



LE DIRECTEUR GÉNÉRAL
DES ÉLECTIONS DU QUÉBEC

ET



Desjardins

PRÉSENTENT



DÉMOCRATIE

EN ROUTE

EN COLLABORATION AVEC

Ministère
de l'Éducation
du Loisir et du Sport
Québec

Maintenant sur

facebook



Guide d'accueil

à l'intention des organisateurs de
la visite de l'unité mobile dans les
cégeps

UNE RÉALISATION



Québec

Le Musée de la civilisation est subventionné par le ministère
de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	3
Présentation.....	5
Première partie	
L'espace découverte... en bref	
⊗ Plan.....	7
⊗ Objectifs.....	7
⊗ Contenu et description des zones.....	9
Entretien de l'unité mobile	
⊗ Fiche descriptive.....	15
⊗ Avant l'arrivée de l'unité mobile.....	17
⊗ Liste des opérations pour la personne responsable des aspects techniques et logistiques dans chaque lieu d'accueil.....	18
⊗ Liste des opérations du chauffeur.....	20
⊗ Liste des opérations de l'animateur.....	21
⊗ Instructions de fonctionnement des équipements audiovisuels et informatiques.....	22
⊗ Personnes ressources.....	22
Deuxième partie	
Guide pédagogique — Enseignement collégial	
⊗ Planification de l'enseignement.....	23
⊗ Avant la visite : préparation.....	25
⊗ Pendant la visite : encadrement des étudiants et animation.....	31
⊗ Après la visite : réinvestissement.....	37
Ressources pédagogiques.....	43
Annexes.....	47

REMERCIEMENTS

Faisant suite à l'exposition *Vox Populi*, initiée par le Directeur général des élections du Québec (DGEQ), *Démocratie en route* est le troisième espace découverte réalisé par le Musée de la civilisation à prendre la route dans une unité mobile, après *Drogues, une exposition qui voyage* et *Ados Express*. C'est grâce au soutien financier et à une collaboration soutenue du DGEQ et du Mouvement des caisses Desjardins du Québec que ce projet a vu le jour. Le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport appuie aussi financièrement cette réalisation et contribue, par le biais de ses directions régionales, à l'établissement de l'itinéraire.

Le Musée de la civilisation remercie ces précieux partenaires sans qui l'unité mobile n'aurait pu prendre la route pour rejoindre des milliers de jeunes et pour leur permettre de mieux comprendre ce projet de société qu'est la démocratie.



PRÉSENTATION

C'est avec plaisir que le Musée de la civilisation met à votre disposition ce guide d'accueil destiné aux organisateurs de la visite et des activités éducatives de *Démocratie en route*.

Le guide d'accueil a pour objectif de rassembler toute l'information se rapportant à *Démocratie en route* et de l'organiser de manière à ce qu'elle soit facilement accessible aux organisateurs des visites dans les cégeps. Il comprend les informations pertinentes à l'espace découverte, des suggestions d'activités éducatives et complémentaires, ainsi que les renseignements reliés aux aspects logistiques et techniques.

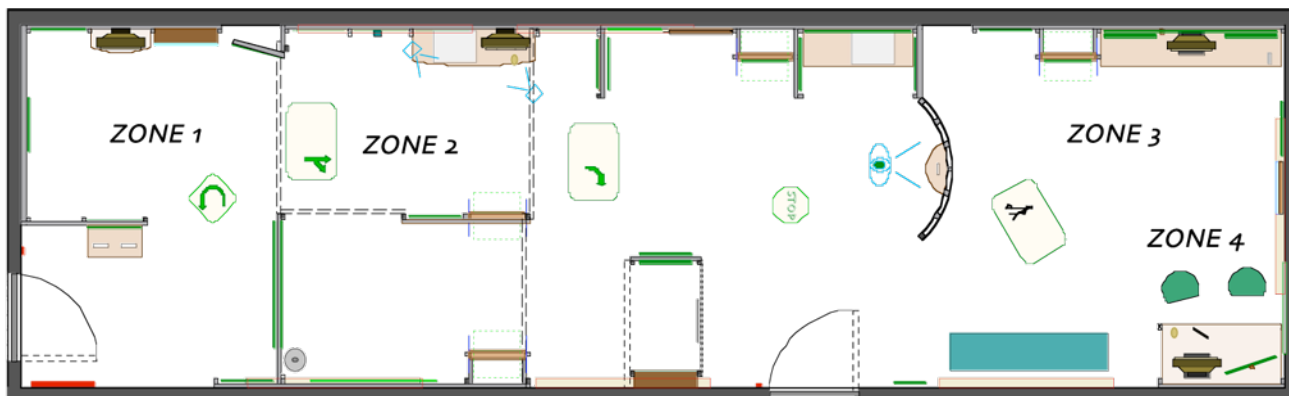
Démocratie en route est un espace découverte, un lieu d'apprentissage interactif où les visiteurs sont invités à réfléchir sur la démocratie telle qu'elle se manifeste dans toutes les dimensions de la vie en société. L'espace découverte a aussi pour objectif d'inciter les visiteurs à s'engager dans la construction de la société démocratique dont ils font partie.

La clientèle cible du projet est constituée des élèves du deuxième cycle du secondaire et des étudiants du collégial.

En plus d'une présentation des différents sujets traités dans l'espace découverte, le guide d'accueil comprend des suggestions d'activités de préparation et de suivi de la visite. Nous espérons que les enseignants y trouveront des idées pour préparer leurs étudiants à la visite de l'espace découverte, pour les accompagner pendant celle-ci, et pour poursuivre avec eux en classe l'apprentissage de la vie en démocratie.



Plan



Zone 1 : Parlons de démocratie

Zone 2 : Des valeurs et un projet

Zone 3 : Être pleinement citoyen

Zone 4 : Vie citoyenne à l'intersection

Objectifs

L'espace découverte *Démocratie en route* poursuit trois objectifs généraux :

- ⊗ Sensibiliser les visiteurs à la vie démocratique : faire comprendre que la démocratie existe dans la sphère politique et se manifeste au quotidien dans plusieurs lieux de la société (culture, économie, etc.).
- ⊗ Enclencher chez les visiteurs une démarche de réalisation de leur pouvoir démocratique, réel et signifiant. Provoquer la prise de conscience que le changement est le résultat de l'action humaine, et que chacun en est porteur.
- ⊗ Susciter chez les visiteurs la volonté d'exercer ce pouvoir démocratique d'une manière qui corresponde à leurs valeurs, dans l'un ou plusieurs des lieux où s'incarne la démocratie.

Contenu et description des zones

ZONE 1 : PARLONS DE DÉMOCRATIE

Objectifs de la zone

- ⊗ Confronter le visiteur à sa propre attitude face aux gestes qu'il pose (ou non) par rapport à la démocratie.
- ⊗ Établir le lien entre la politique et le vote, d'une part, et les autres dimensions d'une société démocratique, d'autre part.

Texte principal

Voter ou ne pas voter, telle est la question.

Vivre en démocratie, c'est notamment avoir le droit de vote. Voter permet à chacun d'exprimer son opinion sur les décisions qui nous concernent tous. On dit même parfois que voter est un devoir de citoyen.

Or plusieurs citoyens ne votent pas. Pourquoi ? Est-ce que la démocratie donne aussi le droit de ne pas voter ? Peut-on refuser de faire entendre sa voix ?

Ne pas voter, est-ce un autre moyen de passer un message ?

Mais alors... comment savoir quel est ce message ?

Aperçu du contenu de la zone

La première idée qui vient à l'esprit lorsqu'on pense au mot démocratie est souvent reliée au domaine politique : on pense aux élections, aux débats politiques, au droit de vote, etc.

Et c'est bien normal, car le droit de parole publique et le droit d'exprimer ses opinions quant aux décisions relatives à l'ensemble de la société sont au cœur de la démocratie, et le système politique nous permet de prendre et de mettre en effet ces décisions.

C'est donc de ces conceptions spontanées que nous partons pour réfléchir à l'ensemble des concepts qui sous-tendent une société démocratique.

- ⊗ Voter, c'est poser un geste significatif. Or certains, dont plusieurs jeunes citoyens, choisissent de ne pas le poser. Rejettent-ils pour autant la démocratie ?
- ⊗ Le droit de vote définit-il à lui seul une société démocratique ?
- ⊗ La démocratie n'est pas une réalité universelle, loin de là. Pourtant, certains pays dits non-libres tiennent des élections... Pourquoi ne sont-ils pas alors considérés comme libres ? Serait-ce qu'il y a d'autres facteurs qui créent une société véritablement démocratique ?



ZONE 2 : DES VALEURS ET UN PROJET

Objectifs de la zone

- ⊗ Présenter les valeurs fondamentales de la démocratie, liberté et égalité, et leur influence dans toute la société.
- ⊗ Comprendre que ces valeurs entraînent des droits et des devoirs pour les citoyens.
- ⊗ Illustrer certaines limites des systèmes démocratiques actuels.
- ⊗ Connaître des arguments avancés pour justifier des pratiques anti-démocratiques et leurs conséquences.

Textes principaux

Vivre en démocratie

Toutes les sociétés démocratiques valorisent la liberté et l'égalité.

Chaque jour, qu'est-ce que ça veut dire être libre ? Et être égal ?

Peut-on imposer des limites à la liberté ?

Peut-on vivre libre et égal en dehors de la démocratie ?

[Sous-zone A]

Autoroute... de l'information

Le droit d'accéder à l'information est l'un des piliers de la démocratie.

