

Cycle : 3

Titre : Aide à la rédaction avec une carte mentale

Descriptif rapide: S'aider d'une carte mentale créée avec le logiciel gratuit Freeplane pour écrire une enquête policière

Mot(s) clé(s) : carte mentale ou heuristique, rédaction, enquête, B2i, Freeplane-

Domaines d'activités : Français

Compétences visées :

Maitrise de la langue française: Écrire- Étude de la langue : vocabulaire

Domaines du B2i :

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

Domaine 3 : Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail

Compétences du B2i :

- L'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique
 - Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé.
-

Dispositif pédagogique :

Travail en demi-classe par roulements pendant la recherche des autres élèves dans la BCD jouxtant la salle informatique. Les élèves sont à deux par machine et pour écrire . Classe impliquée dans le projet du « dictionnaire des écoliers » du CNDP.

Matériel et supports :

7 ordinateurs sur un réseau SLIS avec Freeplane installé sur chaque, préalablement.

1 vidéo-projecteur

Déroulement :

La classe a travaillé en amont de ces séances sur les champs lexicaux du récit policier à l'aide du fichier PDF contenu dans le menu « mallettes pédagogiques » du site du « dictionnaire des écoliers ». Les notions d'organigramme et d'arborescence ont été abordées à partir de l'exemple de la page 5 du document .

1ère séance de 30 minutes par groupe:

Présentation d'une carte mentale (celle de l'aide peut-être utilisée) et débat autour de ses utilisations possibles (prises de notes, résumé, préparations de leçons, résolution de problèmes etc...)

Présentation du projet de rédaction de l'enquête policière avec pour support de départ une carte mentale.

Prise en main du logiciels Freeplane à l'aide d'une présentation collective au vidéo-projecteur. L'enseignant aide les élèves dans leur prise en main une fois les principales fonctions décrites.

2ème séance de 30 minutes par groupe:

Création d'une carte mentale « enquête » sur la base du noeud principal : Un corps sans vie a été découvert. Les termes de vocabulaire sont réinvestis en fonction des différents noeuds créés. On conseillera aux élèves d'utiliser la fenêtre de notes pour le noeud principal afin de conserver leurs remarques d'écriture par binôme.

Sauvegardes des fichiers sur le serveur.

3ème séance de 30 minutes par groupe:

Identique à la précédente avec développement des noeuds et habillage de la carte. En fin de séance les élèves précisent le déroulement de leur récit sur la carte imprimée.

4ème séance en classe avec l'ensemble des élèves 60 minutes:

Rédaction de l'enquête sur une vingtaine de lignes avec les outils classiques (dictionnaires, fichiers de règles, aides mémoire...) et un sortie imprimante de la carte mentale « déroulée » servant de trame au récit. L'enseignant assiste les élèves à leur demande.

Lectures au groupe classe et remarques éventuelles sur la cohérence du récit.

Scénario pédagogique proposé par l'école Maurice Macé à Nantes
Circonscription de Nantes-Centre- Inspection académique de la Loire Atlantique
date : 30 mars 2012

Auteur(s) : Lionel Lechat

Variante (ou prolongement) : L'écriture pourrait se faire directement sur ordinateur -réinvestissement de l'utilisation de cartes mentales en tant qu'outil de réflexion autour d'une démarche intellectuelle-

Commentaire(s) de l'enseignant :- pour l'impression passer par l'export PDF

Apport spécifique des TICE : l'utilisation d'un logiciel gratuit de génération de cartes mentales apporte une visualisation et une souplesse de création accrues ainsi qu'une plus grande motivation des élèves qui peuvent aussi l'utiliser chez eux.

Annexe(s) :

-Lien vers le site Freeplane: http://freeplane.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

-Lien vers le site du dictionnaire des écoliers: <http://www.cndp.fr/dictionnaire-des-ecoliers/>

- carte exemple de présentation sur la comparaison de décimaux

-Exemple de carte de travail obtenue pour l'écriture.