

# Mundaneum

RENAISSANCE 2.0: Voyage aux origines du Web

## Projet Y

Les collecteurs de mondes  
Dossier du professeur



# 1. Présentation de l'animation

## Description

Cet outil pédagogique a pour but de mettre l'élève au centre d'une expérience de collecte de savoirs au sein d'un groupe. Il s'agit d'une expérimentation collective, interactive, analytique et créative.

L'animation se veut être moderne tout en établissant des liens avec l'histoire (passée, présente et future).

## Fiche technique

Public cible : 15-18 ans.

Durée : - un travail en groupe se déroulant sur trois séances de cours ;  
- une visite au Mundaneum ;  
- un travail de rédaction à mener de manière individuelle.

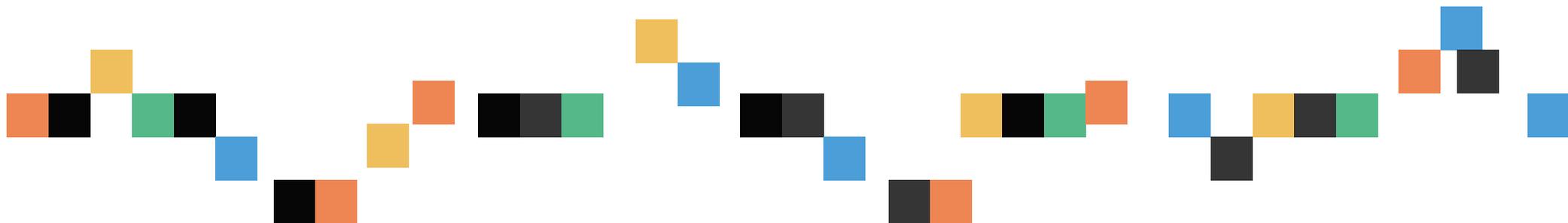


## Objectif général

Faire passer l'élève de consommateur à acteur, à collecteur de savoirs.

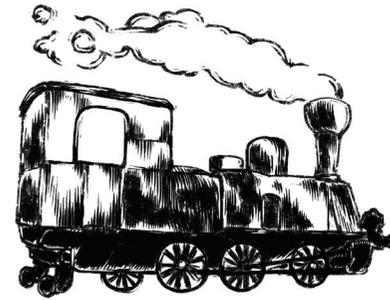
## Objectifs spécifiques

- S'interroger sur le besoin de conserver et de diffuser le savoir ;
- Faire preuve d'analyse et de sens critique ;
- Éveiller la curiosité des élèves quant au Mundaneum.



## Histoire

- Repères historiques : dresser une ligne du temps détaillée ;
- La diffusion des idées : l'imprimerie, l'Encyclopédie... ;
- Construire une démarche de recherche.



## Morale

- Se situer par rapport à soi, par rapport à la société ;
- Être en projet : construire quelque chose avec les autres ;

## Flexibilité par rapport au programme scolaire

Histoire	Blue
Français	Green
Éducation aux médias	
Éducation par la technologie	Orange
Initiation à l'informatique	
Morale	Yellow
Philosophie	
Langues modernes (NI – En – AI – It – Es)	

## Français

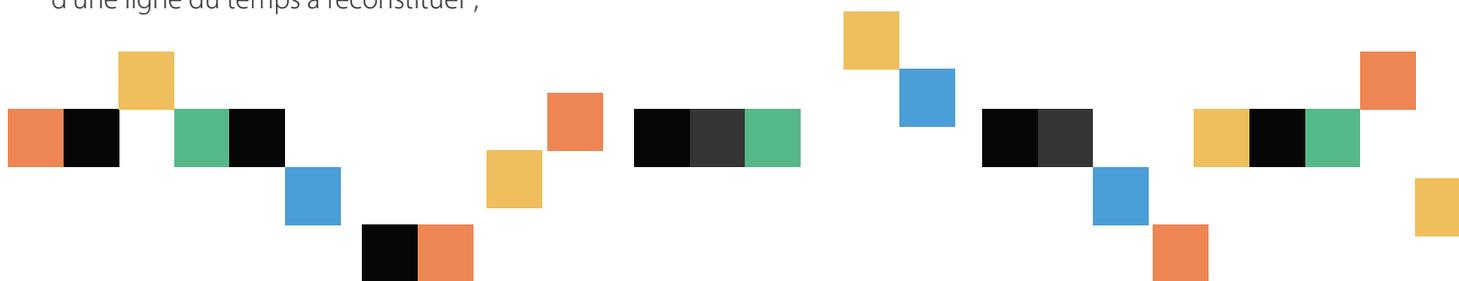
- Savoir sélectionner et utiliser des ouvrages de références appropriés ;
- Reformuler et utiliser des informations ;
- Réagir à des documents écrits, sonores ou visuels, en exprimant une opinion personnelle et en la justifiant de manière cohérente ;

## Education par la technologie

- Préhension, production et publication d'informations ;
- Exploiter des sources d'information numérique.
- Écrire ou donner une explication et une description nourries par une recherche.

