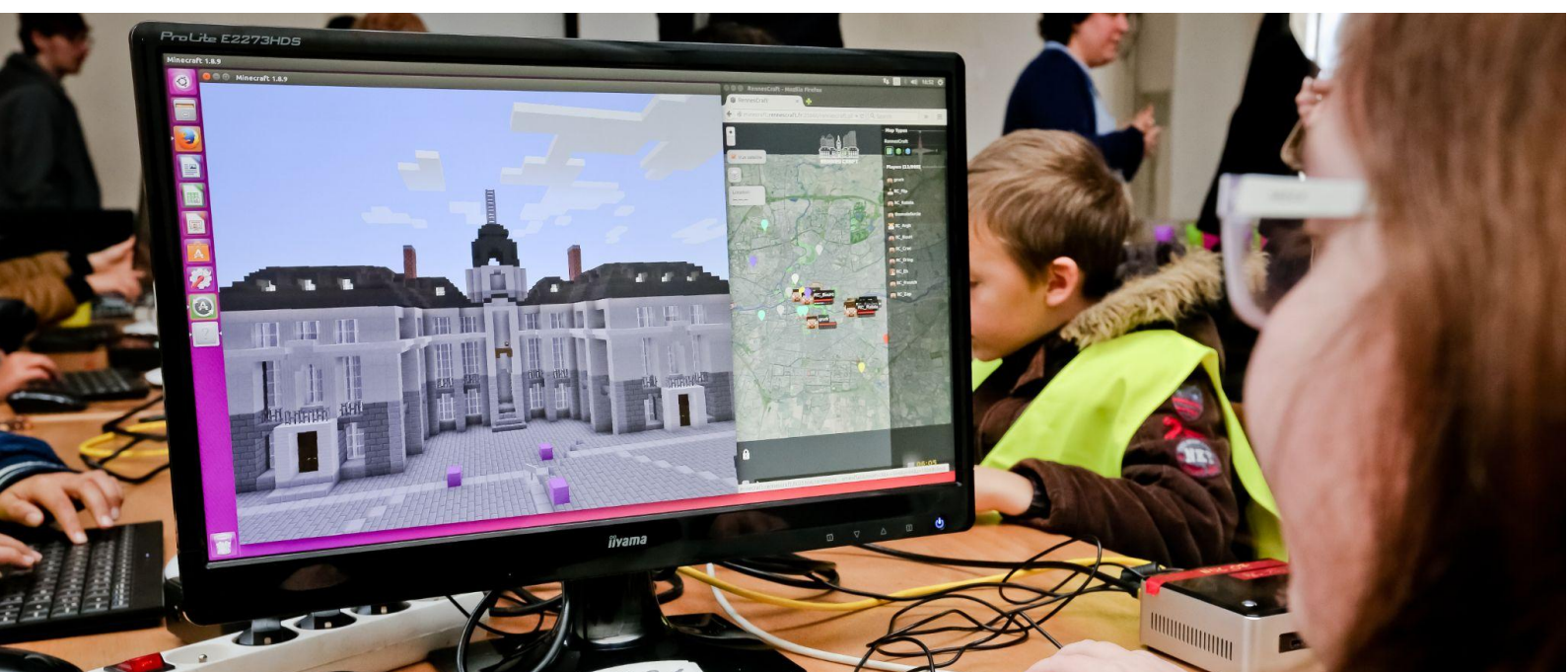


FORMATION ELECTRONI[K] MINECRAFT / MINETEST



Appréhender le potentiel créatif et pédagogique de Minetest (Minecraft open-source) pour conduire des actions en direction de tout type de public.

Cette formation s'appuie sur l'expérience de l'association 3 Hit Combo qui depuis 2013, à travers la création du projet RennesCraft, utilise Minecraft (Minecraft open-source) comme un outil de médiation, d'animation et de réflexion pour penser et construire son environnement, mettre en forme des imaginaires, apporter des points de vues différents en terme d'urbanisme, de territoire, de vivre ensemble.



➤ Objectifs pédagogiques :

- **Appréhender** le potentiel créatif et pédagogique de Minetest pour conduire des actions en direction de tout type de public.
- **Comprendre** l'origine du jeu, ses spécificités, son fonctionnement.
- **Repérer, identifier et différencier** les usages appliqués de Minetest.
- **Savoir** tenir une séance d'animation avec le jeu : **configurer** les ordinateurs et le réseau, **créer** une partie, **gérer** les comptes utilisateurs, **modérer** les joueurs.
- **Concevoir** des temps de médiation avec le jeu par rapport à un sujet donné.
- **Connaître** à minima les contraintes de gestion d'un serveur de jeu et son coût.

➤ **Contenu** :

Comprendre l'origine de Minetest, ses spécificités et son fonctionnement

- Découverte par la pratique du jeu, de ses commandes, de son interface.
- Identifier, repérer et différencier les différents thèmes et usages appliqués à Minetest.
- Définir une thématique et un territoire (terrain de jeu) qui s'influencent réciproquement.
- Les outils logiciels hors-jeu pour produire ce territoire (tel World Painter, Minetest à la carte, MCEdit, etc).
- Les outils logiciels dans le jeu pour transformer et gérer ce territoire et créer des bâtiments de manière avancée (tel World Edit ou World Guard).

Mise en pratique et construction d'ateliers

- Créer et configurer un espace de jeu.
- Les outils matériels : configurer les ordinateurs, le réseau et le jeu.
- Animer une séance avec le jeu.
- Comprendre le fonctionnement d'une licence Minetest, gérer les comptes utilisateurs et faire le lien avec la configuration du serveur.
- Établir le déroulé et l'objectif d'une séance de jeu en lien avec l'objectif général de l'atelier.
- Méthodes d'encadrement et de gestion d'un groupe dans le jeu grâce aux possibilités présentes au sein de celui-ci.

➤ **Format** :

Durée : 7h de formation

Horaires : 9h30-12h30 / 14h30-17h30

Jauge : jusqu'à 12 participant.e.s

Accompagnement : un.e format.eur.rice.s

➤ **Méthodologie** :

À la croisée de la médiation numérique et de la médiation culturelle qui constituent l'essence même de la démarche de l'association, Electroni[k] s'inscrit dans une pédagogie active, où les compétences et connaissances de chacun.e.s sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

➤ **Prérequis :**

La formation ne nécessite pas de connaissances spécifiques préalables.

➤ **Besoins matériel :**

Surface plane sur laquelle il est possible de projeter une présentation

Tables et chaises

Connexion internet wifi

Ordinateurs

Contact :

Marie Giannetti

Médiatrice numérique et Chargée de formations
formations@electroni-k.org

+33 (0)2 99 59 55 57

electroni-k.org • maintenant-festival.fr

