

Minetest à la carte fait partie des projets SINE (Services Innovants Numériques Éduthèque). Il est proposé par l'IGN, et est accessible via son offre Eduthèque : **édugéo**.

Objectifs : **Minetest à la carte** génère des cartes à insérer dans **Kidscode** (équivalent des jeux vidéo de type « bac à sable » Minecraft® et Minetest). Ce service permet d'interpréter la donnée géographique produite par l'IGN en évoluant dans un monde virtuel en 2D ou en 3D à partir du territoire national de son choix. Il permet également de **simuler en 3D les risques naturels** sur la carte que l'on a générée.

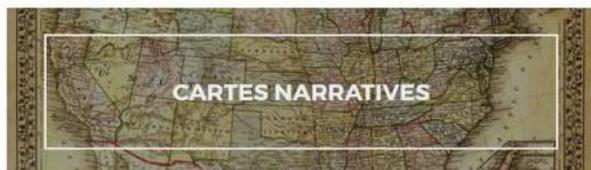
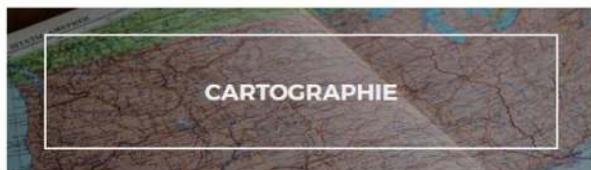
Au préalable, le responsable d'affectation GAR attribuera la ressource à l'ensemble des utilisateurs.

Ressource particulièrement intéressante pour :

- Les enseignants d'histoire-géographie EMC
- Les enseignants de sciences et technologie

La version de Kidscode utilisée est actuellement disponible pour les environnements Windows et MacOS.

The screenshot shows the Eduthèque interface. On the left, a dark blue navigation menu has three items: '+ Services établissement', '- Ressources', and 'Médiacentre'. A red arrow points from the text above to the 'Médiacentre' item. To the right, the search results for 'Édugéo - Offre Éduthèque de l'IGN (mère de famille)' are displayed. The results include the IGN logo, the 'édugéo' logo, and the 'GAR' logo. Below the title, it says 'Édité par Institut national de l'information géographique et forestière'. The 'Catégorie' is 'ressources d'enseignement multimédias'. The 'Niveaux' section lists various levels: '1re générale et technologique', '1re professionnelle', '2de gén', '2de professionnelle', '3e', '4e', '5e', '6e', 'CM2', 'terminale.g', and 'terminale professionnelle'.





Télécharger et installer Kidscode avant la première utilisation sur chaque poste informatique :
L'application vous proposera une version élève et une version professeur.

IL EST NECESSAIRE D'ÊTRE ADMINISTRATEUR DU POSTE POUR POUVOIR L'INSTALLER.

- 1 Taper une adresse.
- 2 Déplacer la sélection à la souris, directement sur la carte.
- 3 Options avancées : **relief, échelle, orientation, routes, bâtiments...**

La taille maximale de la carte que l'on peut générer est de 5 km².

(options avancées > géographiques > emprise)

- 4 Après avoir accepté les CGU, générer la carte (téléchargement).

Un message s'affiche :



- 5 Cliquer sur « Lancer le client Kidscode » *(préalablement installé lors de la première utilisation de « Minetest à la carte » sur le poste informatique).*

Le nombre de cartes que l'on peut générer par jour est limité (mais largement suffisant).

Kidscode permet de construire, explorer ou simuler des aléas climatiques sur les cartes téléchargées. A l'ouverture sur le poste, deux modes de jeu sont possibles : **partie solo** ou **partie multijoueur**.

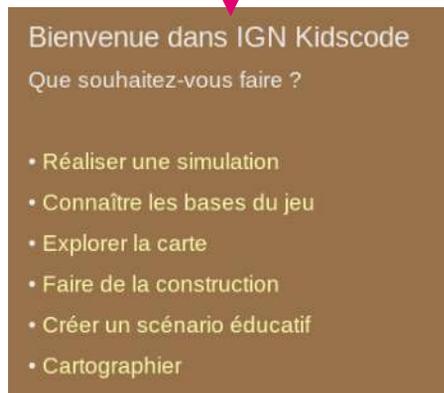
Une carte générée peut être « **prête** » (cliquer sur « **installer** » pour qu'elle soit disponible dans Kidscode), « **en préparation** » (attendre qu'elle soit totalement générée sur les serveurs IGN), ou « **installée** » (déjà présente sur le poste informatique).



Une fois la carte sélectionnée, cliquer sur « installer » puis « choisir cette carte », puis sur 3D ou 2D.

EN 3D, un menu apparaîtra devant la carte pour vous aider à prendre en main le logiciel.

EN 2D, la carte s'ouvrira dans votre navigateur. Possibilité de l'éditer puis de l'enregistrer sous format image.



Kidscode demande un temps de prise en main pour pouvoir exploiter toutes ses fonctionnalités.

Dans la carte 3D, appuyer sur la lettre **I** pour faire apparaître tous les menus utiles pour la carte ouverte, et sur « echap » pour les paramètres généraux et quitter.

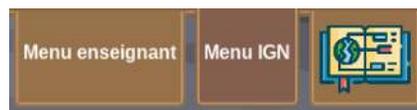
Créer une partie multijoueur : permettre aux élèves d'agir ensemble sur la même carte. Possibilité de créer des groupes, et de désactiver certaines fonctions pour les élèves (*il peut être nécessaire de désactiver le pare-feu Windows pour faire fonctionner la partie multijoueur*).



Cartographe : la carte 2D lancée depuis Kidscode est automatiquement mise à jour en fonction des modifications que vous apportez sur sa version 3D (par exemple, si vous provoquez une inondation dans le monde en 3D, elle sera visible sur la version 2D).



Créer un scénario pédagogique et construire de nouveaux éléments : pour les utilisateurs experts, il existe de nombreux blocs et fonctions pour personnaliser la carte 3D.



Gérer les élèves en multijoueur

Options et aléas climatiques

Guide d'utilisation



Simuler des aléas climatiques :

Menu disponible dans la carte 3D, en cliquant sur « menu IGN ».



Des tutoriels vidéos existent pour les fonctions avancées sur la chaîne Youtube de Kidscode.