



Yvelines
Le Département



Mine d'histoires

Découvre et empare-toi du patrimoine
culturel avec Minecraft

L'Ancien Fort d'Herbelay

Règlement du projet

Année scolaire 2023-2024

Pour tout renseignement, vous pouvez joindre le pilote du projet :
Emmanuelle GIROD egirod@sy-numerique.fr ; 06 99 93 30 93



I. Apprendre autrement : Mine d'histoires

a. Présentation générale du projet

Le département des Yvelines avec ses partenaires propose aux collèves du territoire de découvrir et de s'approprier le patrimoine local au travers d'un projet de modélisation et de conception 3D. Le sujet est la reconstitution puis l'aménagement d'un site remarquable par l'intermédiaire du programme Minecraft.

Pour cette édition, les élèves collaborent à la reconstitution et à l'aménagement de l'ancien fort d'Herbelay dit « le camp retranché » situé à Aigremont (78).

Les tailles d'Herbelay sont situées en zone naturelle d'intérêt écologique, faunistique et floristique (ZNIEFF). Cette forêt dense est traversée dans son extrémité par le ru de Buzot et est constituée de quelques mares qui favorisent la biodiversité.

C'est en 2013 que le service archéologique retrouve par hasard un des camps retranchés de la ceinture de protection de Paris durant la Première guerre mondiale.

Cet élément défensif contribuait à la surveillance, dès 1914, de l'avancée ennemie dans le secteur sud de la boucle de Seine (particulièrement la traversée du pont de Poissy).

Ce centre de résistance se compose de plusieurs éléments permettant à la fois la surveillance et le tir, mais aussi le cantonnement d'une garnison.

Ces éléments seront à reproduire dans la modélisation du site.

Impliqués dans un projet collaboratif et vivant durant l'année scolaire, les élèves développent des compétences numériques et des connaissances culturelles. Les possibilités de reconstitution et d'aménagement, de ce camp retranché par l'usage d'un monde virtuel, permettront aux élèves de s'engager pleinement dans le projet.

Qu'est-ce que Minecraft ?

Extrait de l'article « Vers une meilleure compréhension de l'intérêt pédagogique des « bacs à sable » [Vers une meilleure compréhension de l'intérêt pédagogique des « bacs à sable » - Délégation académique au numérique éducatif \(ac-versailles.fr\)](#)

« Qu'on se le dise : le jeu vidéo constitue un objet incontournable de la culture de nos ados [...] Minecraft se démarque et se trouve aussi bien cité par des filles que des garçons. Cela n'a rien d'étonnant, la plupart des élèves y ayant déjà joué au moins une fois. Mais saviez-vous que ce jeu, avec ses 176 millions d'exemplaires vendus, est le jeu le plus vendu dans le monde [...] ? Dans le domaine des jeux de rôle, un « bac à sable » (ou sandbox) désigne un type d'environnement de jeu dans lequel aucun scénario n'est prévu et dans lequel les personnages joueurs peuvent évoluer librement. Les « bacs à sable » regroupent un ensemble de jeux vidéo tels les célèbres Minecraft et Minetest. [...] les valeurs au cœur de l'approche pédagogique des sandbox sont la **collaboration** et la **créativité**. Ces jeux offrent une grande liberté d'expression et donnent à l'utilisateur le pouvoir de mettre en forme et en action ce qu'il veut, la seule limite étant l'imagination. Certains les comparent à un Lego des temps modernes, sans limite, où tout peut alors être imaginé : [...] »



b. Les apports du projet

Ce projet vise à encourager la collaboration, l'innovation et aboutit à des productions reflétant les activités des élèves. En suivant une approche de projet, ils découvriront un site archéologique yvelinois. Ce contexte ludique, pédagogique et créatif leur permettra de s'impliquer dans des situations similaires à celles qu'ils rencontreront probablement dans leur vie professionnelle.

Proposer un projet de reconstitution par le jeu Minecraft d'un site archéologique d'un intérêt particulier offre une opportunité unique aux élèves de découvrir et de préserver le patrimoine historique et culturel du département de manière innovante et ludique.

