

Extrait du Lettres & Langues et Cultures de l'Antiquité

<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/lettres/spip.php?article112>

Lire avec les cartes heuristiques

- Collège - 6ème -

Date de mise en ligne : jeudi 16 juin 2011

Copyright © Lettres & Langues et Cultures de l'Antiquité - Tous droits

réservés

Utilisation de la carte heuristique dans le cadre d'une séance de recherche d'informations.

I Objectifs

Faire le point sur les personnages du *chat de Tigali*, à l'aide d'une carte heuristique. [1].

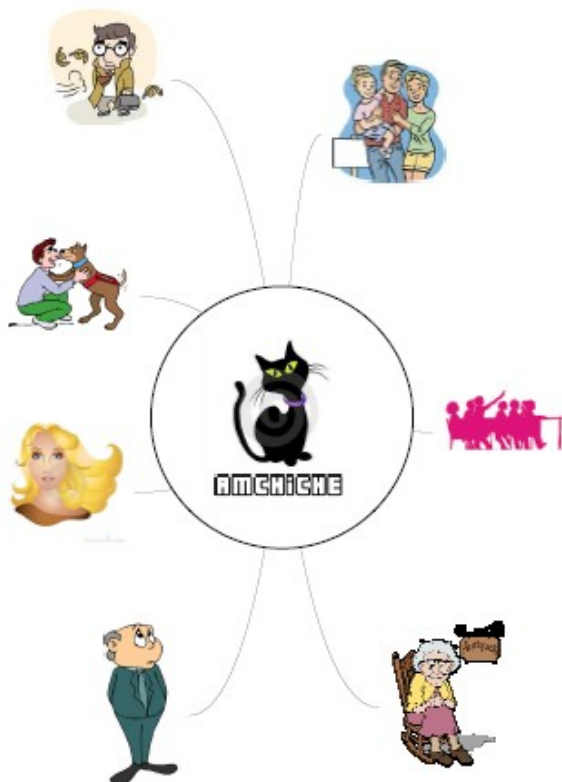
II Dispositifs

- Classe : 6ème.
- Matériel : une salle de cours traditionnelle, équipée d'un vidéoprojecteur et d'un ordinateur muni d'un logiciel de *mind mapping*. [2] Dans le cas présent, la carte a été réalisée avec MindManager 8. Une imprimante connectée au portable (facultatif).
- Durée : une séance d'une heure.

III Démarche

Etape 1 : mise en place de l'activité

Le professeur explique le but de la séance : faire le point sur les personnages qui gravitent autour du chat Amchiche, dans la nouvelle *Le chat de Tigali*. La carte heuristique de départ est projetée au tableau :



[>](IMG/pdf/chat1.pdf "PDF - 134.4 ko")

