quotidiennes. Elles ont aussi objectivé la douleur du monde de l'enseignement au moment de basculer l'ensemble des activités pédagogiques vers le mode distanciel. Deux années qui ont accéléré l'urgence de réinventer l'approche et les méthodes d'apprentissage.

Car aujourd'hui, le jeu est partout, et le jeu vidéo en ligne a littéralement explosé en confinement. C'est le cas de la plateforme MINECRAFT de Microsoft qui se décline depuis 2016 en une version éducative : la Minecraft Education Edition (MEE). *"La composante sociale de MINECRAFT est très importante"* commente Jérôme Marciniak, coordinateur de la Minecraft Education Academy (MEA) chez Technocité, *"c'est comme un réseau social. C'est une plateforme fortement plébiscitée par les parents : avec un graphisme peu réaliste, un univers pas violent."*

UN CHANGEMENT DE POSTURE

Du primaire au secondaire, l'enseignant.e se retrouve confronté.e à des élèves dont la plupart développent de nouvelles aptitudes, à la pratique des heures durant sur ces plateformes

vidéo-ludiques qui proposent un vrai changement de posture de par l'interactivité et l'immersion dans des mondes multiples. *"Quand on dit "MINECRAFT" à un élève, il n'est plus à l'école : en termes d'engagement et de persévérance, il n'y a pas de commune mesure"* complète Jérôme Marciniak.

On connaît aujourd'hui la nécessité de donner le goût aux jeunes générations et de les former le plus tôt possible aux langages de programmation devenus la nouvelle écriture de notre société digitalisée.

La mobilisation du jeu et plus spécifiquement de MINECRAFT dans les processus d'apprentissage permet de développer les aptitudes suivantes souvent réunies sous le vocable "soft skills" :

- la collaboration
- la communication
- la pensée critique
- la pensée systémique



L'environnement d'apprentissage ouvert de MINECRAFT donne aux jeunes la liberté d'expérimenter, encourage l'expression créative et la résolution de problèmes. Et pour Technocité qui est particulièrement attentif à la question du genre dans les métiers du numérique, MINECRAFT constitue un outil sans pareil pour intéresser tant les filles que les garçons aux métiers du numérique et ce, dès le plus jeune âge.

AGIR DÈS LE PLUS JEUNE ÂGE, À L'ÉCOLE

À l'heure où la fracture numérique se déplace d'une problématique d'infrastructure vers une fracture d'usage qui menace la capacité de tout un chacun d'exercer ses droits de citoyens**, l'école est définitivement un endroit prioritaire où agir, et c'est bien là l'ambition de Technocité et de Microsoft en alliant leurs savoir-faire.

Technocité s'adresse tout autant aux élèves qu'aux enseignants car apprendre tout au long de la vie est désormais une

réalité à laquelle la transformation digitale pousse chacun.e d'entre nous, et ceux-ci ne font pas exception. Apprendre à apprendre devient une compétence en soi.

Du centre de compétences formant des chercheur.euse.s d'emploi aux métiers du numérique, à un espace où l'on réinvente l'apprentissage par le jeu : il y avait une importante foulée à franchir que Technocité est heureux de faire aux côtés de son partenaire Microsoft Belgique qui a lancé en 2021 son plan "Digital AmbEtion" qui passe aussi par l'éducation au digital.

Fort d'un pôle de formation dédié au gaming et à la gamification formalisé dans le label "Gamemax", d'une expertise de plus de 20 ans dans la formation aux métiers des industries culturelles et créatives, Technocité est dorénavant le point d'entrée vers MINECRAFT EDUCATION EDITION pour les acteurs.trices de l'enseignement et de l'écosystème Minecraft en Wallonie.

