DEMOCRACITY MINECRAFT

Mode d'emploi pour les enseignant·es



Table des matières

Préparation 4
Feuilles de travail 4
Installation de Minecraft Education 4
Comment installer Minecraft Education 5
Comment installer Democracity Minecraft 5
Données techniques 7
Comment ouvrir le monde aux participant·es 7
Comment faire entrer les participant·es dans le monde 9
Comment se termine le jeu ? 11
Comment fonctionne Democracity Minecraft ? 12
Plan du jeu 12
Outils dans Democracity Minecraft pour l'enseignant·e 14
Qu'est-ce que c'est et à quoi cela sert-il ? 14
Outil « Changement de phase » 14
Outil « changer de parti » 15
Outil « **téléporter** les élèves » 15
Outil « téléportation des élèves dans la salle des partis » 15
Outil « appareil photo 16
Outil « interrupteur » 16
Comment exporter des photos prises avec l'outil appareil 17
Déroulé du jeu Democracity Minecraft 18
Phase de jeu 18
Phase 1 : Répartition de groupe 19
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 19
Comment 19
Phase 2 : brainstormer 20
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 20
Comment 20
Objectifs pédagogiques 20
Phase 3 : Déterminer les priorités politiques 21
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 21
Comment 21

Phase 4: Attribuer les rôles 22
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 22
Comment 22
Phase 5 : Créer un parti politique 24
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 24
Comment 26
Phase 6 : Ouverture de la séance plénière 27
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 27
Comment 28
Phase 7 : Présentation des partis politiques 29
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 29
Comment 29
Phase 8 : Choisir les bâtiments 29
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 30
Comment 30
Phase 9 : Éliminer les bâtiments 30
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 31
Comment 31
Phase 10 : Placer les bâtiments 32
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 32
Phase 11 : Discussion de groupe : la ville est-elle complète ? 34
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 34
Comment 34
Phase 12 : Les commissions 35
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ? 35
Phase 13 : Conclusion 37
Objectifs pédagogiques de Democracity Minecraft 37

Préparation

Avant de commencer l'activité Democracity Minecraft.

Feuilles de travail

Ces feuilles de travail sont à télécharger sur le site internet du BELvue :
https://www.belvue.be/fr/activities/democracity-minecraft

Prévoyez suffisamment d'exemplaires de chaque feuille de travail. Vous devrez les imprimer vous-même. Les feuilles de travail dont vous avez besoin sont :

- Democracity – Fiches rôles
- Democracity – Vos priorités politiques
- Democracity – Inventez votre parti politique

Vous devez prévoir une feuille de travail « Vos priorités politiques » par participant·e. Pour les autres feuilles de travail, un exemplaire par groupe suffit.

Installation de Minecraft Education

Assurez-vous que la dernière version de Minecraft Education est installée sur tous les appareils utilisés pendant le cours, y compris le vôtre. Il doit bien être question de la dernière version du programme.

ATTENTION

Si une version différente de Minecraft Education est installée sur les appareils, ceux-ci ne peuvent pas communiquer entre eux. Par conséquent, le/la participant·e en question ne pourra pas participer.

Comment installer Minecraft Education

- Accédez à la page de téléchargement de Minecraft Education. Vous pouvez y accéder via ce lien : "aka.ms/download".
- Sélectionnez la version de Minecraft Education qui est compatible avec votre appareil et téléchargez-la.
- Exécutez l'installation de Minecraft Education.
- Lancez Minecraft Education.

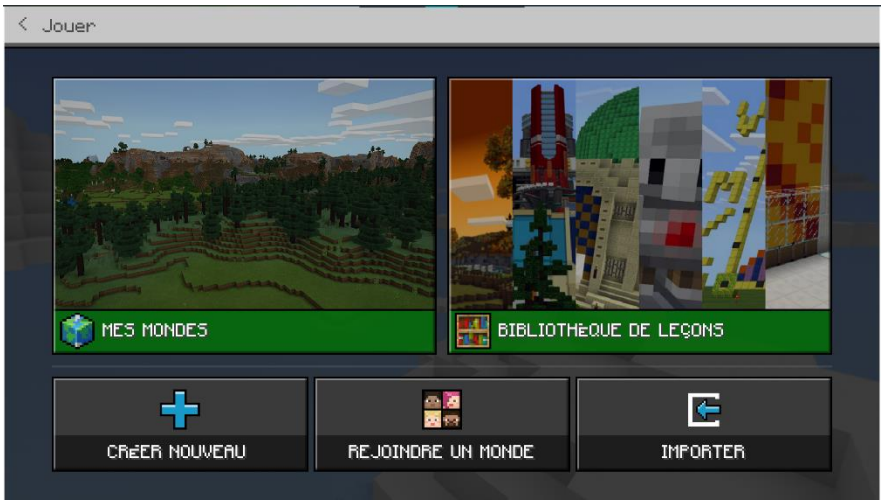
Comment installer Democracity Minecraft

Pour pouvoir jouer à Democracity dans Minecraft Education, suivez les étapes suivantes :

