

MINECRAFT

EDUCATION EDITION

The background of the slide is a vibrant, pixelated Minecraft landscape. At the top, the 'MINECRAFT' logo is in large, grey, blocky letters, with a small pickaxe icon integrated into the 'A'. Below it, a blue banner with white text reads 'EDUCATION EDITION'. The scene features a blue river flowing through green, blocky hills. In the foreground, a Minecraft character with brown hair and a pixelated face is visible. Several floating, transparent blocks are scattered around, each containing a different icon: a red block with a book, a green block with a person, a white block with a lightbulb, and a purple block with a gear. The overall aesthetic is colorful and blocky, characteristic of the game's style.

Minecraft Education :
Outil pédagogique
Révolutionnaire ou
Distraction Néfaste ?



Auteurs :

- Pierre BLOCTEUR
- Rafael ISTE
- Samuel BOUCHER

Qui sommes nous ?

Étudiants en première année de
prépa à ESIEE Paris, promotion
2024-2025 - groupe 2

Professeurs et tuteurs :

- Lionel VILLARD (cours)
- Minou NABAVI (TP)
- Patrick POULICHET (TD)

Préface :

Ce livret est un des livrables que l'équipe a réalisé dans le cadre du cours de Cartographie de Controverses, qui a lieu en première année à ESIEE Paris.

Les auteurs avaient pour mission de trouver un sujet intéressant et de le traiter selon un protocole particulier.

Chaque équipe a été suivie par un professeur lors des séances de travaux pratiques et par un autre professeur pour la partie gestion de projet.

Les résultats ont été médiatisés par une Affiche, un Site Web et ce Livret.

Bonne lecture !

Lionel Villard (responsable du cours) et l'équipe des professeurs

Introduction :

Pourquoi avons nous décidé de vous parler cette controverse ?
Tout d'abord c'est un sujet hors du commun, qui touche plus de personnes et de pays que l'ont ne croit. Ne vous êtes vous jamais demandé "Et si le travail me passionnait autant que mes jeux vidéos ?"

Minecraft est selon nous un sujet passionnant et nous sommes ravis de pouvoir vous présenter notre controverse sur Minecraft Education via plusieurs supports tels qu'une affiche, ce livret et un site.

L'organisation :

- Responsable Affiche : Samuel BOUCHER
- Responsable Site Internet : Rafael ISTE
- Responsable Livret : Rafael ISTE, Pierre BLOCTEUR
- Responsable Cartographie : Samuel BOUCHER

Il est important de préciser que chaque membre de l'équipe pouvait compter sur le soutien et l'aide des autres membres pour sa mission, d'où le nom de "responsable" et non "chargé de faire".

Nous avons pris conscience qu'il n'y a pas qu'une façon d'apprendre dans la vie ; la diversité permet d'enrichir le patrimoine culturel mondial. C'est ce qui permet de faire avancer les choses : voir le monde différemment.

Table des matières :

	Contexte.....	7
	Table d'illustrations.....	8
	Terminologie et définitions.....	10
	Enjeux.....	13
	Chronologie.....	14
	Cartographie.....	15
	Acteurs et arguments.....	16
	Conclusion.....	20
	Matrice de risques.....	21
	Remerciements.....	22

Contexte :

La controverse autour de l'utilisation de Minecraft comme outil éducatif oppose deux points de vue.

Le point de vue Pour : Certains éducateurs et experts défendent ses vertus pédagogiques : le jeu stimule la créativité, favorise la collaboration, la résolution de problèmes et l'apprentissage des compétences numériques, notamment grâce à sa version éducative. Il permettrait d'aborder des matières scolaires de manière interactive et motivante.

Le point de vue Contre : Des parents, éducateurs et psychologues expriment des inquiétudes : Minecraft pourrait devenir une distraction nuisible, favoriser l'addiction, réduire les interactions sociales réelles et entraîner un usage excessif des écrans.

Cette opposition soulève une question plus large : comment intégrer les outils numériques dans l'éducation tout en préservant l'équilibre et le bien-être des jeunes.

