

Renaissance 2.0

Dossier Pédagogique

Cours

Français-Morale

Âge des élèves

15-18 ans

Thème abordé

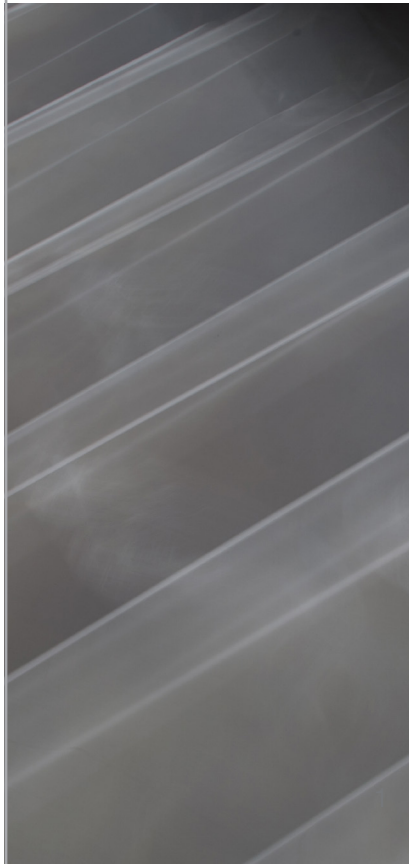
La société de l'information

Durée de l'animation

2X1h de cours

Visite du Mundaneum

Voyage aux origines du Web

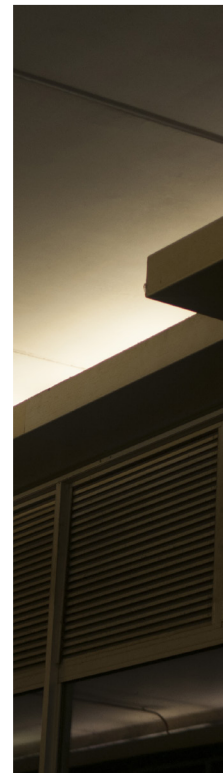
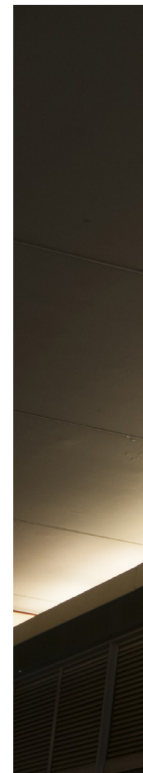
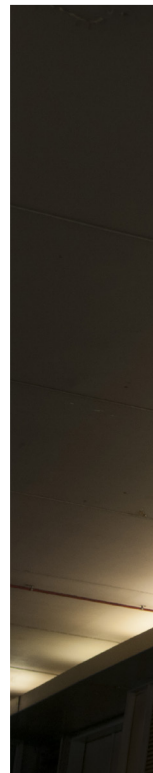


Dans le cadre de la visite de
l'exposition au Mundaneum:
«Renaissance 2.0, voyage
aux origines du Web»
du 09/10/12 au 01/07/13

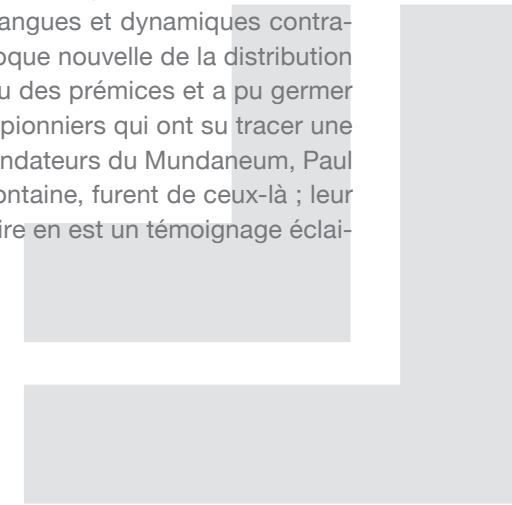
mundaneum

INTRODUCTION

L'animation s'inscrit dans le cadre de l'exposition du Mundaneum « Renaissance 2.0 : Voyage aux origines du Web ». Le Mundaneum rassemble tous les savoirs du monde et les classe selon la méthode de Classification Décimale Universelle (CDU), mise au point par Paul Otlet et Henri La Fontaine. À l'heure actuelle, le Mundaneum n'est plus exclusivement un centre d'archives, mais est également un espace d'expositions.



