

MINESTORY

Présentation du projet

L'Histoire des Arts est un sujet apparu il y a quelques années dans les programmes scolaires. Il n'est pas toujours aisé de mettre en œuvre les objectifs et compétences liés à l'HDA du fait de son caractère transdisciplinaire, notamment en cycle 3. En outre, le patrimoine architectural est généralement peu abordé du fait de l'impossibilité de visiter les nombreux sites français d'une richesse et d'une variété immense.

Le projet Minestory se propose à la fois de découvrir virtuellement des sites modélisés dans le jeu Minetest par les élèves mais aussi de les faire devenir des médiateurs de leurs découvertes en proposant de réaliser des documents explicatifs de l'Histoire et de l'Architecture de chaque site.

Durant l'année, chaque classe a visité le site historique et récolté de nombreuses informations sur son origine, son histoire et son architecture. Cette enquête s'est faite aussi en questionnant des professionnels tels que les guides, médiateurs, archéologues ou conservateurs. C'est ainsi l'occasion de découvrir les différents métiers de la muséographie. Puis les élèves doivent rédiger une fiche de présentation historique du site à la manière d'un médiateur et une fiche de présentation architecturale.

Enfin, lors des visites, les élèves ont eu aussi l'occasion de prendre des mesures ou des photos et de s'appuyer sur des cartes IGN de Géoportail. Dès lors, c'est l'aspect mathématiques et artistique du projet qui se développe afin de reproduire le plus fidèlement possible le site dans le jeu Minetest avant d'en proposer une visite virtuelle lors du congrès du juin 2019.

Pour cette première année du projet, 10 classes de CM de toute la France se sont investies et ont collaboré pour modéliser des sites français de diverses périodes historiques : le Pont du Gard, une muraille gallo-romaine au Mans, un temple gallo-romain de Côte d'Or, le château médiéval du Louvre, la cité d'Aigues Mortes, la cathédrale de Reims, la citadelle de Besançon, le château de la Roche Guyon en Ile de France, 5 phares des Côtes d'Armor, un fort de la première Guerre Mondiale proche de Reims ou un bunker Allemand au Mans



Les outils numériques ont été un appui important dans la réalisation de ce projet, tant dans la réalisation virtuelle des sites sur le jeu Minetest que dans l'utilisation d'outils pour favoriser la collaboration et les échanges entre classes et enseignants. Néanmoins, il n'a pas été nécessaire d'avoir plus de 3 ordinateurs pour que les élèves puissent assurer les constructions.

Pour modéliser ces sites, la DANE Dijon a mis à disposition des enseignants du projet un serveur de jeu Minetest sécurisé et paramétrable en fonction des besoins ou propositions des classes.

Le jeu Minetest est un jeu type « bac à sable », inspiré d'Infiniminer et Minecraft, où chacun peut construire ce qu'il veut à partir de blocs d'un mètre cube de différentes matières. Cette version libre permet aussi la création de blocs spécifiques s'approchant des matériaux des différents sites modélisés ainsi que l'importation de constructions 3D d'éléments architecturaux.

Le congrès Minestory du 11 juin 2019 à Dijon

Dès le début du projet, il a été imaginé organiser une rencontre des classes participantes afin que chacun puisse présenter ses recherches, ses travaux et sa modélisation d'un site du patrimoine architectural.

Ainsi, du fait de l'éloignement des classes, un financement participatif via La Trousse à Projets a été mené, permettant de récolter plus de 2000 euros afin d'assurer le transport des classes vers Dijon le 11 juin.

Voici une vidéo permettant la découverte des différents sites modélisés :

<https://youtu.be/TfuO7EFRnjc>

Le matin, chaque classe a présenté son travail autour du projet de manière libre. Ainsi, des vidéos de visites ont été proposées, des images des activités de l'année avec présentation par les élèves ou bien encore des énigmes.