Dans une société démocratique, les citoyens peuvent connaître tous les points de vue avant de former leur propre opinion.

Ce droit oblige les dirigeants à la transparence : difficile de dissimuler de l'information quand chaque citoyen peut savoir ce qui se passe au gouvernement.

Aujourd'hui, l'information circule vite et facilement grâce aux nombreux médias : sites Web, baladodiffusion, messagerie électronique, fils RSS, blogues, etc. auxquels s'ajoutent les traditionnels journaux, livres, radio et télévision.

L'information à portée de main : raison de plus pour s'en servir !

[Sous-zone B]

Espace public

Le droit d'avoir des idées et de les exprimer est l'un des piliers de la démocratie.

Dans une société démocratique, les citoyens peuvent former leur propre opinion et l'émettre en public par différents moyens : pétitions, débats, forums, discussions, tribunes téléphoniques, commissions d'enquête, manifestations...

Ce droit oblige les dirigeants à continuer d'écouter les citoyens, même après une élection... La démocratie ne se vit pas seulement un jour tous les quatre ans !

Des tribunes pour dire ce qu'on pense : un outil accessible et puissant !



[Sous-zone C]

Parcours parallèles

Avoir les mêmes droits, le même statut que tout autre citoyen : voilà un pilier de la démocratie.

Dans une société démocratique, les citoyens sont en principe égaux entre eux : chacun a les mêmes droits et devoirs.

Pourtant, nous sommes tous si différents... Il faut accepter la diversité s'assurer, par des lois, qu'elle ne cause pas d'inégalités.

Aperçu du contenu de la zone

Une société démocratique se reconnaît à différentes valeurs fondamentales. La liberté et l'égalité sont les deux valeurs démocratiques qui font consensus.

Mais que veulent dire exactement ces mots ? Comment ces valeurs se manifestent-elles dans une société démocratique, pour chaque citoyen, chaque jour ?

Les valeurs démocratiques sont également confrontées à des limites qui les remettent en question. De plus, elles sont aussi menacées de différentes façons. Cet « envers de la médaille » porte à réflexion.

Et dans les pays où les valeurs démocratiques ne sont pas respectées, que se passe-t-il ? Quelles sont les conséquences pour la population ?

La zone 2, la plus importante de l'espace découverte, se divise en trois sous-zones :

- A) Liberté de presse et droit à l'information
- B) Liberté d'opinion, d'expression et d'association
- C) Égalité

Chacune de ces trois sous-zones est abordée sous l'angle des objectifs mentionnés plus haut (présentation, droits et devoirs, limites, pratiques anti-démocratiques reliées).

A) Liberté de presse et droit à l'information

L'accessibilité de nombreuses sources d'information pour les citoyens oblige le gouvernement à la transparence dans ses actions, qui peuvent être critiquées par les électeurs. La liberté de presse et la transparence qui en découle constituent donc des moyens de contrebalancer le pouvoir et des mesures de contrôle.

Malgré cela, des formes subtiles de censure s'exercent : concentration des médias, autocensure pour éviter l'ire de groupes de pression, tactiques légales ou économiques pour faire taire les voix d'opposition.

D'autre part, les dirigeants autoritaires de certains pays évoquent de nombreuses raisons pour empêcher les citoyens d'avoir accès à différents points de vue. Ces arguments démontrent l'élitisme des dirigeants et entraînent parfois de graves manquements aux droits humains : assassinats impunis de journalistes, monopoles d'information, répression, harcèlement et autocensure.

Dans une démocratie, pour s'assurer que sa participation est valable et utile pour la société, le citoyen doit s'informer et connaître les problèmes et les discussions courantes, mais il doit aussi avoir une compréhension globale de la société. Car le citoyen mal informé ne peut exercer pleinement son pouvoir démocratique.



B) Liberté d'opinion, d'expression et d'association

Dans une société démocratique, les citoyens ont le droit de former leur propre opinion sur les sujets qui leur tiennent à cœur. Ils peuvent aussi se regrouper avec d'autres citoyens qui ont la même opinion qu'eux, et faire valoir cette opinion de différentes manières : pétitions, débats, forums, discussions, lignes ouvertes, manifestations. Le droit de manifester est important dans les sociétés démocratiques : c'est le droit de dire de façon pacifique si l'on est d'accord ou pas.

Malgré cela, les sociétés démocratiques doivent imposer des limites dans certaines situations : ma liberté s'arrête là où commence celle des autres. Parfois, les limites imposées le sont au nom de la sécurité individuelle ou collective.

D'autre part, selon les dirigeants de certains pays autoritaristes, le développement et la croissance économique exigent que le gouvernement ait la liberté d'agir afin d'implanter des réformes ; or la présence trop forte de groupes d'opposition bloquerait les projets de développement. Ces arguments ne peuvent toutefois pas cacher de graves manquements aux droits humains : la répression d'organismes non-gouvernementaux, l'utilisation de moyens administratifs ou judiciaires pour empêcher la pensée divergente et l'interdiction d'implantation d'organismes d'aide internationaux.

Dans une démocratie, le citoyen a le devoir de faire valoir ses opinions sur les sujets qui lui tiennent à cœur, de façon à ce que ses représentants (élus) puissent « prendre le pouls » de la société. Le citoyen doit aussi prendre soin de mettre ces sujets en évidence de façon pacifique, par la négociation et le dialogue.

C) Égalité

L'égalité suppose que chaque citoyen a les mêmes droits, le même statut que tout autre citoyen. L'application de la valeur d'égalité, dans une société démocratique, est toutefois complexe. Elle suppose d'abord de reconnaître la diversité, d'accepter le fait que tous ne sont pas pareils et de définir ces différences afin d'interdire qu'elles ne soient cause d'inégalité. Les différences doivent ensuite être intégrées dans la société de façon à créer l'égalité, à faire coexister pacifiquement des citoyens pourtant très dissemblables. On met donc en place des structures (charte des droits, lois) qui tentent de compenser pour les sources d'inégalité.

La valeur d'égalité s'incarne de différentes façons dans les sociétés démocratiques. Le droit de voter pour élire ses représentants, aujourd'hui accessible à (presque) tous, en est un exemple. Du côté économique, le système coopératif en est un autre exemple. Il permet de s'assurer que chaque membre a son mot à dire, de manière égale, sans discrimination. Prendre conscience de ce pouvoir et l'utiliser pavent la voie pour que chacun puisse comprendre qu'il peut agir sur son milieu. Ces « lieux démocratiques » illustrent l'importance et la richesse que la valeur d'égalité apporte aux sociétés démocratiques.

Malgré ces structures, des inégalités subsistent. Bien sûr, officiellement, les personnes victimes de ces inégalités ont les mêmes droits que les autres. Mais elles sont quand même sous-représentées au parlement et ne peuvent faire valoir leurs opinions, ou elles ne possèdent tout simplement pas (et n'ont pas les moyens d'acquérir) les capacités d'agir véritablement en citoyens.

D'autre part, les dirigeants de certains pays autoritaristes tentent d'imposer l'idée que l'égalité n'est pas une valeur favorisée par les cultures qu'ils dirigent. Ils justifient leurs actions en évoquant que ces sociétés favorisent le respect de la hiérarchie, et que ces citoyens se trouveraient « perdus » s'ils n'avaient pas une telle structure.

ZONE 3 : ÊTRE PLEINEMENT CITOYEN

Objectifs de la zone

- ⊗ Inviter l'adhésion à une troisième valeur démocratie, un troisième pilier : l'engagement.
- ⊗ Faire comprendre qu'il y a de nombreuses manières de s'engager et que la démocratie se vit dans différentes sphères de la société.

Textes principaux

Société en construction

La démocratie est un héritage que nous laissent ceux qui l'ont construite avant nous.

Peut-on s'en contenter ?

Ai-je le droit de dire « merci » puis de m'asseoir et d'attendre ?

La démocratie ne s'est pas imposée sans combat, ni maintenue sans vigilance.

Voie réservée... pour moi

Parmi toutes ces personnes qui parlent, qui manifestent, qui militent, quelle est ma place ?

Là où un besoin m'appelle.

Là où une idée m'intéresse.

Là où une injustice m'indigne.

Chaque geste, si petit soit-il, est une pierre dans la construction de NOTRE démocratie.

Chacun peut trouver sa place pour s'engager. Quelle sera la mienne ?

Aperçu du contenu de la zone

Pour exister, la démocratie a besoin de la participation de chacun. Car elle perd sa nature quand certains seulement exercent leurs prérogatives démocratiques. Participer à la vie de l'ensemble social, c'est mettre la société à son écoute et la pousser naturellement à adopter des politiques qui concilient ses intérêts et besoins et ceux de ses concitoyens.

Les jeunes citoyens peuvent se demander quelle est leur place dans ce grand mouvement démocratique, et cette interrogation peut être à la source du désengagement de certains. Nous voulons démontrer que chacun peut trouver un lieu, physique ou virtuel, pour contribuer à sa façon et selon ses préférences et ses valeurs. Aussi modestes que puissent sembler ces actions prises individuellement, il reste que chacune constitue une étape importante dans la construction d'une démocratie partant de la base.

Les institutions déjà existantes offrent des opportunités de faire entendre sa voix, de participer à la construction de la société. Il est important d'utiliser ce canal le mieux possible, de l'investir pour l'améliorer.

Mais la démocratie, c'est aussi débattre des idées, faire valoir toutes les opinions et avoir le droit de s'associer avec ceux qui ont des intérêts communs avec nous.