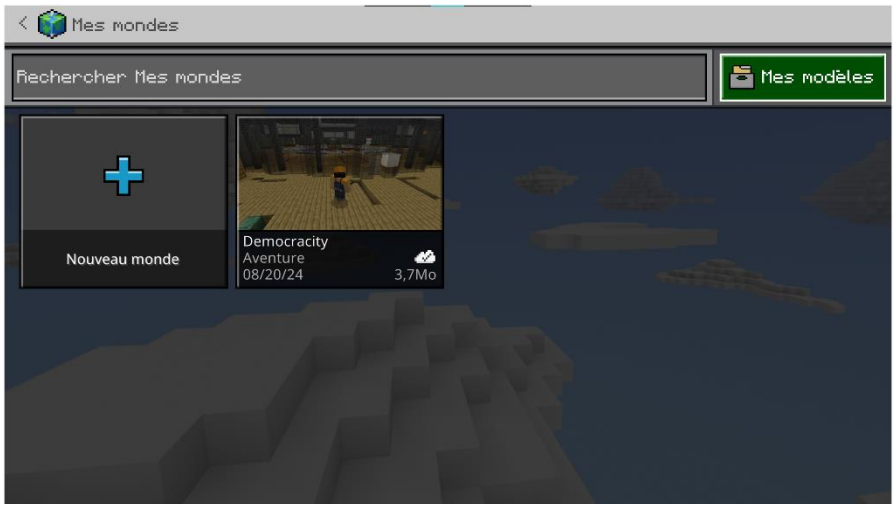
- Téléchargez le fichier "Democracity.mctemplate" que nous avons fourni.
    - https://education.minecraft.net/lessonsworldfile/9339817990414594-Democracity.mctemplate
- Ouvrez le fichier "Democracity.mctemplate" avec Minecraft Education.
- Après avoir ouvert Minecraft Education, cliquez sur "Jouer".



- Cliquez sur “Mes mondes”.



- Cliquez sur "MES MODÈLES".



- Cliquez sur le monde "Democracity" et ensuite sur "JOUER".

Données techniques

Comment ouvrir le monde aux participant·es



Après avoir créé le monde, il faut l'ouvrir pour que les participant·es puissent y accéder, voici comment faire :

- Tout en étant dans le jeu, avancez de 2 blocs, cliquez sur le bouton "ESC" de votre clavier (ou l'icône "II" si vous avez ouvert le jeu sur votre GSM).
- Cliquez sur le bouton avec les quatre visages, à côté du globe.



- Cliquez sur “Commencer l’hébergement”. Cliquez ensuite sur “Confirmer”.

Vous voyez maintenant un code de connexion apparaître à l'écran. Il est composé de différents symboles. Vous aurez besoin de ce code pour permettre aux participant·es d'accéder au monde, nous vous conseillons donc de ne pas revenir au menu précédent pour l'instant.



ATTENTION

Assurez-vous que la connexion Wi-Fi est stable et que tous les appareils sont connectés au même réseau Wi-Fi pour que tous et toutes puissent pas participer.

Comment faire entrer les participant·es dans le monde

Après avoir suivi les étapes ci-dessus, il est maintenant temps pour les élèves d'entrer dans le monde de Democracity Minecraft.

Le jeu est adapté pour un maximum de 40 élèves, répartis en 8 groupes maximum. Chaque groupe compte 5 élèves. S'il y a moins de 40 élèves participants, il faut donc faire moins de groupes.

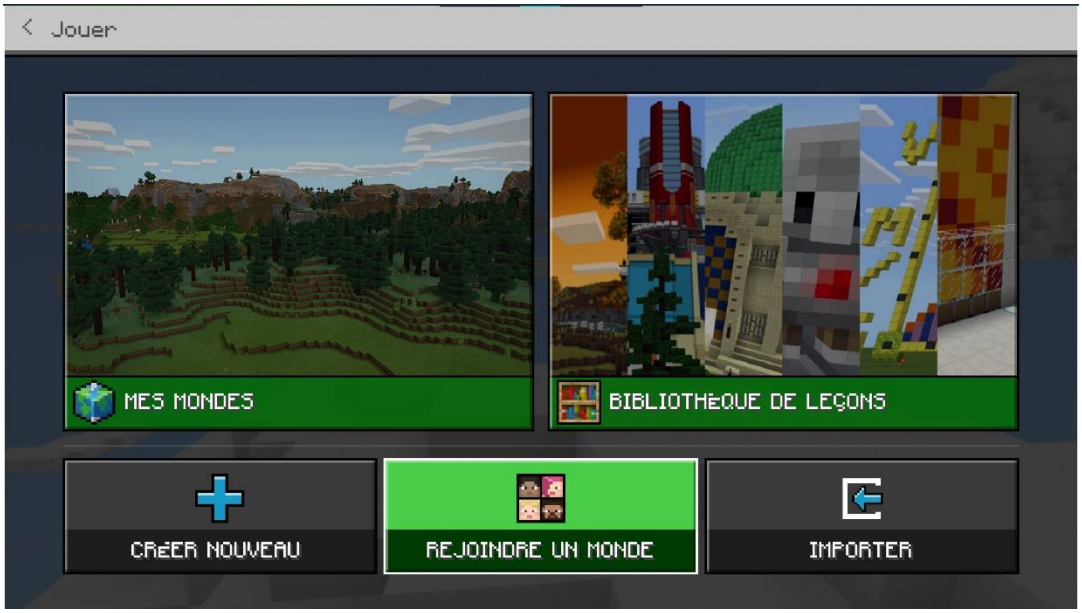
Chaque groupe utilise un seul appareil (ordinateur portable, Chromebook, iPad, tablette ou autre) pour le jeu. L'enseignant·e contrôle le jeu depuis son propre appareil (ordinateur portable, Chromebook, iPad, tablette ou autre). Une session complète (avec le nombre maximum de joueurs) nécessite donc 9 appareils.