Lire avec les cartes heuristiques

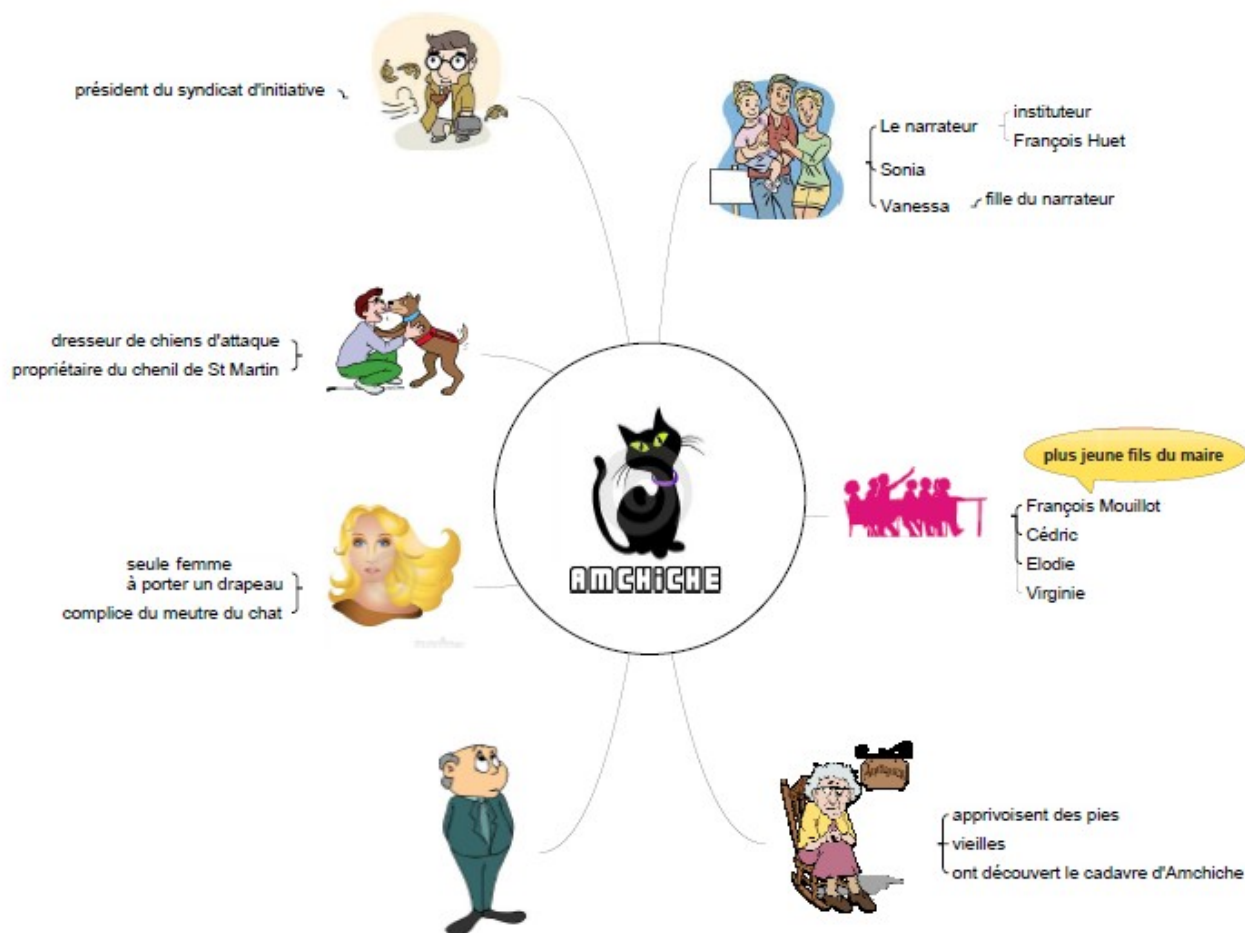
Celle-ci comporte essentiellement des images [3] ; Amchiche constitue le coeur de la carte, et chaque branche rappelle un personnages ou un groupe de personnages du texte.

Etape 2 : Travail en autonomie

Chaque élève est invité, pendant quelques minutes, à rassembler sur un brouillon toutes les informations dont il se souvient.

