



Création d'un musée virtuel écotechnologique

- Classe :
...3A4.....
- Groupe :
- ODD choisi(s) : 4ème ODD : ...education
de...qualites.....
- 8ème odc : ...travail...decent et
croissance
economique.....
.....
- Nom du musée :
- **Nova Sapientia** :
- **Nova** : nouvelle
- **sapientia** : connaissance
éclairée.....
- Problématique choisie : **Comment**
"Nova Sapientia", un musée en 3D
centré sur les philosophes des Lumières

et de la Révolution, peut-il réconcilier
les idéaux d'éducation de qualité et de
croissance économique à travers
l'innovation numérique et la diffusion
des idées éclairées ?

Membres du groupe :

- 1...ines missaoui.....
- 2.....khaled Abed.....
- 3.....Anis Ben Gagi.....
- 4...Lina Tekya.....
- 5...Amejd chimchik.....

Séances	Tâches demandées	D a t e d e d é p ô	Validation de l'enseignant

		t	
S 3	<p>- Lancement du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Répartition en groupe. ● Brainstorming et collecte d'informations sur les enjeux liés au DD et les solutions pertinentes envisageables. (Des informations, des exemples concrets, des témoignages, des études de cas...) ● Choix de deux ODD ou plus/groupe. 		<p>ODD 4 : Éducation de qualité</p> <p>Enjeux actuels :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accès limité à une éducation critique et humaniste. ● Nécessité d'intégrer les nouvelles technologies pour moderniser l'apprentissage. ● Manque de ressources interactives pour l'histoire et la philosophie. <p>Solutions via le musée 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Démocratiser l'accès au savoir, sans barrières géographiques ou économiques. ● Apprentissage interactif avec des œuvres numériques, textes, vidéos et animations. ● Réflexion critique sur l'impact des Lumières sur l'éducation et les droits humains. <p>ODD 8 : Travail décent et croissance économique</p>

		<p>Enjeux actuels :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Impact des révolutions intellectuelles sur les droits du travail. ● Émergence des métiers numériques et de l'économie créative. ● Encouragement de l'innovation culturelle pour stimuler la croissance économique. <p>Solutions via le musée 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Valoriser les idées philosophiques ayant influencé les réformes sociales et économiques. ● Créer des emplois numériques et culturels, notamment dans le domaine de la réalité virtuelle. ● Stimuler l'entrepreneuriat culturel à travers la production de contenus éducatifs.
--	--	---

S 4	<ul style="list-style-type: none"> - Choix du nom du musée. - Définition de l'objectif du musée. - Choix de l'interface numérique virtuelle du musée. 	<p>Nom du musée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nova Sapiencia :..... • Nova: nouvelle • sapiencia: connaissance éclairée. <p>Définition de l'objectif du musée:</p> <p>Nova Sapiencia vise à offrir une expérience immersive qui réconcilie l'histoire des Lumières avec les enjeux contemporains. Il a pour mission de démocratiser la connaissance, en explorant l'impact des philosophes des Lumières sur l'éducation, les droits humains et la société moderne, tout en encourageant la réflexion critique et l'innovation durable.</p> <p>Idées Interface numérique du musée Nova Sapiencia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Navigation simple en 3D : Déplacement facile entre les sections, avec une carte ou des flèches pour guider les visiteurs. 2. Contenu interactif : Textes courts, vidéos/animations explicatives. 3. Interactions pédagogiques : Quiz simples, fiches résumées, et débats basiques.
-----	--	--

		<p>4. Accessibilité multiplateforme : Accessible sur PC, tablette, et en VR.</p> <p>5. Modules d'apprentissage : Parcours interactifs sur l'éducation, les droits humains et les réformes économiques.</p>
S 5	- Planification de l'architecture du musée (structure, organisation, sections, expositions...)	<p>Architecture du musée Nova Sapientia</p> <ol style="list-style-type: none"> Accueil : Introduction du musée et navigation. Les philosophes des Lumières : Portraits et idées principales. Impact sur la société : Réformes sociales et politiques. Éducation et droits humains : Influence sur l'éducation et les droits. Réformes sociales et économiques : Changements inspirés des Lumières. Défis modernes : Lien avec les ODD (éducation et croissance). Discussions : Espace pour débats et réflexions. Ressources : Livres et cours pour approfondir. Boutique : Produits inspirés des Lumières

S 6	<ul style="list-style-type: none"> - Collecte d'informations pour la création de contenus multimédias (Textes informatifs, guide, audiovisuels, tableaux, animations, infographies, quiz, évènements...) 		
S 7	<ul style="list-style-type: none"> - Création de contenus multimédias (Textes informatifs, guide, audiovisuels, tableaux, animations, infographies, quiz, évènements...) 		
S 8			
S 9	<ul style="list-style-type: none"> - Développement de l'interface virtuelle du musée (Site web/ plateforme/ logiciel de création...) et intégration de technologies interactives (AR, VR...) 		
S 10	<ul style="list-style-type: none"> - Révision finale de la structure du musée et de l'efficacité de ses fonctionnalités. - La préparation de la présentation orale (argumentée). 		
S 11	<p align="center">Évaluation finale des projets: Création d'un musée virtuel écotechnologique.</p>		