ENTRETIEN DE L'UNITÉ MOBILE

Fiche descriptive

CONTENANT

L'unité mobile est constituée d'une roulotte mesurant 12 mètres de longueur sur 3,6 mètres de largeur (40 pieds sur 12 pieds). À l'intérieur, la hauteur est de 2,35 mètres (7 pieds 10 pouces) et la distance entre le plancher et le sol est d'environ 1,20 mètres (4 pieds). À cela s'ajoute une rampe de 4,8 mètres (16 pieds) pour accéder à la porte d'entrée située à l'arrière de l'unité mobile, et une rampe de 3 mètres (10 pieds) pour la porte de côté. L'unité mobile est munie de deux unités de climatisation.

CONTENU

L'unité mobile contient une exposition interactive sur le thème de la démocratie. Trois zones délimitent le contenu. Des modules interactifs multimédia, des éléments graphiques, un module audiovisuel et des unités de manipulation constituent l'essentiel des supports de communication.

Les matériaux qui composent l'espace découverte sont l'aluminium, le plastique et la fibre de pin.

ANIMATION

La visite de l'espace découverte est assurée par un animateur du Musée de la civilisation qui voyage avec l'unité mobile. Cependant, chaque groupe doit être accompagné d'un représentant du cégep hôte. Toutefois, l'espace découverte peut être accessible en-dehors de l'horaire scolaire, soit à l'heure du midi ou en soirée, pour des visites autonomes offertes aux étudiants, aux parents ou au public en général. En-dehors du cadre scolaire, les honoraires de l'animateur sont à la charge du cégep. Dans tous les cas, le cégep hôte a la responsabilité de planifier les horaires de visite.

Pendant son séjour à votre institution, l'animateur de l'espace découverte est présent en tout temps lorsque l'unité mobile est accessible aux étudiants et au public, que ce soit pour des visites encadrées ou pour des visites autonomes.

Cet animateur appréciera chacun des moyens que vous prendrez pour l'intégrer à la vie de votre école pendant son séjour : accès à Internet, accès à la bibliothèque, à la cafétéria ; assistance dans la recherche d'un lieu d'hébergement ; informations sur la région, etc.

ESPACE REQUIS

Un espace de stationnement d'environ 180 mètres carrés (591 pieds carrés) se situant à moins de 10 mètres (33 pieds) d'une boîte d'alimentation électrique.

ACCÈS À L'ESPACE DE STATIONNEMENT

La longueur de l'unité mobile et du tracteur totalisant 25 mètres de longueur (80 pieds), les manœuvres du tracteur pour stationner l'unité mobile doivent, dans la mesure du possible, s'effectuer en ligne droite.

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

- ⊗ 120/208-240 volts – disjoncteur 100 ampères (consommation maximale de 50 ampères – 10 kilowatts)
- ⊗ Le branchement doit obligatoirement être fait par un électricien licencié A ou A2.
- ⊗ Le Musée de la civilisation fournit le fil qui permet de relier l'unité mobile à la boîte électrique de l'école. Le fil est d'une longueur de 30,48 mètres (100 pieds). Si la distance entre l'unité mobile et le panneau électrique est supérieure à 30,48 mètres (100 pieds), les cégeps hôtes doivent fournir l'excédent de fil qui permettra de relier l'unité mobile à la boîte électrique de l'école. Le fil demandé est de marque «Teck», composé de 3 conducteurs n° 6.
- ⊗ Le raccordement pourra se faire sous l'unité mobile ou par voie aérienne. Si le branchement se fait sous l'unité mobile, il serait important de mettre le fil en évidence afin que personne ne trébuche et se blesse. Dans le cas où le branchement se ferait par voie aérienne, il est important de ne pas oublier de lever et d'abaisser le mât de raccordement.
- ⊗ L'unité mobile devrait approximativement coûter de 5\$ à 10\$ par jour en électricité.

SÉCURITÉ

- ⊗ Deux extincteurs se trouvent dans l'unité mobile (à l'arrière de la porte d'entrée et près de la porte de sortie).
- ⊗ L'unité mobile est munie d'un système d'alarme.
- ⊗ Chaque groupe d'étudiants doit être accompagné d'un représentant du cégep hôte pendant toute la durée de la visite.
- ⊗ Lorsque l'unité mobile est ouverte pour la visite autonome, l'animateur doit être sur place en permanence.
- ⊗ Veuillez vous assurer qu'un maximum de 30 personnes à la fois visitent l'espace découverte.

ACCUEIL ET ENTRETIEN

Un représentant du cégep hôte doit être désigné pour recevoir, à l'arrivée de l'unité mobile, l'information nécessaire à son fonctionnement et à l'entretien quotidien des lieux. Cette même personne assurera la liaison entre le cégep et l'animateur.



Avant l'arrivée de l'unité mobile

OUTILS PROMOTIONNELS

Avec le présent guide, vous avez reçu des affiches faisant la promotion de l'espace découverte *Démocratie en route*. Nous vous invitons à y inscrire les dates de visite de l'unité mobile à votre cégep. Accrochez les affiches le plus tôt possible à plusieurs endroits dans votre institution, afin de susciter la curiosité et pour annoncer l'événement.

HORAIRES DE VISITES

En collaboration avec votre équipe d'enseignement, établissez un horaire de visite de l'espace découverte pour les groupes directement intéressés par le sujet (philosophie [éthique et politique], sciences politiques, histoire). La visite de l'espace découverte dure de 45 à 50 minutes et se fait avec l'animateur qui accompagne l'unité mobile. Il est nécessaire de prévoir une période de battement de 15 minutes entre chaque groupe pour permettre à l'animateur de remettre de l'ordre dans l'unité mobile et de se préparer à la prochaine visite.

Les cégeps hôtes de l'unité mobile qui ne remplissent pas la grille horaire des visites peuvent offrir l'opportunité de visiter l'unité mobile à des écoles environnantes. Veuillez à cet effet communiquer avec Ginette Caron, responsable de la tournée, au Musée de la civilisation.

Téléphone : 418 528-2171 Courriel : gcaron@mcq.org

OUVERTURE QUOTIDIENNE DE L'UNITÉ MOBILE (EN COLLABORATION AVEC L'ANIMATEUR)

- ⊗ S'assurer que l'entrée et la sortie de l'unité mobile sont dégagées (pas de neige, pas de voiture). L'entrée de l'unité mobile se situe à l'arrière et la sortie sur le côté.
- ⊗ Ouvrir les deux portes lorsque des visites sont prévues.
- ⊗ Désarmer le système d'alarme.
- ⊗ Allumer les lumières.
- ⊗ Pour démarrer les appareils, veuillez vous référer aux *Instructions de fonctionnement des équipements audiovisuels et informatiques* (page 22 du présent guide). Une copie de ces instructions se trouve aussi dans la cache située sous le banc de la zone 4.

FERMETURE QUOTIDIENNE DE L'UNITÉ MOBILE (EN COLLABORATION AVEC L'ANIMATEUR)

- ⊗ Éteindre tous les équipements audiovisuels et informatiques de l'unité mobile.
- ⊗ Vérifier l'état du matériel. Noter les dommages s'il y a lieu.
- ⊗ Balayer et nettoyer les surfaces.
- ⊗ Fermer les lumières.
- ⊗ Armer le système d'alarme.
- ⊗ Verrouiller les deux portes.

AU DÉPART DE L'UNITÉ MOBILE

- ⊗ Recueillir les questionnaires d'évaluation des enseignants et les remettre à l'animateur.
- ⊗ S'assurer que les équipements audiovisuels sont fermés avant le débranchement.
- ⊗ Nettoyer et épousseter les surfaces. Laver le plancher.
- ⊗ Effectuer le débranchement et remettre le fil au chauffeur.
Note : Il est important d'effectuer le débranchement le plus près possible du moment du départ afin que l'unité mobile demeure à une bonne température le plus longtemps possible et pour utiliser le moins possible les piles du système d'alarme puisque leur durée est limitée.
- ⊗ Remettre les clés au chauffeur.
- ⊗ Remplir le rapport de visite remis par l'animateur et le retourner par la poste au Musée de la civilisation.

Le Musée de la civilisation vous remercie de votre participation à cette belle aventure !

Liste des opérations du chauffeur

AVANT L'ARRIVÉE

- ⊗ Quelques heures avant votre arrivée à chaque lieu d'accueil, veuillez entrer en contact avec la personne responsable pour vous assurer que vous êtes bien attendu. Il est très important de suivre cette consigne, particulièrement l'hiver, afin de vous assurer que le stationnement soit dégagé.
- ⊗ Une semaine avant l'arrivée de l'unité mobile dans un établissement scolaire, un courriel est acheminé par le Musée au transporteur et aux personnes responsables des aspects techniques et logistiques des établissements d'où partira l'unité mobile et où elle arrivera. Ce courriel précise les moments de départ et d'arrivée, indique le nom des personnes responsables et donne les renseignements utiles sur le trajet, le stationnement et l'accès.

À L'ARRIVÉE

- ⊗ Vérifier sommairement la condition extérieure de l'unité mobile (pneus, lumières, etc.), ainsi que l'intérieur.
- ⊗ Détacher l'unité mobile.
- ⊗ Mettre l'unité mobile à niveau à l'aide des chandelles.
- ⊗ Mettre en place les rampes et les garde-corps.
- ⊗ Vérifier, avec la personne responsable de l'accueil, que l'unité mobile bénéficie d'un éclairage de soir et de nuit.
- ⊗ Remettre à la personne responsable de l'accueil un trousseau de clés.