Différents supports sont disponibles ici :

<https://drive.google.com/open?id=142lOmXTumxBHxnEj4apOXlKwJflSTP2x>

L'après-midi, les élèves ont participé à différents ateliers autour du projet mais aussi des autres actions ou projets menés par les différentes classes afin de les présenter à tous.

Les élèves étaient répartis en équipes comportant un élève de chaque classe afin de favoriser les échanges aux différents ateliers.

Voici le descriptif des ateliers :

- Visite libre par Romane K. :

Nous présentions sur un ordinateur nos différents sites aux autres membres de l'équipe. Nous commençons par être sur une frise chronologique qui contient des téléporteurs pour aller dans différents sites. Quand on allait dessus nous atterrissions dans le site qu'on voulait visiter. Ensuite, il y avait la possibilité de visiter librement, de découvrir des affichages dans le jeu ou de suivre une visite avec des téléporteurs.

- Atelier Timeline

Nous avions à tirer au sort des cartes sur lesquelles figuraient des personnages historiques célèbres et liés à nos constructions. A tour de rôle, nous devions poser notre carte en faisant attention à la positionner de manière chronologique en tenant compte de toutes celles déjà placées.



- Atelier Escape Game(Zoé.L)

Le but de ce jeu était de sortir du labyrinthe le plus vite possible à l'intérieur de Minestory. Pour chaque étage du labyrinthe, il y avait 1 question accrochée au mur. Pour chaque question il y avait 2 réponses (1 réponse à droite et 1 réponse à gauche) il fallait partir du bon côté (donc vers la bonne réponse). Si on allait vers la bonne réponse, on tombait sur le téléporteur de la question suivante. Si on allait vers la mauvaise réponse, on tombait sur un labyrinthe avant le téléporteur de la question suivante. Il y avait 8 questions (soit 1 question par monument construit).



- Atelier échecs (Célia M.) :

On joue sur un plateau avec 16 pions : 8 pions, 2 fous, 2 tours, 2 cavaliers, 1 reine et 1 roi. C'est les pions les plus clairs qui commencent la partie. Les déplacements : les pions se déplacent toujours en 1 case. Mais au début ils peuvent se déplacer de 2 cases. Ils mangent en diagonales. Nous nous installions sur les tables face à un camarade et nous commençons à jouer avec l'aide d'adultes pour ceux qui ne savaient pas comment faire.

- Atelier Holy Owlly (Méliange:)

C'est une application pour apprendre l'anglais. Des jeunes personnes nous ont présenté comment on l'utilisait sur tablette, sachant que la devise est : 3 mots, 3 phrases par jour.



- Atelier Quotitweet (Mathieu b)

Quotitweet, ce sont des messages qu'on s'envoie entre twittclasses tous les jours selon des thèmes imposés en production écrite, maths ou français. Par exemple, on peut faire deviner un nombre ou proposer une énigme en maths et en français on peut créer des énigmes en vocabulaire ou orthographe.



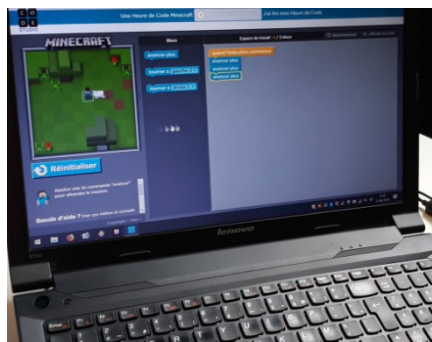
- Atelier art set pro (Noémie)

Art set pro c'est une application sur une tablette où on prend une photo ou un fond de la couleur qu'on veut. Pour dessiner on avait de différents pinceaux ou marqueurs de couleurs. On peut même choisir l'épaisseur de la couleur. Cela permet donc de faire tout ce qu'on pourrait avec des outils réels mais sur une image de notre choix.



- Atelier Programmation tablette (Elya)

C'était sur un logiciel sur un ordinateur. Il y avait une consigne qui nous disait ce que devait faire le personnage. Il y avait plusieurs étiquettes à mettre en colonne pour programmer ce qu'allait faire le personnage comme déplacements.



