HEPVS | PHVS
Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

SchoolCrafter

MODE D'EMPLOI POUR LES CLASSES

Guide de préparation pour l'enseignante ou l'enseignant

INTRO : 15 MINUTES

3 min ① UNE EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE
Classe entière
Oral

3 min ② L'ÉCOLE DES PRÉCEPTEURS
Classe entière
Oral

4 min ③ LES TROIS UNIVERS À TRANSFORMER
Classe entière
Oral

3 min ④ LES PERSONNAGES
Classe entière
Oral

2 min ⑤ MISSION D'OBSERVATION
Classe entière
Oral

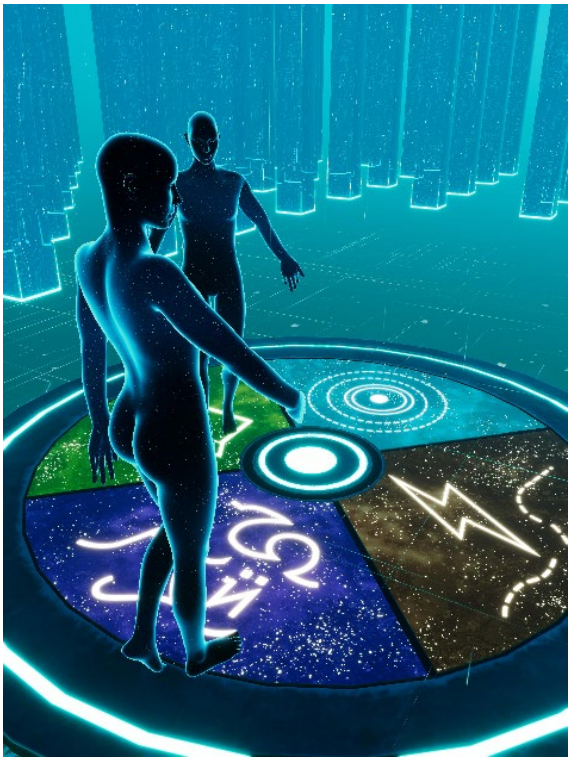
DÉROULÉ DÉTAILLÉ

3 min ①

PHASE 1 - UNE EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

Chaque personne est représentée dans le jeu par un avatar, un personnage virtuel qui reproduit les déplacements. Vous pourrez ainsi vous voir, vous parler et collaborer, même si vous n'avez plus votre apparence habituelle.

Lorsque vous vous déplacez physiquement dans la salle, votre avatar se déplace également dans le jeu.

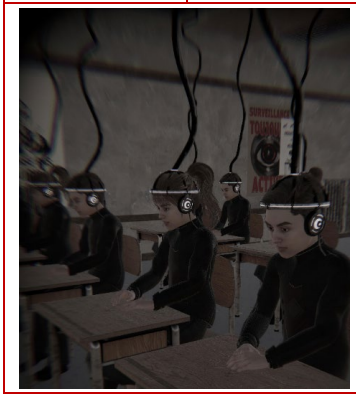


Dans SchoolCrafter, vous allez utiliser :

	UN CASQUE VR Le casque permet de voir et d'explorer l'univers de SchoolCrafter. Une fois placé sur la tête, vous n'y touchez plus pendant l'expérience.
	DEUX MANETTES Les manettes permettent d'interagir dans le jeu. Vous utilisez principalement deux boutons : l'index pour agir et le majeur pour attraper.

Chaque équipe est accompagnée par un Game Master, qui reste disponible tout au long de l'aventure pour vous guider et vous apporter de l'aide si nécessaire. Il est donc important de bien écouter ses consignes, même pendant le jeu.

3 min ② PHASE 2 - L'ÉCOLE DES PRÉCEPTEURS

Univers 0	Introduction	L'école des Précepteurs
		Au début du jeu, vous allez découvrir une école où des enseignants "dictateurs" imposaient des règles très strictes et contrôlaient tout. Cette école n'existe plus. Cette entrée en matière est volontairement dérangeante : tout a été imaginé pour vous surprendre, vous faire réagir et vous amener à vous poser des questions.