Table d'illustrations

DES MILLIONS D'ÉDUCATEURS ET D'ÉTUDIANTS UTILISENT
MINECRAFT EDUCATION DANS 115 PAYS, Y COMPRIS CERTAINS DES
PLUS GRANDS SYSTÈMES SCOLAIRES DU MONDE



Education



NYC
Department of
Education



Apports pédagogiques de

MINECRAFT

COMPÉTENCES
MATHÉMATIQUES

RÉSOLUTION
DE PROBLÈMES

COMPÉTENCE INFORMATIONNELLE

COMMUNICATION

COLLABORATION

AUTONOMIE

PENSÉE
COMPUTATIONNELLE

CRÉATIVITÉ

SENTIMENT DE COMPÉTENCE

Minecraft Teacher Academy

BADGE PROGRESSION



101



201



301



MINECRAFT
CERTIFIED
TEACHER



Table d'illustrations

MIDDLE SCHOOL

1 INTRODUCTION TO AI • What is AI? • History of AI • Types of AI • Solving Problems with AI 	2 EXPLORING DATA AND AI • Machine Learning and Data • Real-world Application of AI 	3 CODING AND AI • Coding in AI • Data Collection • Algorithms • AI Projects 	4 PRACTICING RESPONSIBLE AI • What are Ethics? • AI Bias, Fairness and Inclusiveness • Privacy and Security • Reliability and Safety • Transparency and Accountability 	5 CAPSTONE 
--	---	--	--	--



MIDDLE/HIGH SCHOOL

1 DIGITAL CITIZENSHIP • Digital Footprint • Online Data • Cyberbullying • Personal Identifiable Information 	2 NETWORKING • Cyber Ethics • Networking • Threats • Vulnerabilities 	3 SECURITY • Security • CIA Triad • Authentication • Internet of Things • Back-up • Cryptography • Access Controls 	4 CAPSTONE 
--	---	--	--

Terminologie :



Minecraft est un jeu vidéo de type aventure « bac à sable » développé par le Suédois Markus Persson, alias Notch, puis par la société Mojang Studios.



Minecraft Education est une version de Minecraft adaptée à l'enseignement, qui présente tout de même de très nombreuses similarités au jeu original, seules différences étant l'ajout de nombreux éléments et objets divers. Cette version inclut des outils pour les enseignants et des contenus pédagogiques adaptés.



Une version alpha est une étape précoce du développement de logiciels où le produit est testé à l'interne par l'équipe de développement.



Apprentissage par le jeu : approche pédagogique utilisant des jeux pour renforcer l'engagement des apprenants et favoriser l'acquisition de compétences.



Pensée computationnelle : méthode de résolution de problèmes inspirée de la logique informatique.



Modélisation 3D : processus de création d'objets en trois dimensions, facilité dans Minecraft par la construction de structures à partir de blocs.

Terminologie :



Block by Block est une œuvre de charité née d'un partenariat entre Mojang et le Programme des Nations Unies pour les aménagements humains (ONU-Habitat). Le but de cette œuvre est d'impliquer les jeunes dans la planification des espaces publics urbains. L'objectif du partenariat est d'améliorer 300 espaces publics (parcs, squares, places, rues et routes qui offrent un accès piéton, ou encore espaces commerciaux) d'ici 2016.



Climate Hope City est une ville de Minecraft développée dans le cadre de la campagne « *Kegard it in the Ground* » du Guardian, qui présente une technologie positive pour relever les défis du changement climatique auxquels nous sommes tous confrontés. Conçue par une équipe d'architectes, d'artistes et de designers, la carte est disponible gratuitement pour être téléchargée en ligne.



Temps d'écran : durée pendant laquelle une personne utilise un dispositif numérique, souvent mesurée en heures par jour ou par semaine.



Cyberaddiction : dépendance aux jeux vidéo ou aux contenus numériques, pouvant entraîner des conséquences sur la concentration et la vie sociale.



Jeu de type bac à sable ou sandbox : jeu ne proposant pas d'objectif prédéterminé aux joueurs.

Terminologie :



Le Code Builder est un outil inclus dans Minecraft Education permettant aux étudiants d'apprendre les fondamentaux de la programmation via des langages tels que MakeCode ou Python.



La Redstone est un minerai du jeu Minecraft qui fonctionne à la manière d'un système électrique ou électronique. Il permet de créer des circuits sophistiqués et complexes et des mécanismes automatisés.



La Gamification est la mise en œuvre des éléments du jeu dans un cadre non ludique tel que l'éducation pour encourager les élèves et augmenter leur implication.



La construction collaborative est une activité où plusieurs participants travaillent ensemble sur un projet dans l'univers de Minecraft.