* Technocité est signataire de la stratégie intersectorielle et nationale "Women in digital"

** La "fracture de 3^{ème} degré" identifiée dans le baromètre de la transformation numérique des citoyens 2021 de l'Agence du numérique

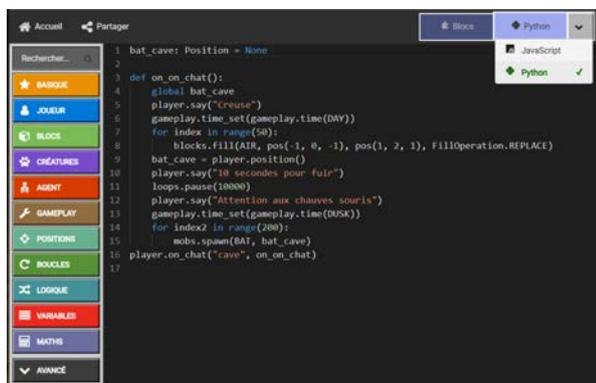
II. TECHNOCITÉ SUR MINECRAFT ? PAS UN NOUVEAU JOUEUR !

En complémentarité avec ses missions de formation et d'acculturation des Wallon.n.e.s aux technologies de l'information et de la communication, Technocité a développé depuis 2018 un pan entier d'activités de sensibilisation destinées à un public jeune et à un public précarisé ("neets" pour Not in Employment, Education or Training) dans le cadre du programme "Digital Belgium Skills Fund" impulsé en 2017 par le Secrétaire d'Etat au numérique Alexander Decroo.

Adresser le digital avec ces publics d'une toute autre manière que la façon "ex cathedra" : c'est ce qui a motivé l'équipe de Technocité à investir la plateforme MINECRAFT (rachetée par Microsoft en 2014) aux possibilités créatives démultipliées pour explorer avec eux le codage, la logique algorithmique et les fondements des métiers techniques du numérique. Mais aussi des thèmes plus graves comme le cyberharcèlement.

Ainsi, 1300 jeunes de 8 à 18 ans ont pu profiter ces dernières années, en contextes scolaire et extra-scolaire (stages, mercredi après-midi), de ces programmes d'animation développés et pleinement intégrés dans MINECRAFT Education :

- Découverte de la programmation par bloc avec la console Microsoft Make Code (8-12 ans et 8-16 ans)



- Escape Game "Blackout" (conçu par Arteam Interactive et At All Networks) (12-18 ans)



- MarsCraft, le prochain monde (entre l'échappée game et l'enquête policière) qui sera dévoilé cet été qui emmènera - durant une journée - les élèves sur Mars afin de découvrir le rôle des Intelligences artificielles dans le domaine de la conquête spatiale.



Un investissement de 1,4 million d'euros dans le cadre du plan national pour la reprise et la résilience « RRF » permet à Technocité de doubler ses infrastructures dédiées à la formation et à la sensibilisation en son centre montois (parc Initialis) : un espace de 150m² est donc intégralement dédié au déploiement de la MINECRAFT EDUCATION Academy qui débutera ses activités effectives au 1^{er} septembre 2022.

Enfin, la mise en place de ce partenariat public-privé entre un opérateur wallon de la formation (Technocité) et l'un des big players de l'économie digitale (Microsoft Belgique) qui a de grandes ambitions pour la Belgique (Plan "Digital AmbEtion") au service des STEM pour toutes et tous est à souligner.

En matière de promotion du videogaming en Wallonie, Technocité joue un rôle d'activateur en proposant dès 2009 des formations qualifiantes en son centre de compétences montois. En 2020, Technocité co-fondait avec de nombreux partenaires* le label montois Gamemax dédié à inspirer, former, accompagner, valoriser en local et à l'international l'industrie du gaming en Cœur de Hainaut mais aussi, contribuer à la recherche et innovation en la matière .

game
max

* Umons et Numédiart, Click, Museum Lab, Walga, Fishing Cactus, La Maison de l'Entreprise