Suivez ces étapes pour permettre aux participant·es de rejoindre le monde :

- Ouvrez Minecraft Education sur tous les appareils des groupes.
- Cliquez sur "JOUER".



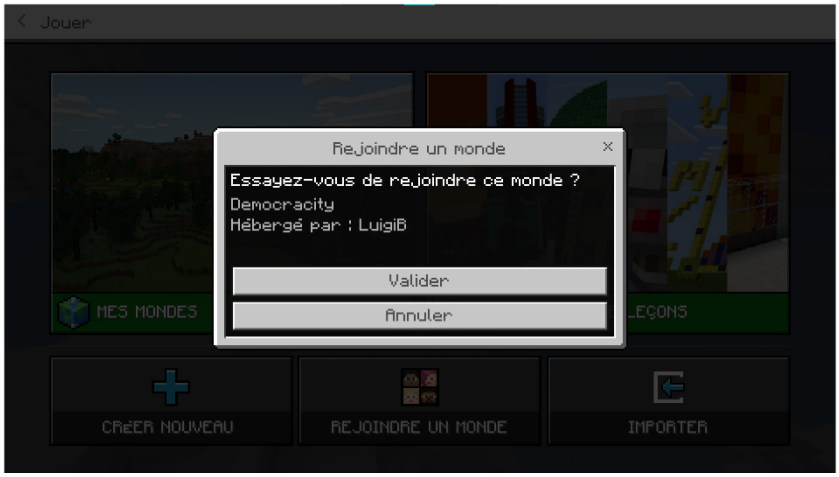
- Cliquez sur "REJOINDRE UN MONDE".



- Entrez le code de participation qui s'est affiché précédemment sur l'appareil de l'enseignant·e (voir page 8) et cliquez sur "Valider".



- Cliquez à nouveau sur "Confirmer" et les participantes entre dans le monde.



ATTENTION

Est-ce la première fois que vous jouez à Democracity Minecraft ? Si c'est le cas, une notification supplémentaire peut apparaître à l'écran. Suivez les instructions de cette notification pour vous connecter.

Comment se termine le jeu ?

Appuyez sur ESC pour aller au menu. Cliquez ensuite sur **« Sauvegarder et quitter »**.



Comment fonctionne Democracity Minecraft ?

Plan du jeu



Sur cette image, vous pouvez voir les espaces utilisables pendant le jeu.

Democracity Minecraft commence dans le hall d'entrée : en se connectant, tout le monde arrive automatiquement dans cet espace de départ. Le jeu lui-même se déroule dans la zone ronde centrale, qui fait office de salle plénière. En outre, chaque groupe (les partis) se voit attribuer une salle propre : les salles de parti. Ils peuvent y faire différentes choses : par exemple, concevoir leur logo ou composer leur nom. Des explications détaillées de ces tâches seront données dans les pages suivantes.

Sauf indication contraire de l'enseignant, les partis n'ont accès qu'à leur espace et à leur bureau attribués et il est interdit d'entrer dans les salles des autres partis.

Dans la salle des professeurs, située à l'opposé de la salle plénière, se trouvent les valises dans lesquelles les partis peuvent retrouver les bâtiments de Democracity. Pendant le jeu, ils viennent ici pour choisir les bâtiments qu'ils veulent placer sur le plan. Il y a aussi dans cette salle 6 PNJ (Personnages Non Joueurs) :

ces personnages représentent les 6 rôles différents que les membres du parti doivent remplir. En interagissant avec ces PNJ, les élèves peuvent vérifier qui doit faire quoi au sein de leur parti.

La salle des professeurs dispose également un espace supplémentaire que l'enseignant·e peut utiliser à sa discrétion et offre suffisamment d'espace vide pour offrir une liberté maximale.

Outils dans Democracity Minecraft pour l’enseignant·e

Qu'est-ce que c'est et à quoi cela sert-il ?

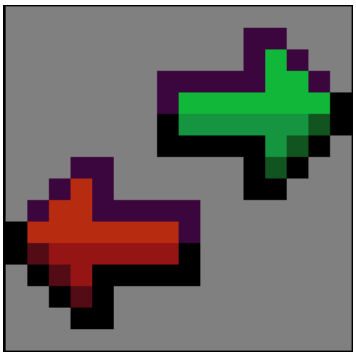
Après avoir créé le monde et être entré·e dans le jeu, vous trouverez 6 outils différents dans la barre grise qui apparaît dans la partie inférieure de l'écran.



Le carré blanc (numéro 9) n'est pas un outil, c'est juste un indicateur visuel pour confirmer qu'il s'agit de l'appareil de l'enseignant. Les groupes des élèves ont un carré d'une autre couleur, qui correspond à la couleur des salles de parti.

