

Apprendre à apprendre : réaliser une carte mentale avec Mindmup

Stéphane MOISAN, enseignant au collège Pierre-Olivier Malherbe de Châteaubourg (35)

I - OBJECTIFS

Niveau - Insertion dans la programmation

Troisième - Fin du 1^{er} trimestre – Devoir commun

Durée du moment numérique

45 mn → 1 h 15. Le temps peut varier en fonction des capacités à mobiliser pour chacun des chapitres.

Problématique : Comment mobiliser une quantité importante de connaissances à l'approche du devoir commun d'Histoire-Géographie ?

Compétences du socle commun

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves de réaliser les apprentissages scolaires en classe et / ou hors la classe, seul ou collectivement.

→ *L'élève mobilise des compétences et outils pour organiser son travail.* Il se projette dans le temps, anticipe, planifie les tâches. Il gère les étapes du devoir, mémorise de façon rationnelle ce qui doit l'être et organise son travail en fonction des véritables enjeux d'un apprentissage.

→ *L'élève mobilise des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.* Il travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, négocie et recherche un consensus. Il apprend à gérer les étapes d'un travail de groupe.

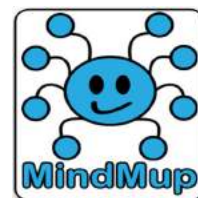
→ *L'élève maîtrise les techniques et les règles des outils numériques.*

II - MISE EN OEUVRE PEDAGOGIQUE

Ressources et outils mobilisés

Mindmup - Cet éditeur de cartes mentales a été choisi :

- parce que c'est une application en ligne qui ne nécessite pas d'installation de logiciel
- parce qu'il est gratuit
- parce qu'il ne nécessite pas obligatoirement d'inscription
- parce qu'il est simple à utiliser
- parce que le document est exportable au format png (image) ou pdf.



Description pratique et mise en œuvre

La séance est réalisée en salle de classe à l'aide d'un « chariot numérique » (meuble sur roulettes, composé d'une douzaine d'ordinateurs portables et d'une connexion wi-fi).

La classe est divisée en îlots de 3 ou 4 élèves. Chaque groupe dispose d'un ordinateur portable et tire au sort une enveloppe contenant :

- le scénario (ou situation problème)
- un tutoriel au format A4
- une grille d'auto-évaluation

La situation problème



Le devoir commun d'histoire-géographie approche ...

C'est un premier défi que nous allons relever, ensemble, de manière collaborative.

Chaque groupe a pour mission de préparer une fiche de révision sous la forme d'une carte mentale, mise ensuite à disposition de tous dans l'espace d'échanges de la classe. A l'aide du cahier, du manuel et de l'application en ligne Mindmap, votre groupe doit proposer une réponse à la « boîte » capacités du chapitre ...