III. MINECRAFT EDUCATION ACADEMY : UN DISPOSITIF À DESTINATION DES ENSEIGNANT.E.S ET DES ÉLÈVES

LA MEA SE DÉCLINE EN 3 PILIERS

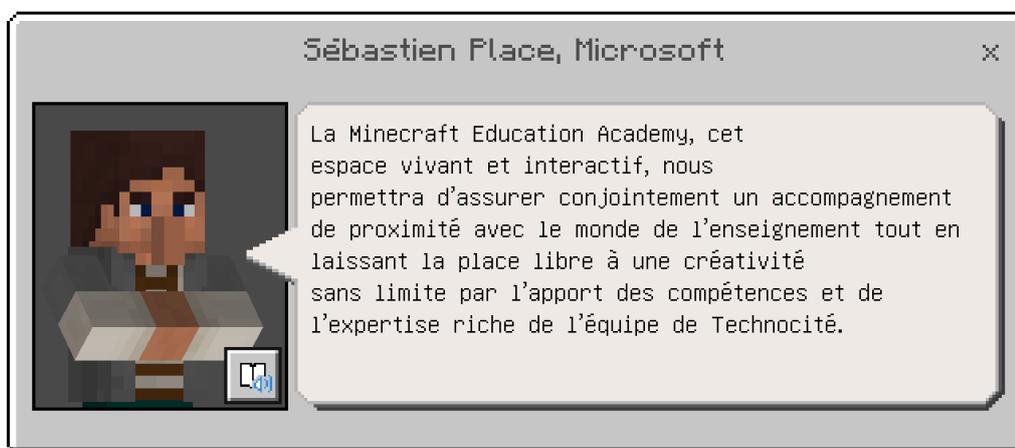
1

CENTRE DE RESSOURCES ET D'ÉCHANGES DE CONNAISSANCES

La MEA sera avant tout un centre de ressources ouvert pour l'apprentissage de Minecraft Education dédié aux enseignants de Wallonie et de Bruxelles, du primaire au supérieur. Un lieu ouvert et dédié à Minecraft Education Edition (MEE), le nom du logiciel, pour apprendre à utiliser et à déployer la

solution en classe, à programmer des mondes nouveaux, et mettre une librairie d'ouvrages à disposition ainsi que générer une communauté de formateurs.trices et d'enseignant.e.s désirant mettre en place ce dispositif innovant au sein de leur environnement pédagogique.

La plateforme MINECRAFT EDUCATION est mondiale, elle est aussi évolutive. Ce qui veut dire qu'avec la Minecraft Education Academy chez Technocité, le territoire se dote désormais d'une porte d'entrée vers une multiplicité de ressources : des mondes ou univers créés par la communauté MEE (parmi laquelle comptent des acteurs régionaux locaux comme At all Network), traduits en français (service disponible à la demande d'un enseignant), ceci afin de susciter l'intérêt d'utiliser MEE comme support pédagogique pour traiter de divers sujets d'actualités avec les élèves de primaire et de secondaire. Préservation de la biodiversité, liberté d'expression, lutte contre les fake news, genre et tic sont autant de thèmes abordés dans Minecraft, tel un média. Sans oublier la mise en place de temps d'inspiration en mode "keynote".



2

ESPACE DE FORMATION POUR LES ENSEIGNANT.E.S

Des formations seront proposées aux enseignant.e.s pour maîtriser l'outil. Un accompagnement à la mise en place de séquences de cours personnalisées, quelle que soit la matière abordée, sera mis en place.

III. MINECRAFT EDUCATION ACADEMY : UN DISPOSITIF À DESTINATION DES ENSEIGNANT.E.S ET DES ÉLÈVES

CHRONOLOGIE DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY

étape 1

« Je veux essayer Minecraft avec mes élèves, je perçois l'intérêt et je demande à voir... »



Technocité se rend en classe pour faire une initiation au cours de laquelle enseignant.e.s et élèves peuvent tester et apprécier le dispositif.



étape 2

« Je crois en le potentiel de Minecraft en classe, maintenant je dois maîtriser l'outil : je souhaite me former ! »



Passer plusieurs paliers d'apprentissage :

- Démarrage du programme de formation pour maîtriser l'environnement MC, son volet technique, régler les paramètres de la classe, apprendre les fonctions utiles pour garder un contrôle sur sa classe
- Création de l'interactivité dans la classe : apprendre à la peupler de personnages, à paramétrer des actions qui seront des clés pour passer d'un endroit à un autre dans MC
- Découvrir pour maîtriser l'interaction avancée : gestion de la red stone (source d'approvisionnement électrique dans MC) car sans elle, rien n'est possible
- Développer une maîtrise du langage MC (= apprentissage des commandes bloc)

L'objectif est d'amener l'enseignant.e vers la maîtrise totale de l'outil. Celui ou celle-ci peut s'interrompre pour reprendre son apprentissage par la suite.