AU DÉPART

- ⊗ Vérifier sommairement la condition extérieure de l'unité mobile (pneus, lumières, etc.), ainsi que l'intérieur.
- ⊗ Rentrer les rampes et les garde-corps.
- ⊗ Replacer, s'il y a lieu, les boîtes qui recouvrent les unités de climatisation.
- ⊗ Ranger les chandelles.
- ⊗ Vérifier, avec la personne responsable de l'accueil, que l'unité mobile a été débranchée. Ranger le fil dans le banc de la zone 4.
- ⊗ Ranger les panneaux de plexis dans la cache localisée en-dessous du panneau « Brouillard sur la route ».
- ⊗ Dans le cas d'un déplacement qui prendra plus d'une heure, enlever la pile du système d'alarme, la ranger dans une des caches de l'unité mobile et la replacer à l'arrivée à la prochaine destination.
- ⊗ Verrouiller les portes de l'unité mobile.
- ⊗ Attacher l'unité mobile au tracteur.

EN CAS D'ALARME

- ⊗ Si l'alarme se déclenche par erreur ou parce que la batterie est à plat (en raison d'un déplacement sur une longue distance), prière d'aviser dans les meilleurs délais la sécurité du Musée de la civilisation au 418 644-9174.



Liste des opérations de l'animateur

À L'ARRIVÉE

- ⊗ Vérifier la condition intérieure de l'unité mobile. Prendre note de toute panne ou bris. Le cas échéant, effectuer la réparation, avertir le transporteur ou avertir la chargée de projet.
- ⊗ Vérifier avec la personne responsable de l'accueil sa compréhension des instructions de mise en marche des équipements audiovisuels et informatiques, ainsi que du système d'alarme.

AVANT CHAQUE PÉRIODE DE VISITE

- ⊗ Allumer les lumières (éclairage d'exposition).
- ⊗ Allumer les ordinateurs et vérifier le fonctionnement des bornes interactives (voir les instructions à la page 23).
- ⊗ Allumer le système de son.
- ⊗ Allumer la borne vidéo.
- ⊗ Replacer les jetons dans les rangements du module 1.1.
- ⊗ Remplir le contenant de crayons et le contenant de papier du module 2.28.

APRÈS CHAQUE PÉRIODE DE VISITE

- ⊗ Balayer l'espace découverte en entier.
- ⊗ Vérifier la propreté des modules (poussière, taches). Nettoyer au besoin.
- ⊗ Apporter les modifications nécessaires à la borne interactive 4.0.
- ⊗ Éteindre le système de son, les ordinateurs, la borne vidéo.
- ⊗ Éteindre les lumières.
- ⊗ Verrouiller les portes de l'unité mobile.

APRÈS UNE JOURNÉE D'OUVERTURE

- ⊗ Vérifier les messages laissés sur les blogues d'images dans la borne interactive *Exprimez-vous!* (4.0)



Important

N'oubliez pas de remplir votre journal de bord à la fin de chaque journée d'activité.

Instructions de fonctionnement des équipements audiovisuels et informatiques

DÉMARRAGE ET INTERRUPTION

Les appareils électroniques (ordinateurs, écran vidéo) se mettent en marche lorsque vous allumez les disjoncteurs situés dans la boîte électrique (derrière la porte d'entrée).

Ils s'interrompent lorsque les disjoncteurs sont éteints.

GESTION DE LA BASE DE DONNÉES

À la fin de chaque journée d'ouverture, l'animateur doit vérifier les messages laissés sur les blogues d'images dans la borne interactive « Exprimez-vous ! » (4.0).

Pour ce faire :

- ⊗ Tenir enfoncées les touches « Ctrl », « Alt » et « Majuscule » du clavier tout en cliquant sur l'image (peu importe l'image). Cette manœuvre donne accès au mode « administrateur ».
- ⊗ Une boîte de dialogue apparaît :
 - **Nom d'utilisateur** : mcq
 - **Mot de passe** : mcqadmin
- ⊗ Ce mode donne accès aux commandes de gestion de la base de données. Utiliser les boutons sous l'image pour supprimer les messages inopportuns.
- ⊗ Cliquer sur les flèches pour naviguer parmi les différentes images et accéder aux blogues de chacune.
- ⊗ Lorsque les opérations de gestion sont terminées, cliquer sur le bouton « Retour » pour remettre automatiquement la base de données en mode « utilisateur ».

Personnes ressources

L'animateur qui accompagne l'unité mobile est la meilleure personne pour répondre à vos questions. Pour des informations plus spécifiques, veuillez communiquer avec :

- ⊗ La responsable de la tournée : Ginette Caron, 418 528-2171, gcaron@mcq.org
- ⊗ La responsable du contenu et des activités éducatives : France Gagnon, 418 644-9082, fgagnon@mcq.org
- ⊗ Le transporteur : Germain Roy, 418 564-0530



Planification de l'enseignement

Le sujet de la démocratie s'inscrit dans la démarche des disciplines de philosophie, de science politique et d'histoire au collégial.

PHILOSOPHIE

Le troisième cours de philosophie de formation générale, *Éthique et politique*, partage un objectif commun avec l'espace découverte *Démocratie en route* : le fait d'amener les étudiants à « s'engager de façon rationnelle et responsable face aux valeurs et aux normes de comportement de notre société. »¹ Plus particulièrement, le cours a pour objectif spécifique de « dégager les fondements des conceptions et des systèmes de valeurs éthiques et politiques en confrontation dans la société contemporaine ».

SCIENCE POLITIQUE

Pour les étudiants en sciences humaines, les cours suivants peuvent présenter un lien avec l'espace découverte *Démocratie en route* :

- ⊗ idéologies et régimes politiques ;
- ⊗ idées politiques modernes ;
- ⊗ actualité politique internationale.

HISTOIRE

De même, une visite de l'espace découverte *Démocratie en route* peut s'inscrire à l'intérieur du cours *Histoire de la civilisation occidentale* au cours duquel les étudiants sont appelés à réfléchir aux différents aspects de l'évolution de la société jusqu'au monde actuel. L'espace découverte peut aussi partager les objectifs d'autres cours de cette discipline ayant trait à l'histoire contemporaine.

1 Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, Enseignement collégial – 340-401-84 : Éthique et politique, [en ligne, 2007, www.mels.gouv.qc.ca].

VISITE DIRIGÉE, VISITE AUTONOME

Nous proposons deux types de visite de l'espace découverte. Chaque enseignant peut décider laquelle il privilégie. Toutefois, il est important que celui-ci fasse part à l'animateur du type de visite désiré lors de la planification de l'horaire de la semaine.

Visite dirigée

L'enseignant et l'animateur encadrent les étudiants pendant les 50 minutes de visite. En raison de la taille des groupes, ceux-ci doivent être divisés en deux sous-groupes d'égale importance. Pendant que le premier sous-groupe visite l'espace découverte et participe à une activité dirigée par l'animateur, le second participe à une activité complémentaire en classe, supervisée par l'enseignant ou par une personne-ressource désignée par celui-ci. On inverse les sous-groupes pour une deuxième période de 50 minutes, immédiatement après ou à un autre moment dans la semaine. L'activité dirigée par l'animateur ainsi que les pistes d'exploration suggérées pour le sous-groupe en classe sont décrites plus loin dans le présent document.

Visite autonome

Les étudiants sont invités à visiter l'espace découverte à leur propre rythme, pendant une plage horaire désignée. L'animateur est présent pendant toute la période afin d'accueillir les étudiants et de répondre à leurs questions. L'enseignant peut choisir d'être aussi présent, de préparer pour les étudiants un outil de visite (carnet, liste de questions, pistes d'exploration), ou les deux. L'animateur sera reconnaissant, le cas échéant, que de tels outils de visite lui soient remis à l'avance en vue de satisfaire le mieux possible les besoins des étudiants.

Avant la visite : préparation

AVANT LA VISITE DE L'UNITÉ MOBILE

Afin de profiter au maximum de la visite de l'unité mobile à votre collège, nous vous suggérons quelques activités à réaliser avant la visite en vue d'activer les connaissances des étudiants et de les préparer à mieux explorer l'espace découverte.

À votre choix, l'une, l'autre ou les deux activités peuvent être facilement menées en classe, par exemple pendant la semaine précédant l'arrivée de l'unité mobile.

1 - IDÉES DE DÉMOCRATIE

Activité de remue-méninges

Durée en classe

30 minutes

Objectifs

- ⊗ Activer les connaissances préalables des étudiants quant au concept de « démocratie ».
- ⊗ Faire voir la visite de l'espace découverte comme une occasion pour les élèves d'élargir et d'approfondir leurs perceptions de la démocratie.