Ce projet permettra aux élèves de :

- Explorer un site archéologique remarquable
- Collaborer en utilisant les pratiques de gestion de projet pour la création de la reconstitution dans Minecraft
- Résoudre des problèmes en appliquant les notions et compétences apprises en classe, en utilisant des outils numériques variés pour atteindre leur objectif de reconstitution
- Créer en reproduisant le site archéologique dans Minecraft tout en préservant son patrimoine historique et culturel
- Communiquer en présentant leur projet de reconstitution à l'oral.

En participant à ce projet, les élèves pourront acquérir une expérience pratique dans la préservation du patrimoine et développer des compétences précieuses dans les domaines des Sciences, des Lettres, de l'ingénierie, de l'architecture, du design et de la communication, tout en s'amusant dans un environnement ludique.

c. Les partenaires du projet

Un accompagnement global auprès des professeurs et des collégiens est assuré tout au long du déroulé du projet.

Un partenariat avec la Direction des Actions Départementales (DAD - service ENS - Environnement Naturel Sensible) et les archives Départementales permet de mener des actions d'accompagnement à destination des collégiens lors de la visite des lieux (ateliers et parcours pédagogique balisé + mallettes pédagogiques à réserver sur le thème de la première guerre mondiale)

De plus, la DANE apportera son expertise aux enseignants en formation et durant des ateliers d'accompagnement du projet.



II. La mise en œuvre du projet

a. L'appel à projet

Les chefs d'établissements candidatent au travers du questionnaire mis à disposition dans le mail d'annonce du lancement de l'appel à projets.

Lors de cette candidature, le collège devra identifier deux professeurs référents. Cette désignation validera l'inscription au dispositif de formation proposé par la DANE (voir Accompagnement du projet).

IMPORTANT : Pour cette désignation, l'adresse mail académique est requise afin de faciliter les échanges via l'ENT et de permettre l'envoi des convocations aux formations.

Ces référents seront également les contacts privilégiés pour les échanges à propos du projet. Le mail établissement sera mis en copie des échanges.

Ce projet est ouvert à tous les niveaux ainsi qu'aux dispositifs ULIS, SEGPA et UPE2A. Un établissement peut donc déposer deux candidatures : une candidature pour une classe de tout niveau et une candidature pour un dispositif ULIS, SEGPA et UPE2A.

Un comité de sélection composé de l'ensemble des parties prenantes du projet sélectionnera les établissements retenus parmi les candidatures.

8 classes maximum seront retenues.

b. Préparation de la mise en place du projet au sein du collège

Fort de l'expérience des éditions précédentes, il est conseillé d'organiser l'emploi du temps de la classe concernée et des professeurs impliqués pour permettre des temps de travail hebdomadaires en commun dédiés au projet. De préférence pour les classes concernées par le programme traitant de la première guerre mondiale.

c. Matériel en dotation

Un collège participant au projet se verra mettre à disposition un accès à l'outil Minecraft Education Edition pour chaque élève et pour l'enseignant afin de pouvoir mener le travail de modélisation durant l'année.



III. Le déroulé du projet

a. La réunion de lancement

En début d'année scolaire, une réunion de lancement à destination des professeurs référents et des équipes de direction des classes participantes et réunissant l'ensemble des parties prenantes du projet permettra de présenter en détail son déroulé :

- Calendrier des jalons du projet ;
- Modalités et calendrier des temps de formation et d'accompagnement ;
- Présentation des partenaires du projet ;
- Explicitation des attendus du règlement ;
- Echanges avec les participants.

Ce temps de présentation sera suivi d'un temps de formation sur la prise en main de l'outil Minecraft Education Edition.

b. Au collège, pendant l'année scolaire

Une classe participante au projet :

- Sollicitera autant que nécessaire les membres de l'équipe pédagogique de la classe afin de favoriser une dynamique de projet au sein de la classe ;
- Pourra faire appel à d'autres adultes du collège afin de créer une dynamique d'établissement ;
- Pourra réserver des malles pédagogiques sur la thématique de la première guerre mondiale auprès des archives Départementales.

c. Visite prévue pendant l'année

- Visite des tailles d'Herbelay :

Les élèves se rendront en bus sur les lieux des tailles d'Herbelay à Aigremont afin de prendre connaissance du site actuel et de le situer dans son environnement naturel sensible. Véritable temps fort du projet, les élèves se verront proposer une visite accompagnée (deux dates seront proposées lors de la journée de lancement) par un membre de l'équipe du département (service ENS).