## 2. Supports pédagogiques

- Une vidéo d'accroche est mise à votre disposition. Elle a pour but de vous aider à introduire le projet de manière ludique ;
- Une plate-forme multimédia donne accès à différentes informations mettant en perspective l'importance de la collecte du savoir afin de se rappeler et de comprendre le passé ;
- Des fiches types doivent être téléchargées, imprimées et complétées par les élèves. Elles seront ensuite intégrées au puzzle de la ligne du temps. Il existe deux types de fiches : une fiche image et une fiche texte ;
- Une visite du Mundaneum est prévue durant l'animation ;
- Un dossier pédagogique, à destination de l'élève, est disponible sous forme de fichier PDF à imprimer. Il s'agit d'une version papier du contenu multimédia apportant toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'activité. Une fois la démarche de recherche terminée, le dossier se révèle être un puzzle d'une ligne du temps à reconstituer ;
- Deux photographies vous sont fournies, celles-ci servent de point d'entrée pour le travail de rédaction final.



### « L'accroche »

Afin d'introduire l'animation, nous mettons une vidéo à votre disposition. Cette vidéo de quelques minutes met en scène un scénario catastrophe : tous les serveurs Internet à travers le monde ont explosé et toutes les informations qui étaient disponibles sur le réseau planétaire ont été détruites. Tous les savoirs recensés sur Internet ont été perdus et les centres d'archivage n'ont conservé de données matérielles que jusqu'aux années 80.

Les élèves vont incarner des collecteurs de savoirs, chargés de transmettre des informations indispensables aux générations futures.

Cette vidéo est à diffuser au début de la première heure de cours dans le cadre d'un cours introductif fictif sur le Mundaneum. Elle simule une première recherche sur Google quant au Mundaneum, suivie par le scénario catastrophe. Il suffit de la projeter telle quelle en simulant une propre recherche sur Google.

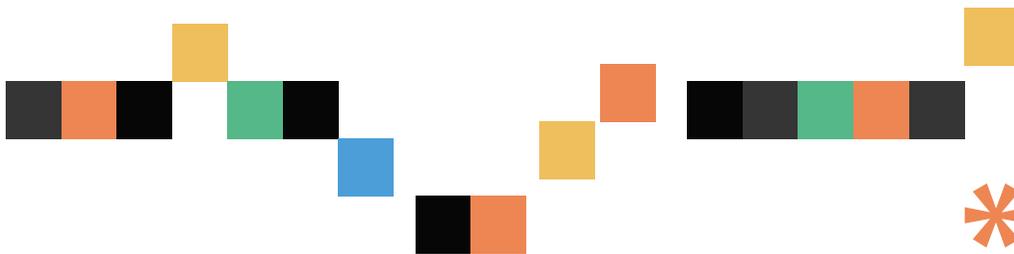
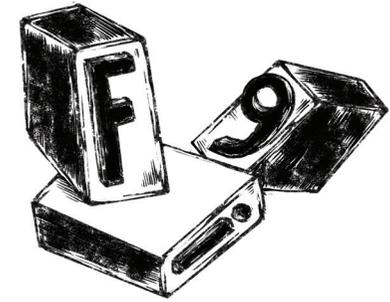
## Organisation de la classe

La classe est divisée par groupe de cinq élèves pour la première partie du projet, la seconde partie se faisant avec l'ensemble de la classe.

### 3. Déroulement de l'activité

#### 1ère heure de cours

- Vous expliquez à vos élèves qu'ils ont été désignés comme témoins de leur temps. Ils ont pour mission de récolter dix éléments\* qui sont, à leurs yeux, les plus représentatifs de leur époque, le but étant de les transmettre aux générations futures.
- Les élèves doivent former des groupes de cinq.
- Chaque groupe doit penser à une liste de cinq éléments; le but étant de collecter un ensemble d'éléments à transmettre aux générations futures.



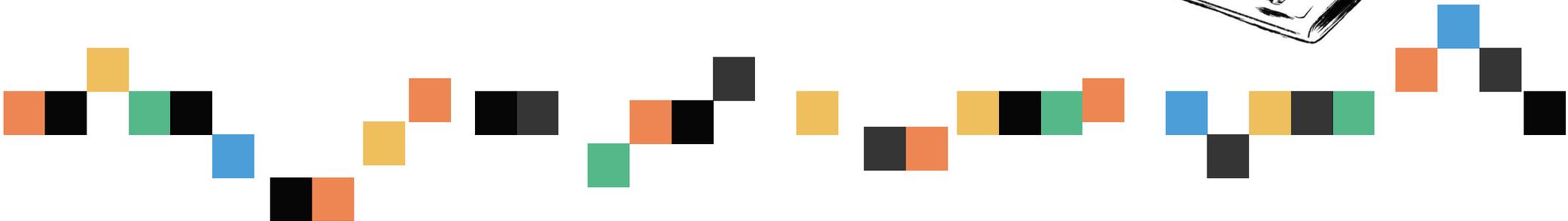
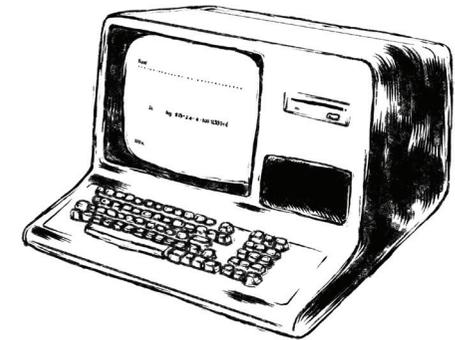
Le terme «élément» est à comprendre au sens large, il peut s'agir d'un objet, d'une citation, d'une musique ou d'un son, d'une idée, etc.