Matériel requis

- ⊗ Papier, crayons
- ⊗ Tableau, craies ou feutre

Déroulement

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
<p>Inscrire au centre du tableau le mot DÉMOCRATIE.</p> <p>Expliquer aux étudiants qu'ils pourront bientôt visiter un espace découverte. Il s'agit d'une exposition interactive sur la démocratie.</p> <p>Si désiré, pour amorcer la réflexion, lire aux étudiants la définition suivante, tirée du <i>Petit Robert</i> :</p> <p>Démocratie, n.f. (du grec demos, « peuple » et kratein, « commander ») Doctrine politique d'après laquelle le pouvoir doit appartenir à l'ensemble des citoyens.</p> <p>Demander aux étudiants d'écrire, sur un bout de papier, tous les mots qui, pour eux, leur font penser à la démocratie.</p> <p>Récupérer les papiers des étudiants.</p>	<p>Inscrire, sur un bout de papier, tous les mots qui lui font penser à la démocratie.</p>

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
<p>Écrire au tableau, autour du mot DÉMOCRATIE, les mots suggérés par les étudiants. Les regrouper selon les thèmes :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ droits et devoirs (ex. absence de discrimination) ;⊗ vote et politique (ex. élections) ;⊗ valeurs (ex. liberté, coopération) ;⊗ manifestations concrètes (ex. débat). <p>Demander aux étudiants s'ils veulent clarifier certains termes ou s'ils en ont à ajouter.</p>	<p>Contribuer à la clarification et au classement des mots suggérés.</p>
<p>D'après le portrait qu'on en a tracé ici, que veut dire le mot DÉMOCRATIE ?</p> <p>La définition du dictionnaire citée plus haut est-elle suffisante ? Comment pourrait-on la compléter ?</p>	<p>Participer à la discussion, donner ses idées.</p>
<p>Conclure l'activité en rappelant aux étudiants que la visite de l'espace découverte <i>Démocratie en route</i> leur permettra d'étoffer leur définition de la démocratie.</p> <p>Pour cela, ils doivent :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ être à l'affût des idées qu'ils ont exprimées et des exemples qui les illustrent ;⊗ tenter de découvrir d'autres aspects qui n'auraient pas été mentionnés.	

L'enseignant qui aura choisi cette activité d'amorce pourra, après la visite de l'unité mobile, poursuivre la discussion avec ses étudiants afin de compléter la définition formulée par le groupe.

2- À VOS ARGUMENTS !

Activité de réflexion

Durée en classe

50 minutes

Objectifs

- ⊗ Amener les élèves à décrire leur perception initiale de la démocratie.
- ⊗ Faire voir la visite de l'espace découverte comme une occasion pour les étudiants d'élargir et d'approfondir leur perception de la démocratie.

Matériel requis

- ⊗ Citations sur la démocratie (voir la section « Ressources pédagogiques »)
- ⊗ Papier, crayons
- ⊗ Tableau, craies ou feutre

Déroulement

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
Choisir au préalable l'une des citations de la banque présentée dans la section « Ressources pédagogiques », ou toute autre citation ayant trait à la démocratie ou aux valeurs démocratiques.	
Inscrire la citation au tableau. Expliquer aux étudiants qu'ils pourront bientôt visiter un espace découverte. Il s'agit d'une exposition interactive sur la démocratie. Présenter aux étudiants la citation choisie. Demander aux étudiants d'exprimer, en une page, les réflexions que leur inspire cette citation. Ces réflexions peuvent avoir trait : <ul style="list-style-type: none">⊗ à l'argument présenté en tant que tel, à sa validité ;⊗ à l'actualité de l'argument ;⊗ aux liens entre cet argument et l'un des sujets préalablement traités en classe.	Rédiger en une page une réflexion articulée sur le sujet proposé.
Rappeler aux étudiants que la visite de l'espace découverte <i>Démocratie en route</i> leur permettra de peaufiner leur argumentation. Pour cela, ils doivent : <ul style="list-style-type: none">⊗ être à l'affût des idées qu'ils ont exprimées et des exemples qui les illustrent ;⊗ tenter de percevoir d'autres aspects qui n'auraient pas été mentionnés. Annoncer aux étudiants la poursuite de la réflexion après la visite de l'espace découverte.	Se préparer à l'observation et à la prise de notes pendant la visite de l'espace découverte.

Pendant la visite : encadrement des élèves et animation

Préparation

En raison de l'espace restreint à l'intérieur de l'unité mobile, nous suggérons que chaque groupe-classe soit divisé en deux sous-groupes pour la visite. Un maximum de 20 étudiants peuvent visiter l'espace découverte en visite dirigée.

Nous recommandons à l'enseignant de visiter l'unité mobile avant la participation des étudiants à l'activité, afin de bien connaître l'espace découverte.

Déroulement

Dans un premier temps, l'animateur rencontre le groupe en entier pour présenter *Démocratie en route*. Par la suite, l'expérience proposée se divise en deux parties : pendant qu'un sous-groupe visite l'espace découverte en compagnie de l'animateur, l'autre sous-groupe participe, en classe, à une activité de débat et de mise en situation. Par la suite, on inverse les sous-groupes.

Chaque partie de l'activité dure 45 minutes. Deux périodes de 50 minutes sont donc nécessaires pour permettre à tout le groupe de vivre l'expérience.

Pendant la visite, l'enseignant peut accompagner le sous-groupe qui visite l'espace découverte ou animer l'activité en classe. Dans ce dernier cas, nous suggérons qu'un autre adulte responsable accompagne le sous-groupe en visite. L'activité en classe peut également être animée par un autre adulte.

Note

S'il est impossible de diviser le groupe-classe en deux sous-groupes, le groupe en entier pourra visiter l'espace découverte en même temps. Toutefois, dans ce cas, l'animateur ne pourra pas proposer l'activité décrite dans les pages suivantes. Les élèves pourront visiter l'espace découverte de manière autonome, et l'animateur interviendra ponctuellement auprès de petits groupes d'étudiants pour attirer leur attention sur certains sujets. En ce cas, la visite durera 45 minutes et l'activité complémentaire en classe (débat et mise en situation) pourra être effectuée, si l'enseignant le désire, à un autre moment.

Évaluation

À la fin de la période de visite et d'animation en classe, l'animateur de *Démocratie en route* se rendra dans la classe afin de faire remplir par les étudiants un court questionnaire d'évaluation, qu'il récupérera immédiatement. Il remettra également aux étudiants un souvenir de leur visite.

L'enseignant recevra aussi un questionnaire d'évaluation, que l'animateur récupérera avant le départ de l'unité mobile.

DÉBAT

Animation en classe

(par l'enseignant ou par une autre personne-ressource, avant ou après la visite de l'espace découverte)

Durée

50 minutes

Objectifs

- ⊗ Valoriser le débat comme un moyen d'expression pacifique des opinions en démocratie.
- ⊗ Permettre aux étudiants d'articuler leur pensée, de l'exprimer et de la justifier, et d'accueillir les arguments qui y sont opposés.
- ⊗ Faire réfléchir les élèves sur les valeurs démocratiques.

*Matériel requis*²

- ⊗ 7 fiches d'information plastifiées (les fiches sont reproduites en annexe à ce guide à des fins d'information avant l'animation)
- ⊗ Bâton de droit de parole
- ⊗ Urne
- ⊗ Jetons

Déroulement

Rôle de l'enseignant ou du responsable	Rôle de l'étudiant
Présenter l'activité qui va suivre : il s'agit d'un débat sur un enjeu lié à la démocratie. Plusieurs personnes joueront des rôles et exprimeront différents points de vue sur le sujet. À la fin de la période allouée à l'expression des idées, un vote aura lieu.	
	<p>Six étudiants du groupe reçoivent une fiche d'opinion (les étudiants peuvent aussi être placés en équipes de deux de façon à développer davantage leurs arguments). Six points de vue sur l'enjeu débattu aujourd'hui y sont exposés. Les étudiants disposent de dix minutes pour prendre connaissance des informations et ajouter des arguments (selon le point de vue assigné) s'ils ont des idées supplémentaires</p> <p>Les étudiants qui ne présentent pas d'opinion assignée constitueront le public et les journalistes, et seront appelés à poser des questions pendant la présentation des arguments. L'enjeu leur est donc exposé pendant cette période, de façon à ce qu'ils puissent réfléchir à leur position de départ sur le sujet.</p>

² Tout le matériel mentionné est prêté par l'animateur pour la durée de l'activité.

Rôle de l'enseignant ou du responsable	Rôle de l'étudiant
<p>Diriger le débat :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ Chaque participant au débat dispose de deux minutes pour présenter son point de vue sur l'enjeu. À la suite de cette présentation, les membres du public sont invités à poser des questions pour que le participant clarifie son point de vue.⊗ Par la suite, chacun peut intervenir en réclamant le droit de parole (bâton de parole).⊗ Autre possibilité : l'enseignant fait circuler le bâton de parole de manière aléatoire parmi tous les participants. <p>Nous suggérons d'accorder environ vingt minutes au total au débat.</p>	<p>Écouter les arguments de chaque personnage.</p> <p>Poser des questions.</p> <p>Intervenir dans le débat pour exprimer son point de vue.</p>
<p>Organiser la période de vote :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ Un étudiant distribue un jeton de vote à chacun.⊗ Un étudiant circule avec l'urne de votation pour recueillir les votes.⊗ Un étudiant dépouille les votes en disant les résultats à haute voix.⊗ Un étudiant inscrit les votes au tableau et compile le résultat final.	<p>Ayant entendu les différents arguments, les étudiants sont maintenant prêts à voter.</p> <p>Utiliser les jetons de vote pour exprimer son opinion sur l'enjeu.</p>
<p>Discuter du résultat du vote :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ Les étudiants s'attendaient-ils à ce résultat ? Sont-ils surpris ?⊗ Certains étudiants ont-ils changé d'idée en entendant les arguments présentés ?⊗ Quels arguments ont été les plus convaincants ?	
<p>Terminer l'activité en expliquant que le débat et la discussion sont des composantes importantes de la démocratie, qui repose sur la négociation pacifique et le compromis.</p>	

Note

Deux séries de fiches d'activités sont disponibles, traitant de deux enjeux différents. L'enseignant peut ainsi choisir l'enjeu qu'il estime le plus susceptible de stimuler la discussion chez ses étudiants.