Outil « Changement de phase »

Le premier outil s'appelle "Changer de phase" : il permet d'avancer ou de reculer dans les différentes phases du jeu.
Un aperçu des phases se trouve à la fin de ce manuel.



Pour passer à la phase suivante, sélectionnez l'outil (tapez "1") et cliquez sur "Utiliser" (clic droit). Pour passer à la mission précédente, sélectionnez l'outil, maintenez la touche "Shift" enfoncée et cliquez sur "Utiliser" (clic droit).

Outil « changer de parti »



Le deuxième outil s'appelle "Changer de parti" : cet outil permet de mettre en action un autre parti pendant certaines phases. Pour passer au parti suivant, sélectionnez l'outil (tapez "2" pour cela) et cliquez sur "Utiliser" (clic droit). Pour revenir au parti précédente, sélectionnez l'outil, maintenez la touche "Shift" enfoncée et cliquez sur "Utiliser" (clic droit).

Outil « **téléporter** les élèves »



Le troisième outil s'appelle "Téléporter les élèves" : il permet de téléporter tous les participant·es là où se situe l'enseignant·e. Pour téléporter toustes les participant·es à votre position, placez l'outil de sélection (tapez "3" pour cela) et appuyez sur "Utiliser" (clic droit).

Outil « téléportation des élèves dans la salle des partis »



Le quatrième outil s'appelle "Téléportation des élèves vers la salle des partis " : cet outil peut être utilisé pour téléporter tous les participant·es dans les salles des partis qui leur sont réservées. Pour ce faire, sélectionnez l'outil (tapez "4") et appuyez sur "Utiliser" (clic droit).

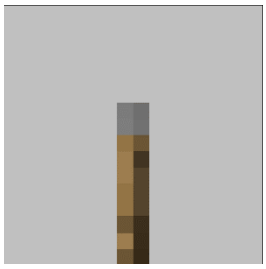
Outil « appareil photo »



Le cinquième outil s'appelle "Appareil photo" : il permet de prendre des photos pendant le jeu. Pour prendre une photo d'un moment particulier, sélectionnez l'outil (tapez "7" pour cela) et appuyez sur "Utiliser" (clic droit). Pour vous prendre en photo, placez la caméra sur le sol, interagissez avec elle (pointez l'objet) et attendez que la photo soit prise.

Si vous souhaitez voir/exporter les photos, allez à la page 18.

Outil « interrupteur »



Le sixième outil est un interrupteur : vous l'utilisez lorsqu'il faut ouvrir les portes en fer (portes blanches) qui séparent les pièces. Pour utiliser l'interrupteur, sélectionnez l'outil (tapez "8" pour cela), déplacez la souris à l'endroit où l'interrupteur doit se trouver et appuyez sur "Utiliser" (clic droit). Pour ouvrir la porte, demandez à votre personnage de regarder l'interrupteur et appuyez sur "Utiliser" (clic droit).

Veillez à placer l'interrupteur à l'endroit indiqué :



Comment exporter des photos prises avec l'outil appareil

Les photos prises avec l'outil appareil photo sont enregistrées dans le portfolio.

Le portfolio est un livret numérique qui contient non seulement les photos prises, mais offre aussi la possibilité d'ajouter des légendes aux images.

Suivez ces étapes pour consulter et exporter le portfolio :

- Appuyez sur E sur le clavier.
- Allez à la fonction de recherche.
- Tapez "Portfolio".
- Glissez le portfolio dans un emplacement vide dans la barre d'outils.
- Appuyez à nouveau sur E pour quitter l'inventaire.
- Une fois de retour dans le jeu, sélectionnez le portfolio dans la barre grise où se trouvent tous les outils et appuyez sur 5 ou 6, selon l'emplacement où vous avez placé le portfolio.



- Si nécessaire, sélectionnez les espaces réservés pour "légende" pour ajouter une courte légende sous chaque photo.
- Sélectionnez le bouton "Exporter le portfolio". Cette action crée un fichier .pdf avec toutes vos photos et légendes. Vous pouvez ensuite enregistrer ce fichier Portfolio.pdf et l'utiliser par exemple lors d'un débriefing du jeu.

Déroulé du jeu Democracity Minecraft

Phase de jeu

Pour jouer à Democracity Minecraft de manière optimale, il est préférable de suivre les différentes phases du jeu dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Phase 1 Répartition de groupes
- Phase 2 Brainstormer
- Phase 3 Déterminer les priorités politiques
- Phase 4 Attribuer les rôles
- Phase 5 Créer un parti politique
- Phase 6 Ouverture de la séance plénière
- Phase 7 Présentation des partis politiques
- Phase 8 Choisir les bâtiments
- Phase 9 Éliminer les bâtiments
- Phase 10 Placer les bâtiments
- Phase 11 Discussion de groupe : la ville est-elle complète ?
- Phase 12 Les Commissions
- Phase 13 Conclusion

Sur les pages suivantes, vous trouverez en détail ce qu'il faut faire durant les différentes phases du jeu.

Phase 1 : Répartition de groupe

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

La répartition des groupes se fait dès le début du cours. Vous divisez la classe en groupes de 4 à 5 élèves. Chaque groupe dispose d'un appareil (ordinateur portable, Chromebook, iPad ou tablette) pour jouer.