En moins de deux décennies, les technologies numériques ont bouleversé nos habitudes de travail, de consommation, de loisir et se sont immiscées dans tous les domaines de la vie quotidienne. Plus largement, elles ont contribué à créer un nouveau rapport avec le monde où bien souvent le virtuel ne se substitue pas au réel, mais vient plutôt l'enrichir et l'augmenter par le biais de nouvelles interfaces et de moyens de communications innovants. Le champ de la connaissance est immensément vaste, amplement dématérialisé, distribué, déterritorialisé. Le savoir à l'heure actuelle est mondial, accessible partout et en tout temps, il se décline en une grande variété de langues et dynamiques contradictoires. Cette époque nouvelle de la distribution des savoirs a connu des prémices et a pu germer grâce au travail de pionniers qui ont su tracer une vision claire. Les fondateurs du Mundaneum, Paul Otlet et Henri La Fontaine, furent de ceux-là ; leur entreprise visionnaire en est un témoignage éclairant qui fit date.



Cette histoire est retracée en six étapes par « Renaissance 2.0 » et nous vous proposons d'aborder le chapitre 5: «la société de l'information».

Les collecteurs de monde

Démarches visionnaires

La société de l'information

L'essor des machines

Le Mundaneum, une histoire dans l'Histoire

Nouveaux territoires du Web

LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION

Que se passe-t-il concrètement quand nous introduisons une requête dans un moteur de recherche sur le Web ?

Comment la gradation de l'information apparaît-elle ?

Qu'en est-il du Web sémantique ?

Comment le Web social change-t-il profondément la donne en matière de diffusion de la connaissance ?

Ces questions tissent une nouvelle grille de lecture pour comprendre le fonctionnement d'un moteur de recherche.

L'avènement d'Internet et la numérisation toujours croissante des données issues du monde réel conduisent à la dématérialisation du savoir. Cette tendance remet profondément en cause l'organisation des lieux traditionnels de conservation de la connaissance, bibliothèques et musées notamment. Face à la masse immense des données à traiter, de nouveaux outils facilitent l'accès à l'information, tels que les moteurs de recherche.

Par ailleurs, le développement d'encyclopédies d'un genre nouveau, qui font appel à l'intelligence collective et à la collaboration, transforment chacun non plus seulement en consommateur, mais aussi en producteur d'un savoir désormais largement partagé.

WHAT I KNOW IS

Pour cette animation, nous nous concentrons sur la centralisation des connaissances et la collecte du savoir au fil du temps. Celles-ci sont rendues possibles grâce à la mise en réseau de ces connaissances.

Tout d'abord, vous organisez une activité introductive au sujet. Vous sensibilisez les élèves à la société de l'information et aux réseaux qui en découlent. Cela permet donc d'éveiller leur intérêt pour l'exposition du Mundaneum.

1

2

Ensuite, les élèves visitent l'exposition « Renaissance 2.0 » au Mundaneum.

Sur base de la visite, les élèves imaginent l'encyclopédie des jeunes dans le futur (comment les jeunes imaginent-ils leur propre encyclopédie ? Qu'apportent-ils en plus par rapport aux encyclopédies actuelles ?).

3

4

Enfin, ils partagent la description de leur encyclopédie en créant une page sur Wikipédia.

L'animation rend les élèves acteurs. D'abord, ils intègrent la notion de réseau. Ensuite, ils développent leur propre contenu web et contribuent ainsi au savoir collectif. Les élèves atteignent ces objectifs et créent leur contenu personnalisé à l'aide d'une plateforme mise à leur disposition.

Sur cette plateforme se trouvent des informations relatives à Wikipédia, un bref récapitulatif de l'exposition « Renaissance 2.0 : voyage aux origines du Web », ainsi que la marche à suivre pour créer une page sur Wikipédia.

Objectifs

Comprendre la notion de réseau omniprésent dans la société de l'information

Comprendre l'enjeu de la dématérialisation du savoir

Créer du contenu sur le Web

Développer un esprit critique par rapport au contenu du Web (Wikipédia)

À la fin de l'animation, les élèves arrivent à la constatation suivante :

« Le savoir collectif est la somme des savoirs individuels mis en réseau. »

«Le Web en un mot»

Durée : 1h de cours

Matériel : Post-it

Objectif : Comprendre la notion de réseau omniprésent dans la société de l'information

«Qu'est-ce que le Web pour vous?»

Vous introduisez l'animation en posant la question ci-dessus. Le premier élève répond et vous lui donnez un post-it sur lequel il écrit son mot. Il le place ensuite au tableau. L'élève suivant répond à son tour et place son post-it en fonction de celui qui a déjà été placé. De cette manière, il réfléchit à la notion de lien qui peut exister entre les deux termes. Les autres élèves procèdent de la même manière et peuvent changer les post-it de place selon leur réflexion et leur point de vue. Vous n'attribuez un post-it à l'élève que si son mot n'a pas déjà été cité afin d'éviter une redondance et un blocage de l'activité. Ensuite, vous interrogez les élèves : que représente pour vous l'ensemble des post-it ? Qu'avez-vous déplacé comme post-it et pourquoi ? N'y a-t-il pas d'autres organisations des post-it possibles ? A l'aide de l'ensemble de ces post-it, comment définissez-vous maintenant le Web ?