VISITE DIRIGÉE DE L'ESPACE DÉCOUVERTE

(encadrée par l'animateur)

* Note : un maximum de 20 à 25 personnes à la fois peuvent visiter l'unité mobile.

Durée

50 minutes

Objectifs

- ⊗ Assurer une visite profitable de l'espace découverte pour les étudiants.
- ⊗ Aborder les différentes voies d'expression et d'engagement possibles en démocratie.

Déroulement

Lieu et durée	Rôle de l'animateur
Entrée (passerelle ou entrée zone 1) 5 min	Présenter l'espace découverte <i>Démocratie en route</i> et ses différentes parties pour orienter la visite.
Espace en entier 20 min	Encadrer la visite autonome de l'espace : <ul style="list-style-type: none">⊗ Indiquer aux étudiants les différentes découvertes possibles dans l'espace (bornes interactives, journaux, lieux d'expression...);⊗ Orienter les étudiants vers certains sujets par des questions, des discussions;⊗ Faire des interventions ponctuelles pour inciter les étudiants plus « rapides » à approfondir leur visite;⊗ Inciter les étudiants à laisser leur trace dans l'espace découverte (deux endroits possibles).
Zone 1 puis zone 3 25 min	Animer une activité portant sur le vote, la participation et l'engagement en démocratie. À partir des résultats du vote (urne située dans la zone 1 de l'espace découverte), l'animateur engage la discussion sur le vote comme pilier de la démocratie : qu'en pensent les étudiants ? Eux qui n'ont acquis que récemment le droit de vote, croient-ils qu'il est important ? Certains ont-ils déjà eu l'occasion de voter ? L'ont-ils alors fait ? Pourquoi ? Ont-ils hâte de voter ? Croient-ils qu'on devrait obtenir le droit de vote plus tôt dans la vie ? Une mise en situation permet ensuite aux étudiants de réfléchir aux différentes possibilités d'engagement à partir des exemples présentés dans la dernière zone de l'espace découverte.

Note

Dans le cas où l'enseignant préfère une visite autonome de l'espace découverte par ses étudiants, l'animateur prendra à part de petits groupes d'élèves à différents endroits dans l'espace découverte et fera une « animation-capsule » de quelques minutes avec eux. Les élèves circuleront ainsi pendant 45 minutes dans l'unité mobile et participeront, au cours de cette période, à l'une ou l'autre des capsules d'animation portant sur :

- ⊗ le droit de vote ;
- ⊗ les libertés et limites ;
- ⊗ les droits et devoirs ;
- ⊗ l'engagement : pourquoi, comment, pourquoi moi ?

Après la visite : réinvestissement

Après la visite de l'unité mobile, nous suggérons d'effectuer un retour sur l'expérience vécue. Ce retour peut être une simple discussion en classe à propos :

- ⊗ des découvertes faites par les étudiants ;
- ⊗ des éléments qui les ont marqués ;
- ⊗ de ce qu'ils ont préféré ou moins aimé pendant leur visite.

Par ailleurs, une activité d'écriture peut aussi être réalisée. Les sujets reliés à l'espace découverte sont nombreux :

- ⊗ Jusqu'où peut aller la liberté d'expression ? Peut-on exprimer publiquement des idées qui offensent d'autres citoyens ?
- ⊗ Liberté, égalité... dans l'espace découverte, la valeur d'engagement est proposée en complément à ces valeurs démocratiques fondamentales. Pour la France, c'est plutôt la « fraternité », la valeur principale mise en évidence dans sa devise. Quelle valeur proposent les étudiants et pourquoi ?
- ⊗ De quelle façon les étudiants vivent-ils la valeur d'égalité au quotidien ? Ils peuvent par exemple faire le récit d'une expérience qui leur a permis de prendre conscience de la présence de cette valeur dans la société québécoise.
- ⊗ Le fait de vivre en démocratie nous accorde des droits. Mais on dit aussi que ces droits appellent des devoirs. Qu'en pensent les étudiants ? Est-il obligatoire d'avoir des devoirs pour qu'on nous accorde des droits ?
- ⊗ On peut aussi utiliser les questions posées dans le « miroir de l'engagement » :
 - Qu'est-ce que je voudrais voir changer ?
 - Qu'est-ce qui me dérange ?
 - Qu'est-ce qui m'intéresse ?
 - Qu'est-ce que je suis prêt à faire pour que ça change ?
 - Ai-je le droit de ne pas participer ?
- ⊗ Quel lien peut-on faire entre la démocratie et l'économie (localement et dans un contexte de mondialisation) ?
 - La démocratie et le capitalisme sont-ils compatibles ?
 - Le terrorisme a-t-il le potentiel de détruire la démocratie ?

Pendant la tournée, l'animateur de l'unité mobile animera, par le biais de la page *Facebook* du Musée de la civilisation, un groupe de discussion avec les étudiants des établissements scolaires visités. Les étudiants des cégeps sont donc invités à se rendre à la page *Facebook* du Musée afin de pouvoir échanger sur la démocratie. L'adresse est : <http://www.facebook.com/museedelacivilisation>

Finalement, nous proposons aussi deux activités de réinvestissement reliées aux thèmes de l'espace découverte *Démocratie en route*.

1 - CRÉACOLLAGE DE LA DÉMOCRATIE

Activité de réinvestissement

Durée

Quelques séances de 15 minutes ; temps de recherche à la maison

Objectifs

- ⊗ Faire prendre conscience aux étudiants des différents moyens par lesquels la démocratie se manifeste dans des situations quotidiennes variées.
- ⊗ Rassembler des exemples qui illustrent l'ensemble des valeurs démocratiques.

Matériel requis

- ⊗ Tableau d'affichage et punaises ou aimants ou encore album personnalisé (« scrapbook ») et colle
- ⊗ Si désiré, papier ou carton décoratif (de couleurs différentes selon les thèmes par exemple)

Déroulement

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
<p>Une première séance sert à introduire l'activité.</p> <p>Les étudiants sont invités à consulter les journaux et les sites Internet d'information pendant une période déterminée par l'enseignant (nous suggérons une semaine), afin d'y repérer des exemples qui illustrent la présence (ou l'absence) des valeurs démocratiques dans l'actualité et la société contemporaine dans laquelle ils vivent.</p> <p>À mesure que les étudiants apportent des articles, ceux-ci sont disposés sur le tableau d'affichage selon les thèmes suivants (on peut aussi en ajouter) :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ liberté⊗ égalité⊗ engagement⊗ droits et devoirs⊗ vote et élections⊗ justice⊗ coopération⊗ transparence⊗ respect⊗ etc.	<p>Rechercher, dans les sources d'information à sa disposition (journaux, sites Internet d'information dont www.radio-canada.ca, magazines), des exemples qui illustrent les valeurs démocratiques ou des situations où ces valeurs ne sont pas respectées.</p> <p>Apporter les articles en classe et expliquer son raisonnement.</p>
<p>À la fin de la période de collecte d'information, tenir une discussion en classe à propos des différentes manifestations de la démocratie dans la vie quotidienne des étudiants et dans la société qui les entoure.</p>	<p>Participer à la discussion en expliquant son point de vue (exercer son droit d'expression).</p>

2 - PHOTOBLOGUE

Activité de réinvestissement

Durée

50 minutes pour l'organisation du projet
Quelques périodes de 15 minutes par la suite

Objectifs

- ⊗ Effectuer un retour sur les notions abordées dans l'espace découverte.
- ⊗ Amener les étudiants à exprimer leur opinion de manière articulée.

Matériel requis

- ⊗ Photographies plastifiées³
- ⊗ Autres images si désiré
- ⊗ Crayons et papier, ou accès à la création d'un blogue

Déroulement

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
À la fin de l'espace découverte, un poste informatique présente des images qui illustrent différents aspects de la démocratie. Les visiteurs sont invités à soumettre les réflexions que leur inspirent ces images. La présente activité se construit sur cette opportunité.	Les étudiants peuvent travailler seuls, mais nous recommandons qu'ils fassent cette activité en petits groupes afin de stimuler la créativité et la diversité des opinions.
Distribuer les images au hasard aux différents groupes dans la classe. Demander aux étudiants, d'abord individuellement, d'écrire les idées qui leur viennent à l'esprit à la vue de l'image en question. Quel est, selon eux, le lien entre la démocratie et l'image ? Les étudiants peuvent ensuite discuter des idées qu'ils ont eues.	Observer l'image et prendre des notes sur les idées qu'elle inspire. Quel est le lien entre la démocratie et cette image ? Discuter de l'image en petits groupes.
La discussion peut se poursuivre entre les différents groupes.	Participer à la discussion plénière.

3 Cette série de dix photographies peut vous être prêtée par l'animateur pendant la visite de *Démocratie en route* à votre établissement. Si vous préférez réaliser l'activité après le départ de l'unité mobile, nous vous suggérons d'en faire des photocopies, pour usage en classe seulement, à partir des reproductions en annexe à ce guide.

Rôle de l'enseignant	Rôle de l'étudiant
<p>L'enseignant peut par la suite proposer aux étudiants de créer, comme dans l'espace découverte, un « démo-blogue » où tous seraient invités à exprimer leurs idées.</p> <p>Celui-ci pourrait prendre la forme de l'exposition <i>Click!</i> Du Musée de Brooklyn (www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click) :</p> <ul style="list-style-type: none">⊗ Le public est d'abord invité à soumettre une photographie qui illustre son point de vue de la démocratie, accompagnée d'un court commentaire.⊗ Tous peuvent ensuite réagir et même accorder une note aux images proposées.⊗ À la fin du projet, la classe agit comme jury pour créer une exposition virtuelle des dix meilleures images de la démocratie.	<p>Contribuer à la création d'un mini-site Internet qui permettra les échanges. (Voir les étapes suggérées en annexe.)</p> <p>Solliciter les autres étudiants (publicité, bouche-à-oreille) à participer au projet.</p> <p>Contribuer à la gestion du mini-site Internet.</p> <p>Participer au jury.</p> <p>Contribuer à la création de l'exposition virtuelle.</p>

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

À méditer...