Chaque groupe s'installe à une table.

Une fois que chaque groupe est installé à une table, passez à la phase suivante du jeu.

Comment

La répartition des groupes se fait en classe. Cette étape n'est donc **pas digitale**.

Phase 2 : brainstormer

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Faites émerger les représentations des élèves durant 5 à 10 minutes. Demandez aux élèves à quoi ils et elles pensent quand ils entendent les mots suivants :

- Démocratie
- Politique
- Politiciens

Notez toutes les idées au tableau et faites ainsi un bilan de ce que la classe sait déjà sur ces sujets. À la fin du jeu, ces idées seront à nouveau abordées, il vaut donc mieux les laisser au tableau pendant toute la séquence de cours.

Comment

Le brainstorm se fait en classe. Cette étape n'est donc **pas digitale**.

Objectifs pédagogiques

L'objectif pédagogique de cette phase de jeu est dans un premier temps de faire émerger les représentations des élèves par rapport à :

- La politique
- Les politicens
- La démocratie

Pour à la fin de la séquence de cours, mettre en perspective ces représentations avec ce qu'ils et elles ont compris à travers le jeu.

Concrètement, vous demandez aux élèves de comparer les idées qu'ils et elles avaient avant de commencer le jeu (idées notées aux tableaux), avec ce qu'ils et elles ont appris durant le jeu.

- Manque-t-il des éléments à leurs premières idées ?
- Leurs représentations ont-elles évolué ?
- Qu'ont-ils appris ?

Phase 3 : Déterminer les priorités politiques

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Expliquez aux élèves que différents politiciens ou partis politiques ont tous leurs propres priorités politiques. Ils ne pensent donc pas tous la même chose, tout comme chacun a ses propres idées sur ce qui est important ou non.

Dites-leur qu'ils et elles vont maintenant réfléchir à leurs propres priorités politiques. Pour cela, ils et elles utilisent la feuille de travail « Democracity – Vos priorités politiques ». Assurez-vous que tous les élèves comprennent bien le document.

Les 16 thèmes politiques sur la fiche de travail doivent être classés individuellement par chaque élève. Ils et elles donnent au thème le plus important le chiffre 1, tandis que le thème le moins important reçoit le chiffre 16. Conseil : cet exercice peut être simplifié en demandant aux élèves de classer uniquement leurs 10 priorités les plus importantes.

Lorsque les élèves ont terminé leur classement individuel, ils doivent se mettre d'accord sur les priorités de leur groupe. Ensemble, ils doivent choisir 5 positions. Ils les notent sur la feuille de travail « Democracity – Inventez votre parti politique ». Attention : les élèves déterminent leurs positions de groupe par la discussion et la négociation. Il ne s'agit donc pas de décider à la majorité par un vote.

Comment

Ces activités se déroulent en classe. Utilisez les feuilles de travail. Cette phase n'est donc pas digitale.

Phase 4: Attribuer les rôles

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Demandez-leur s'ils savent ce que représente leur groupe : Il s'agit d'un **parti politique**. Dans chaque parti, il y a des personnes qui ont des fonctions ou des rôles différents. Les élèves vont maintenant également assumer un de ces rôles.

Expliquez quels sont les rôles possibles. Donnez également une brève explication, afin que les élèves sachent ce que cela implique et quelles sont leurs responsabilités pendant le jeu. Les rôles à répartir sont les suivants :

- **Président ou présidente** : Donne la parole à tout le monde dans son groupe. Résout les éventuels conflits. Veille à une formulation claire du programme du parti et au respect des droits humains dans le programme.
- **Scripte** : note les décisions prises par le parti. Met toutes les idées sur papier. Sait donc bien écouter.
- **Porte-parole** : s'exprime au nom du parti. Présente le programme du parti aux autres partis. S'exprime donc facilement devant le groupe et parle clairement.
- **Architecte** : choisit les bâtiments au nom de son groupe et les place. Explique les choix de bâtiments.
- **Designer** : conçoit le logo et le nom du parti. Utilise son imagination pour trouver un slogan. Est créatif et aime dessiner.
- **Membre de la commission** : défend le point de vue dans la commission. Débat avec les autres membres de la commission. Sait bien argumenter.

Après vos explications, les élèves se répartissent les rôles. Ils notent cette répartition sur la feuille de travail « Democracity – Fiches rôles ».

ATTENTION

Il y a 6 rôles. Cela signifie que certains élèves devront assumer plus d'un rôle. Les rôles qui se combinent le mieux sont ceux de président + membre de la commission et d'architecte + designer.

Comment

Ces tâches se font en classe. Utilisez les feuilles de travail. Cette phase n'est donc pas digitale. Dans Democracity Minecraft, vous et les élèves pouvez trouver 6 PNJ (personnages) dans la salle des professeurs. Ils représentent les 6 rôles différents. En "parlant" avec ces personnages, les élèves peuvent - s'ils le souhaitent - vérifier à nouveau ce qu'ils et elles doivent faire pendant le jeu.

Phase 5 : Créer un parti politique

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Les groupes vont maintenant poursuivre la création de leur parti politique. Ils et elles vont d'abord rédiger un programme de parti, puis concevoir leur logo et leur nom de parti.

