

Concevoir des projets de médiation numérique avec Luanti / Minetest

Le jeu vidéo est un formidable terrain d'expérimentation. Il stimule la réflexion, la coopération et l'imagination, tout en favorisant des moments ludiques et partagés. **Minetest**, jeu libre inspiré de Minecraft, a trouvé sa place dans de nombreux projets éducatifs, culturels et citoyens grâce à sa souplesse. Il se réinvente aujourd'hui avec **Luanti**, une version adaptée aux besoins des pratiques pédagogiques, artistiques et collaboratives.

Cette formation vous propose de découvrir cet univers de création en voxel (pixel en volume), d'en explorer les usages, et de concevoir une carte de jeu personnalisée. Une journée pour prendre en main un outil libre et stimulant, au service de projets créatifs en collectif.

OBJECTIFS

- S'approprier l'environnement Luanti/Minetest et ses principes de base ;
- Concevoir une carte de jeu adaptée à un usage ou une thématique spécifique ;
- Savoir être en mesure d'ajouter des fonctionnalités à sa carte de jeu ;
- Savoir faire fonctionner une carte en local pour permettre le jeu en multijoueur-euses.

DÉROULÉ

- Présentation de l'environnement et en main des fonctionnalités de base : navigation, création et interaction avec le jeu ;
- Exploration des cartes existantes et échanges sur leurs potentiels usages ;
- Création d'une carte personnalisée en lien avec une thématique choisie (architecture, patrimoine, communs numériques..) ;
- Ajout des fonctionnalités ou d'éléments interactifs selon les besoins identifiés ;
- Mise en place d'un serveur local pour tester la carte en mode multijoueur-euses ;
- Tests croisés, retours entre participant-es, ajustement ;
- Temps de synthèse : partage d'usages possibles, pistes de réutilisation, ressources complémentaires.

INTERVENANT

Thomas FRANCOIS

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

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 sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de positionnement en amont. Évaluation orale le long de la formation, les participant-es bénéficieront de l'accompagnement des formateur-ices. Évaluation finale à chaud et à froid.

18/06/2025

MODALITÉS PRATIQUES

- **Durée de la formation** : 7h - Présentiel
- **Nombre de participant-es** : 12 maximum
- **Publics** : toute personne cherchant à acquérir des compétences dans le domaine du jeu vidéo (professionnel-les de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance, de la communication, des expositions, du patrimoine, etc)
- **Prérequis** : la formation ne nécessite pas de connaissances préalables.
- **Accessibilité** : un recueil des besoins spécifiques en termes d'accessibilité ou d'apprentissage est proposé en amont de chaque formation. Pour toutes vos questions sur l'accessibilité ou pour préparer votre venue, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Délai d'accès** : les inscriptions sont validées par ordre d'arrivée des dossiers complets. Sauf accord préalable, la date limite de dépôt est de dix jours avant le début du stage.

Association Electroni[k]

24 avenue Jules Maniez,
35000 Rennes
+33 (0)2 99 59 55 57
www.electroni-k.org

Chargée de la formation

Charlotte Benoits
formations@electroni-k.org

Directeur - Référent handicap

Samuel Arnoux
direction@electroni-k.org