- Atelier Construction (MATHIS)

Il fallait faire un pont en 3d. On avait des petits bâtons et des étoiles pour réaliser ces constructions à partir d'un plan.



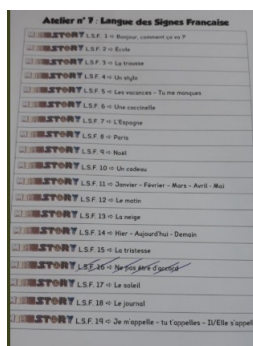
- Atelier Robot insecte (Maïssa)

Maîtresse Céline d'une autre école nous a montré 2 vidéos : la première vidéos a été fait par des CM1 et la deuxième par des CM2. Ces vidéos parlent des insectes pollinisateurs dont les coccinelles, les abeilles, les guêpes et les frelons. Ces animaux avaient mis en action par des robots déguisés en insectes.



- Langue des Signes (Zoé H)

Il y avait une personne de l'équipe provenant de la classe de Paris qui connaissait les règles et les signes alors elle piochait dans un tas de petits papiers pliés et faisant le signe. Nous avions une liste pour regarder lequel choisir



- Ozobot sur la carte (Luca)

Nous avons participé à un atelier Ozobot encadré par Emmanuelle. Ozobot est un mini robot qui se déplace sur un plan horizontal. Pendant l'atelier, il suivait des lignes noires sur une carte de France. On pouvait le guider avec des gommettes de couleurs pour faire certains gestes comme sauter, reculer, tourner à gauche... Nous devions accomplir des missions : il fallait diriger le robot correctement d'un point à l'autre de la carte entre 2 sites de Minestory tirés au hasard.



- Atelier journal TV (Gabin)



Nous étions trois, il y en a un qui lançait l'ordinateur, un qui posait les questions et le dernier répondait, et le monsieur qui s'occupait de l'atelier filmait ce qui était en train d'enregistrer.

Les questions qui ont été posées étaient en rapport avec l'école et la journée. C'était notamment de quelle école nous étions, quel était notre atelier préféré, nos moments préférés de la journée, ou quel bâtiment nous avions construit.

- Atelier Twoulipo (Marilou)

Nous avons eu une contrainte d'écriture à respecter qui était un TAUTOGRAMME progressif. On devait écrire une phrase avec des mots commençant toujours par les mêmes lettres et dans un ordre, ici L... M... N... L... en fait on devait avoir le premier mot de la phrase qui devait commencer par L le deuxième par M et le troisième par N et ainsi de suite. Et cette phrase devait être la plus longue possible.



- Atelier match the cards (Jade)

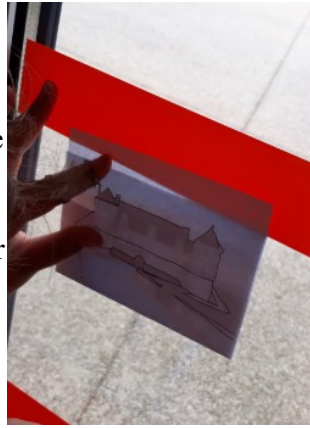
Nous avons 6 cartes de sites Minestory, 6 noms de sites et 6 cartes de France où se situaient les 6 sites.

Le but était de trier chaque site avec son nom, son image et sa position en France. C'était un travail de recherche mais aussi de découverte.



- Ateliers Symétries (Anne Louise)

La symétrie est un art. On était face à une vitre, on pliait la feuille il y avait le Clos Vougeot, la cathédrale de Reims la Roche Guyon et nous devions repasser le contour de l'image en transparence au crayon pour créer un symétrique. La maitresse avait fait des enveloppes pour chaque classe avec les dessins dedans.



- Quoticoncept

Nous avons des fiches devant nous permettant de découvrir les noms de nos équipes en n'ayant comme indice que des émojis comme dans QuotiConcept. Le nom de nos équipes était composé d'un personnage historique célèbre.

Crédits photos : twitter [Arnaud LEBRETON](#)