Les défis STEM dans Minecraft Éducation sont des activités contenant les sciences, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques sous forme de projets ou de constructions à effectuer en groupe dans Minecraft.

Enjeux :



Pédagogiques :

L'intégration de Minecraft dans les salles de classe remet en question les approches pédagogiques conventionnelles. Reste à évaluer si Minecraft peut réellement améliorer les compétences des élèves en matière de résolution de problèmes, de créativité et de collaboration.



Psychologiques et sociaux :

Il y a quelques préoccupations concernant la dépendance au jeu et l'exposition à des contenus inappropriés, par exemple des armes à feu. Il faut considérer l'impact potentiel sur le comportement des élèves et leur interaction sociale.



Égalité d'accès :

Tous les élèves n'ont pas nécessairement accès à la technologie requise pour utiliser Minecraft, ce qui peut creuser les inégalités.



Économiques :

Il faut examiner les coûts associés à l'intégration de Minecraft dans les écoles, en termes de licences et de matériel informatique.

Frise chronologique

18 novembre 2011:
Sortie officielle de Minecraft

Septembre 2012:
Partenariat entre Mojang et les Nations Unies appelé « Block by Block »

Année 2013 :
Intégration de Minecraft dans les programmes scolaires et le jeu est utilisé pour les sciences et les langues étrangères dans le monde entier.

27 août 2014:
Réalisation d'une carte de la Grande Bretagne sur Minecraft par l'institut Géologique Britannique.

24 avril 2014 :
Des chercheurs de l'Agence nationale des géodonnées du Danemark ont recréé l'intégralité de leur pays dans le célèbre jeu de construction Minecraft.

24 septembre 2013 :
L'Ordnance Survey recrée sur Minecraft la quasi totalité de la Grande Bretagne.

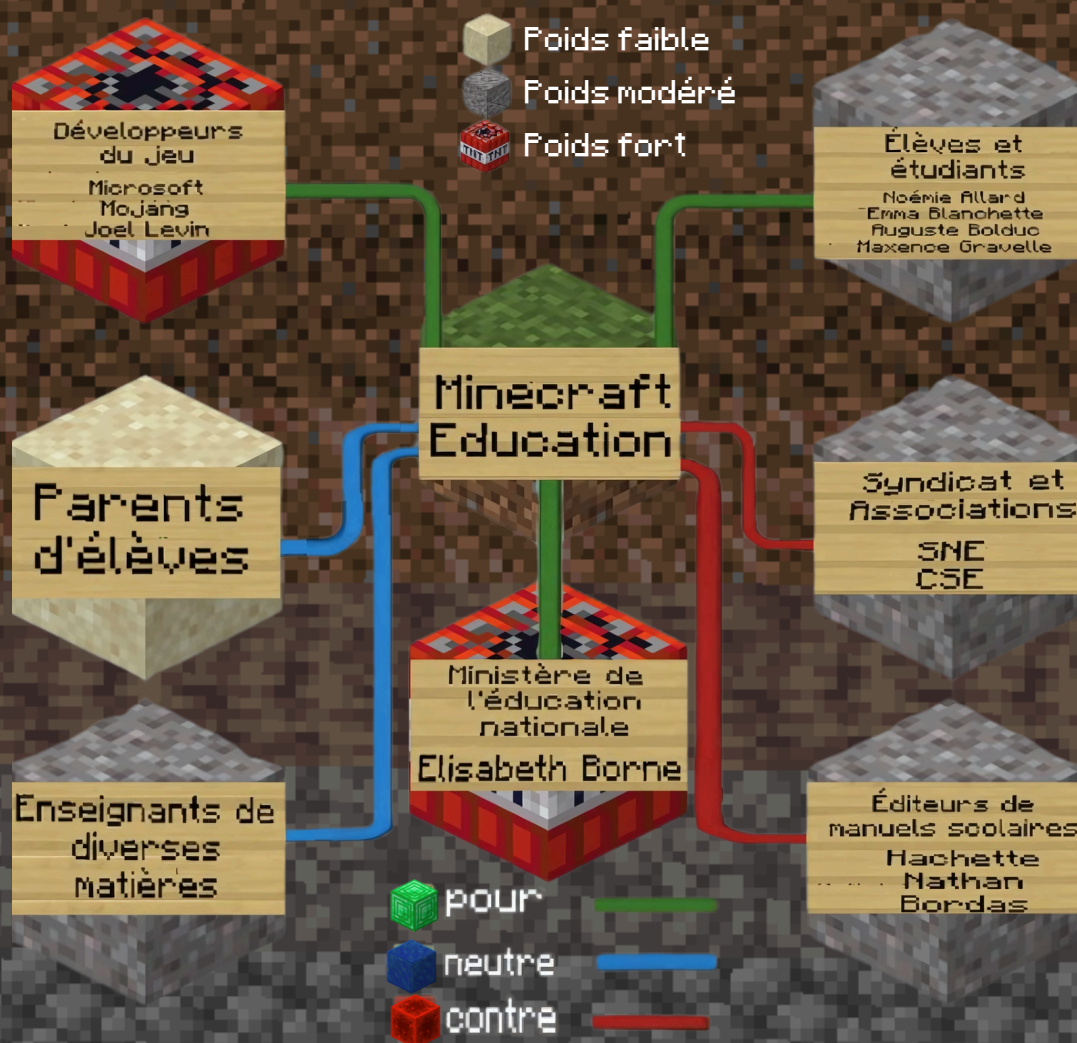
Début juin 2016 :
L'éditeur annonce que le jeu s'est vendu à plus de 100 millions d'exemplaires, en faisant le jeu vidéo le plus vendu de l'histoire.

