مذكـــرة 101X23 إلى

2023 أكتوبر 30

السيدة والسادة

مديرة ومديري الأكاديميات الجهوية للتربية والتكوين

الموضوع: في شأن تنظيم النسخة الرابعة من مشروع I Challenge – Minecraft Education.

سلام تام بوجود مولانا الإمام المؤيد بالله،

وبعد، فعلاقة بالموضوع المشار إليه أعلاه، فتماشيا مع أهداف خارطة الطريق 2022-2026 ذات الصلة بتطوير التعليم والتعلم الرقمي وبتعزيز التفتح، وفي إطار انفتاح وزارة التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة على المبادرات الرامية إلى توظيف مبدأ التعلم عن طريق اللعب لإثراء معارف المتعلمين والمتعلمات وتطوير مهاراتهم الإبداعية، وقدرتهم على التحليل وعلى الاندماج في العمل الجماعي والتعاوني، وفي إطار الأنشطة التي تقوم بها الوزارة مع الشركاء والمؤسسات التي تهتم بإدماج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم وبتعليم مبادئ البرمجة، يشرفني إخباركم أن الوزارة ستطلق النسخة الرابعة من مشروع I Challenge الخاص باستخدام النسخة التعليمية من لعبة Minecraft بشراكة مع فاعل في مجال الاتصالات.

وتهدف نسخة هذه السنة إلى تنظيم ورشات تكوينية حول إعداد درس بواسطة لعبة Minecraft لفائدة الأستاذات والأساتذة و40 000 متعلمة ومتعلم بالأسلاك التعليمية الثلاثة بجميع الأكاديميات الجهوية للتربية والتكوين، وستكلل هذه الورشات بتنظيم تصفيات جهوية تليها مسابقة نهائية سيتم تنظيمها على الصعيد الوطني.

وعليه، أطلب منكم إيلاء اتخاذ كل التدابير الضرورية لتنظيم هذه النسخة في أفضل الظروف الممكنة. **والسلام.**

وزير التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة
شكيب بنموسى

المرفق: بطاقة تقنية حول المشروع.

Projet inwi Challenge - Minecraft Education Edition
Fiche technique
-4ème édition-

Contexte :

- Former des enseignants à la manipulation du jeu Minecraft EE pour servir les objectifs pédagogiques de l'année
- Permettre aux enseignants de créer leurs leçons sous Minecraft EE
- Coacher les élèves à travailler avec l'édition éducation de Minecraft pour enrichir leur savoir
- Mettre en place un challenge dans chaque AREF
- Pousser les élèves et les enseignants à se dépasser

Objectifs :

- Un potentiel pédagogique important à découvrir pour un nouveau mode d'apprentissage par le jeu (un mode complémentaire)
- Une initiative innovante pour que les jeunes cherchent et développent leurs propres ressources numériques
- Associer le Ministère de l'Education Nationale, du Préscolaire et des Sports à l'innovation numérique
    - L'école est au virage de la transformation numérique accélérée par l'adoption des nouvelles technologies
    - Créer un noyau de communauté éducatif pour : ***Le jeu comme vecteur d'apprentissage efficace***
    - L'enseignant a une vision directe sur le besoin de l'élève et il est au cœur de la production pédagogique

Partenaires :

- Ministère de l'Education Nationale, du Préscolaire et des Sports
- inwi
- Microsoft
- Dyn IT Maroc
- Injaz Al Maghrib

Bénéficiaires :

- 40 000 élèves bénéficiaires touchés
- 150 établissements dans les 12 académies
- 450 enseignants
- Début des ateliers : novembre 2023.