

### Planification de la séquence : Des maths avec Minecraft 3<sup>e</sup> cycle

Cette séquence en réseau est vécue selon trois modalités dans le but de favoriser le travail collaboratif et les échanges interclasses qui sont de véritables leviers pour les apprentissages de vos élèves : en visioconférence, des activités en classe et d'autres de collaboration à l'écrit.

#### Présentation générale

##### Description

Bien connu et très apprécié des élèves, le jeu Minecraft a un potentiel pédagogique immense. Dans cette séquence, les élèves vivront quatre activités mathématiques dans des mondes Minecraft.

**Dispositif pédagogique:** Résolution de problème.

Niveaux scolaires ciblés

5<sup>e</sup> primaire, 6<sup>e</sup> primaire

Intention pédagogique générale

Amener les apprenants à construire ou à consolider des concepts mathématiques en réalisant des activités dans des mondes Minecraft.

<p>Compétences et connaissances (<a href="#">PFÉQ</a>, <a href="#">PDA</a>)</p>	<p><b>MATHÉMATIQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques;</li> <li>- Estimer et mesurer l'aire de surfaces à l'aide d'unités conventionnelles;</li> <li>- Représenter une fraction de différentes façons à partir d'un tout ou d'une collection;</li> <li>- Reconnaître différents sens de la fraction (partage, division);</li> <li>- Vérifier l'équivalence de deux fractions;</li> <li>- Associer un pourcentage à une fraction;</li> <li>- Effectuer des activités de repérage sur un axe;</li> <li>- Repérer des points dans le plan cartésien dans les 4 quadrants;</li> <li>- Additionner des nombres décimaux;</li> <li>- Reconnaître des expressions équivalentes.</li> </ul>	
<p>Dimensions de la <a href="#">compétence numérique</a></p>	<p>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage</p>	<p>Communiquer à l'aide du numérique</p>

**Calendrier de déroulement de la séquence des activités**  
 ([consultez le calendrier simplifié](#))

Dates et modalités	Intention pédagogique spécifique et matériel	Déroulement
<p align="center"><b>Séance 1</b></p> <p align="center">16 mars 2026 16h à 16h45</p> <p align="center"><b>VISIOCONFÉRENCE pour les personnes enseignantes</b></p>	<p>La personne enseignante sera en mesure de comprendre les bases du fonctionnement de Minecraft qui permet la réalisation des activités.</p> <p><b>Appareil et application Minecraft Education</b></p>	<p>Rencontre de présentation de la séquence aux personnes enseignantes des classes inscrites;</p> <p>Présentation de la première activité mathématique aux enseignants: <b>La chasse aux blocs</b>;</p> <p>Appropriation de l'activité par les enseignants.</p> <p>S'assurer que <b>Minecraft Education</b> soit <b>installée</b> sur l'appareil de la personne enseignante et qu'il s'agit de la plus récente version de l'application : <b>V1.21.132</b>.</p> <p>S'assurer d'avoir accès à <b>tous les biomes</b>.</p>

<p><b>Séance 2</b></p> <p>19 mars 2026 8h45 à 10h</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE</b> <b>Interclasses</b> et <b>Travail asynchrone</b> <b>dans chaque classe</b></p>	<p>L'élève sera en mesure de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• effectuer des activités de repérage sur un axe;</li> <li>• repérer des points dans les 4 quadrants du plan cartésien.</li> </ul> <p><b>Appareil et application</b> <b>Minecraft Education</b></p>	<p>Explication de la première activité mathématique aux élèves: <b><i>La chasse aux blocs;</i></b></p> <p>Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.</p> <p>S'assurer que <b>Minecraft Education</b> soit <b>installée</b> sur les appareils des élèves et qu'il s'agit de la plus récente version de l'application : <b>V1.21.132</b>.</p> <p>S'assurer d'avoir accès à <b>tous les biomes</b>.</p>
<p><b>Séance 3</b></p> <p>23 mars 2026 16h à 16h45</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE</b> <b>pour les personnes</b> <b>enseignantes</b></p>	<p>La personne enseignante sera en mesure de comprendre les bases du fonctionnement de Minecraft qui permet la réalisation des activités.</p> <p><b>Appareil et application</b> <b>Minecraft Education</b></p>	<p>Présentation de la deuxième activité mathématique aux enseignants: <b><i>Visualisation spatiale;</i></b></p> <p>Appropriation de l'activité par les enseignants.</p>

<p><b>Séance 4</b></p> <p>26 mars 2026 8h45 à 10h</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE</b> <b>Interclasses</b> et <b>Travail asynchrone</b> <b>dans chaque classe</b></p>	<p>L'élève sera en mesure de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• estimer et mesurer l'aire de surfaces à l'aide d'unités conventionnelles;</li><li>• représenter une fraction de différentes façons à partir d'un tout ou d'une collection;</li><li>• reconnaître différents sens de la fraction (partage, division);</li><li>• vérifier l'équivalence de deux fractions;</li><li>• Associer un pourcentage à une fraction.</li></ul> <p><b>Appareil et application</b> <b>Minecraft Education</b></p>	<p>Explication de la deuxième activité mathématique aux élèves: <b>Visualisation spatiale;</b></p> <p>Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Séance 5</b></p> <p>7 avril 2026 16h à 16h45</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE pour les personnes enseignantes</b></p>	<p>La personne enseignante sera en mesure de comprendre les bases du fonctionnement de Minecraft qui permet la réalisation des activités.</p> <p><b>Appareil et application Minecraft Education</b></p>	<p>Présentation de la troisième activité mathématique aux enseignants: <b><i>La ferme des fractions;</i></b></p> <p>Appropriation de l'activité par les enseignants.</p>
<p><b>Séance 6</b></p> <p>9 avril 2026 8h45 à 10h</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE Interclasses et Travail asynchrone dans chaque classe</b></p>	<p>L'élève sera en mesure de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• développer son sens spatial et sa pensée géométrique.</li> </ul> <p><b>Appareil et application Minecraft Education</b></p>	<p>Explication de la troisième activité mathématique aux élèves: <b><i>La ferme des fractions;</i></b></p> <p>Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.</p>

<p><b>Séance 7</b></p> <p>13 avril 2026 16h à 16h45</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE pour les personnes enseignantes</b></p>	<p>La personne enseignante sera en mesure de comprendre les bases du fonctionnement de Minecraft qui permet la réalisation des activités.</p> <p><b>Appareil et application Minecraft Education</b></p>	<p>Présentation de la quatrième activité mathématique aux enseignants: <b><i>La synchronisation</i></b>;</p> <p>Appropriation de l'activité par les enseignants.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Séance 8 :</b></p> <p>16 avril 2026 8h45 à 10h</p> <p><b>VISIOCONFÉRENCE</b> <b>Interclasses</b> et <b>Travail asynchrone</b> <b>dans chaque classe</b></p>	<p>L'élève sera en mesure de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• additionner des nombres décimaux;</li> <li>• reconnaître des expressions équivalentes (ex. 12 dixièmes est équivalent à 1 seconde et 2 dixièmes).</li> </ul> <p><b>Appareil et application</b> <b>Minecraft Education</b></p>	<p>Explication de la quatrième activité mathématique aux élèves: <b><i>La synchronisation;</i></b></p> <p>Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Pour aller plus loin**

<p>Sites web à consulter</p>	<p>Initiation à Minecraft Education du <a href="#">RÉCIT MST</a>;</p> <p>Autoformation de <a href="#">Campus RÉCIT</a>.</p>
------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------