4 min ③ PHASE 3 - LES TROIS UNIVERS À TRANSFORMER

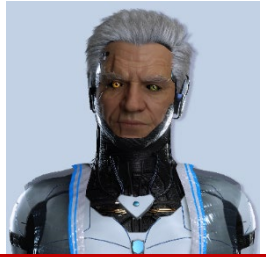
Vous allez traverser deux ou trois univers que vous allez devoir transformer. Chacun de ces univers est une métaphore : un monde imaginaire qui représente, à sa manière, un enjeu de l'éducation. À travers les défis rencontrés, les joueurs sont invités à réfléchir à l'école d'aujourd'hui et à celle qu'ils souhaitent construire pour demain.

Univers 1	L'Archipel	Métaphore
		Séparation vs. Connexions Dans cet univers, vous découvrez des îles isolées les unes des autres et où toute vie semble s'être éteinte. Chacune représente une discipline scolaire, mais les liens entre elles ont disparu. **Questions à garder en tête :** Pourquoi les disciplines sont-elles séparées ? Que pourrait apporter le fait de relier différentes matières, idées et connaissances ?

Univers 2	Le système s(c)olaire	Métaphore
		Un chemin imposé vs. Chacun son chemin Dans cet univers, vous découvrez un système s(c)olaire où le soleil ne brille plus et où l'inspiration semble s'être éteinte. Questions à garder en tête : Qu'est-ce qui nous aide à trouver notre propre chemin et à apprendre ? Devons-nous toutes et tous suivre le même parcours ?
Univers 3	**La monoculture**	**Métaphore**
		Exclure vs. Accueillir Dans cet univers, une machine trie les graines et en rejette d'autres. Toutes les graines ne semblent pas avoir leur place. Questions à garder en tête : Pourquoi certaines graines sont-elles rejetées ? Qu'est-ce que les différences de chacune et chacun peuvent apporter à un groupe ?

3 min ④ PHASE 4 - LES PERSONNAGES

Au cours de votre aventure, vous allez rencontrer deux personnages. Tous deux sont des intelligences artificielles (IA).

CRITÈRE Héritée de l'ancienne école sous le régime des Précepteurs, Critère prend une forme différente dans chaque univers. Elle met des bâtons dans les roues, embête volontairement et empêche d'avancer. C'est « l'ennemi ».	
SCHOOLCRAFTER Née des souvenirs d'enseignantes et d'enseignants passionnés, SchoolCrafter est votre « ami ». Il vous guidera.	

2 min ⑤ PHASE 5 - MISSION D'OBSERVATION

01 Repérez un moment où vous avez besoin des autres pour avancer.
02 Observez une situation qui vous semble étrange ou injuste.
03 Gardez en tête une idée que vous aimeriez retrouver dans votre école.

PROLONGER LA RÉFLEXION EN CLASSE

L'aventure SchoolCrafter ne s'arrête pas lorsque les joueurs retirent leur casque de réalité virtuelle !

Pour permettre aux élèves de revenir sur ce qu'ils ont vécu, de partager leurs impressions et de mieux comprendre les messages des différents univers, la HEP-VS a développé trois dossiers pédagogiques adaptés aux différents degrés scolaires :

- Cycle 2 : 7–8H
- Cycle 3 : Secondaire I
- Secondaire II

Chaque dossier propose une séance de débriefing d'environ 45 minutes, conçue pour aider les élèves à mettre des mots sur leur expérience, à confronter leurs points de vue et à faire des liens avec leur propre réalité scolaire.

Pour aller plus loin, chaque dossier comprend également quatre fiches d'activités pédagogiques interdisciplinaires, adaptées aux différents degrés des élèves et en lien avec le PER et le Lehrplan 21. Elles permettent d'approfondir différentes thématiques en lien avec SchoolCrafter, telles que l'évolution de l'école, les règles et les libertés, la diversité, les mécanismes de contrôle ou encore l'influence des technologies sur notre société.

Ces ressources peuvent être utilisées librement par les enseignantes et enseignants, selon les objectifs pédagogiques et le temps à disposition.