Sur la feuille de travail « Democracity – Inventez votre parti politique », les groupes notent, pour chaque priorité du groupe, quels sont les projets qu'ils proposent pour Democracity. Demandez-leur de rendre ces projets aussi concrets que possible. Donc pas : « Nous accordons de l'importance au climat et à l'environnement, donc les gens doivent être plus respectueux du climat », mais plutôt : « Nous accordons de l'importance au climat et à l'environnement, donc nous allons investir dans les transports en commun. Ainsi, les gens pourront prendre le bus au lieu de la voiture ». Sur la fiche de travail, les groupes écrivent également un slogan pour leur parti. Ce slogan doit être en lien avec leur programme de parti.

! Demandez maintenant aux groupes de se connecter à Democracity Minecraft. Passez en revue avec eux les étapes décrites ci-dessus dans la section "données techniques". Ensuite, à l'aide de l'outil « Changer de phase », assurez-vous de mettre le jeu en phase 5.



Tous les personnages, de chaque groupe, arrivent dans le jeu. En attendant les autres, les groupes peuvent faire bouger leur personnage librement dans cet espace. Dès que tous les groupes sont connectés dans le jeu, ouvrez la porte blanche vers la salle plénière. Pour ce faire, utilisez l'interrupteur que vous avez placé là avant le début du cours.

Laissez les élèves découvrir brièvement les espaces du jeu. Expliquez que chaque groupe a une certaine couleur. Leur couleur de jeu se situe à droite sur leur écran. Expliquez également que chaque groupe dispose d'un espace de parti et d'un bureau dans la salle plénière, tous deux indiqués par la même couleur de parti.

Demandez maintenant aux partis de concevoir leur logo et leur nom de parti. Expliquez qu'ils et elles le font dans leur espace de parti. Ils et elles y trouveront des coffres marron, avec un « panneau d'information » bleu au-dessus. Dans ces coffres, se trouvent des blocs colorés et des blocs de lettres avec lesquels leur logo et leur nom peuvent être créés. Ils et elles placent ces blocs contre les écrans blancs sur les murs des espaces de parti. Sur l'écran carré, il y a le logo, sur l'écran rectangulaire, le nom du parti.
Voir les images ci-dessous :







Vous pouvez laisser les élèves se rendre seuls dans les espaces de parti, mais vous pouvez aussi le faire vous-même à l'aide de l'outil « téléporter les élèves ». Ainsi, ils et elles arrivent directement dans la bonne

pièce. Relisez les explications sous « outils dans Democracity Minecraft pour l'enseignant » pour savoir comment utiliser cet outil.

Demandez aux partis de vous faire savoir oralement quand ils et elles ont terminé leur processus de conception. Dès que tous les partis sont prêts, vous pouvez continuer le jeu.

ATTENTION

Les coffres avec les blocs de logo et de lettres n'apparaissent que pendant cette phase du jeu. Si nécessaire, vous pouvez les faire réapparaître en revenant à cette phase du jeu avec l'outil « Changer de phase ». Sélectionnez-le et appuyez ensuite sur SHIFT + clic droit.

Comment

Cette phase est composée de 2 parties. La première partie se déroule en classe. Utilisez les feuilles de travail pour cela. La deuxième partie est digitale et se déroule dans le monde de Democracity Minecraft.

Phase 6 : Ouverture de la séance plénière

! Démarrez la session plénière en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?



Demandez aux partis de se rendre dans la salle plénière. Les groupes peuvent y déplacer leurs personnages de manière autonome. Vous pouvez également choisir de téléporter les élèves dans cet espace avec l'outil « Téléporter les élèves ».

Assumez le rôle de président et assurez le bon déroulement de cette phase. Faites asseoir les partis à leur bureau respectif, qui porte la couleur de leur parti. Dites-leur que les groupes ne doivent pas quitter cette place pendant cette phase du jeu. Placez votre propre personnage à un endroit central, d'où vous avez une bonne vue sur tout l'espace.



Chaque bureau dispose d'un levier, relié à une lampe. Lorsqu'un parti souhaite poser une question au parti qui a la parole, il actionne le levier. La lampe s'allume, afin que vous puissiez voir que le parti demande la parole. Le parti a-t-il fini de parler ? Il éteint alors la lumière.

Donnez l'instruction que les questions soient posées oralement. **Les discussions ont donc lieu dans la classe**. Le jeu n'est ici qu'un outil visuel.

Expliquez que les règles de débat suivantes s'appliquent :

- Demander la parole au président (à l'enseignant) en allumant la lampe.
- Remercier le Président d'avoir reçu la parole.
- Interpeller les élèves d'un autre parti avec « cher collègue ».
- Écouter respectueusement ce que les autres disent.

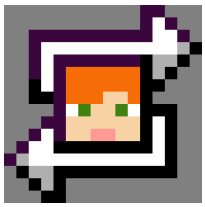
Comment

Cette phase préparatoire se déroule à la fois de manière digitale et en classe. Vous donnez vos explications oralement, mais dans le jeu lui-même, vous devez également rassembler tous les partis dans la salle plénière.

Phase 7 : Présentation des partis politiques

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?