DES CITATIONS SUR LA DÉMOCRATIE

L'idée centrale de la démocratie c'est que l'homme peut changer le cours des événements. (Marcel Rioux)

La démocratie est le gouvernement du peuple, par le peuple et pour le peuple. (Abraham Lincoln)

La démocratie repose sur la supériorité de la volonté humaine et sa capacité autonome de façonner l'avenir tout en comprenant les leçons du passé. (Ducomte)

Autrefois, on discutait longuement pour savoir si tel ou tel pays était mûr pour la démocratie. Un pays ne doit pas être jugé mûr pour la démocratie mais plutôt mûrir par la pratique démocratique. C'est un changement capital. (Amartva Sen, prix Nobel d'économie)

La démocratie est un mode de fonctionnement social où la parole est essentielle. (Robert Martineau)

Sans liberté d'expression, il n'y a pas de démocratie possible. La liberté d'expression est un bon baromètre de l'état de toutes les autres libertés. (Emmanuelle Duverger)

Moins les citoyens s'intéressent aux affaires publiques et à la politique, plus l'État s'affaiblit au profit des autres pouvoirs au sein de la société. (Henry Milner)

Je ne suis pas d'accord avec ce que vous dites, mais je me battraï pour que vous puissiez le dire. (Voltaire)

Ne vous demandez pas ce que votre pays peut faire pour vous, mais plutôt ce que vous pouvez faire pour votre pays. (John F. Kennedy)

Le processus de décision « démocratique » est un moyen de connaître et de mettre en place la volonté de la majorité : il n'a aucune autre fonction. Ce processus sert non pas à encourager la diversité, mais bien à l'empêcher. (David Friedman)

La capacité d'un peuple de se gouverner démocratiquement est proportionnelle à son degré de compréhension de la structure et du fonctionnement de l'ensemble du corps social. (Arthur Koestler)

La démocratie est un luxe, comme la justice est un luxe. La démocratie est un état instable, non spontané, non naturel, en équilibre sur le tranchant d'une lame de couteau. La démocratie est un effort et une vigilance. (François Cavanna)

À consulter...

DES OUVRAGES ET DES SITES DE RÉFÉRENCE

DUCOMTE Jean-Michel. *La démocratie* (Collection Les essentiels Milan), Toulouse, Milan, 2003, 63 p.

LAPLANTE, Laurent. *La démocratie, je l'apprends* et *La démocratie, je l'invente*, Sainte-Foy, Multi-Mondes, 2000, 39 et 36 p.

MERCIER, Benoît et André Duhamel. *La démocratie, ses fondements, son histoire et ses pratiques*, 2^e édition, Québec, Le directeur général des élections du Québec, 2005, 166 p.

Cédérom

Déclic pour la citoyenneté, Trousse éducative multimédia, Cogniscience, 2003.

Film

www.fdpdm.com/fr/trailer/html/57.html

Le film *Une minute pour Aung San Suu Kyi*, de Julien Baillargeon, a été présenté au Festival du film sur les droits de la personne de Montréal en 2008. Ce film, présenté en entier sur le site, rend un hommage émouvant à la leader de l'opposition démocratique de Birmanie, prix Nobel de la paix.

Internet

www.pourquoijevote.qc.ca

Élaboré et mis en ligne en 2008-2009 par le Directeur général des élections du Québec, le site « Pourquoi je vote » fournit aux jeunes adultes un lieu interactif d'information et d'échange sur la démocratie et la participation citoyenne, notamment en période électorale.

www.jeuneselecteurs.qc.ca

Initié par le Directeur général des élections du Québec, le programme Jeunes électeurs a pour but d'initier les élèves du primaire et du secondaire aux notions reliées à la citoyenneté par le biais d'activités variées dont l'encadrement des conseils d'élèves.

www.electeursenherbe.com

Un programme d'éducation à la citoyenneté non partisan et à but non-lucratif, qui vise à initier les jeunes à l'exercice de la démocratie et à leur faire connaître le fonctionnement de nos institutions démocratiques.

www.citoyennete.qc.ca

Le Centre de développement pour l'exercice de la citoyenneté a pour mission de favoriser une plus grande participation des citoyens dans le développement de la société québécoise. Il contribue à la formation des enseignants et au développement de compétences citoyennes, en particulier chez les jeunes.

www.toupie.org

Tenu par un Français qui se dit apolitique, ce site regorge de citations, de définitions, de références et d'éléments de réflexion autour de la démocratie.

www.mondeentete.net

Projet de l'Agence canadienne de développement international qui propose de nombreuses activités et ressources afin de sensibiliser les élèves du primaire et du secondaire à la démocratie, à la paix, à la coopération et aux droits humains.



ANNEXE 1

Instructions pour la création de votre album Web

- 1) Créez un album pour le groupe à l'aide du site Internet Flickr : www.flickr.com
 - ⊗ La création d'album est facile et gratuite ; elle n'entraîne aucun bombardement publicitaire.
 - ⊗ Veillez à choisir un nom d'utilisateur facile à communiquer à tous les participants.
- 2) Rassemblez toutes les images numériques choisies dans un seul dossier sur votre disque dur.
 - ⊗ Pour faciliter le repérage des photographies sur le site Internet, nous vous suggérons fortement de renommer les photographies en utilisant un code commun au début de chaque nom. Par exemple, le groupe de philosophie 301-14 du collège Collège pourrait nommer ses photos ainsi : Col30114-Sophie, Col30114-Francis, etc. Les images se retrouveront ainsi toutes ensemble dans la banque d'images du site.
- 3) Pour intégrer les images dans l'album, ouvrez d'abord une session dans l'encadré de droite.
- 4) Sous l'onglet *Vous*, choisissez *Importer des photos*.
- 5) Cliquez sur *Sélectionner des photos*.
 - ⊗ Une fenêtre de sélection apparaît ; naviguez pour choisir les photographies que vous désirez téléverser sur le site. Vous pouvez en ajouter plusieurs à la fois. Cliquez sur *Ouvrir* pour effectuer le téléversement.
- 6) Assurez-vous que le bouton *Public* est sélectionné.
 - ⊗ Puis cliquez sur le bouton Importer des photos.
 - ⊗ Une page vous montrant l'avancement du téléversement apparaîtra. Attendez l'apparition du crochet vert indiquant « Terminé ! ».
 - ⊗ Cliquez ensuite sur *Décrivez vos photos*.
- 7) Une page montrant toutes vos photos apparaîtra.
 - ⊗ Sous chaque photo, un espace permet de décrire la photographie : l'étudiant responsable de la photo peut y inscrire une description ou un message.
 - ⊗ Pour faciliter le repérage des photographies par les visiteurs, utilisez l'espace « Tags » pour y inscrire des mots-clés, séparés par des virgules.
- 8) Dans la case grise à droite en haut de la page, choisissez l'album de votre établissement dans le menu déroulant.
 - ⊗ Puis cliquez sur *Enregistrer*.
- 9) Votre album est créé !
 - ⊗ Invitez familles et amis à voir et commenter les photographies et à leur attribuer des notes en fonction de leur résonance en rapport avec le sujet de la démocratie. Nous vous suggérons d'établir une période de temps limitée pour ces interventions, par exemple une semaine. Le jury pourra par la suite tenir compte des commentaires pour sélectionner les images les plus pertinentes.