1er novembre 2016 :
Lancement de « Minecraft : Education Edition » qui officialise l'usage éducatif.

2022:
Utilisation d'un serveur Minecraft pour les salles de meeting virtuel dans le cadre d'une campagne présidentielle.



Cartographie des acteurs :



Acteurs Pour :



Arguments Pour :

Renforce (chez les élèves) :

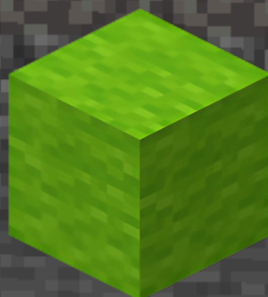
- Coopération
- Motivation
- Esprit critique
- Capacité de résolution de problèmes
- Autonomie
- Confiance en eux
- Productivité
- Concentration
- Multi-disciplinaire
- Assiduité
- Esprit d'initiative

Plus grande rapidité de progrès

Plus grande curiosité

Plus grand investissement dans le travail

Environnement stimulant, connu, dans lequel les élèves
peuvent faire des erreurs



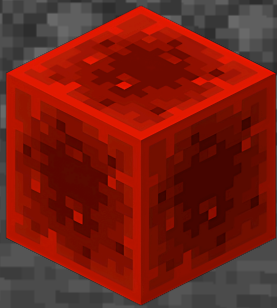
Acteurs Contre:



sne
syndicat
national des
enseignants
cgfp

ENR

EDUCATION NUMÉRIQUE RAISONNÉE



Arguments Contre :

Dysfonctionnements informatiques

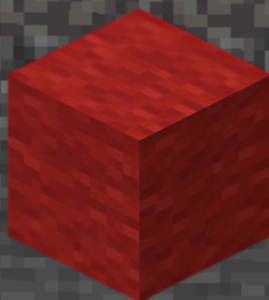
Limites (en mathématiques, on ne peut pas faire de courbe ni travailler les angles par exemple)

Distractions

Addiction

Mauvais pour la santé (temps d'écran)

Mauvais pour l'activité physique



Conclusion :

En résumé, notre controverse porte sur l'utilisation du jeu vidéo Minecraft en tant qu'outil éducatif.

D'un côté, certains éducateurs et experts estiment que Minecraft favorise la créativité (mode créatif), la collaboration (mode multijoueur), la résolution de problèmes et l'apprentissage des compétences numériques (version Education).

Ils considèrent Minecraft comme une plateforme innovante offrant un environnement interactif pour l'apprentissage de diverses matières (mathématiques, histoire, géographie, etc.), en permettant aux élèves de créer des structures en 3D.