Donnez, à tour de rôle, la parole à chaque parti. Vous désignez ce parti avec l'outil « Changer de parti ». Le parti qui obtient la parole sera mis en évidence et le logo et le nom du parti apparaîtront sur les écrans blancs de la salle plénière. Vous les voyez sur l'image ci-dessous.



Quand il a la parole, le parti explique son nom et son logo. Il explique aussi son slogan et son programme. Les autres partis et vous-même pouvez poser des questions au parti qui est en train de parler. Pour cela, vous utilisez les lampes, comme expliqué à la page 29 (ouverture de la séance plénière).

Une fois toutes les présentations terminées, vous pouvez passer à la phase suivante du jeu.

Comment

Cette phase se déroule à la fois de manière digitale et en classe.

Phase 8 : Choisir les bâtiments

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Maintenant que les partis connaissent les positions des uns et des autres, chaque parti doit choisir 6 bâtiments qui correspondent à leur programme. Les bâtiments se trouvent dans 3 coffres en bois dans la salle « digitale » des professeurs.





Attention : pour donner accès aux élèves à la salle des professeurs, vous devez ouvrir pour eux la porte blanche qui leur donne accès. Vous faites cela à nouveau avec l'outil « interrupteur ».



Comment

Le choix des bâtiments se fait entièrement de manière digitale.

Phase 9 : Éliminer les bâtiments

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t’il lors de cette phase de jeu ?

Annoncez que, pour des raisons budgétaires, les partis ne peuvent construire que 3 des 6 bâtiments choisis. Il n'y a donc que 3 bâtiments qui peuvent être placés sur le plan de la ville dans la prochaine phase du jeu.

Demander aux élèves de discuter au sein de leur parti quels bâtiments ils veulent garder et lesquels ils ne choisissent pas. Une fois les bâtiments choisis, les élèves le font savoir oralement à l'enseignant.

Les bâtiments que les groupes ne veulent pas construire restent, tout comme les bâtiments qu'ils vont placer sur le plan, dans l'inventaire des partis. Ils n'ont pas besoin de les supprimer. Dans la phase suivante, les groupes peuvent simplement sélectionner les bâtiments qu'ils veulent placer sur le plan ; les autres bâtiments ne seront pas utilisés.

Passez ensuite à la phase suivante.

Comment

Cette phase se déroule à la fois de manière digitale et en classe. Les discussions de groupe se font oralement, tandis que la sélection des bâtiments se fait dans le jeu.

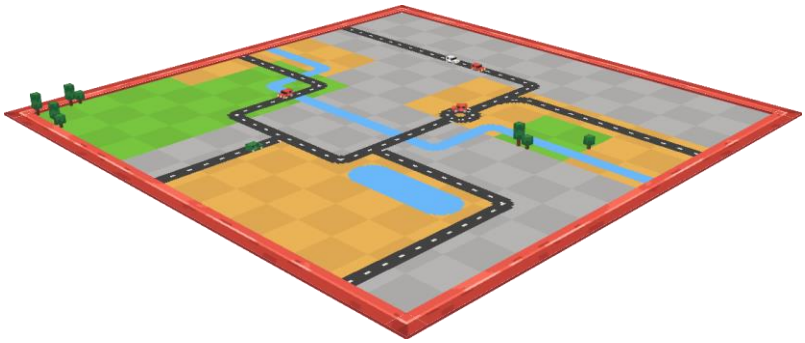
Phase 10 : Placer les bâtiments

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

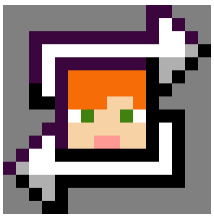
Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?



Téléportez tous les groupes dans la salle plénière avec l'outil "Téléporter les élèves". Lors de cette phase, chaque groupe a la possibilité de placer trois bâtiments sur le plan situé au milieu de la salle plénière.



Les bâtiments ne peuvent pas (et ne doivent pas) être placés sur les routes ou les rivières. Un bâtiment qui est placé et qui fait l'objet d'une discussion est mis en évidence. Ainsi, il est plus facile de savoir de quel bâtiment il s'agit. Le groupe qui place le bâtiment conserve la possibilité de modifier son emplacement en fonction des commentaires des autres élèves.



Pendant cette phase, les groupes passent chacun leur tour. Vous mettez les groupes en lumière un par un en utilisant l'outil « Changer de parti ». Lorsqu'un groupe place ses bâtiments, les autres groupes sont « épinglés ». Les élèves voient sur leur écran une vue du dessus du plan, afin qu'ils puissent voir où les bâtiments sont placés. Si les élèves ont des questions sur l'emplacement d'un bâtiment, ils peuvent les poser au groupe qui place ses bâtiment.

Une fois que les bâtiments d'un groupe sont placés et que les discussions sont terminées, vous pouvez passer au groupe suivant. Les bâtiments sélectionnés perdent leur marquage et sont automatiquement fixés sur le plan pour éviter que d'autres participants ne les déplacent.

ATTENTION

Les partis ne peuvent donc pas entrer dans le plan lorsque ce n'est pas leur tour. En tant qu'enseignant, vous pouvez le faire. En volant au-dessus des barrières invisibles. Tapez « H » pour voir comment faire voler votre personnage dans les instructions de contrôle.

Comment ?

L'emplacement des bâtiments se fait entièrement de manière digitale.