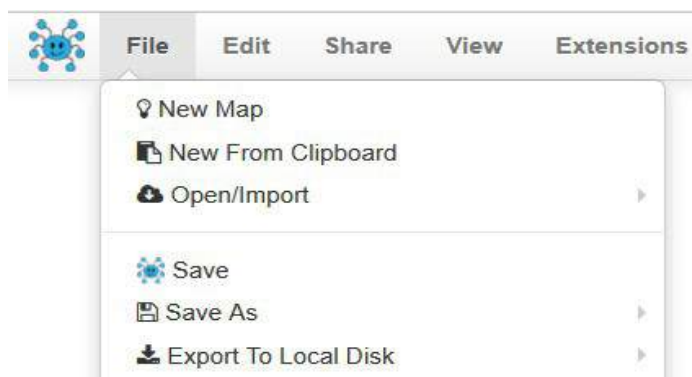
Le tutoriel



1 - Utiliser l'application en ligne Mindmap : <https://www.mindmap.com/>



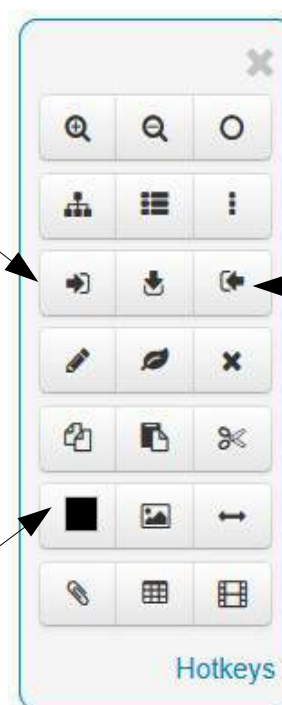
2 – Créer une nouvelle carte



3 – Principales actions

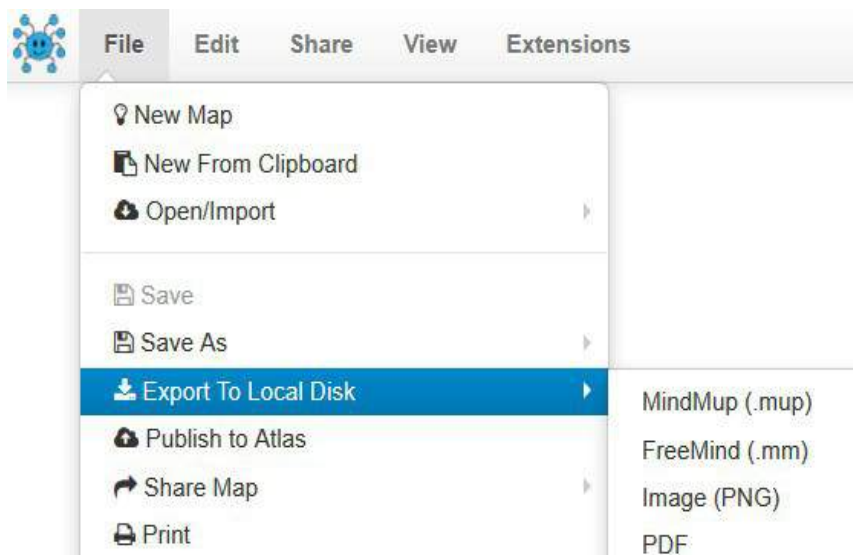
Créer un nœud
après la sélection

Changer la couleur
du nœud



Créer un nœud
avant la sélection

4 – Sauvegarder la carte au format PDF et au format image (PNG)



5 – Enregistrer votre fichier dans le dossier ad hoc (qui convient) en le nommant correctement :

- Enregistrer le travail dans l' « espace classe », dans le dossier « espace d'échange ».
- Nommer le fichier correctement : classe - nom élève1 – nom élève 2 – nom élève 3 – titre chapitre
- Enregistrer également, pour plus de sécurité, le fichier dans l' « espace personnel », dans le dossier « mes devoirs ».

La grille d'auto-évaluation

Membres du groupe :	Auto-évaluation : - ; +/- ; +
Se repérer dans le temps : <ul style="list-style-type: none"> • Situer un fait dans une période • Ordonner les faits les uns par rapport aux autres • Mettre en relation des faits 	
Pratiquer différents langages : <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une production graphique esthétique et pertinente 	
Coopérer et mutualiser : <ul style="list-style-type: none"> • Organiser son travail en groupe pour élaborer une tâche commune. • Discuter, expliquer, confronter ses représentations, défendre ses choix. • Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives. 	

L'action des élèves

→ Réaliser, de manière autonome et collaborative, une série de cartes mentales à l'aide de la « boîte » capacités, du cahier et de l'éditeur en ligne de cartes mentales.

L'action de l'enseignant

- Observation (manière de travailler des élèves, points de blocage des élèves)
- Remédiation orale (tous les élèves bénéficient d'un accompagnement personnalisé dans l'apprentissage)

III - BILAN ELABORE COLLABORATIVEMENT

Stéphane Moisan, concepteur – Sophie Rollet (Clg Brossolette à Bruz – 35) et Vinciane Debled (Clg Perrin à Tremblay – 35), testeuses.

Rappel de l'hypothèse de départ

Le numérique stimule-t-il l'apprentissage des leçons ?

Plus-value du numérique ?