## 2ème heure de cours

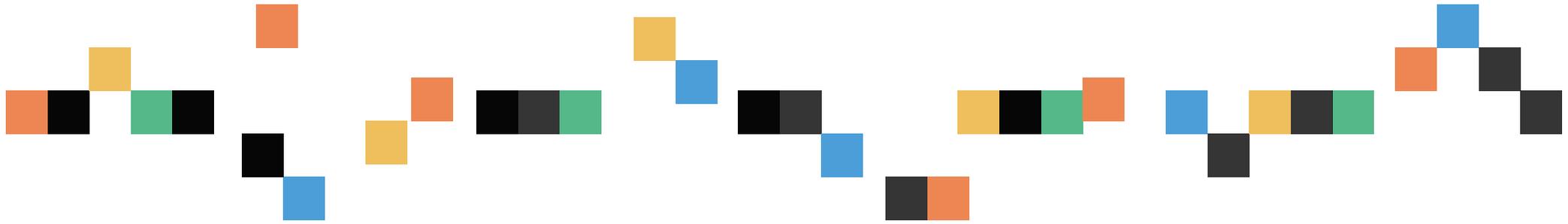
- Chaque groupe énonce les éléments de sa liste et justifie son choix.
- En fonction de leur explication, vous les amenez à s'interroger sur l'importance de catégoriser / classer\* et transmettre ces éléments.
- Vous introduisez Paul Otlet et son œuvre, le Mundaneum. Vous proposez également d'aller visiter l'exposition qui s'y déroule afin de découvrir la méthode d'organisation et de classification de l'inventeur belge.

Visite de l'expo au Mundaneum et découverte de la méthode de classification décimale universelle.

Pour le prochain cours, chaque groupe doit repenser à sa liste d'éléments et à une manière pertinente de les classer. Il doit également illustrer ses éléments (images découpées dans des journaux, dessins, textes, etc.) et remplir les fiches types mises à disposition des élèves.



Une liste de catégories définies est disponible à la fin du dossier.



## 3ème heure de cours



- Confrontation des listes des différents groupes. Vous animez et dirigez le débat. Vous essayez de trouver, avec vos élèves, quelles seraient les catégories les plus pertinentes et par conséquent, quels éléments, au sein de ces différentes catégories, seraient les plus représentatifs de notre époque. Ces catégories seront ensuite mentionnées sur les fiches finales.
- Les élèves ajoutent leurs différents éléments matérialisés sur la ligne du temps reconstituée sur base du dossier pédagogique.
- L'ensemble des élèves de la classe établit un consensus autour des dix éléments les plus représentatifs. Le nombre de vote est ensuite stipulé sur les fiches finales.

# Catégories

Ces définitions sont issues du dictionnaire en ligne LAROUSSE. Bien entendu faire appel à une catégorie relève toujours d'une certaine subjectivité, un élément pouvant faire partie d'un ou plusieurs ensemble(s) selon vls compréhension / connaissance de l'objet que possède celui qui le classe. Ces quelques explications devraient cependant aider à délimiter au mieux le cadre de chacune des catégories suggérées.



1. Art	Création d'objets ou de mises en scène spécifiques destinées à produire chez l'homme un état articulaire de sensibilité, plus ou moins lié au plaisir esthétique.
2. Technique	Savoir-faire, habileté de quelqu'un dans la pratique d'une activité.
3. Technologie	Ensemble des outils et des matériels utilisés dans l'artisanat et dans l'industrie.
4. Loisirs	Distractions, amusements auxquels on se livre pendant ses moments de liberté.
5. Philosophie / Croyance	Ensemble de conceptions portant sur les principes des êtres et des choses, sur le rôle de l'homme dans l'univers, sur Dieu, sur l'histoire et, de façon générale, sur tous les grands problèmes de la métaphysique.
6. Habillement	Façon, manière de s'habiller ; ensemble des vêtements dont on est vêtu (la fonction du vêtement peut être à la fois pratique, symbolique ou/et sociale).
7. Régime alimentaire	La façon dont un organisme se nourrit.
8. Coutumes	Manière d'agir établie par l'usage chez un peuple, dans un groupe social ; tradition.
9. Habitat	Ensemble des conditions relatives à l'habitation, au logement.
10. Événement	Fait marquant de l'actualité.