Grâce à cette activité, les élèves se rendent compte que les post-it sont en lien les uns avec les autres et qu'ils ont chacun contribué à la constitution de la mise en réseau des post-it. Les post-it sur le tableau représentent donc métaphoriquement le Web qui est une plateforme de contribution à laquelle tout un chacun peut participer.

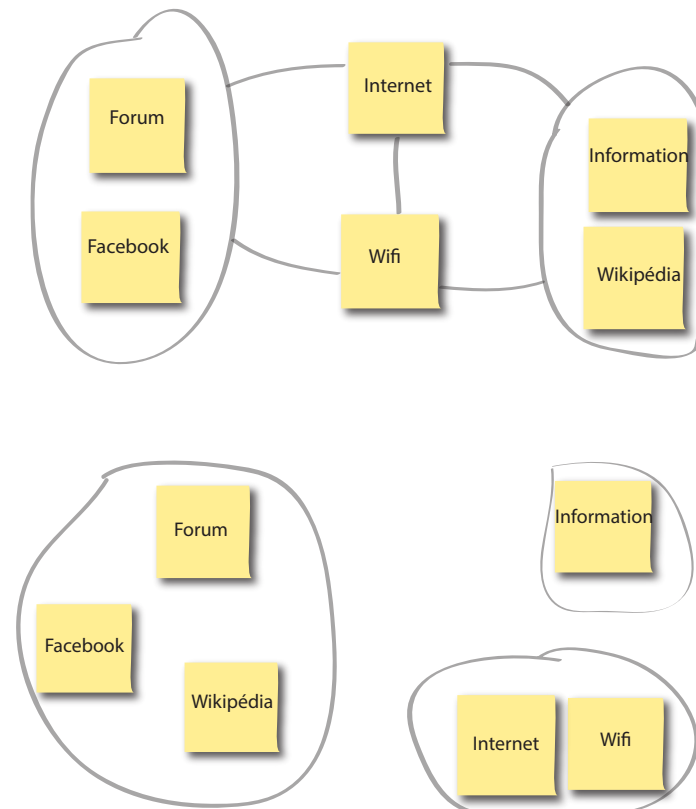
L'activité terminée, vous introduisez l'activité qui suivra la visite du Mundaneum :

Astuce

«Que signifie Wiki de Wikipédia?»

What I know is

«Imaginez l'encyclopédie dans le futur (une encyclopédie par et pour les jeunes).»





Visite de l'exposition «Renaissance 2.0»

Durée de la visite : 1h

Matériel : de quoi écrire pour éventuellement prendre des notes

Objectif : Comprendre comment le savoir s'est constitué en réseau au fil du temps

Durant la visite, les élèves se concentrent sur l'évolution du classement des savoirs afin d'y trouver l'inspiration pour l'exercice suivant.

Création du concept de l'encyclopédie du futur

Durée : 1h de cours

Matériel : plateforme pédagogique

Objectif : Comprendre comment le savoir s'est constitué en réseau au fil du temps et imaginer l'évolution future

De retour en classe, les élèves forment des petits groupes de 4 ou 5. Ils échangent leurs idées et réfléchissent à l'aspect que doit avoir leur encyclopédie : ses caractéristiques, son accessibilité... L'encyclopédie doit correspondre le plus possible à leurs attentes en tant que jeunes (une fiche avec des critères se trouve en annexe).

Afin de les aider dans leur démarche, les élèves se rendent sur la plateforme. Ils y trouvent un récapitulatif de l'exposition, de la documentation sur Wikipédia, ainsi qu'une fiche expliquant les critères que l'encyclopédie doit avoir (documents en annexe si les élèves n'ont pas d'ordinateur ou de connexion).

Contribution à Wikipédia

Durée : 1h de cours

Matériel : plateforme pédagogique, ordinateurs

Objectifs : Créer du contenu sur le Web
Développer un esprit critique par rapport
au contenu du web (Wikipédia)

Une fois leur projet d'encyclopédie terminé, les élèves le partagent sur Wikipédia. Un tutoriel est disponible sur la plateforme pour les aider. Ils vont voir régulièrement combien de temps leur page reste en ligne. Le but de cet exercice est que les élèves se rendent compte que n'importe qui peut ajouter du contenu sur Wikipédia, mais qu'il y a un contrôle de la part des utilisateurs.

Conclusion

Grâce à cette animation, les élèves prennent conscience qu'Internet est le résultat d'un gigantesque réseau de savoirs collectifs auquel chacun peut contribuer avec ses savoirs individuels. Ils atteignent donc l'objectif qui était de comprendre comment le savoir s'est constitué en réseau au fil du temps.

Conception IHECS 2012 - MASTER 1 ASCEP
DE ROO Maureen, DETRIXHE Priscilla, DUJEU Elisabeth,
ORTMANN Carlotta, TONGLET Isabelle et WAUTIE Pauline

Institut des Hautes Études des Communications Sociales
Rue de l'Étuve, 58-60 1000 Bruxelles