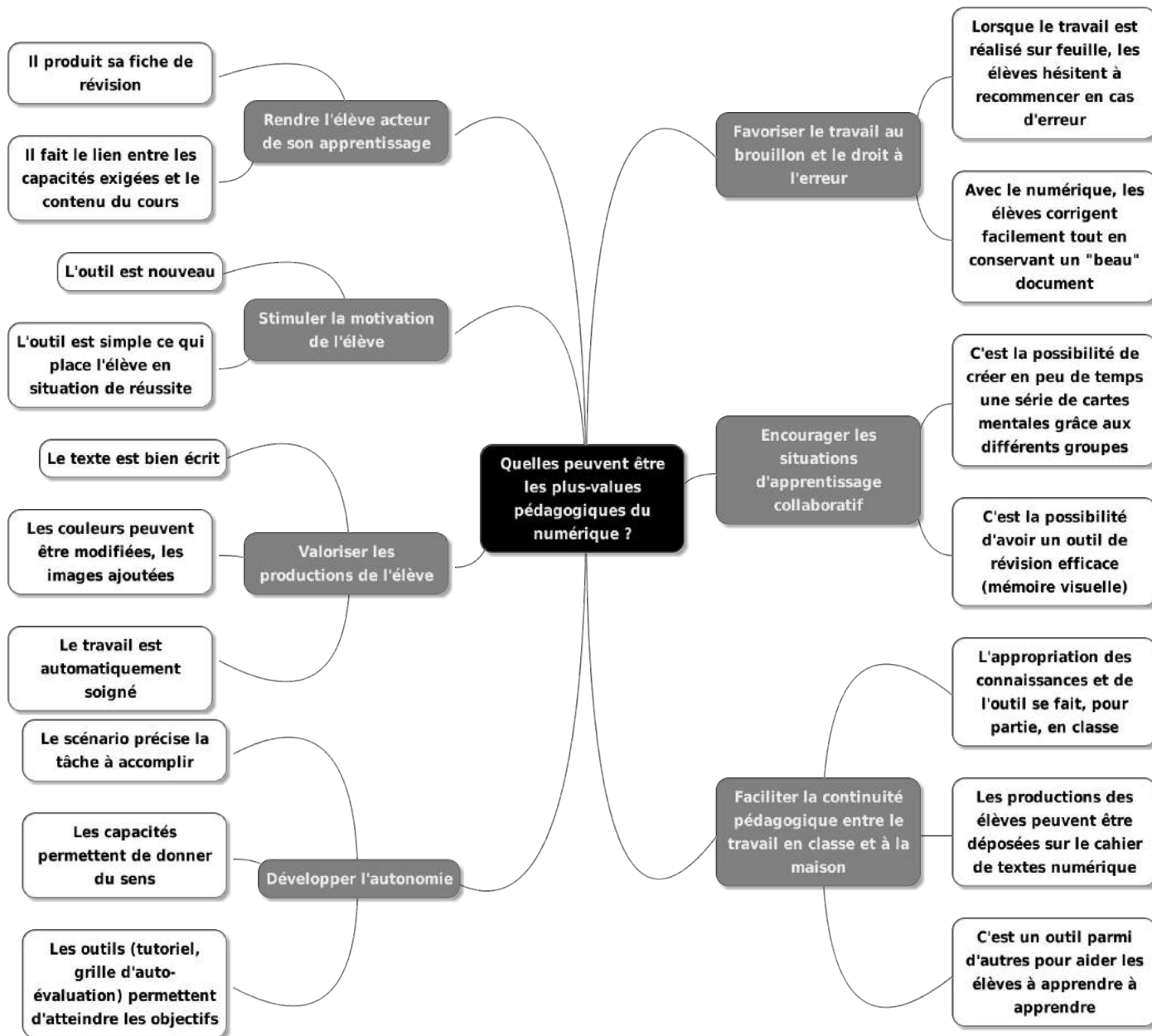


Illustration – Stéphane Moisan – Les plus-values pédagogiques du numérique – TRAAM Académie de Rennes, 2016

Commentaires des élèves

Points positifs :

- On appris à faire une fiche de révisions
- On a appris notre leçon en classe
- On a amélioré l'organisation de nos idées
- On a travaillé en groupe
- On a appris à utiliser un nouvel outil numérique

Points négatifs :

- On a manqué de temps
- On a eu des problèmes pour enregistrer correctement notre document
- On a fait de l'anglais en histoire-géographie

Ce qui ne fonctionne pas

- Un ou deux groupes ont rencontré des difficultés pour enregistrer correctement leur fichier : est-ce lié à un problème technique ou à un manque de rigueur de la procédure ?
- Certains groupes, qui avaient des chapitres plus importants, ont manqué de temps. De plus, comme nous avons fonctionné sans enregistrement, il n'est pas possible de reprendre les travaux.

Ce qui peut être modifié - Ce moment numérique est-il transférable ?

→ La gestion du temps :

- Le travail demandé est inégal. En effet, la « boîte » capacités concernant l'introduction est plus légère que celle consacrée aux régimes totalitaires . On peut en profiter pour différencier le travail.
- On peut arrêter le travail plus tôt et guider davantage les élèves dans l'enregistrement du travail.
- On peut demander aux élèves de s'auto-évaluer au début de la séance suivante.

→ Le travail à réaliser :

- Faire travailler les élèves sur un même thème (dans d'autres niveaux)
- Faire travailler sur un seul chapitre ou sur un plus grand nombre de thèmes.
- Faire travailler les élèves à partir d'images mises à dispositions sur l'espace d'échanges (de petite taille).

→ D'autres utilisations de la carte mentale :

- Pour faire un brainstorming (remue-méninges)
- Pour travailler « au brouillon » avant de rédiger une réponse organisée et développée ... sous la forme d'un Pad, ce qui constituerait alors un autre moment numérique.
- Pour travailler en SVT, en Français ou en Mathématiques
- Pour travailler au collège et au lycée

POUR ALLER PLUS LOIN

📖 Cassaigne Claire, Apprendre à chercher, chercher pour apprendre, Cahiers pédagogiques n°508, 2013

🔗 Canopé Besançon, Apprendre à apprendre avec les cartes mentales, <http://www.cndp.fr/crdp-besancon/?id=cartes-heuristiques>

🔗 Eduscol Lettres, La carte heuristique, un outil pédagogique, <http://eduscol.education.fr/lettres/pratiques/tic/action-utilis>

🔗 Carlier Laetitia, La carte mentale, outil pédagogique, www.ac-limoges.fr/ia87/IMG/pdf/La_carte_mentale_outil_pedagogique-2.pdf

🔗 Finot Patrick, Des outils gratuits pour créer des cartes mentales, <http://www.informatique-enseignant.com/outils-gratuits-pour-creer-cartes-mentales/>