Planification de la séquence : Des maths avec Minecraft - 2e 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 Éducation* devient un outil pédagogique ayant un potentiel immense pour l'enseignement et l'apprentissage. Dans cette séquence, les élèves vivront quatre activités mathématiques dans des mondes *Minecraft Éducation*.	
Dispositif pédagogique: Résolution de problème.	
Niveaux scolaires ciblés	3e primaire, 4e primaire
Intention pédagogique générale	Amener les apprenants à construire ou à consolider des concepts mathématiques en réalisant des activités dans des mondes Minecraft.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Compétences et connaissances (PFÉQ, PDA)	**MATHÉMATIQUE** - Calculer le périmètre de figures planes (vocabulaire : périmètre); - Estimer et mesurer l'aire de surfaces à l'aide d'unités non conventionnelles (vocabulaire : surface, aire); - Estimer et mesurer des volumes à l'aide d'unités non conventionnelles (vocabulaire : volume); - Représenter une fraction de différentes façons à partir d'un tout ou d'une collection; - Reconnaitre différents sens de la fraction (partage, division); - Vérifier l'équivalence de deux fractions; - Associer un pourcentage à une fraction; - Effectuer des activités de repérage dans un plan et sur un axe; - Développer le sens spatial et la pensée géométrique.	
Dimensions de la compétence numérique	Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage	Résoudre une variété de problèmes avec le numérique

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Calendrier de déroulement de la séquence des activités

(consultez le calendrier simplifié)

Dates et modalités	Intention pédagogique spécifique et matériel	Déroulement
Séance 1 : 17 novembre 2025 16h à 16h45 **Visioconférence pour les personnes enseignantes**	La personne enseignante sera en mesure de comprendre les fonctionnalités de Minecraft Éducation qui permettent la réalisation de cette activité. Formation sur Campus RÉCIT **Appareil et application Minecraft Éducation**	Présentation de la séquence dans son ensemble. Appropriation de la plateforme *Campus RÉCIT* pour accéder et partager aux élèves les différentes ressources de l'activité. Explication et appropriation de la première activité mathématique: ***La chasse aux blocs***. S'assurer que la version la plus récente de **Minecraft Éducation (v1.21.92)** soit **installée** sur l'appareil de la personne enseignante avant la rencontre. S'assurer d'avoir accès à **tous les biomes**.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Séance 2 : 20 novembre 2025 8h45 à 10h **Visioconférence interclasses** et **Travail asynchrone dans chaque classe**	L'élève sera en mesure d'effectuer des activités de repérage sur un axe. **Appareil et application Minecraft Éducation**	Explication de la première activité mathématique aux élèves: ***La chasse aux blocs***. Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin. S'assurer que la version la plus récente de **Minecraft Éducation (v1.21.92)** soit **installée** sur les appareils des élèves. S'assurer d'avoir accès à **tous les biomes**.
Séance 3 : 24 novembre 2025 16h à 16h45 **Visioconférence pour les personnes enseignantes**	La personne enseignante sera en mesure de comprendre les fonctionnalités de Minecraft Éducation qui permettent la réalisation de cette activité. **Appareil et application Minecraft**	Explication et appropriation de la deuxième activité mathématique: ***La visualisation spatiale***.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Séance 4 : 27 novembre 2025 8h45 à 10h **Visioconférence interclasses** et **Travail asynchrone dans chaque classe**	L'élève sera en mesure de développer le sens spatial et la pensée géométrique. **Appareil et application Minecraft**	Explication de la deuxième activité mathématique aux élèves: ***La visualisation spatiale***; Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.
Séance 5 : 1er décembre 2025 16h à 16h45 **Visioconférence pour les personnes enseignantes**	La personne enseignante sera en mesure de comprendre les fonctionnalités de Minecraft Éducation qui permettent la réalisation de cette activité. **Appareil et application Minecraft**	Explication et appropriation de la troisième activité mathématique: ***La ferme des fractions***.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Séance 6 : 4 décembre 2025 8h45 à 10h **Visioconférence interclasses** et **Travail asynchrone dans chaque classe**	L'élève sera en mesure de: • représenter une fraction de différentes façons à partir d'un tout ou d'une collection; • reconnaitre différents sens de la fraction (partage, division); • vérifier l'équivalence de deux fractions; • Associer un pourcentage à une fraction. **Appareil et application Minecraft**	Explication de la troisième activité mathématique aux élèves: ***La ferme des fractions***; Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Séance 7 : 8 décembre 2025 16h à 16h45 **Visioconférence pour les personnes enseignantes**	La personne enseignante sera en mesure de comprendre les fonctionnalités de Minecraft Éducation qui permettent la réalisation de cette activité. **Appareil et application Minecraft**	Explication et appropriation de la dernière activité mathématique: ***Le royaume des mesures.***
Séance 8 : 11 décembre 2025 8h45 à 10h **Visioconférence interclasses** et **Travail asynchrone dans chaque classe**	L'élève sera en mesure de: • Calculer le périmètre de figures planes (vocabulaire : périmètre). • Estimer et mesurer l'aire de surfaces à l'aide d'unités non conventionnelles	Explication de la dernière activité mathématique aux élèves: ***Le royaume des mesures.*** Les élèves réalisent l'activité dans Minecraft et peuvent demander l'aide des personnes ressources au besoin.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

	(vocabulaire : surface, aire). • Estimer et mesurer des volumes à l'aide d'unités non conventionnelles (vocabulaire : volume). **Appareil et application Minecraft**	

Pour aller plus loin

Sites web à consulter	Initiation à Minecraft Education du RÉCIT MST; Autoformation de Campus RÉCIT : Minecraft Éducation en MST. Autoformation de Campus RÉCIT : Minecraft Éducation en univers social.

© 2025 Ce document est mis à disposition par École en réseau, sauf exception et selon les termes de la licence CC BY-NC-SA 4.0. Pour consulter la licence, visitez: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/