Phase 11 : Discussion de groupe : la ville est-elle complète ?

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Dès que chaque parti a placé ses bâtiments, vous lancez dans la classe une discussion sur la ville qui a été conçue par les élèves :

- Pensez-vous qu'il soit possible de vivre dans cette ville ?
- A-t-elle tout ce dont nous avons besoin pour vivre ?
- Qu'est-ce qui ne fonctionne pas dans cette ville ?
- Quels bâtiments manquent pour en faire une ville où il fait bon vivre ?

À partir de la ville et des bâtiments, vous pouvez expliquer les notions suivantes :

- **Le pouvoir législatif**. Y a-t-il un bâtiment où les lois sont faites ? Un parlement.
- **Le pouvoir exécutif**. Y a-t-il un bâtiment où des personnes veillent à ce que les lois soient appliquées ? Un ministère.
- **Le pouvoir judiciaire**. Y a-t-il un bâtiment où des personnes veillent à ce que les lois soient respectées ? Un tribunal.

Comment

Cette partie du jeu se déroule en classe. La discussion se fait oralement. Cette phase n'est donc **pas digitale**.

Phase 12 : Les commissions

Si le temps manque cette phase est optionnelle.

! Démarrez cette partie du jeu en utilisant l'outil « Changer de phase ». Le nom de cette phase apparaîtra à l'écran.

Que se passe-t'il lors de cette phase de jeu ?

Répartissez les élèves des différents partis en commissions. Chaque commission doit comprendre au moins un membre de chaque parti. Les commissions sont : économie, santé, culture & médias et mobilité.

Chaque commission se rassemble autour d'un appareil. Les noms des commissions apparaîtront sur l'écran de quatre appareils. Ce sont les appareils qui sont utilisés dans cette phase. Les autres appareils ne sont plus nécessaires.

Expliquez ensuite que chaque commission doit sélectionner **deux bâtiments** en fonction de leur thème et des différentes positions des partis. Ils en discutent en commission. Attention : les élèves peuvent revoir ces bâtiments dans les coffres de la salle des professeurs, mais cette fois ils ne peuvent **pas** les sortir des coffres.





Téléportez toutes les commissions dans la salle plénière et demandez-leur de faire asseoir leurs personnages aux différents bureaux. Comme lors de la première réunion plénière, chaque commission présentera les bâtiments qu'elle a choisis.

Contrairement à la première séance plénière, vous noterez cette fois le nom de chaque bâtiment sur le tableau de la classe. En effet, après la présentation de chaque commission, il y aura un vote pour chaque bâtiment. Seuls la moitié des bâtiments qui ont reçu le plus de votes « pour » seront construits dans Democracity.

Pendant le processus de vote, les participants ne peuvent pas voter « contre » un bâtiment proposé par leur propre commission. Le vote a lieu dans la classe. Demandez aux élèves s'ils sont « pour » ou « contre »

un bâtiment ou s'ils ou elles s'abstiennent. Les élèves expriment leur vote en levant la main. Vous notez les résultats du vote derrière les noms des bâtiments sur le tableau :

Nom du bâtiment	V (pour)	X (contre)	O (abstention)
Piscine	...	...	...
Restaurant	...	...	...
Église	...	...	...
Mosquée	...	...	...
Port	...	...	...
...	...	...	...

Après avoir noté tous les votes, vous vous rendez à la salle des professeurs avec votre personnage. Là, vous sélectionnez les bâtiments choisis dans les coffres. Ensuite, vous les placez vous-même sur le plan. Les élèves regardent sur leur propre écran et peuvent donner des indications orales sur l'endroit où les bâtiments doivent être placés.

ATTENTION

Les 3 coffres sont situés juste à côté de la porte de la salle des professeurs.

Phase 13 : Conclusion

Enfin, organisez une discussion de groupe avec toute la classe, dans laquelle vous réfléchissez sur le déroulement du jeu et les expériences d'apprentissage des élèves. Posez-leur les questions suivantes :

- A-t-il été difficile de parvenir à un accord ?
- Tout le monde a-t-il ou elle eu l'occasion d'exprimer son opinion ?
- Quelqu'un s'est-il senti ignoré pendant le processus ?
- A-t-il été difficile d'accepter lorsque votre bâtiment n'a pas été choisi ? Pourquoi ?
- Les désaccords ont-ils conduit à des disputes ?
- Comment avez-vous finalement réussi à vous mettre d'accord ?

Dans la discussion de groupe, vous revenez brièvement sur la séance de brainstorming du début de la séquence de cours :

- Les idées des élèves ont-elles évolué ?
- Y a-t-il d'autres mots qu'ils aimeraient ajouter au tableau ?

Soulignez que les élèves ont pu voir comment se déroulent les processus démocratiques (travail démocratique / parlementaire) pendant le jeu. Soulignez qu'ils pourront ainsi mieux comprendre comment fonctionne la politique et comment un pays, une région, une province, une ville ou une commune est gouverné(e).

Objectifs pédagogiques de Democracity Minecraft

Cet outil propose aux élèves de :

- Comprendre le processus démocratique.
- S’essayer à la prise de décision politique.
- Apprendre à argumenter, faire des concessions/des compromis.

Democracity Minecraft a été développé en collaboration avec Shapescape ApS.