Le Bois des Tailles d'Herbelay est inscrit dans une zone naturelle d'intérêt écologique, faunistique et floristique (ZNIEFF).

Chaque groupe pourra se promener sur le site pour découvrir le parcours pédagogique du camp retranché, un élément de la ceinture de défense de Paris qui encercle toute la capitale.

Pour les explications pédagogiques, cinq panneaux ont été installés. Ils **reprennent l'histoire du site, le contextualisent et dévoilent le plan original du site.**

Compter 3h de visites et de promenades, le pique-nique est possible sur place. Nous conseillons donc de prendre son temps et de planifier une sortie à la demi-journée pour s'imprégner totalement du lieu.

d. Attendus du projet

Chaque équipe-projet devra :

- **Définir son identité visuelle**
 - Nom et blason du camp ;
- **Modéliser le site et son environnement** :

A l'aide de Minecraft, chaque classe modélisera son camp reconstitué et l'aménagera afin de faire vivre ce lieu et permettre une immersion dans l'époque.

Même si une grande liberté de choix sera laissée aux participants, nous souhaitons voir apparaître certains éléments, inspirés par le lieu, tels que :

- L'histoire du site ;
- Un camp retranché à partir des ruines visitées et son environnement
- Une mise en scène permettant d'expliquer à quoi aurait pu servir le camp retranché et une visite guidée du lieu ;
- Présenter un élément de la reconstitution en anglais ou un scénario en anglais dans la visite guidée,

- **Produire une visite guidée du lieu sous forme de vidéo** :

Cette vidéo permettra de découvrir la modélisation et sera commentée par les élèves.

Elle pourra ensuite être mise en ligne soit pour organiser un vote du public, soit comme témoignage du projet. Cette vidéo sera également visionnée et évaluée par un jury composé des partenaires du projet afin de décerner le prix de la « Meilleure visite guidée ».

- **Proposer une présentation orale lors de la journée de restitution** :

Cette présentation au jury peut s'appuyer sur un outil de présentation au choix de la classe (diaporama, Prezi, Pearltrees, ...).

A titre d'exemple, voici un plan possible :

- Rappel de l'objectif du projet
- Une présentation de l'équipe permettant d'explicitier les rôles de chacun, les interactions entre élèves, une réflexion sur la mixité (comment s'est organisé le travail entre garçons et filles)
- Un planning des actions de l'année ;
- Illustrer les différentes étapes du projet ;
- Présenter la dynamique créée au sein de l'établissement : Qu'est-ce que ce projet a pu m'apporter ? Dans ma relation avec mes professeurs, avec les autres élèves, avec les matières.

Cette présentation sera transmise en amont du temps de restitution.

e. Accompagnement du projet

➤ Formation des enseignants :

Une formation (3 séances de 6h) et des temps d'accompagnement appuyés sur un parcours M@gistère seront proposés par la DANE de Versailles soit 18h de formation en présentielle. Ainsi, les professeurs volontaires lors de la candidature au projet seront inscrits à cette formation et pourront y participer après accord du chef d'établissement.

- 1^{ère} journée de formation + Réunion de lancement (6h) le 9 octobre 2023
 - Initiation à Minecraft : Tests et prise en main du logiciel par chaque professeur-référent
 - Evaluation des besoins pour la préparation des livrables et la prise de paroles des élèves
- Présentation de la journée de restitution
 - Le déroulé
 - Le(s) livrable(s)
 - Les critères d'évaluation
 - Les attentes.

Des documents seront fournis à l'issue de cette demi-journée :

- Supports de présentation du projet à destination des élèves et des parents
- Guides et tutoriels sur les fonctionnalités de base de Minecraft.