Etape 3 : mise en commun

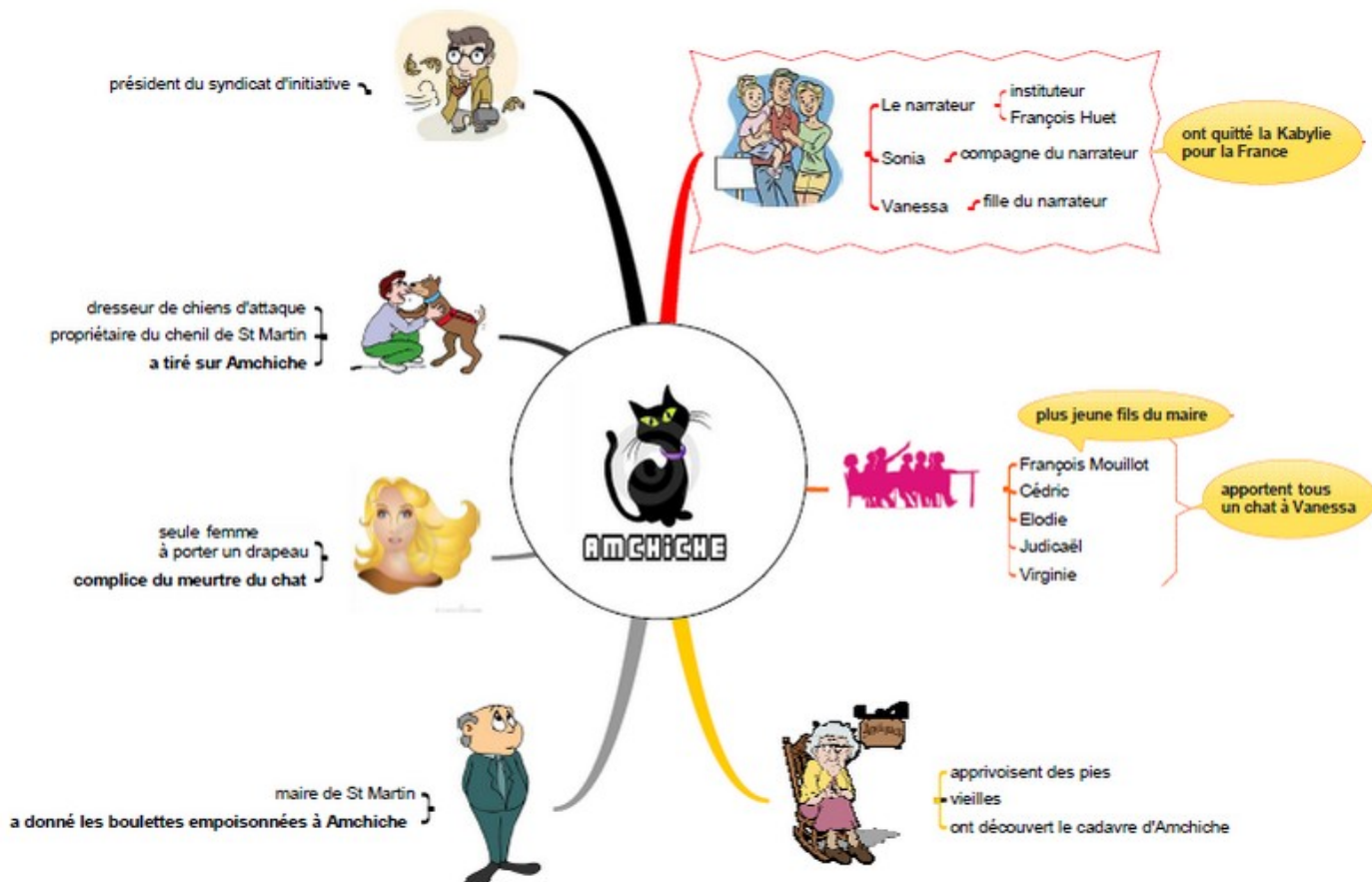
Les élèves, à tour de rôle, donnent à l'oral les éléments retrouvés ; le professeur complète la carte au fur et à mesure, en faisant reformuler, si nécessaire, afin de ne noter que des mots-clés, ou des expressions-clés [4]



[<](IMG/pdf/chat2.pdf "PDF - 228 ko")

Etape 4 : approfondissement

Si des informations sont manquantes, les élèves sont incités à reprendre le texte, et la carte est complétée ; une photocopie du *mind map* vierge est ensuite distribuée, et les élèves recopient le travail qui vient d'être fait. Il leur est également demandé de mettre en couleurs leur carte (une branche = une couleur différente) "pour favoriser la mémorisation, la créativité et le souvenir" [5], voire, s'ils le souhaitent, de l'agrémenter avec d'autres illustrations. [6]



[](IMG/pdf/chat3.pdf "PDF - 264.4 ko")

(Il peut être décidé, pour plus de confort, de distribuer des illustrations à coller et colorier [7].

IV Bilan

Cette séance, qui intervient en fin de séquence, doit permettre aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont retenu de leur lecture, ici au sujet des personnages ; pour que celle-ci se déroule correctement, il est important que les élèves aient été habitués à travailler à l'aide de mind maps.

L'utilisation des cartes heuristiques pour ce type d'exercice présente de nombreux avantages : la présentation des informations sous formes de "branches" offre une très grande souplesse, n'obligeant pas à traiter un personnage après l'autre, mais permettant la saisie de toutes les données au fur et à mesure. De même, la forme "irradiante" des cartes heuristiques favorise la recherche d'informations, l'esprit étant ainsi incité à remplir les vides.

Le positionnement des branches et le choix des couleurs font également sens ; dans notre cas, les personnages situés à gauche, dans les tons du gris, sont les responsables de la mort d'Amchiche, ceux à droite, dans les tons du rouge, sont ses défenseurs.

Enfin, l'absence de texte rédigé facilite l'apprentissage pour les élèves, et offre à l'enseignant plusieurs possibilités d'exercices : il peut ainsi être demandé aux élèves de rédiger un paragraphe sur tel ou tel personnage à partir de la carte, ou de simplement reformuler à l'oral, en faisant des phrases complètes, ce qui a été appris. On peut aussi imaginer, dans la cadre d'un simple contrôle de connaissances, une carte "à trous" à compléter.