Plus l'enseignant.e veut aller loin, plus la maîtrise de la technique sera nécessaire.



étape 3

« J'ai appris à manipuler Minecraft, aujourd'hui, j'ai un projet ambitieux et original ! »



Je fais appel à la MEA pour être accompagné.e dans le développement de ma propre séquence de cours « from scratch ». Ceci implique le travail de création du scénario, la définition des objectifs pédagogiques, la création des interactions faites sur mesure (avec l'expertise de At All Network).



III. MINECRAFT EDUCATION ACADEMY : UN DISPOSITIF À DESTINATION DES ENSEIGNANT.E.S ET DES ÉLÈVES

3

LABORATOIRE DU FAIRE DES PÉDAGOGIES DU FUTUR

L'organisation de challenges inter-écoles autour de thématiques variées, ainsi que d'un événement de plus grande ampleur une fois par année scolaire, sera aussi au programme de la MINECRAFT Education Academy de Technocité.

Ceci enfin, afin que la Wallonie contribue à la communauté mondiale MINECRAFT EDUCATION.

La MINECRAFT EDUCATION ACADEMY est la première pierre du projet TICE ('technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement') DIGIPLAY de Technocité.

Technocité investit depuis 2009 le domaine du jeu vidéo en tant que métier: mobiliser son potentiel dans un contexte pédagogique était une suite logique.

Que l'on parle de jeu de société, de jeu vidéo ou encore d'escape game, faire jouer ses élèves en classe dans une optique d'apprentissage change radicalement la posture et la relation élève - enseignant.

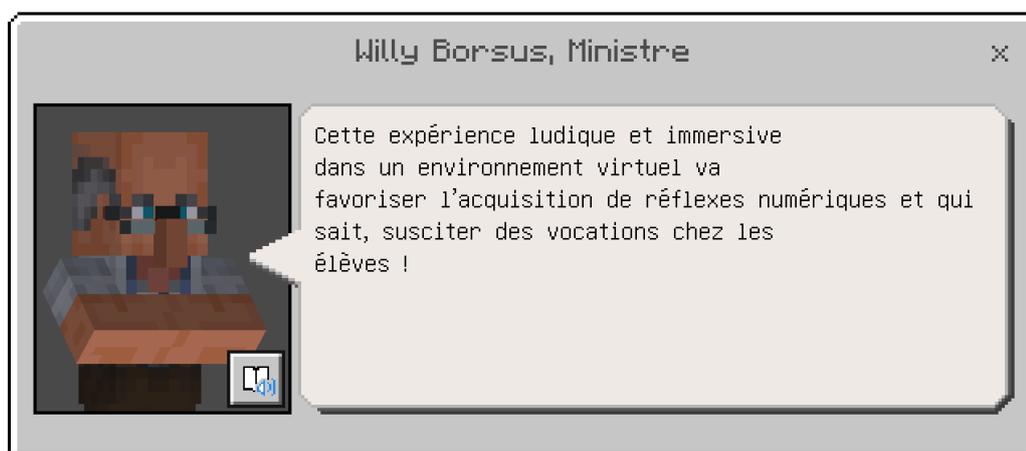
Notre projet digiPlay vise avant tout à donner aux enseignants le plaisir d'utiliser des mécanismes de ludo-pédagogie en classe. Il s'articule à la fois autour des compétences que devront acquérir leurs élèves afin de pouvoir s'épanouir dans la nouvelle société digitale mais aussi, des compétences que les enseignant.e.s doivent dès aujourd'hui développer face aux nouveaux enjeux de l'éducation et de la transmission des savoirs.