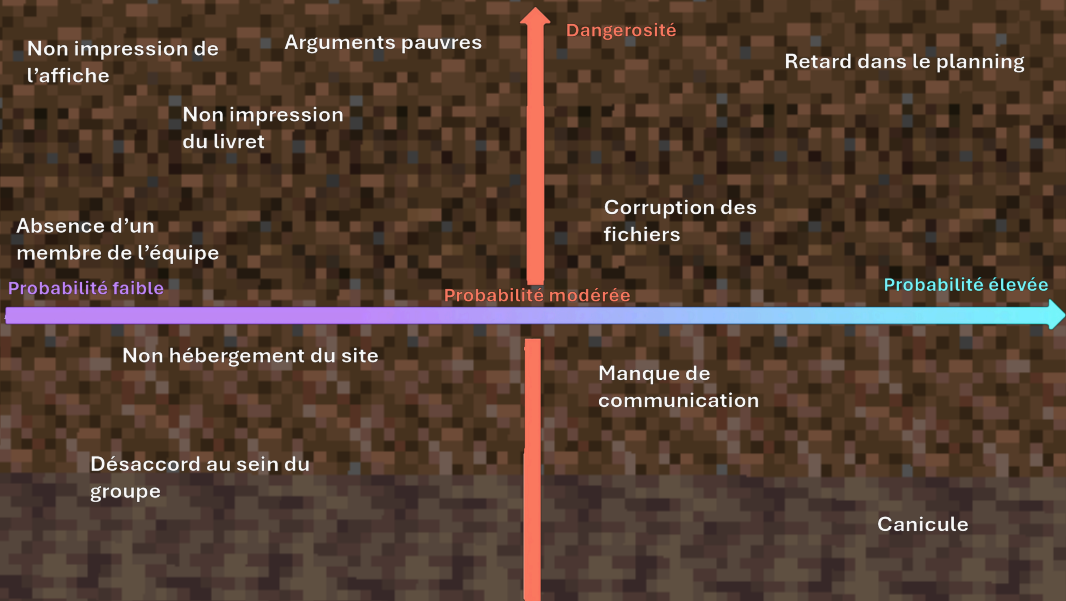
De l'autre, des parents, éducateurs et psychologues s'inquiètent des effets potentiellement négatifs sur le développement des jeunes, soulignant qu'il pourrait devenir une distraction excessive au détriment d'activités plus pratiques ou académiques.

Des critiques portent aussi sur le fait que l'addiction au jeu pourrait limiter les interactions sociales réelles ou mener à un excès de temps passé devant un écran.

Cette dualité pose la question de la place des outils numériques dans l'éducation, entre innovation pédagogique et risques pour le bien-être des jeunes.



Matrice des risques :



Risques possible	Probabilité que cela arrive/Risque que cela se passe	Impact/Dangerosité	Plan B
Canicule	Elevé	Faible	Apporter des bouteilles d'eau
Retard dans le planning	Elevé	Fort	Trouver un moment dans le planning pour rattraper le retard
Arguments pauvres	Faible	Fort	Développer le texte et apporter des arguments concrets
Non impression de l'affiche	Faible	Fort	S'y prendre tôt
Non impression du livret	Faible	Fort	S'y prendre tôt
Désaccord au sein du groupe	Faible	Modéré	Trouver un compromis
Absence d'un membre de l'équipe le jour du passage	Faible	Modéré	Apprendre synthétiquement les parties des autres membres
Non hébergement du site	Faible	Modéré	Trouver un hébergeur
Manque de communication	Modéré	Modéré	Se partager les infos via un réseau social
Corruption des fichiers	Modéré	Modéré	Avoir des copies du projet

Remerciements

Merci à l'équipe des professeurs de nous avoir suivi dans ce projet de grande envergure et merci à la communauté de Minecraft, jamais en manque d'inspiration pour expérimenter sans cesse de nouvelles idées et toujours très active.

Merci aussi à vous, chers lecteurs, sans qui ce livret n'aurait pas vraiment d'intérêt...

J'espère que ce petit livre vous sera utile et vous en aura appris un peu plus sur l'univers très riche de Minecraft et de Minecraft Education.

Pour plus d'infos, on se retrouve sur notre site accessible via le QR code, ou à l'adresse : <https://controverse-minecraft-education.mywebsitesite.net/>







Et si le prof devenait un maître du jeu...
au sens littéral du terme ?

Bienvenue dans un monde où les devoirs
se font à coups de blocs, où les maths
s'apprennent en construisant des
châteaux et, où l'histoire prend vie dans
des villages médiévaux pixelisés.

Minecraft Education débarque à l'école
et bouscule les codes !
Mais attention ! derrière les creepers et
les cours de géométrie grandeur
nature, une question divise enseignants,
élèves et parents : apprend-on
vraiment... ou est-ce juste une excuse
pour jouer en classe ?



ESIEE
PARIS

Pierre BLOCTEUR Rafael ISTE Samuel BOUCHER E1

13/06/2025