Selon le niveau des élèves et le temps dont on dispose, cette séance peut être menée de différentes manières. Le travail pourrait par exemple faire l'objet d'un travail à la maison, avec une carte vierge à compléter, le document final pourrait être imprimé et distribué etc. ...

Pour aller plus loin :

Si le *mind mapping* est encore assez confidentiel en France, par rapport aux pays anglo-saxons ou [nordiques](#), la bibliographie et la sitographie en français se sont étoffées ces dernières années :

Les ouvrages à lire :

- *Muscler son cerveau avec le mind mapping*, Tony Buzan, Eyrolles
- *Mind Map, dessine-moi l'intelligence*, Tony et Barry Buzan, Editions d'Organisations
- *Organisez vos idées avec le Mind Mapping*, J.-L. Deladrière, F. Le Bihan, P. Mongon, D. Rebaud, Dunod
- *Les cartes d'organisation d'idées*, Nancy Margulies, Chenelière Education

[Page à consulter](#) pour une liste plus exhaustive.

Les sites à consulter :

- Sur les cartes heuristiques en général :
 - [Petillant](#) - Le site expert de la carte heuristique
 - [L'Ecole Française de l'Heuristique](#)
 - [Mind Mapping - Définitions et Usages](#)
 - [Article de Wikipédia](#)
 - [Mapping Experts](#)
 - [Le mind mapping pour tous](#)
- Sur les cartes heuristiques et l'enseignement :
 - [Educnet - La carte heuristique, un outil pédagogique](#)
 - [Projet Cartes heuristiques](#) - CRDP de Montpellier
 - [GT Lettres et Tice](#) - Académie de Besançon
 - [Lettres et Cartes Heuristique](#)

Pour finir, signalons que quelques formations sur les cartes heuristiques sont proposées dans le cadre du [PAF](#) et des [mercredis du CRDP](#).

[1] La carte heuristique est un outil de visualisation, de hiérarchisation, et de mémorisation de l'information ; très simple à mettre en oeuvre, elle peut être utilisée dans de nombreuses situations, et notamment dans le cadre scolaire. Plusieurs terminologies différentes sont aujourd'hui utilisées pour la désigner : outre "carte heuristique", on parle de "*mind map*" ou "*mind mapping*" (termes déposés par le théoricien de la méthode,

[Tony Buzan](#)), ou encore de "schéma mental". Pour plus d'informations, se référer la fin de l'article.

[2] Plusieurs logiciels de qualité, gratuits ou payants, existent aujourd'hui ; parmi les plus utilisés, on notera [MindManager](#) (payant, en français), [Inspiration](#) (payant, en français), [Xmind](#) (gratuit, en anglais) et [Freemind](#) (gratuit, en français).

[3] "Le dicton "un petit dessin vaut mieux qu'un long discours" est vrai. Des scientifiques ont montré grâce à une expérience qu'un groupe de personnes à qui l'on avait montré 600 images à la seconde était capable de se souvenir de celles-ci à 98%, et ce pour l'ensemble de du groupe. Le cerveau humain a plus de facilité à retenir des images que des mots (...)". Tony Buzan, *Muscler son cerveau avec le mind mapping*, p. 30-31

[4] "Un mot-clé est un mot particulier qui a été choisi ou forgé pour devenir le point de référence spécifique qui vous permettra de vous rappeler quelque chose qui compte pour vous. Les mots stimulent le côté gauche du cerveau et forment une composante essentielle de la maîtrise de la mémoire." (Tony Buzan, *Muscler son cerveau avec le mind mapping*, p 9, p 9).

[5] Tony Buzan, *Muscler son cerveau avec le mind mapping*, p. 35

[6] "Le dicton "un petit dessin vaut mieux qu'un long discours" est vrai. Des scientifiques ont montré grâce à une expérience qu'un groupe de personnes à qui l'on avait montré 600 images à la seconde était capable de se souvenir de celles-ci à 98%, et ce pour l'ensemble de du groupe. Le cerveau humain a plus de facilité à retenir des images que des mots (...)". Tony Buzan, *Muscler son cerveau avec le mind mapping*, p. 30-31

[7] [De nombreux sites ou logiciels](#) proposent des images libres de droits, utilisables dans le cadre scolaire.