Promouvoir la découverte des langages de programmation sera une priorité de digiPLAY car ces compétences nourrissent le socle de compétences de base pour le futur des élèves.

Nous préparerons aussi les enseignants au futur en leur donnant les clés de compréhension des probables espaces d'apprentissage que deviendront les Metavers et technologies XR.

Le projet digiPLAY est structuré en 6 volets, tous axés sur les principes de ludopédagogie :

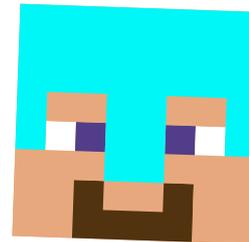
- PlayCODE (apprentissage du code, programmer des algorithmes, ...)
- PlayMEDIA (audiovisuel léger, micro learning, réseaux sociaux)
- PlayLAB (robots, drones, impression 3D, apprendre par le faire, ...)
- PlayGAME (escape game, jeu vidéo, jeu de plateau, ...)
- PlayXR (technologies immersives, réalité augmentée, métaverse, ...)
- PlayCREATIVE (découvrir des outils, maîtriser la technique, s'inspirer, créer ...)



IV. LA USER EXPERIENCE DE MINECRAFT CHEZ TECHNOCITÉ

« Minecraft occupe une grande place dans mes loisirs et le retrouver en classe me procure un sentiment un peu bizarre et me fait oublier que je suis en classe. C'est rare de jouer à l'école donc ça change... Minecraft, on connaît bien donc on est à l'aise et on ne se rend pas vraiment compte qu'on est en train de travailler... l'ambiance est très différente car personne ne râle en classe... même pas la prof! »

HUGO (13 ANS)

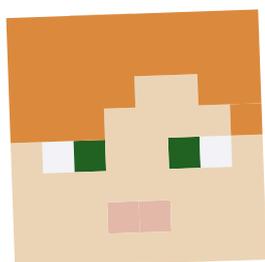


“

Attirer l'attention des élèves et surtout la conserver n'est pas chose aisée quand on est enseignant. Avec Minecraft Education, ils sont si absorbés par les activités qu'ils ne veulent plus aller en récréation... C'est notre volonté de capitaliser sur cet engagement pour leur apprendre des concepts complexes notamment en programmation. Le résultat est visible immédiatement, l'échec n'est plus perçu comme quelque chose de négatif mais bien comme une étape dans la progression. C'est la force du jeu vidéo : die and retry!

JÉRÔME MARCINIAK, COORDINATEUR DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY

”



« C'est un projet que nous voulons soutenir eu égard à son potentiel éducatif très fort et à cette approche d'enseignement très orientée STEAM ("science-technologie-arts-mathématiques"). Ainsi, les enseignants qui seront formés à la Minecraft Education Academy pourront déployer cette solution dans leurs écoles et tirer un avantage éducatif d'un des jeux vidéo les plus populaire au monde auprès des jeunes. Cette expérience ludique et immersive dans un environnement virtuel va favoriser l'acquisition de réflexes numériques et qui sait, susciter des vocations chez les élèves. »

WILLY BORSUS, MINISTRE DES CDC TIC ET DU NUMÉRIQUE EN WALLONIE

“

Minecraft Education apporte un vent de fraîcheur dans les apprentissages. De plus en plus d'écoles en Wallonie adoptent cet outil pour ludifier les apprentissages de leurs élèves et les ouvrir aux compétences du XXI^{ème} siècle. La capacité à proposer également l'apprentissage de la pensée algorithmique combinée à de formidables fonctionnalités d'inclusion font de cette application un "game changer" en éducation. Au vu de ce succès croissant, c'est en toute logique qu'un lieu dédié à la formation des enseignants et des élèves sur le potentiel de Minecraft Education se devait de voir le jour. Ce sera bientôt chose faite grâce à Technocité!

Cet espace vivant et interactif nous permettra d'assurer conjointement un accompagnement de proximité avec le monde de l'enseignement tout en laissant la place libre à une créativité sans limite par l'apport des compétences et de l'expertise riche de l'équipe de Technocité.