- 2^{ème} journée de formation : 6h - le 8 mars 2023
 - Visite et collecte des éléments de scénarisation
 - Définir le questionnaire, la grille de visite
 - Confrontation de la réalité et de la faisabilité sur Minecraft
 - Création de la reconstitution du site
 - Analyse des constructions
 - Embellissement des constructions
 - Scénarisation de la création
 - Découverte de personnages
 - Création des personnages animés
 - Création des personnages non -animés.
 - Animation de la création
 - Animation des ambiances (illumination de nuit, déterminé une ou des saisons)
 - Perfectionnement et ajustement de l'utilisation de Minecraft
 - Support d'accompagnement
 - Supports de présentation du projet à destination des élèves et des parents
 - Guides et tutoriels sur les fonctionnalités de base de Minecraft.



- 3^{ème} journée de formation : 6h - le 8 mars 2024
 - Evaluation des besoins pour la préparation des livrables et la prise de paroles des élèves
 - Réflexions sur la création des supports de présentation
 - Point d'avancement des projets
 - Anticipation des livrables
 - Perfectionnement des constructions Minecraft
 - Formation des professeurs-référents à la prise de parole en public des élèves
 - Support d'accompagnement
 - Supports de présentation du projet à destination des élèves et des parents
 - Guides et tutoriels sur les fonctionnalités de base de Minecraft.

f. Temps de restitution

Un temps de restitution se tiendra courant juin 2024.

A cette occasion, l'ensemble des classes participantes se retrouvent afin de présenter leur projet mais également découvrir celui des autres classes.

Cette journée se veut être un moment de partage, d'échanges et de découverte dans un cadre bienveillant. On cherchera toujours à mettre en valeur les réussites de chacune des classes participantes.

➤ Présentation et entretien avec le jury

Au cours de la journée, chaque classe présentera le travail mené durant l'année en s'appuyant sur la présentation orale préparée. Ensuite, le jury composé des partenaires du projet échangera avec les élèves.

Chaque proposition sera alors analysée sur sa conception, sa cohérence et sur les choix de la classe, sur les solutions retenues et les arguments avancés.

➤ Exposition du travail de l'année :

Chaque classe aura un stand pour présenter le travail mené durant l'année :

- Eléments visuels reprenant les temps forts de l'année ;
- Eléments visuels du camp retranché modélisé ;
- Présentation de la visite guidée du lieu et de son environnement.

Ces éléments pourront être complétés par d'autres éléments que la classe souhaite présenter.

Les dimensions du stand seront communiquées ultérieurement.

Chaque membre de la classe s'attachera à mettre en valeur le travail collectif : chaque élève votera pour l'équipe de sa préférence (avec impossibilité de voter pour sa classe). A l'issue du vote, le prix « Coup de cœur collégiens » sera remis à l'équipe ayant reçu le plus de voix.



g. Prix attribués

D'autres catégories seront récompensées :

- Meilleure reconstitution ;
- Meilleure visite guidée ; (évaluation de la vidéo de la visite guidée)
- Grand orateur (Meilleure présentation orale) ;
- Coup de cœur collégien ;
- Coup de cœur du jury

Les points acquis lors de chaque épreuve s'additionnent.

La classe ayant récolté le plus de points se verra décerner le **Grand Prix du Patrimoine.**

Cette liste de prix pourra évoluer.

La liste des catégories et le barème pour chacune d'entre elles seront transmis en amont du temps de restitution.

Une même équipe peut remporter plusieurs prix. Par extension, il est possible de ne pas obtenir de prix.

Dates clés

- Réunion de lancement avec les partenaires : le 9 octobre 2023
- 2^{ème} journée de formation : le 21 novembre 2023
- Définir son identité visuelle : envoi des noms et blasons : 11/12/2023
- 3^{ème} journée de formation : le 8 mars 2023
- Envoi de la vidéo « visite guidée » via Peer tube : le 13 mai 2024
- ½ Journée de restitution : Juin 2024

Pour en savoir plus :

[Forêt des Tailles d'Herbelay : le camp de 14-18 ouvert au public par un sentier - Yvelines Infos \(yvelines-infos.fr\)](#)

[Tailles d'Herbelay - Conseil départemental des Yvelines](#)

[EPI Yvelines-Hauts-de-Seine - Les vestiges d'une installation militaire de 1914 à Aigremont \(78\) \(epi78-92.fr\)](#)