ANNEXE 2

Photographies de la borne interactive *Quelques mots pour une image*



Photo : Puiu Adriana Mirabela

Together



Source : BSK, stock.xchng

Diversité 6



Photo : Miguel Ugalde

Don`t mess, série 1



Photo : Tibor Fazakas

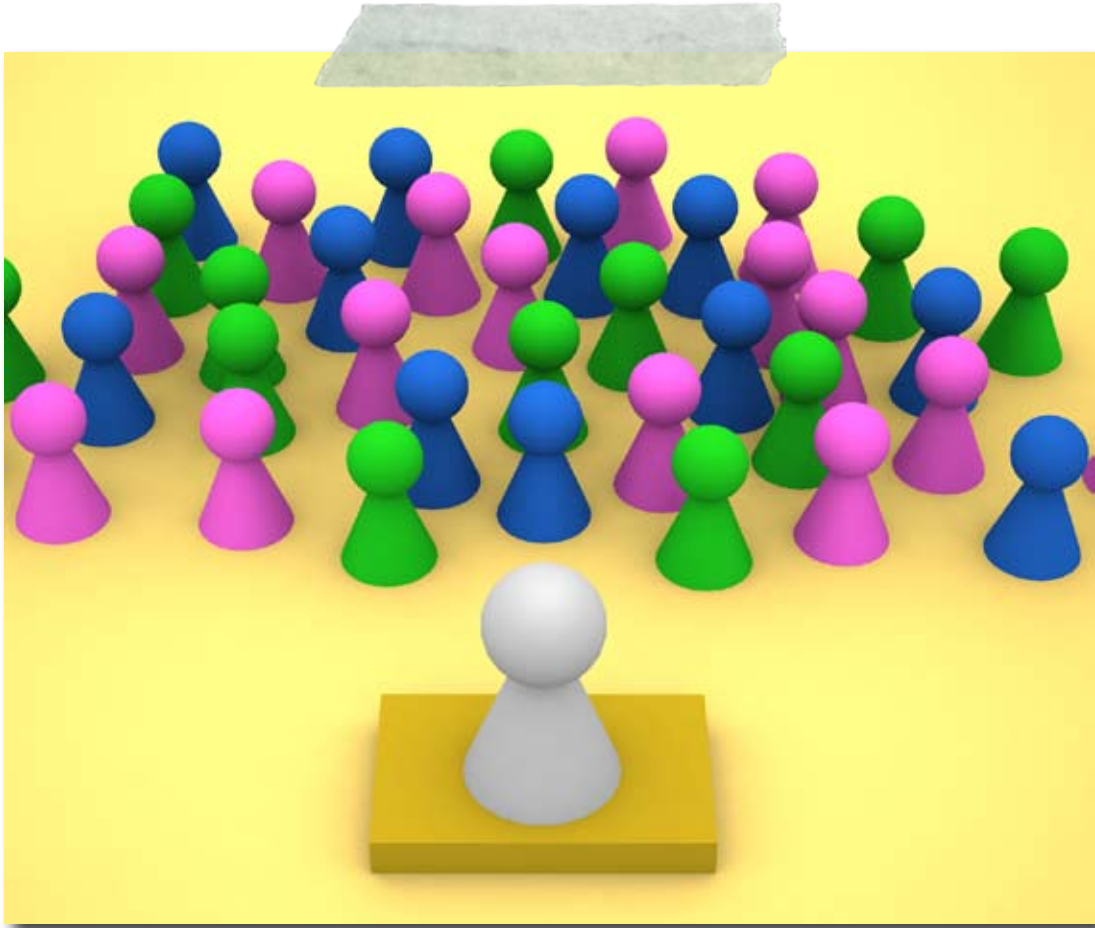
Drapeaux



Jigsaw World, Photo : BSK, stock.xchng

Source : BSK, stock.xchng

Jigsaw World



Source : svilen, stock.xchng

Leadership, interprétation



Photo : Antonio Ferreira

Conteneur Portugal 2001



Photo : Andre Monteiro

Surveillance policière d'une manifestation Argentine 2006



Photo : Piotr Ciuchta

Personne itinérante Écosse 2008



Photo : Alex Fourman

Manifestation étudiante contre la hausse des frais de scolarité Israël 2007

ANNEXE 3

Fiches de débat

LE VOTE OBLIGATOIRE

Éléments de contexte

Une trentaine de pays démocratiques obligent leurs citoyens à voter, dont l'Australie, la Grèce et la Belgique. Certains estiment qu'en raison de la baisse de participation aux élections, il faudrait penser à rendre le vote obligatoire au Canada.

Question pour le vote

Devrait-on rendre le vote obligatoire ?

Arguments favorables

Définition de la démocratie

La démocratie est le gouvernement par le peuple : il faut donc que le peuple se prononce, en votant, pour que la démocratie survive (sinon ce n'est plus une démocratie). Voter est donc un devoir. Un peu comme obliger les gens à porter la ceinture de sécurité en voiture prévient des morts accidentelles, obliger les gens à voter prévient la perte de sens de la démocratie.

Rendre le vote obligatoire démontre aussi aux citoyens que le gouvernement considère que chaque vote est important.

Responsabilité

Chaque droit entraîne des responsabilités. Par exemple, avoir droit aux soins de santé implique que nous avons l'obligation de payer (par nos impôts) et d'administrer pour un bon système de santé ; avoir droit à la justice implique que nous avons le devoir d'agir comme jurés quand on nous y appelle. Avoir le droit à une société démocratique implique donc que nous avons le devoir de voter pour soutenir la démocratie.

Moyen d'expression

Ne pas voter n'est pas une façon d'exprimer son opinion. Le message n'est pas clair et peut être interprété de toutes sortes de façons. On peut parfois dire par exemple, à tort, que ceux qui ne votent pas veulent que la situation reste pareille. Ne pas voter, c'est laisser les autres parler à sa place.

Arguments défavorables

Liberté

Ce n'est pas démocratique d'obliger les gens à voter. C'est une atteinte à la liberté, qui est une valeur fondamentale de la démocratie. Les citoyens libres doivent avoir le droit de choisir de ne pas voter s'ils pensent que voter n'est pas nécessaire.

Moyen d'expression

Ne pas voter peut aussi être une manière de dire son opinion. Le gouvernement devrait comprendre le message que les citoyens envoient en ne votant pas, et trouver les vraies raisons derrière cette baisse de participation (les enjeux ne les intéressent pas, la politique et les politiciens ne méritent pas leur attention, etc.).

Validité

Les gens qui ne vont pas voter ne s'intéressent pas à la politique ou aux élections. Ils ne s'informent donc pas et, s'ils étaient obligés de voter, ils n'auraient pas les connaissances requises pour voter de façon éclairée. Leurs votes ne seraient pas valables, plusieurs votes seraient annulés ou rejetés de toute façon.

LA PRIVATISATION DE L'EAU

Éléments de contexte

Le Québec abrite 3 % des réserves d'eau douce du monde.

Des entreprises privées utilisent cette ressource pour embouteiller de l'eau qui est ensuite mise en vente. En 10 ans, le Québec est passé de 10 sites de captation d'eau à 45.

D'autre part, d'ici 2025, les deux tiers des humains vivront dans un environnement où l'eau sera limitée.

Question pour le vote

Doit-on considérer l'eau comme un bien commercial ?

Arguments favorables

Économie

C'est là une belle occasion de profit, une industrie en pleine croissance. Entre autres, l'industrie de l'eau a créé 800 emplois directs. L'exportation de l'eau en vrac peut devenir une occasion d'affaires importante.

Bien encadrée, la captation de l'eau douce peut devenir une expertise québécoise et on pourrait même, avec les profits, développer des techniques pour aider les pays où on manque d'eau à en trouver davantage.

On peut aussi gérer l'eau comme on gère les mines (par exemple l'aluminium), le bois ou l'électricité. En instaurant de simples droits d'utilisation (taxes), l'eau deviendrait une ressource commune à tous les Québécois, dont on pourrait tirer des profits. Dans l'avenir, il faudra penser à l'eau comme une ressource naturelle dont il faut encadrer la gestion pour le bien de tous, car l'eau deviendra très précieuse, une sorte d' « or bleu » et les Québécois sont en bonne position pour profiter de la situation.

Efficacité

Les entreprises privées sont plus efficaces que l'État car, pour faire des profits, elles maximisent les ressources : personnel, appareils, usines... Au bout du compte, si l'approvisionnement général en eau était géré par des entreprises privées, il en coûterait moins cher pour capter, distribuer et traiter l'eau potable. (Par opposition à la gestion par les municipalités)

Conscience environnementale

Les Québécois ont beaucoup d'eau, mais ils en gaspillent aussi beaucoup. Si l'eau était tarifée, chacun prendrait davantage conscience de sa consommation et la diminuerait probablement. L'environnement en bénéficierait. De plus, les profits pourraient servir à la recherche afin de mieux gérer cette précieuse ressource pour l'avenir.

Arguments défavorables

Environnement

On ne connaît pas les effets à long terme de la captation de l'eau pour l'embouteillage. En particulier, on ne sait pas combien de temps il faut pour remplir les nappes souterraines dans lesquelles les entreprises puisent, et elles puisent beaucoup plus d'eau que pour la consommation normale. Les entreprises pourraient aussi, pour maximiser leurs profits, décider d'exporter massivement l'eau, de détourner des rivières, etc. On ne peut donc pas dire que l'eau est une ressource inépuisable.

Bien essentiel

L'eau n'est pas une marchandise, c'est un bien commun nécessaire à la vie. Si l'on confie la gestion de l'eau à des entreprises privées, celles-ci pourront augmenter les prix à leur guise et il est possible que certaines personnes ne puissent plus, éventuellement, se payer de l'eau.

De plus, en tant que territoire où la ressource est abondante, nous avons un devoir de solidarité, une responsabilité envers ceux qui n'y ont pas accès. Nous pouvons gérer nos surplus afin d'en faire bénéficier ceux qui en ont besoin, ce que ne fera pas une entreprise privée.

Mondialisation de l'économie

L'exportation de l'eau en vrac (en grandes quantités) est une entreprise qui prendra trop d'ampleur dans les années à venir pour continuer d'être gérée localement. Inévitablement, cette industrie entrera dans le contexte de la mondialisation et sera contrôlée par des multinationales. Celles-ci voudront s'assurer des profits maximaux et nous perdrons le contrôle sur notre richesse naturelle. Il ne faut donc permettre aucune privatisation de l'eau.

Coordination :

Ginette Caron, chargée de projets, Service de l'action culturelle et de la diffusion *extra-muros*

Collaboration :

France Gagnon, chargée de projets éducatifs, Service de l'éducation et des services à la clientèle

Nathaly Bergeron, infographiste, Service de l'éducation et des services à la clientèle

André Julien, technicien en audiovisuel, Service de la muséographie

Jean Fréchette, électricien, Service de la muséographie

Louis Tremblay, responsable des services auxiliaires, Service des ressources matérielles

Partenaires :

Michel Leclerc, responsable des programmes d'éducation, Directeur général des élections

Isabelle Garon, conseillère en coopération, Fédération des caisses Desjardins du Québec

Jean Bruneau, conseiller, ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport

Note : Dans ce document, la forme masculine n'est employée que dans le souci d'alléger le texte.