SÉBASTIEN PLACE, EDUCATION INDUSTRY ADVISOR CHEZ MICROSOFT BELGIQUE

”

IV. LA USER EXPERIENCE DE MINECRAFT CHEZ TECHNOCITÉ

« La mise en place d'une Minecraft Education Academy en Belgique va permettre de professionnaliser la ludification de l'apprentissage: beaucoup de choses se font déjà sur le terrain mais cela va aider à amplifier les initiatives spontanées. La limite c'est l'imagination : Minecraft est un environnement extrêmement ouvert de par sa simplicité graphique, il y a de la logique avec les blocs et les profs peuvent eux-mêmes construire ce qu'ils veulent enseigner. Aucun sujet n'y est inabordable, tous les problèmes "dys" par exemple : on peut mettre en situation les enseignants qui doivent interagir avec des enfants dont c'est la réalité, pour apprendre dans Minecraft à se mettre dans leur peau. Nous sommes heureux de pouvoir contribuer à cette dynamique! »

PHILIPPE MATHAY, CEO DE AT ALL NETWORK

“ Lorsque je propose une séquence de cours en utilisant l'outil Minecraft Education, l'engagement des élèves prend une autre dimension.

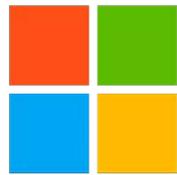
Minecraft Edu ouvre le champ des possibles et, avec une activité bien construite en amont, pousse les apprenants vers plus d'autonomie, de créativité et de collaboration.

Grâce à cet outil, nous pouvons réaliser des tâches qui seraient impossibles autrement.

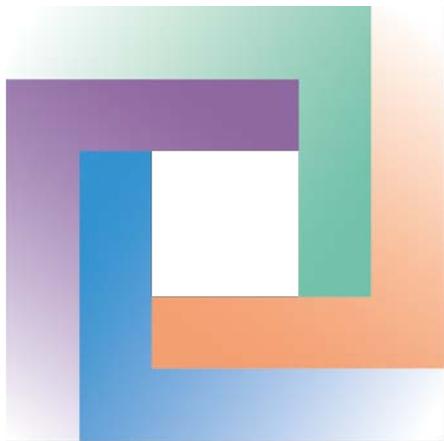
KEVIN BOËL, ENSEIGNANT DE PRIMAIRE ”



V. LES PARTENAIRES
DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY



Microsoft



AT ALL NETWORKS



DIGITAL
Belgium
Skills Fund

digital
wallonia
.be

forem.

VI. AGENDA

DE LA MINECRAFT EDUCATION ACADEMY



Dès à présent



Nous ouvrons les inscriptions aux enseignants qui souhaitent profiter d'une initiation à Minecraft Edu ainsi qu'à la création de mondes. Ils auront le loisir d'expérimenter pendant l'été à leur rythme.



Dès la fin de l'été



Nos formations débuteront en présentiel avec la possibilité de participer à distance pour les enseignants qui ne pourront se déplacer.

Ces modules se voudront assez courts afin de ne pas surcharger l'agenda des enseignants. Pour les modules les plus complexes (mais aussi ceux qui permettront une plus grande interactivité) le format sera plus long sans excéder une demi-journée. Certains modules nécessiteront plusieurs sessions.

- Maîtriser le mode Créatif
- Trouver des ressources auprès de la communauté
- Paramétrer la classe pour les premières activités
- Créer des interactions avec le mode World Builder
- Automatiser et créer des objets complexes avec la Redstone
- Initiation au Command Blocks
- Les outils pour créer plus vite
- Scénariser ma séquence de cours dans Minecraft Education

Un tutorat afin de préparer la certification Minecraft sera également proposée.



1^{er} septembre 2022



Lancement des activités de la Minecraft Education Academy



TECHNOCITÉ, CENTRE DE COMPÉTENCES TIC ET ICC DE LA WALLONIE
 MONS // HORNU // TOURNAI // CHARLEROI
 TOUTES LES INFORMATIONS SUR WWW.TECHNOCITE.BE



L'UNION EUROPÉENNE, LA WALLONIE ET LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR