

Synthétiser : production d'une carte mentale (Mindmeister)

Présentation du contexte

La séquence numérique dont il est question dans ce dossier s'adresse à un public de 9VP dans le cadre de l'enseignement de l'histoire. Le thème didactique concerne la féodalité, la découverte de ce qu'est la féodalité et l'organisation de la société féodale, avec un accent particulier sur l'aspect de la tripartition de la société (*Bellatores, Oratores et Laboratores*). Après une première partie de la séquence thématique où les élèves ont eu l'occasion de se familiariser et d'approfondir le sujet d'étude, j'ai introduit cette brève séquence informatique où les élèves – divisés en groupes de trois ou quatre personnes – se sont vu attribuer un sujet spécifique sur lequel faire une synthèse de ce que nous avons vu en classe, avec la possibilité d'approfondir le sujet. Les thèmes distribués étaient les suivants : *Le système féodal, La noblesse, Le clergé, Les paysans, Les chevaliers et Les châteaux forts*. Outre la valorisation des compétences collaboratives des élèves, l'intérêt de ce type d'activité renvoie, dans une perspective d'apprentissage, au développement de capacités de synthèse efficaces et structurées, dans le but de composer un dossier de synthèse à distribuer à l'ensemble de la classe.

Pour la réalisation de ce dossier de synthèse, il m'a donc semblé intéressant de proposer une technique alternative à la synthèse écrite classique, c'est pourquoi j'ai demandé la création d'une carte mentale à l'aide d'un outil numérique. Comme dans mon établissement, il n'était pas possible de télécharger des logiciels tels que MindNode ou Xmind, j'ai dû utiliser un logiciel disponible en ligne. J'ai donc choisi de réaliser des cartes mentales avec Mindmeister. Mindmeister est en fait un logiciel dans lequel il est possible de créer des cartes heuristiques de manière collaborative, ce qui permet de travailler sur le même document en même temps. Grâce à ce logiciel, les élèves, après avoir effectué une première phase de recherche, pourront ensuite structurer leurs idées et les organiser de manière à produire finalement une représentation graphique de leur travail de synthèse. L'étendue des fonctionnalités offertes par Mindmeister est malheureusement soumise à des restrictions, mais il propose une version de base gratuite, bien que les fonctions disponibles soient limitées, ce qui est plus que suffisant pour la production exigée des élèves (CNFPT).

Objectifs généraux de la séance 1 : Les élèves seront capables d'utiliser correctement les différentes fonctionnalités de base disponibles sur Mindmeister.

L'élève sera capable de reproduire une carte mentale.

Phases	Objectifs spécifiques	Activités des élèves et supports	Forme de travail	Temps
Ouverture	---	Les élèves se lèvent, ils sont accueillis par l'enseignant et reprennent leur place.	En plénière	2'
Introduction	Les élèves apprennent ce qu'est une carte mentale et quelles sont ses fonctions.	Grâce aux explications de l'enseignant et aux exemples présentés en classe, les élèves se familiarisent avec ce qu'est une carte mentale. Par la suite, ils seront amenés à réfléchir sur l'utilité d'une carte mentale. Guidés par l'enseignant, ils finiront par découvrir qu'une carte mentale permet de collecter des informations sous forme de représentation graphique, d'organiser le travail et les idées, de synthétiser un sujet et de s'en servir comme outil de révision.	En plénière	8'
Assimilation	---	Les élèves se connectent à la plateforme en ligne MindMeister où il leur est demandé de créer un compte gratuit.	Individuel	5'
	Les élèves seront capables de reproduire une carte mentale à partir d'un modèle.	Les élèves se verront présenter et expliquer les différentes fonctionnalités (<i>Style, Icônes, Mise en page</i> et <i>Thèmes</i>) disponibles sur MindMeister pour éditer leur propre carte heuristique.	En plénière	5'
	Les élèves seront capables d'utiliser correctement les différentes fonctionnalités de base disponibles sur Mindmeister.	Les élèves reproduisent le modèle (Annexe 1 : Modèle présenté aux élèves) qui leur est présenté afin de se familiariser avec le logiciel et de mettre en pratique ce qu'ils ont appris. (Annexe 2 : Reproductions des élèves)	Individuel	10'

Projet	---	Les élèves sont divisés en groupes et se voient attribuer un thème. La tâche qu'ils devront accomplir leur sera expliquée (Recherche et collecte d'informations, Organisation de la carte mentale, création de la carte mentale).	En plénière	2'
		A l'aide du manuel, du dossier de cours et du dossier complémentaire fourni par l'enseignant, les apprenants commencent leur recherche des informations nécessaires pour répondre aux objectifs assignés à leur thème et qui doivent apparaître graphiquement sur leur carte heuristique.	En groupe	10'
Conclusion	---	---	En plénière	3'

Objectif général de la séance 2 :

Les élèves seront capables de synthétiser un thème par la réalisation d'une carte mentale.

Phases	Objectifs spécifiques	Activités des élèves et supports	Forme de travail	Temps
Ouverture	---	Les élèves se lèvent, ils sont accueillis par l'enseignant et reprennent leur place.	En plénière	2'
Introduction	---	Les élèves reprennent le travail de recherche interrompu lors du dernier cours.	En groupe	10'
		Après avoir recueilli les informations, les apprenants commencent à les organiser, à les structurer et à les hiérarchiser.		
Projet	Les élèves seront capables de synthétiser un thème par la réalisation d'une carte mentale	Les élèves créent leur synthèse en réalisant une carte mentale, en prêtant attention à l'aspect visuel et créatif (Annexe 3 : Productions des élèves).	En groupe	30'
Conclusion	---	---	En plénière	3'

